

LAPORAN AKHIR
STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT 2023
COMPLETE MOBILE ENGINEER CAREER WITH
FLUTTER Di PT MARKA KREASI PERSADA
(ALTERRA ACADEMY)

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program MSIB MBKM

oleh :

Christian Yuda Pratama / 1204025



Program Studi D4 Teknik Informatika
Universitas Logistik & Bisnis Internasional
2024

LEMBAR PENGESAHAN

COMPLETE MOBILE ENGINEER CAREER WITH FLUTTER Di PT MARKA KREASI PERSADA (ALTERRA ACADEMY)

Christian Yuda Pratama 1204025

Laporan Internship 1 ini telah diperiksa, disetujui dan disidangkan
Di Bandung, tanggal-bulan-tahun
Oleh:

Penguji Pendamping,

Penguji Utama,

Roni Andarsyah, S.T., M.Kom., SFPC
NIK: 115.88.193

Rolly Maulana
Awangga, S.T., MT., CAIP, SFPC.
NIK: 117.86.219

Pembimbing,

Koordinator Internship I,

Roni Andarsyah, S.T., M.Kom., SFPC
NIK: 115.88.193

Syafrial Fachri Pane, ST.
MTI, EBDP, CDSP, SFPC
NIK: 117.88.233

Menyetujui,
Ketua Program Studi D-IV Teknik Informatika,

Roni Andarsyah, S.T., M.Kom., SFPC
NIK: 115.88.193

ABSTRAKSI

Laporan Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka ini membantu hasil dari program “Complete Mobile Engineer Career With Flutter” yang diikuti oleh penulis di alterra academy pada tahun 2023. Program ini merupakan bagian dari inisiatif Kebijakan Kampus Merdeka yang diluncurkan oleh Menteri Pendidikan dan Pembangunan Manusia dengan tujuan mempersiapkan generasi masa depan untuk menghadapi tantangan dan perubahan di tempat kerja. PT MARKA KREASI PERSADA, sebuah organisasi berkembang yang berkomitmen untuk memperluas pendidikan dan mengintegrasikan mahasiswa ke dalam dunia kerja, adalah sponsor program ini. Fokus program ini adalah pengembangan keterampilan mobile engineering menggunakan Flutter. Tujuan jangka panjangnya adalah untuk meningkatkan pendidikan rekayasa perangkat lunak, pengembangan aplikasi seluler, dan proses penerapan.

Tujuan laporan ini adalah menjelaskan hasil studi independen yang mencakup pemahaman konseptual dan keterampilan praktis dalam pengembangan aplikasi mobile menggunakan Flutter. Program ini melibatkan pembelajaran asynchronous dan synchronous, termasuk pre-preparation learning, sesi daring dengan mentor, mini project, dan capstone project. Kesimpulan umum dari kegiatan MSIB ini adalah bahwa inisiatif ini memberikan manfaat signifikan bagi mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja. Hasil laporan ini mencakup identifikasi capaian dan kekurangan pribadi selama program, serta proyek-proyek yang telah berhasil dikerjakan. Adanya kesempatan remedial dan kelas tambahan juga menunjukkan komitmen untuk meningkatkan pemahaman peserta.

Kata kunci: Kampus Merdeka, Studi Independen Bersertifikat, Mobile Engineering, Flutter, MSIB, PT MARKA KREASI PERSADA.

KATA PENGANTAR

Dengan rendah hati, Saya ingin menyampaikan rasa terima kasih atas berakhirnya perjalanan Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) di alterra academy. Tanpa kerjasama, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak, saya tidak akan mampu menyelesaikan program ini dengan baik. Pertama-tama, terima kasih kepada mentor kami, Ade Muhammad, yang dengan penuh dedikasi memberikan arahan dan panduan dalam program "Complete Mobile Engineer Career With Flutter."

Bimbingan beliau telah menjadi pilar pengetahuan yang membimbing langkah-langkah kami dalam memahami dunia mobile engineering. Tidak hanya itu, saya juga mengucapkan terima kasih selaku pembimbing internship saya di Universitas Logistik dan Bisnis Internasional, Pak Roni Andarsyah, yang telah memberikan nasihat-nasihat yang sangat berharga dalam pengembangan teknis dan soft skill kami.

Setinggi-tingginya penghargaan kami sampaikan kepada teman-teman kelompok 6 Flutter Mobile, yang telah menjadi mitra perjalanan kami. Segala kerja sama, kolaborasi, dan dukungan kami telah berkontribusi terhadap keberhasilan kami dalam menyelesaikan proyek ini. Terakhir, tampaknya penting, kami berterima kasih kepada semua tim Mental Health Care yang telah memberikan dukungan emosional dan semangat positif selama kami menjalani program ini. Segala kontribusi dan dukungan mereka telah membantu kami mengatasi berbagai tantangan.

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan Program Studi Teknik Informatika ...	Error! Bookmark not defined.
Lembar Pengesahan	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAKSI	2
KATA PENGANTAR	4
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR TABEL.....	7
DAFTAR GAMBAR	8
BAB I.....	9
I.1 Latar Belakang.....	9
I.2 Lingkup.....	10
I.3 Tujuan.....	11
BAB II.....	12
II.1 Struktur Organisasi	13
II.2 Lingkup Pekerjaan	14
II.3 Deskripsi Pekerjaan.....	15
II.4 Jadwal Kerja.....	18
BAB III	22
III.1 Uraian Kegiatan	22
III.2 Deskripsi Permasalahan	22
III.3 Solusi Permasalahan	23
III.4 Pencapaian Hasil dan Umpan Balik Perusahaan.....	23
BAB IV	48
IV.1 Kesimpulan	48
IV.2 Saran	48
BAB V	49
Bab VI.....	50
Lampiran A. TOR	50
Bab VII	53
Lampiran B. Log Activity.....	53
Lampiran C. Dokumen Teknik	66
1. Empati Care.....	66

2. Anggota Team Mobile	66
3. Final Presentasi Projek Seluruh TIM	67
4. Github Projek	67
5. Tool Yang Digunakan.....	69
6. Testing Results.....	69
8. Dokumentasi Postman	71
9. Desain Mockup Mobile Figma	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1 MVP Mini Projek.....	23
Tabel 2 Repositori Projek	24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo Alterra Academy.....	12
Gambar 2 Struktur Organisasi	13
Gambar 3 LMS Alterra Academy	15
Gambar 4Praktikum dengan menggunakan platform Notions.....	15
Gambar 5 Login Buku	24
Gambar 6 Daftar User.....	25
Gambar 7 Tampilan Beranda Buku	26
Gambar 8 Tampilan Detail Buku	27
Gambar 9 Tampilan Koleksi Buku	28
Gambar 10 Profil screen	29
Gambar 11 Onboarding Aplikasi	30
Gambar 12 Onboarding.....	31
Gambar 13 Onboarding.....	31
Gambar 14 Login Aplikasi.....	32
Gambar 15 Pendaftaran Aplikasi	33
Gambar 16 Input Username	33
Gambar 17 Input No Handphone.....	34
Gambar 18 Masukkan Tanggal Lahir	35
Gambar 19 Input Jenis Kelamin.....	35
Gambar 20 Lupa Sandi	36
Gambar 21 Inbox Gmail	36
Gambar 22 Home Screen	37
Gambar 23 Notifikasi.....	37
Gambar 24 Syarat dan Ketentuan	38
Gambar 25 Artikel	38
Gambar 26 Artikel Detail.....	39
Gambar 27 Paket Konseling	39
Gambar 28 Pilih Psikolog	40
Gambar 29 Profile Psikolog.....	40
Gambar 30 Pembayaran Konseling.....	41
Gambar 31 Verifikasi Pembayaran	41
Gambar 32 Proses Verifikasi	42
Gambar 33 Notifikasi Pembayaran	42
Gambar 34 Memilih Konseling	43
Gambar 35 Chat Konseling.....	43
Gambar 36 Mulai Konseling.....	44
Gambar 37 Chat Dokter	44
Gambar 38 Konseling Via Gmeet.....	45
Gambar 39 Notifikasi Konseling	45
Gambar 40 Riwayat Transaksi.....	46
Gambar 41 Detail Pemesanan.....	46
Gambar 42 Chat Bot	47

