***PROGRAMMERS* MUDA MEMBANGUN ASET PENDAPATAN DENGAN MENJADI *FREELANCER***

**KARYA TULIS ILMIAH**

diajukan untuk memenuhi salah satu tugas mata kuliah bahasa Indonesia

Dosen Pengampun : Deden Much. Darmadi, M.Pd.

Mata Kuliah : Bahasa Indonesia



**Disusun Oleh :**

Rahmat Sunjani   ( 55201120030 )

Cintana Saummi Agira  ( 55201120040 )

**TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS NURTANIO BANDUNG**

**JALAN PADJAJARAN NO. 219**

**BANDUNG**

**2022**

**PRAKATA**

Segala puji dan syukur tim penulis panjatkan kehadirat Allah SWT.  Atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga makalah yang berjudul, “ **BANGUN ASET LEBIH AWAL OLEH *PROGRAMMER* MUDA** ” dapat kami selesaikan dengan baik. Tim penulis berharap makalah ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca khususnya seorang *programmer*.

Pada kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan kami semangat dan motivasi dalam pembuatan tugas makalah ini. Kepada dosen pembimbing, Bapak **Deden Much. Darmadi M.Pd**. selaku dosen mata kuliah **Bahasa Indonesia**, dan juga kepada teman-teman seperjuangan yang membantu kami dalam berbagai hal. Harapan kami, informasi dan materi yang terdapat dalam makalah ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Tiada yang sempurna di dunia, melainkan Allah SWT.

Demikian makalah ini kami buat, apabila terdapat kesalahan dalam penulisan, atau pun adanya ketidaksesuaian materi yang kami angkat pada makalah ini, kami mohon maaf. Tim penulis menerima kritik dan saran seluas-luasnya dari pembaca agar bisa membuat karya makalah yang lebih baik pada kesempatan berikutnya.

|  |  |
| --- | --- |
| Bandung | 2022 |
|  |  |
|  | Penulis |

**DAFTAR ISI**

[**PRAKATA 1**](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.7xoos3a8z41d)

[**DAFTAR ISI 2**](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.5ioazo385m9p)

[**BAB I 1**](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.5w2t3dm8f4l)

[**PENDAHULUAN 1**](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.ykpy27rozmk8)

[1.1 Latar Belakang Masalah 1](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.j7yx8xq0ettr)

[1.2 Rumusan Masalah 1](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.dgrjai9qrj35)

[1.3 Tujuan 1](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.f8yyida466eb)

[**BAB II 3**](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.v9zvb9vdrczj)

[**PEMBAHASAN 3**](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.qsmguywfs13j)

[2.1 Aset 3](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.f7gpxg184fpx)

[2.1.1 Pengertian 3](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.h3dcgf14b8d9)

[2.1.2 Manfaat 3](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.qkyjnyplevth)

[2.1.3 Karakteristik 3](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.ipje8cxhld71)

[2.1.4 Jenis 4](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.tlitb55gb0q4)

[2.1.4.1 Aset Lancar 4](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.jcllnzpehwow)

[Dana Tunai 4](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.cb0m2zvwk53r)

[Investasi Jangka Pendek 4](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.xfo562mppsyg)

[Piutang Wesel 4](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.nnz8dndrlv5h)

[Piutang Dagang 4](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.qbnfqnv5yw3m)

[Surat Berharga 4](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.jxubp5lpegp9)

[Persediaan 4](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.oo5rul4vhyul)

[2.1.4.2 Aset Tidak Lancar 5](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.ahicym1kj9nq)

[Investasi Jangka Panjang 5](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.ffk3e5d34c33)

[Aset Tidak Berwujud 5](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.l4apkwhaqgon)

[Aset Tetap 5](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.fzc5j6ea1cjx)

[2.2 Pengertian Programmer 5](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.xkk6fd8bt1xz)

[2.3 Freelancer 6](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.8mr7a25k3cmb)

[2.3.1 Pengertian Freelancer 6](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.sm9l0esohibo)

[2.3.2 Perbedaan Freelance dan Pekerja Biasa 6](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.j7xdybnqt79q)

