Senin :

Kegiatan workshop offline pertemuan ke 2.terdapat beberapa kegiatan yaitu melanjutkan prototype dan memperbaiki ideasi yang belum sesuai kemudian dilanjutkan presentasi kelompok mengenai design thinking yang sudah dibuat mulai dari empaty sampai prototype. untuk case yang saya angkat yaitu permasalahan susahnya antrian yang kurang teratur dan sangat lama pada puskesmas di banyuwangi.

Selasa :

Penyampaian materi agile scrum oleh kak hanif. hal yang saya dapat yaitu Agile adalah tangkas,gesit lincah dan mampu beradaptasi atau Suatu pola pikir dan kebiasaan yang mengedepankan kecepatan dan ketangkasan untuk menyesuaikan kondisi dalam merespon perubahan dan kebutuhan. Scrum merupakan kerangka kerja bukan sebuah metodologi manajemen proyek yang digunakan untuk pengembangan piranti lunak dan juga untuk pengembangan produk.

Rabu :

Materi lanutan ui/ux yang membahas tentang user journey map. insight yang saya dapat yaitu didalam user journey map pada tahap pertama terdapat beberapa step antara lain step actifity,level emosi,pengalaman yang kita alami, dan analisis kebutuhan yang diperlukan untuk masalah tersebut.kemudian pada fase kedua yaitu membuat how might we nya atau pertanyaan yang berhubungan dengan solusi atau permasalahan

Kamis :

Lanjutan kelas web basic yang membahas tentang css. css merupakan pasangan dari html itu sendiri jika diibaratkan html itu kerangka manekin nah css ini merupakan baju/aksesoris nya. jadi di dalam css ini kita bisa memodifikasi atau mempercantik suatu halaman web yang sudah kita buat menggunakan html misalkan menambahkan warna,posisi nya dimana,menambahkan border,mengatur font kita dll. dalam penulisan css sendiri terdapat inline css,internal css dan eksternal css

Jumat :

Terdapat dua materi yaitu smart city dan metodogi penelitian.hal yang saya dapat yaitu :

Smart city adalah Kawasan yang dapat mengelola berbagai sumber daya nya secara efektif dan efisien untuk menyelesaikan tantangan prioritas,meningkatkan kualitas layanan,meningkatkan produktifitas dan daya saing. Smart city readiness : Kesiapan masyarakat dengan konteks budaya, Kesiapan sdm,infrastruktur fisik,digital dan social, Kesiapan sdm,kemampuan birokrasi dan Kesesuaian dengan kondisi geografis,alam atau lingkungan

Menulis pendahuluan (metodologi penelitian)

1. Judul

2. Latar belakang masalah biasanya berisi Mengapa topik ini menarik diteliti, Apa yang mendoorong anda meneliti topik ini, Referensi penelitian sebelumnya

3. Perumusan masalah : Merupakan upaya untuk menyatakan secara tersurat pertanyaan yang ingin dicari jawaban,biasanya terdapat minimal 2 pertanyaan dan dapat ditulis dengan kalimat tanya

4. Pembatasan masalah : Menjelaskan ruang lingkup penelitian dan dapat diambil dari perumusan masalah yang belum bisa dilakukan

5. Tujuan : memuat sesuatu yang hendak dicapai dlm penelitian atau tingkat keberhasilan yang dapat diukur