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pendidikan tinggi merupakan tahapan penting dalam membantu mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan dan perubahan di dunia kerja yang lebih baik.[1] Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) mencetuskan Program Studi dan Magang Independen Bersertifikat (MSIB) sebagai respon terhadap kemajuan teknologi, masyarakat, dan pendidikan.[2] Tujuannya dengan melibatkan diri dalam program tersebut, diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan dan memperkuat keterampilan serta bakatnya, baik dalam aspek *soft-skill* maupun *hard-skill*. [3]

MSIB merupakan salah satu program lama yang masih digunakan di Kebijakan Kampus Merdeka. Selain MSIB, ada program lain seperti pengembangan proyek pengabdian masyarakat, program pertukaran pelajar, asistensi mengajar di satuan pendidikan, dan program mengembangkan wirausaha.[4] Semua program dalam seri ini dirancang untuk membantu mahasiswa menghadapi perubahan yang cepat dalam teknologi, kehidupan sosial, agama, dan tempat kerja.

PT MARKA KREASI PERSADA telah mengambil bagian dalam program yang berjudul "Studi Independen Bersertifikat: *Complete Mobile Engineer Career With Flutter*" dalam konteks pelaksanaan MSIB. PT MARKA KREASI PERSADA berkomitmen untuk memperluas pendidikan dan mengintegrasikan mahasiswa ke dalam dunia kerja. PT MARKA KREASI PERSADA, sebagai organisasi yang sedang berkembang dan anggota MSIB, memiliki tujuan utama untuk mengembangkan keterampilan karyawannya melalui proyek-proyek yang relevan dengan kebutuhan industri. Misi perusahaan adalah memberikan pelatihan yang efektif, mengembangkan potensi karyawan, dan menciptakan lingkungan kerja yang inspiratif. Visi perusahaan menekankan pentingnya pengembangan sumber daya manusia di pasar tenaga kerja global.

Di era teknologi yang terus berkembang ini, inovasi dalam pengembangan aplikasi mobile menjadi semakin penting.[5] MSIB yang dilaksanakan oleh PT MARKA KREASI PERSADA, yaitu pada "Complete Mobile Engineer Career with Flutter," berfokus pada pengembangan keterampilan dalam bidang mobile engineering dengan menggunakan Flutter.[6] Penggunaan Flutter sebagai kerangka kerja untuk mengembangkan aplikasi mobile memberikan kesempatan yang berharga bagi para mahasiswa untuk mempelajari dan meningkatkan teknologi saat ini.[7] Hasilnya, para manajer tidak hanya mendapatkan

pemahaman konseptual, tetapi juga keterampilan praktis dalam mengembangkan aplikasi mobile yang responsif dan inovatif.[8]

Inisiatif ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi para mahasiswa ketika mereka memasuki dunia kerja.[9] Maka dari itu dalam laporan ini, akan dijabarkan dan dijelaskan mengenai hasil studi independen yang telah saya lakukan selama mengikuti program kelas bersama tim alterra academy, dan semua yang telah saya dapatkandari hasil belajar serta kegiatan seperti mini proyek dan final proyek, maupun kendala yang ada ketika saya menghadapi proses pembelajaran tersebut.

I.2 Lingkup

Laporan ini membahas hasil dari studi independen yang saya jalani dalam program "Complete Mobile Engineer Career With Flutter" di tahun 2023. Program ini melibatkan pembelajaran individu dan proyek tim, yang mencakup berbagai aspek keahlian khusus dalam pengembangan perangkat lunak. Mahasiswa belajar tentang dasar-dasar software engineering, pembangunan aplikasi mobile dengan Flutter, serta proses deployment. Pembelajaran dilakukan melalui pendekatan asynchronous dan synchronous.

Mahasiswa mengikuti pre-preparation learning dengan menonton video pembelajaran, mengerjakan quiz dan tugas praktek individu secara mandiri. Sesi synchronous melibatkan pertemuan daring tiga kali seminggu dengan mentor, melibatkan metode lecturing, praktek langsung, dan diskusi kelompok. Program ini tidak hanya menekankan aspek teknis Flutter, tetapi juga menyediakan pembekalan soft skill profesional, mini project, dan capstone project.

Setiap peserta didampingi oleh mentor praktisi berpengalaman, dengan rasiommentor dan mentee sebesar 1:25. Ada kesempatan remedial bagi peserta dengan nilai di bawah standar, dan kelas tambahan tersedia bagi yang ingin memahami materi tertentu. Pada akhir program, peserta mengikuti ujian akhir berupa pembuatan proyek akhir denganpresentasi. Proyek ini melibatkan kolaborasi antar kelompok yang mewakili berbagai keahlian seperti Backend Engineer, Frontend Engineer, Mobile Engineer, UI/UX Designer, dan Quality Engineer.

I.3 Tujuan

Tujuan dari laporan ini adalah menjabarkan atau menjelaskan dari hasil studi independen yang telah dilakukan selama mengikuti kelas Complete Mobile Engineer Career With Flutter di alterra academy. Dan melalui hasil laporan yang diberikan dapat diharapkan memberikan keterangan dan gambaran tentang pengetahuan yang sudah saya dapatkan selama kurang lebih 4 sampai 5 bulan serta proyek yang telah dikerjakan maupun semua kendala yang saya dapatkan selama proses pembelajaran tersebut.

Selain itu tujuan lain dari hasil laporan ini menjadi acuan dan bahan evaluasi dari saya untuk mengetahui sudah sampai mana saya dapat mengetahui capaian yang dimiliki serta untuk melihat hasil identifikasi kekurangan yang masih banyak pada diri saya sehingga saya dapat memperbaiki di masa yang akan datang. Dengan demikian laporan ini juga dapat memberikan manfaat bagi diri saya sebagai bahan evaluasi maupun bagi pihak lain yang ingin mengetahui hasil yang telah diperoleh dari studi independen di alterra academy. Adapun hasil yang diperoleh dan didapatkan selama mengikuti program MSIB di mitra alterra academy sebagai berikut :

- | | |
|--------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| 1. Introduction To Mobile App Development | 11. Flutter Layout |
| 2. Basic Version Control And Branch Management (GIT) | 12. Flutter Form |
| 3. Fundamental Dart | 13. Advance Form Input |
| 4. Branch, Loop, Function Dart | 14. Assets (Font, Image) |
| 5. Advance Function, Async Await, Collection Dart | 15. Dialog Bottomsheet & Flutter Navigation |
| 6. Fundamental Object Oriented Programming | 16. State Management Provider And Bloc |
| 7. Deep Dive Into Dart Object Oriented Programming | 17. Intro Rest API & Advance REST API With DIO |
| 8. Intro Flutter, Widget | 18. MVVM |
| 9. Installation Command Line Interface And Package Management In Flutter | 19. UI Testing |
| 10. Platform Widget | 20. Openai In Flutter |

BAB II

PT Marka Persada atau (Alterra Academy)



Gambar 1 Logo Alterra Academy

Alterra Academy, juga dikenal sebagai PT Marka Kreasi Persada, merupakan sebuah perusahaan startup yang berdiri pada tahun 2021 di Malang, Indonesia. Pendiri utamanya, Bramantya Adiputra Djaafara, adalah seorang pengusaha muda Indonesia yang memiliki tekad untuk membantu masyarakat Indonesia dalam meningkatkan keterampilan mereka dan meningkatkan peluang pekerjaan melalui layanan pendidikan online yang terjangkau.