[2.3.3 Kekurangan dan Kelebihan Freelance 6](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.5q7crlu7mkze)

[2.3.3.1 Kelebihan 6](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.qewq8et5y322)

[Tidak Terikat Jam Kerja 6](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.zdw526uszyvr)

[Bebas lokasi bekerja 7](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.y6ng6h37wbwu)

[Pendapatan 7](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.z7vo5g4qqlg9)

[Prospektif 7](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.m465vrvgesjm)

[2.3.3.2 Kekurangan 7](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.l0sro0g9ugje)

[Fasilitas Penunjang 7](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.gpiv1on4zr66)

[Kehilangan Inspirasi 7](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.jrpe6of8mk5l)

[Sulit Bersosialisasi 7](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.i9hzie1lxk37)

[Status Sosial 7](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.99quubadk1xl)

[**BAB III 8**](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.hnj96wtocbfv)

[**PENUTUP 8**](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.16m65nb2bgbh)

[3.1  Kesimpulan 8](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.jmuq9mful3hs)

[3.2 Saran 8](https://docs.google.com/document/d/1g5Q0T7dXBBTC8O_9CeL4dPmC6f65JzlOspgBustRl78/edit#heading=h.41toc4n9bjlo)

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang Masalah**

*Programmers* saat ini akan sangat dibutuhkan oleh banyak perusahaan, dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini akan menjadi masalah serius jika generasi muda kita tidak memahami teknologi. Sehingga hal ini sangat penting bagi kemajuan negara dan orang itu sendiri.

Sebagai contoh kita bayangkan jika generasi muda saat ini hanya menyukai media sosial tanpa menyempatkan belajar baik itu tentang *programmer* maupun pembelajaran lainnya, maka akan tertinggal dan pemerintah pasti akan mempekerjakan negara asing.

Kami penulis akan membahas tentang “PROGRAMMERS MUDA MEMBANGUN ASET PENDAPATAN DENGAN MENJADI FREELANCER”, yang artinya kita akan membuat wadah bagi Programmers muda untuk mengembangkan bakatnya sekaligus mendapatkan penghasilan dari itu.

**1.2 Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini, kami penulis merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan, yaitu:

1. Pengertian aset oleh seorang *programmers*?
2. Apa keuntungan dan kerugian jika Anda telah selesai membangun aset?
3. Apa manfaat *programmer* membangun aset sejak usia muda?
4. Bagaimana membangun aset oleh seorang programmer muda?

**1.3 Tujuan**

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui apa itu aset oleh seorang *programmers*.
2. Mengetahui kekurangan dan kelebihan *programmer* sebagai *freelancer*.
3. Mengetahui dampak positif setelah membangun aset *programmer*.
4. Mengetahui apa yang dilakukan *programmer* untuk menghasilkan uang.

**BAB II**

**PEMBAHASAN**

**2.1 Aset**

Bab ini akan menjelaskan pengertian aset, manfaat memiliki aset, dan mengenal karakteristiknya.

**2.1.1 Pengertian**

Aset adalah nilai aset oleh entitas tertentu dengan harapan memberikan manfaat ekonomi dan sosial yang dapat diukur dalam satuan uang, termasuk sumber daya non-keuangan yang diperlukan untuk memberikan layanan kepada masyarakat umum dan sumber daya yang dipelihara karena alasan sejarah dan budaya. Aset dapat berkontribusi pada pendapatan jika dibuat produktif sebagai aset modal (modal berharga) yang dikelola oleh sistem dan menghasilkan pendapatan pasif. Aset adalah dasar dari hasil sesuatu dalam jangka panjang. Aset memiliki kecenderungan untuk meningkat nilainya. Pengeluaran investasi selalu menghasilkan aset berupa sumber daya, kekayaan atau modal yang kita miliki.