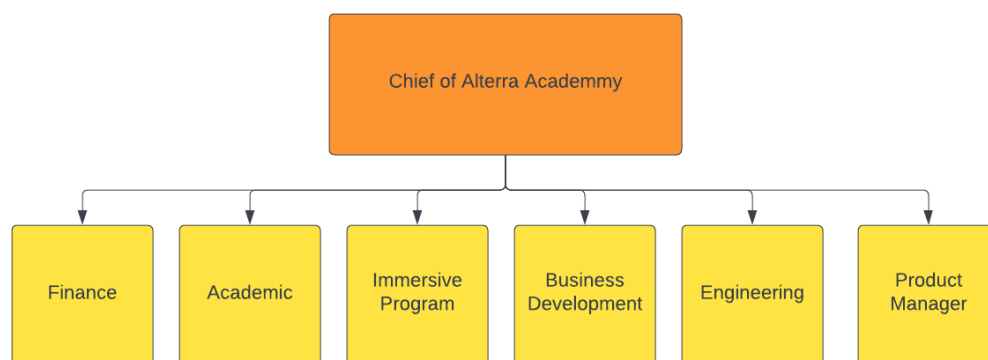
Motivasi utama pendirian Alterra Academy berasal dari tantangan yang dihadapi oleh Alterra Group, yaitu kesulitan dalam mencari talenta digital berkualitas di Indonesia. Persaingan sengit untuk mendapatkan talenta digital berkualitas telah membuat biaya perolehan talenta semakin tinggi. Oleh karena itu, Alterra Academy diinisiasi dengan tujuan utama menciptakan talenta digital berkualitas.

Mereka berharap bahwa talenta yang dihasilkan tidak hanya akan mendukung kebutuhan Alterra Group, tetapi juga akan berkontribusi positif terhadap ekosistem digital Indonesia secara keseluruhan. Alterra Academy menawarkan beragam program pelatihan online di berbagai bidang, termasuk desain UI/UX, Quality Engineer, React JS Front-End Engineer, Golang Back-End Engineer, dan pengembangan perangkat seluler (Flutter). Program-program ini dirancang oleh para ahli dalam industri tersebut dan disampaikan melalui platform kursus online interaktif.

Alterra Academy memiliki visi untuk melihat generasi muda Indonesia tumbuh menjadi profesional teknologi yang diakui secara global, serta menjadi kontributor utama dalam

industri teknologi global. Untuk mencapai visi ini, misi Alterra Academy terfokus pada tiga pilar utama. Pertama, memberikan pendidikan berkualitas dengan menyediakan akses kepada setiap individu di Indonesia, tanpa memandang latar belakang atau status sosial mereka. Kedua, melatih dan menciptakan lulusan terbaik yang dihormati di seluruh industri teknologi, siap untuk memberikan kontribusi yang signifikan. Terakhir, Alterra Academy bertekad menjadi sumber utama referensi dan pembelajaran dalam pengembangan teknologi, serta memainkan peran penting dalam pertumbuhan ekosistem digital Indonesia. Dengan visi dan misi ini, Alterra Academy berkomitmen untuk memainkan peran sentral dalam mengarahkan generasi muda Indonesia menuju kesuksesan dalam dunia teknologi global.

II.1 Struktur Organisasi



Gambar 2 Struktur Organisasi

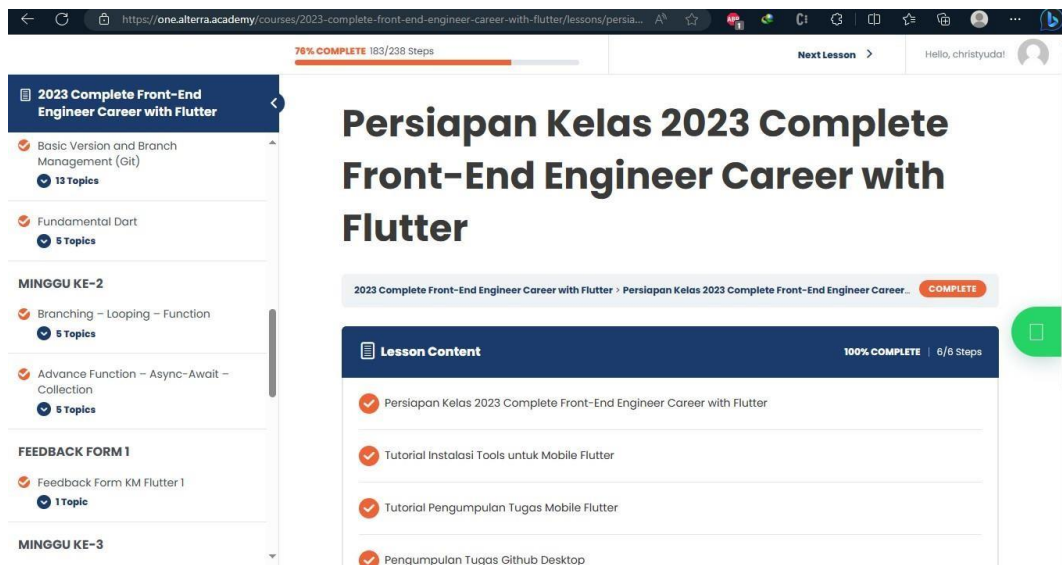
Deskripsi pekerjaan untuk berbagai peran dalam perusahaan Alterra Academy mencakup beragam tanggung jawab dan fokus kerja.

- A. Dalam divisi keuangan, staf keuangan bertanggung jawab untuk mengelola aspek keuangan perusahaan, seperti pemantauan anggaran, laporan keuangan, perencanaan pajak, dan manajemen risiko keuangan.
- B. tim akademik atau academic adalah tulang punggung pendidikan di Alterra Academy. Mereka merancang, mengembangkan, dan menyampaikan kurikulum berkualitas tinggi untuk program-program pelatihan online yang mencakup berbagai disiplin teknologi. Mereka juga memantau kemajuan peserta dan memastikan kualitas pendidikan yang tinggi.

- C. Tim immersive program adalah perancang dan pengelola program pelatihan praktis yang mendalam, seperti program pengembangan perangkat lunak dan teknologi lainnya. Mereka bertanggung jawab untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menantang dan mempersiapkan peserta dengan keterampilan yang diperlukan untuk sukses dalam dunia kerja.
- D. Bagian pengembangan bisnis (business development) fokus pada membangun hubungan dengan mitra strategis, perusahaan, dan institusi pendidikan lainnya. Mereka mencari peluang kemitraan baru dan mengembangkan strategi untuk pertumbuhan perusahaan.
- E. tim engineering bertanggung jawab untuk mengelola infrastruktur teknologi perusahaan, mengembangkan dan memelihara platform pembelajaran online, serta memecahkan masalah teknis yang muncul selama operasi sehari-hari.
- F. Product Manager adalah tentang merancang, mengembangkan, dan mengelola produk dan layanan Alterra Academy. Mereka bekerja untuk memastikan produk dan layanan yang disediakan sesuai dengan kebutuhan peserta, dan mereka bertanggung jawab untuk mengelola seluruh siklus hidup produk.

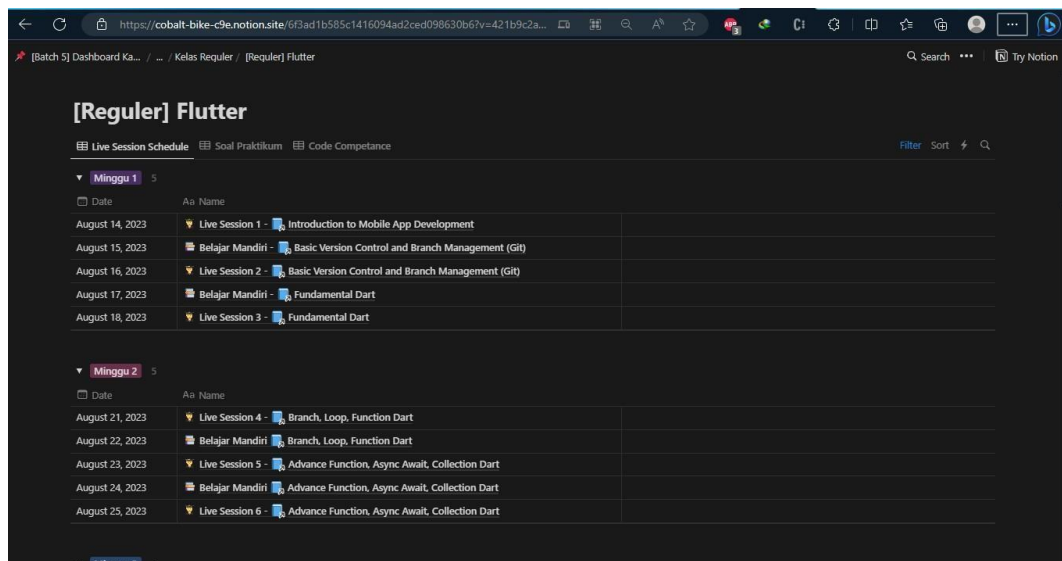
II.2 Lingkup Pekerjaan

Program studi independen pada alterra academy dengan kelas Complete Mobile Engineer Career With Flutter dilaksanakan dari 14 Agustus 2023 hingga 31 Desember 2023 dengan Pada proses Studi Independen di Alterra Academy memberikan peserta pengalaman pembelajaran yang komprehensif dan praktis dalam berbagai aspek teknologi. Selama program, peserta akan mengikuti pembelajaran individu yang melibatkan kelas- kelas asinkronus. Ini termasuk persiapan awal dengan menonton video pembelajaran, mengikuti ujian pilihan ganda, dan membuat ringkasan dari setiap materi seperti pada gambar berikut.



Gambar 3 LMS Alterra Academy

Selanjutnya, peserta akan menjalani praktikum yang tersedia di platform Notion seperti pada gambar berikut.



Gambar 4Praktikum dengan menggunakan platform Notions

II.3 Deskripsi Pekerjaan

A. Materi Pelaksanaan

Semua materi pembelajaran dapat diakses di platform Alta.id. Selain pembelajaran asinkronus, program juga melibatkan sesi pembelajaran sinkronus melalui ZoomMeeting, di mana mentor akan menjelaskan materi yang telah disampaikan dalam video pembelajaran. Selain itu, peserta juga memiliki kesempatan untuk berinteraksi langsung

dengan mentor, berkonsultasi, dan memperdalam pemahaman mereka tentang topik yang diajarkan. Adapun hal yang harus dipelajari ataupun proses dari beberapa tahapan yang dilaksanakan dalam program studi independen dari kelastersebut adalah sebagai berikut:

- a. Pengantar Pengembangan Aplikasi Mobile: Proses ini memperkenalkan dasar-dasar pengembangan aplikasi mobile, memberikan pemahaman awal tentang lingkup dan pentingnya pengembangan aplikasi untuk platform mobile.
- b. Kontrol Versi Dasar dan Pengelolaan Cabang (GIT): Melibatkan pembelajarantentang penggunaan kontrol versi dengan GIT, serta manajemen cabang untukmemahami praktik kolaboratif dalam pengembangan perangkat lunak.
- c. Dasar Dart: Proses ini fokus pada pemahaman fundamental bahasa pemrograman Dart, menjadi dasar yang diperlukan untuk pengembangan aplikasi mobile dengan Flutter.
- d. Pemrograman Dart: Melibatkan pemahaman konsep dasar pemrograman seperti percabangan, perulangan, dan fungsi dalam bahasa Dart, membentuk landasan pemrograman yang kuat.
- e. Fungsi Lanjutan, Async Await, dan Koleksi Dart: Proses ini membahas konsep-konsep lanjutan dalam pemrograman Dart, termasuk penggunaan fungsi lanjutan, teknik Async Await, dan manipulasi koleksi data.
- f. Dasar Pemrograman Berorientasi Objek: Memberikan pengantar konsep dasar pemrograman berorientasi objek, yang esensial untuk memahami struktur dandesain aplikasi yang kompleks.
- g. Penelitian Mendalam dalam Pemrograman Berorientasi Objek Dart: Melibatkan pemahaman mendalam tentang konsep pemrograman berorientasiobjek dalam bahasa Dart, mempersiapkan mahasiswa untuk pengembangan aplikasi yang lebih kompleks.
- h. Pengantar Flutter, Widget: Proses ini memperkenalkan framework Flutter dankonsep dasar widget sebagai elemen bangunan utama dalam pengembangan antarmuka pengguna.
- i. Instalasi Command Line Interface dan Manajemen Paket di Flutter: Mahasiswa mempelajari cara menginstal dan menggunakan Command Line Interface(CLI) serta manajemen paket dalam lingkungan Flutter.
- j. Widget Platform: Proses ini membahas konsep widget platform dalam Flutter, memberikan pemahaman tentang bagaimana aplikasi dapat berinteraksi dengan platform tempatnya berjalan.
- k. Tata Letak Flutter: Melibatkan studi tentang tata letak dalam pengembangan aplikasi

Flutter, termasuk penggunaan widget untuk mengatur elemen antarmuka pengguna.

1. Form Flutter: Proses ini fokus pada pembelajaran tentang pembuatan dan pengelolaan formulir dalam aplikasi Flutter.
- m. Input Form Lanjutan: Melibatkan pemahaman lebih lanjut tentang teknik input form yang lebih canggih dalam pengembangan aplikasi Flutter.
2. Aset (Font, Gambar): Mahasiswa mempelajari cara mengelola dan menggunakan berbagai jenis aset seperti font dan gambar dalam aplikasi Flutter.
3. Dialog Bottom Sheet & Navigasi Flutter: Proses ini membahas penggunaan dialog bottom sheet serta navigasi dalam pengembangan aplikasi Flutter.
4. Manajemen Status Provider dan Bloc: Melibatkan pembelajaran tentang teknik manajemen status menggunakan Provider dan Bloc dalam aplikasi Flutter.
5. Pengantar Rest API & Rest API Lanjutan dengan DIO: Mahasiswa memahami dasar-dasar dan konsep lanjutan tentang penggunaan Rest API dengan DIO dalam pengembangan aplikasi Flutter.
6. MVVM: Proses ini membahas konsep Model-View-ViewModel (MVVM) sebagai desain arsitektur dalam pengembangan aplikasi Flutter.
7. Pengujian Antarmuka Pengguna (UI Testing): Melibatkan pemahaman dan praktik pengujian antarmuka pengguna untuk memastikan kualitas aplikasi Flutter.
8. OpenAI dalam Flutter: Proses ini memperkenalkan penggunaan OpenAI dalam pengembangan aplikasi Flutter, membuka potensi integrasi kecerdasan buatan ke dalam aplikasi mobile.