**2.1.2 Manfaat**

Manfaat sebuah aset antara lain menjaga nilai aset dimana perusahaan dapat menjaga aset tetap tinggi, memiliki umur yang lebih panjang, dan menghindari kerusakan aset yang dapat menurunkan nilai, mengelola aset yang tepat dimana perusahaan menyimpan aset adalah dengan mengelola aset yang tepat, menyatukan aset dimana perusahaan dapat menyatukan risiko penggunaan aset, meningkatkan keamanan aset dimana perusahaan dapat meminimalkan aset atau aset yang rusak dan menciptakan manajemen risiko dimana perusahaan menumbuhkan kesadaran akan bahaya dan risiko dari aset yang dimiliki.

**2.1.3 Karakteristik**

Aset itu sendiri memiliki ciri utama dari komponen lain sebagai pembeda berupa penjelasan *Future Economic Benefit* yang artinya aset tersebut memiliki manfaat ekonomis yang dapat diperoleh suatu saat nanti.

**2.1.4 Jenis**

Bagian ini akan menjelaskan beberapa jenis aset, antara lain aset lancar dan aset tidak lancar.

**2.1.4.1 Aset Lancar**

1. **Dana Tunai**

Dana kas adalah kas yang disimpan dalam bentuk kas perusahaan yang telah dialokasikan sesuai fungsinya.

1. **Investasi Jangka Pendek**

Investasi jangka pendek adalah kas yang tersisa dari kegiatan produksi, yang dikembangkan kembali untuk menghasilkan keuntungan.

1. **Piutang Wesel**

Piutang Wesel bertujuan untuk menagih hutang kepada perusahaan lain, hal ini sah secara hukum karena sudah tertulis dalam undang-undang.

1. **Piutang Dagang**

Piutang Dagang adalah tagihan bagi perusahaan dalam bentuk kredit. Tujuannya adalah untuk memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam menjaga kestabilan kas atau dengan kata lain dapat mengelola pembayaran dalam piutang.

1. **Surat Berharga**

Surat berharga adalah surat yang dikeluarkan oleh suatu perusahaan sebagai bukti kepemilikan yang mewakili nilai kekayaan. Surat berharga ini bisa diperjualbelikan kapan saja, sehingga bisa mendapatkan uang tunai.

1. **Persediaan**

Persediaan adalah aset lancar berupa barang dan peralatan yang ditujukan untuk menunjang kegiatan perusahaan, serta barang yang dimaksudkan untuk dijual kembali dan didistribusikan untuk memperoleh jasa.

**2.1.4.2 Aset Tidak Lancar**

1. **Investasi Jangka Panjang**

Investasi jangka panjang adalah jenis investasi yang bisa dicairkan dalam jangka waktu melebihi 12 bulan.

A. Non-Permanen

Non-Permanen Investasi adalah penanaman modal yang dilakukan dengan tujuan untuk diperoleh dan tidak berkelanjutan, artinya dalam jangka waktu tertentu penanaman modal tersebut akan dijual kembali.

B. Permanen

Permanen adalah jenis investasi dalam jangka panjang dengan tujuan diadakan secara berkesinambungan, artinya tidak akan selesai.

1. **Aset Tidak Berwujud**

Aset tidak berwujud merupakan aset yang tidak memiliki bentuk fisik. Aset ini dapat digunakan untuk menghasilkan barang atau jasa, dan dapat disewakan kepada mereka yang membutuhkan.

1. Karakteristik pertama yaitu, tidak memiliki eksistensi fisik.
2. Karakteristik kedua yaitu, aset ini tidak tergolong dalam instrumen keuangan.
3. Karakteristik ketiga yaitu, bersifat jangka panjang dan menjadi beban tersendiri dalam penyusutan aset tidak berwujud pada setiap periode akuntansi (penyusutan).
4. **Aset Tetap**

Aset tetap merupakan harta berwujud yang dimiliki oleh suatu perusahaan untuk digunakan dalam kegiatan produksi atau tersedianya barang atau jasa yang dapat disewa dan digunakan lebih dari satu periode.

**2.2 Pengertian *Programmer***

*Programmer* adalah jenis profesi atau bisnis yang bertujuan untuk membuat sistem menggunakan bahasa pemrograman. Seseorang yang memiliki pengalaman menulis kode program (sintaks) dan merancang sistem, bisa juga disebut programmer. Kode atau bahasa pemrograman apa pun seperti Java, Python, Javascript, PHP, dll.