B. Pengerjaan Mini Project

Pada tahap ini, peserta program akan mengimplementasikan pengetahuan yang telah diperoleh dalam pengerjaan mini project. Mini project ini dirancang untuk menguji pemahaman dan kemampuan praktis peserta dalam mengaplikasikan konsep-konsep yang telah dipelajari, sekaligus memberikan pengalaman nyata dalam menghadapi tantangan pengembangan aplikasi. Dimana peserta mengerjakan secara individu dan diberikan waktu selama 2 minggu pengerjaan.

C. Pengerjaan Capstone Project Akhir

Setelah menyelesaikan serangkaian pembelajaran dan mini project, peserta akan memasuki fase pengerjaan capstone project akhir. Proyek ini menjadi puncak dari keseluruhan program, di mana peserta akan menunjukkan penerapan pemahaman mendalam mereka dalam pengembangan aplikasi mobile dengan Flutter. Capstone project ini juga memungkinkan peserta untuk berkolaborasi dalam tim yang terdiri dari berbagai keahlian, menciptakan solusi inovatif, dan memberikan dampak positif dalam konteks aplikasi teknologi.

II.4 Jadwal Kerja

Jadwal kerja peserta program ini akan disusun secara terstruktur, mencakup waktu untuk pembelajaran mandiri, sesi live bersama mentor, dan tugas proyek. Dengan kombinasi pendekatan asynchronous dan synchronous, peserta dapat mengatur jadwal mereka sendiri untuk menyelesaikan tugas dan memanfaatkan sesi live untuk berdiskusi, konsultasi, serta mendapatkan bimbingan langsung dari mentor. Jadwal kerja ini dirancang untuk memberikan fleksibilitas kepada peserta sambil memastikan keterlibatan aktif dalam seluruh aspek program.

Program Studi independen di Alterra Academy mencakup empat komponen utama

- a) Technical Skill Class (Kelas Keterampilan Teknis) fokus pada pengembangan keterampilan dasar dengan penekanan pada implementasinya dari perspektif quality engineer.
- b) Professional Skill Class (Kelas Keterampilan Profesional) membekali peserta dengan pengetahuan tentang karir di dunia teknologi, serta keterampilan non-teknis yang diperlukan oleh para profesional.

- c) Mini Project adalah tugas semi-akhir yang dikerjakan secara mandiri, di mana peserta melakukan pengujian platform berbeda, yaitu mobile, dan API. Terakhir,
- d) Capstone Project melibatkan pengembangan produk teknologi berdasarkan kasus nyata dalam industri atau produk yang sedang dikembangkan oleh Alterra Group. Fase ini memberikan pengalaman mirip dengan bekerja di tim pengembangan dalam dunia kerja.

Sebelum memulai pengerjaan proyek akhir, peserta memiliki jadwal rutin yang mencakup berbagai aspek pembelajaran.

- a) Setiap Senin, Rabu, dan Jumat, mereka menghadiri sesi live bersama mentor melalui Zoom Meeting dari pukul 18.30 hingga 21.00 WIB.
- b) Setiap hari Selasa dan Kamis diisi dengan pembelajaran asinkronus yang mencakup pengulangan materi, mengerjakan tugas praktikum, pembuatan ringkasan dari materi, dan menyelesaikan kuis pilihan ganda.
- c) mengikuti tiga sesi live keterampilan profesional dan menyelesaikan pre- test dan post-test pada materi keterampilan profesional.

Selama pengerjaan proyek akhir, peserta, dalam peran Mobile Front-End Engineer menggunakan Flutter.

- a) memiliki tanggung jawab penting dalam mengembangkan aplikasi yang bertujuan untuk mengelola stres dan kecemasan,
- b) memberikan akses untuk berbicara dengan psikolog atau ahli kesehatan mental, serta menyediakan informasi tentang kesehatan mental.
- c) Aplikasi ini akan digunakan oleh dua kelompok pengguna utama End user, yang dapat berbicara dengan psikolog atau ahli kesehatan mental, dan Dokter, yang memberikan rekomendasi terkait kesehatan mental kepada pengguna.
- d) Selain itu, Admin akan mengelola pengguna dan konten dalam aplikasi. Pekerjaan ini membutuhkan kemampuan teknis dan pemahaman tentang tata kelola aplikasi yang berperan dalam menyediakan dukungan yang berharga untuk kesejahteraan mental.
- e) Selain itu, peserta juga akan mempresentasikan proyek mini mereka di hadapan mentor dan kampus.

Dalam perjalanan pendidikan program "Complete Mobile Engineer Career With Flutter" yang inovatif ini, peserta akan mengikuti serangkaian kegiatan intensif yang mencakup live sessions, belajar mandiri, dan pengerjaan proyek. Berikut adalah jadwal kerja yang akan menuntun peserta melalui perjalanan pengembangan keahlian mobile engineering dengan menggunakan Flutter.

Tabel 0-1 Jadwal Kegiatan

Tanggal	Kegiatan
<i>August 14, 2023</i>	Live Session 1 - Introduction to Mobile App Development
<i>August 15, 2023</i>	Belajar Mandiri - Basic Version Control and Branch Management (Git)
<i>August 16, 2023</i>	Live Session 2 - Basic Version Control and Branch Management (Git)
<i>August 17, 2023</i>	Belajar Mandiri - Fundamental Dart
<i>August 18, 2023</i>	Live Session 3 - Fundamental Dart
<i>August 21, 2023</i>	Live Session 4 - Branch, Loop, Function Dart
<i>August 22, 2023</i>	Belajar Mandiri - Branch, Loop, Function Dart
<i>August 23, 2023</i>	Live Session 5 - Advance Function, Async Await, Collection Dart
<i>August 24, 2023</i>	Belajar Mandiri - Advance Function, Async Await, Collection Dart
<i>August 25, 2023</i>	Live Session 6 - Advance Function, Async Await, Collection Dart
<i>August 28, 2023</i>	Live Session 7 - Fundamental Object Oriented Programming
<i>August 29, 2023</i>	Belajar Mandiri - Fundamental Object Oriented Programming
<i>August 30, 2023</i>	Live Session 8 - Deep Dive Into Dart Object Oriented Programming (exploration)
<i>August 31, 2023</i>	Belajar Mandiri - Deep Dive Into Dart Object Oriented Programming (exploration)
<i>September 1, 2023</i>	Live Session 9 - Intro Flutter, Widget
<i>September 4, 2023</i>	Live Session 10 - Installation Command Line Interface and Package Management in Flutter
<i>September 5, 2023</i>	Belajar Mandiri - Installation Command Line Interface and Package Management in Flutter
<i>September 6, 2023</i>	Live Session 11 - Installation Command Line Interface and Package Management in Flutter

<i>September 7, 2023</i>	Belajar Mandiri - Platform Widget
<i>September 8, 2023</i>	Live Session 12 - Platform Widget
<i>September 11, 2023</i>	Live Session 13 - Flutter Layout
<i>September 12, 2023</i>	Belajar Mandiri - Flutter Layout
<i>September 13, 2023</i>	Live Session 14 - Flutter Form
<i>September 14, 2023</i>	Belajar Mandiri - Advance Form Input
<i>September 15, 2023</i>	Live Session 15 - Advance Form Input
<i>September 18, 2023</i>	Live Session 16 - Assets(Font, Image)
<i>September 19, 2023</i>	Belajar Mandiri - Dialog Bottomsheet
<i>September 20, 2023</i>	Live Session 17 - Dialog Bottomsheet & Flutter Navigation
<i>September 21, 2023</i>	Belajar Mandiri - Flutter Navigation
<i>September 22, 2023</i>	Live Session 18 - Flutter Navigation
<i>September 25, 2023</i>	Live Session 19 - State Management Provider
<i>September 26, 2023</i>	Belajar Mandiri - State Management Provider
<i>September 27, 2023</i>	Live Session 20 - State Management BLoC
<i>September 28, 2023</i>	Belajar Mandiri - State Management BLoC
<i>September 29, 2023</i>	Live Session 21 - Storage
<i>October 2, 2023</i>	Live Session 22 - Intro REST API
<i>October 3, 2023</i>	Belajar Mandiri - Intro REST API
<i>October 4, 2023</i>	Live Session 23 - Advance REST API with DIO
<i>October 5, 2023</i>	Belajar Mandiri - MVVM
<i>October 6, 2023</i>	Live Session 24 - MVVM
<i>October 9, 2023</i>	Live Session 26 - UI Testing
<i>October 10, 2023</i>	Belajar Mandiri - UI Testing
<i>October 11, 2023</i>	Live Session - Perkenalan AI & OpenAI
<i>October 12, 2023</i>	Belajar Mandiri - OpenAI in Flutter
<i>October 13, 2023</i>	Live Session - OpenAI in Flutter

BAB III

COMPLETE MOBILE ENGINEER CAREER WITH FLUTTER

III.1 Uraian Kegiatan

Program belajar mandiri "Complete Mobile Engineer Career With Flutter" di Alterra Academy memberikan pengetahuan dan praktik dalam mengembangkan aplikasi mobile dengan Flutter. Materi pembelajaran, termasuk video dan sesi langsung, tersedia melalui platform Alta.id. Materi yang diberikan mulai dari proses pengembangan aplikasi hingga penggunaan Git, Dart, Flutter, widget, manajemen status, REST API, dan OpenAI. Jadwal kerja disusun dengan sesi live tiga kali seminggu, belajar mandiri, dan persiapan proyek akhir. Fase manajemen proyek mencakup proyek mini untuk setiap individu dan proyek akhir untuk seluruh tim. Fleksibilitas jadwal memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan mentor dan menyelesaikan tugas. Tujuan dari program ini adalah untuk mengembangkan profesional teknologi dengan meningkatkan ketersediaan sumber daya teknis dan profesional di industri.

Di akhir program studi independen peserta diharuskan mengerjakan sebuah mini proyek dan capstone proyek dimana saya membuat mini proyek dengan tema Booksapps dengan memiliki berbagai fitur mvp. Selanjutnya ada capstone project dengan tema mental health care yang menjadi final project ini dengan digabungkan dari berbagai divisi keahlian pada proses ini merupakan pembuktian hasil belajar selama 5 bulan di alterra academy. Diharapkan kita sebagai peserta menikmati proses dan pengalaman simulasi kerjasama yang mendekati kerjasama di industri atau perusahaan teknologi menggunakan metode kerja yaitu agile, trello dan github project.

III.2 Deskripsi Permasalahan

Dalam proses mengikuti kelas atau aktivitas studi independen "Complete Mobile Engineer Career With Flutter" di alterra academy, tentunya peserta banyak mengalami beberapa hambatan atau kendala yaitu terlalu banyak cakupan materi yang mungkin memerlukan sedikit waktu lebih lama, disertai praktikum yang tentunya memberikan kebingungan ketika mengalami *error* saat menjalankan program *flutter*. Oleh karena itu

bagi peserta yang belum memahami sering terlambat dalam mengumpulkan tugas baik praktikum maupun quiz pilihan ganda.

III.3 Solusi Permasalahan

Permasalahan dan hambatan tentunya sering terjadi ketika melakukan aktivitas dalam proses pembelajaran, maka dari itu sumber yang diperlukan bukan hanya dari LMS yang ada pada program alta.id, namun artikel – artikel seperti *stackoverflow*, ataupun github sebagai tempat discuss, adapun dokumentasi resmi, serta *youtube* yang dapat diikuti terkait materi yang dipelajari untuk kegiatan tugas praktikum atau quiz.

III.4 Pencapaian Hasil dan Umpan Balik Perusahaan

III.4.1 Mini Project

Mini proyek merupakan sebuah hasil individu yang dilaksanakan dalam kurun waktu sekitar 2 minggu, dengan memanfaatkan semua yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran 1 minggu 3 kali live session dan 2 kali belajar mandiri. Pada mini project juga disyaratkan mengandalkan sebuah mvp (Minimum viable product) dimana harus menyertakan kualitas produksi dari segi fungsionalitas dan nilai kepada pelanggan atau target yang akan kita tuju. Adapun hasil mini project yang dikembangkan sebagai berikut :

Tabel 1 MVP Mini Projek

Nama	Tema	MVP Disetujui Mentor	MVP Menurut Mentee
Christian Yuda Pratama	BooksApp	<ul style="list-style-type: none"> - Mempunyai halaman dashboard buku - Sistem crud buku - Mempunyai halaman detail buku 	<ul style="list-style-type: none"> - Mempunyai halaman dashboard buku - Sistem crud buku - Mempunyai halaman detail buku

Tautan mini project repositori yang dikerjakan adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Repositori Projek

Nama Repositori	Link Repositori
Pembelajaran Materi	https://github.com/christyuda/flutter_ChristianYudaPratama
Flutter Frontend Mini Projek	https://github.com/christyuda/booksapps
Flutter Backend Mini Projek	https://github.com/christyuda/booksbe

Hasil dari program booksapps menggunakan flutter adalah sebagai berikut :

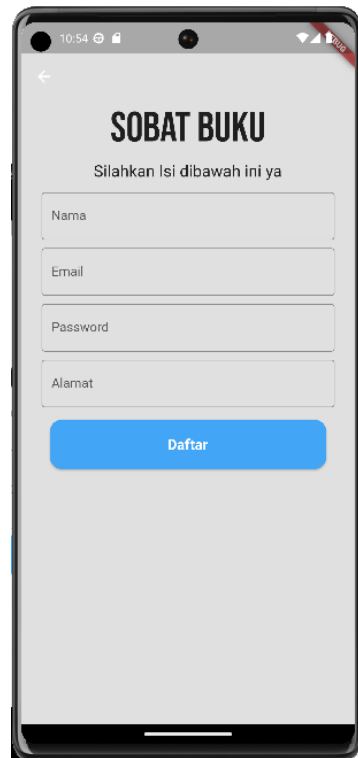


Gambar 5 Login Buku

Gambar tersebut menampilkan halaman login aplikasi Flutter Bookapps. Halaman ini terdiri dari dua bagian utama, yaitu:

Bagian atas: bagian ini menampilkan judul aplikasi, yaitu "Haloo Sobat Buku". Di bawah judul terdapat teks "Selamat datang kembali yaa". Teks ini ditujukan untuk pengguna yang telah memiliki akun di aplikasi Flutter Bookapps. Bagian bawah: bagian ini terdiri dari dua kolom. Kolom kiri berisi bidang untuk memasukkan

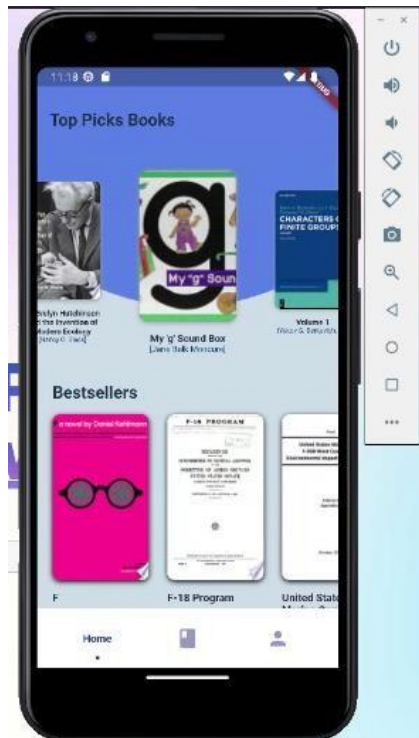
alamat email dan kata sandi. Kolom kanan berisi tombol "Masuk" dan tautan "Belum Punya Akun? Silahkan Daftar". Pengguna yang ingin masuk ke aplikasi Flutter Bookapps harus memasukkan alamat email dan kata sandi mereka di kolom yang disediakan. Setelah itu, pengguna dapat menekan tombol "Masuk" untuk melanjutkan.



Gambar 6 Daftar User

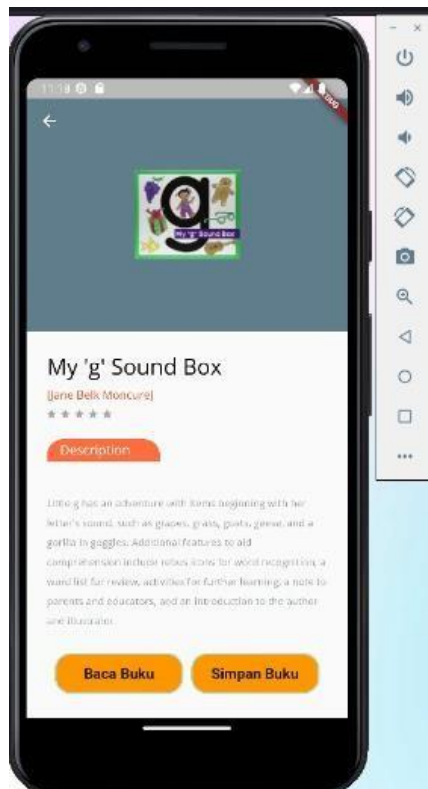
Jika pengguna belum memiliki akun di aplikasi Flutter Bookapps, mereka dapat menekan tautan "Belum Punya Akun? Silahkan Daftar" untuk membuat akun baru. Tentunya ini merupakan komponen untuk sebelum masuk ketahap selanjutnya dalam memilih buku

Berikut adalah penjelasan lebih rinci dari masing-masing elemen dalam gambar tersebut:



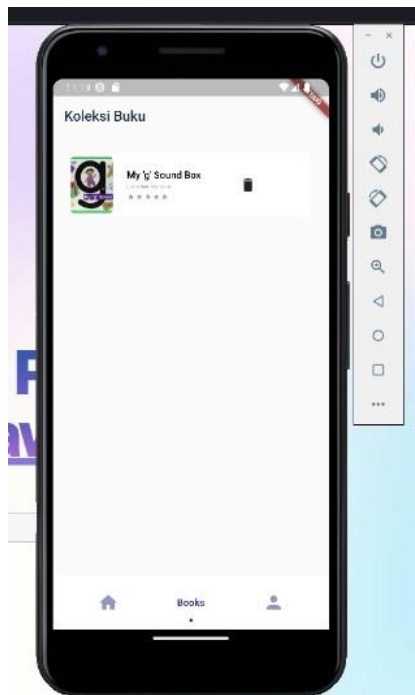
Gambar 7 Tampilan Beranda Buku

Tampilan awal buku disertai dengan berbagai macam jenis, ada top pick books, terdapat bestsellers books, lalu terdapat juga untuk pilihan berbagai genre. dibawah terdapat navigasi, dimana terdapat 3 menu, beranda, my books, dan profil.



Gambar 8 Tampilan Detail Buku

Dari gambar diatas merupakan sebuah tampilan detail screen buku yang telah dipilih, pengguna dapat menambahkan buku dikoleksi my books atau dapat ingin membaca buku yang nantinya akan langsung diarahkan ke sebuah link diplaystore book



Gambar 9 Tampilan Koleksi Buku

Dari gambar diatas terlihat bahwa buku yang tersimpan atau koleksi buku diambil dari hasil simpan buku yang ada dimenu sebelumnya yaitu detail screen book



Gambar 10 Profil screen

Gambar diatas merupakan sebuah menu profil yang berisikan dari data diri, dimana bertuliskan nama lengkap, email, password, dan alamat sesuai dengan yang dilakukan didaftar pertama.

III.4.2 Capstone Project

Capstone project merupakan finalisasi dari sebuah uji kompetensi pada output terakhir pada program magang studi independen. Proyek ini tidak hanya mencerminkan puncak pencapaian, tetapi juga merupakan bukti konkrit dari penerapan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama masa magang. Dimana dibutuhkan sekitar 1 bulan untuk mengerjakan proyek ini.



Gambar 11 Onboarding Aplikasi



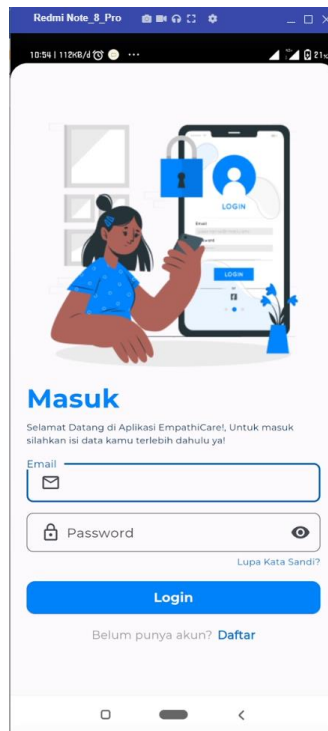
Gambar 12 Onboarding

Ada deskripsi singkat di bawah judul yang menjelaskan bahwa pengguna dapat mengakses konseling dengan dokter untuk mendiskusikan kebutuhan kesehatan mental dan emosional mereka. Tombol “Berikutnya” terletak di bagian bawah layar, memungkinkan pengguna untuk melanjutkan ke langkah selanjutnya dalam proses onboarding.