**2.3 *Freelancer***

Bagian ini akan membahas pengertian *freelancer*, perbedaan *freelance* dan pekerja pada biasanya, kelebihan *freelancer* dan kekurangan *freelancer*.

**2.3.1 Pengertian *Freelancer***

*Freelancer* adalah pekerjaan yang tidak berjangka panjang tetapi tetap memiliki hubungan yang kuat dengan perusahaan. Kontrak yang diberikan kepada para *freelancer* ini biasanya hanya berisi proyek, desain, dan waktu kerja, ditambah biaya yang dikenakan. Biaya yang dikenakan untuk para freelancer ini juga akan bervariasi tergantung pada tingkat kesulitan proyek dan jam terbang.

**2.3.2 Perbedaan *Freelance* dan Pekerja Biasa**

Umumnya, karyawan yang biasa disebut pekerja penuh waktu akan bekerja dari Senin hingga Jumat selama 7 hingga 8 jam kerja per hari. Karyawan biasa menerima gaji bulanan tetap dan diharuskan bekerja di tempat yang ditentukan seperti kantor, toko, atau pabrik.

Hal ini berbeda dengan *freelancer* yang mengutamakan fleksibilitas dalam hal jam kerja, lokasi, atau pekerjaan yang dilakukan.

**2.3.3 Kekurangan dan Kelebihan Freelance**

Bagian ini akan menjelaskan beberapa keuntungan dan kerugian menjadi seorang *freelancer*.

**2.3.3.1 Kelebihan**

1. **Tidak Terikat Jam Kerja**

Tidak terikat jam kerja, pekerjaan *freelancer* dinilai bukan dari kehadiran absensi kantor, namun dari hasilnya.

1. **Bebas lokasi bekerja**

Bebas lokasi bekerja, menjadi *freelancer* juga memiliki keuntungan tidak diwajibkan hadir di kantor.

1. **Pendapatan**

Pendapatan, hasil gaji yang didapat oleh seorang pekerja *freelancer* bersifat fluktuatif atau tidak fix.

1. **Prospektif**

Prospektif, banyak perusahaan yang saat ini membutuhkan *freelancer*, ini terbukti dengan banyaknya situs penyedia jasa *freelance* yang muncul saat ini.

**2.3.3.2 Kekurangan**

1. **Fasilitas Penunjang**

Fasilitas penunjang, karena tidak memiliki perusahaan tetap, seorang *freelancer* biasanya tidak memiliki asuransi atau fasilitas kantor lainnya.

1. **Kehilangan Inspirasi**

Kehilangan inspirasi, dengan banyaknya proyek dari berbagai industri di luar sana, bukan tidak mungkin seorang *freelancer* kehilangan inspirasi dalam bekerja. Ini akan lebih umum bagi mereka yang bekerja di industri kreatif seperti penulis konten atau pengembang web.

1. **Sulit Bersosialisasi**

Sulit bersosialisasi, karena perusahaan tidak memiliki fasilitas tetap dan tidak diharuskan datang ke kantor, para pekerja lepas biasanya kesulitan bersosialisasi dan berteman.

1. **Status Sosial**

Status sosial, bagi sebagian orang terutama generasi di atas 80-an, jabatan dan pekerjaan yang bertahan dalam satu perusahaan adalah suatu keharusan. Ini sering menyiratkan bahwa *freelancer* adalah pengangguran.

**BAB III**

**PENUTUP**

**3.1  Kesimpulan**

Saat ini, sangat sulit bagi programmer muda (baru lulus sekolah atau sarjana) untuk mendapatkan pekerjaan, karena mereka harus memiliki pengalaman kerja saat melamar nanti. Jika programmer sudah memulai asetnya dari awal atau ada forum yang bisa menampung para programmer sehingga mudah untuk mengetahui pengalaman kerja di lapangan, sehingga ketika mereka lulus tentunya mereka akan paham betul.

Sebenarnya kebijakan pemerintah dapat menguntungkan beberapa pihak karena adanya bantuan kepada pihak-pihak tersebut, namun sebagian besar masyarakat yang menyalahgunakannya sehingga efektivitasnya masih kurang. Memiliki forum di sekolah atau perguruan tinggi dengan menjadikan aset dengan menjadi *freelancer* dapat membantu pengalaman kerja di kemudian hari.

Namun kegiatan tersebut bersifat sementara hanya untuk melakukan pekerjaan, tetapi setelah lulus, Anda dapat membuat aset sendiri atau melamar pekerjaan.

**3.2 Saran**

Saran dari penulis agar kedepannya dengan dibentuknya forum yang dapat melatih mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman kerja sambil tetap mencari ilmu, kami penulis jika kegiatan ini diadakan banyak mahasiswa setelah lulus akan merasa percaya diri untuk bekerja dan tidak memilih untuk menjadi pengangguran.

**DAFTAR PUSTAKA**

1. <https://id.wikipedia.org/wiki/Aset>
2. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-programmer-hal-yang-wajib-dikuasai/>
3. <https://voffice.co.id/jakarta-virtual-office/business-tips/freelance-adalah/>

**LAMPIRAN**

**RIWAYAT HIDUP**

****

Rahmat Sunjani, lahir di Garut pada tanggal 27 November 2001 dan sekarang menetap di Kp.Papakmanggu RT 01/ RW 14 Desa Cibodas Kec. Pasirjambu Kabupaten.Bandung Kini penulis berusia 20 tahun. Penulis menyelesaikan Pendidikan dasar SD. Jatisari 02 pada tahun 2014, dan melanjutkan Pendidikan di SMP 5 Cisompet dan SMK MK KP Pasirjambu . Sekarang penulis tengah menempuh Pendidikan Strata Satu (S1) semester 3 di Universitas Nurtanio Bandung Fakultas Ilmu Komputer dan Informatika dan mengambil program studi Teknik Informatika.

Pengalaman organisasi di kampus, penulis mengikuti organisasi mahasiswa yaitu Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas (BEMFA) sebagai Humas External dan Himpunan Mahasiswa Informatika (HMIF) sebagai Medkominfo .

Dengan semangat dan motivasi yang tinggi untuk terus berusaha dan belajar, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan karya tulis ilmiah ini. Semoga dengan penulisan karya tulis ilmiah ini mampu menambah wawasan dan bermanfaat bagi pembaca.

Akhir kata penulis mengucapkan saya syukur yang sebesar-besarnya atas selesainya karya tulis ilmiah yang berjudul “***PROGRAMMERS* MUDA MEMBANGUN ASET PENDAPATAN DENGAN MENJADI *FREELANCER”.***



Cintana Saummi Agira, lahir di Bandung pada tanggal 16 November 2001 dan sekarang menetap di JL.Kasuari II NO.76 Rt/Rw 002/009 Kota.Bandung Kini penulis berusia 20 tahun. Penulis menyelesaikan Pendidikan dasar SDN Gaduda pada tahun 2014, dan melanjutkan Pendidikan di SMPN 32 Bandung dan MAN 1 Bandung . Sekarang penulis tengah menempuh Pendidikan Strata Satu (S1) semester 3 di Universitas Nurtanio Bandung Fakultas Ilmu Komputer dan Informatika dan mengambil program studi Teknik Informatika.

Pengalaman organisasi di kampus, penulis mengikuti organisasi Himpunan Mahasiswa Informatika (HMIF) sebagai Anggota .

Dengan semangat dan motivasi yang tinggi untuk terus berusaha dan belajar, penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan karya tulis ilmiah ini. Semoga dengan penulisan karya tulis ilmiah ini mampu menambah wawasan dan bermanfaat bagi pembaca.

Akhir kata penulis mengucapkan saya syukur yang sebesar-besarnya atas selesainya karya tulis ilmiah yang berjudul “***PROGRAMMERS* MUDA MEMBANGUN ASET PENDAPATAN DENGAN MENJADI *FREELANCER”.***