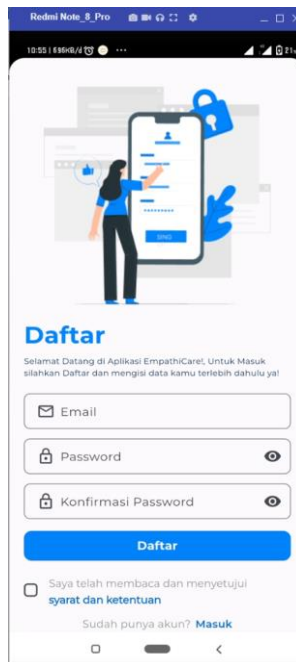
Gambar 13 Onboarding

Merupakan gambar onboarding dimana adalah langkah ketika untuk deskripsi terkait aplikasi empati care. Pengguna dapat menekan tombol berikutnya untuk masuk kehalaman selanjutnya. Dijelaskan terdapat chat ai untuk dukungan 24 jam.



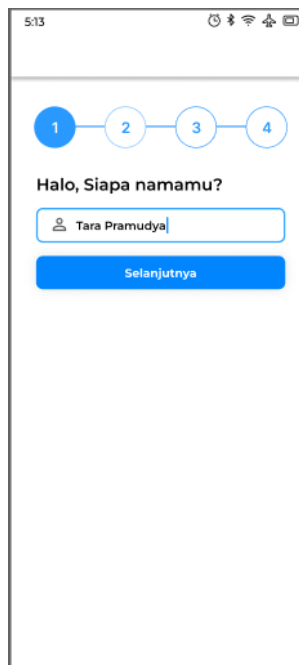
Gambar 14 Login Aplikasi

Di bagian atas merupakan halaman login untuk masuk aplikasi empati care, terdapat ilustrasi seorang wanita dengan rambut coklat yang sedang melihat ke layar ponsel besar. Layar ponsel dalam ilustrasi menampilkan ikon kunci dan grafik batang, mewakili data atau informasi keamanan. Ada kata “Masuk” yang menandakan bahwa ini adalah halaman untuk masuk atau login ke akun pengguna.



Gambar 15 Pendaftaran Aplikasi

Ini merupakan halaman untuk menuju proses pendaftaran dari aplikasi empati care. Dimana ada seorang wanita yang menekan sebuah ponsel menandakan melakukan proses pendaftaran yang aman. Terdapat 3 form ada email, password dan konfirmasi password.



Gambar 16 Input Username

Selanjutnya tahap pengisian biodata dimana kita akan diminta untuk mengisi nama lengkap. Memastikan bahwa *user* yang mendaftar itu dengan jelas identitasnya, setelah itu dapat menekan tombol selanjutnya

5:13

←

✓ 2 3 4

Berapa nomor ponselmu?

📞 Nomor Ponsel

Selanjutnya

Gambar 17 Input No Handphone

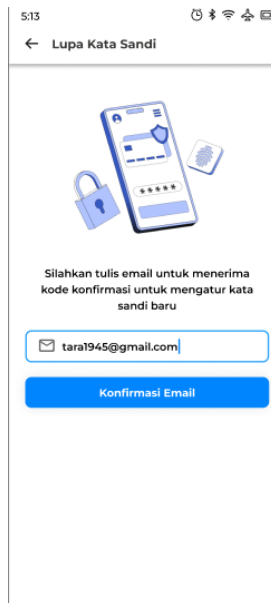
Selanjutnya adalah *form* untuk mengisi nomor ponsel. Tentunya kita memerlukan data no ponsel dimana ketika ingin menghubungi secara langsung kita dapat tahu siapa yang akan dirawat. Setelah itu dapat menekan tombol selanjutnya.

Gambar 18 Masukkan Tanggal Lahir

Selanjutnya tanggal lahir. Tentunya kita perlu tahu juga usia dari pasien yang akan mendaftar. Gejala yang dialami pun tentunya berbeda – beda baik dia masih muda maupun sudah lanjut umur. Maka dari itu ini dapat menjadi pemicu dalam aplikasi ini untuk kesehatan mental yang lebih baik.

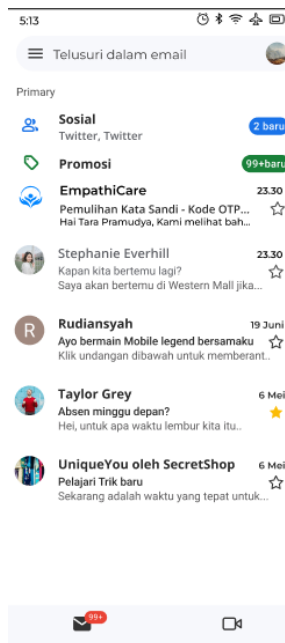
Gambar 19 Input Jenis Kelamin

Setelah itu kita perlu menyesuaikan untuk jenis kelamin. Tentunya perbedaan siklus dari wanita dan laki laki berbeda dalam mengalami kesehatan mental. Setelah itu dapat menekan selanjutnya.



Gambar 20 Lupa Sandi

Selanjutnya ketika pengguna lupa akan kata sandinya. Pengguna dapat kembali meresetkan passwordnya. Dimana pengguna dapat memasukkan emailnya untuk dikirimkan passwordnya.



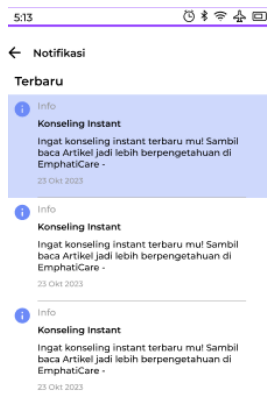
Gambar 21 Inbox Gmail

Selanjutnya ketika sudah menekan konfirmasi. Kita dapat langsung mengecek email yang dituju. Nanti akan dapat pesan dari empathicare terkait pemulihan sandi dengan otp. Seperti pada gambar diatas.



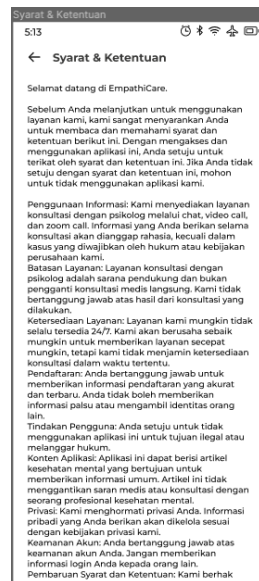
Gambar 22 Home Screen

Pada gambar 22 merupakan sebuah halaman menuju *homescreen*. Halaman ini berisi seputar iklan dan diskon kupon untuk memakai aplikasi ini, kemudian ada tampilan menuju artikel, dan *chatbot*.



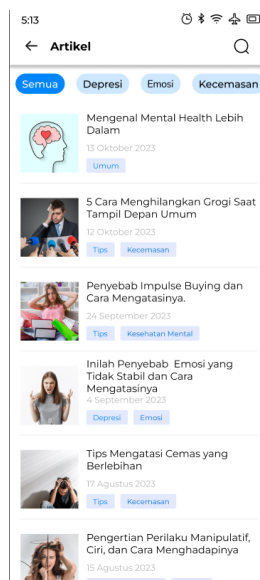
Gambar 23 Notifikasi

Selanjutnya pada gambar 23. Merupakan sebuah halaman notifikasi ter-update. Jika pengguna lupa akan konseling bersama dokter yang merawat. Maka informasi ini sangat penting untuk pengguna.



Gambar 24 Syarat dan Ketentuan

Pada gambar 24 merupakan halaman syarat dan ketentuan. Tentunya ada peraturan – peraturan yang harus dipenuhi, serta syarat syarat yang dapat dilaksanakan untuk menggunakan aplikasi empathicare ini. Agar terciptanya kenyamanan dalam menggunakan aplikasi tersebut.



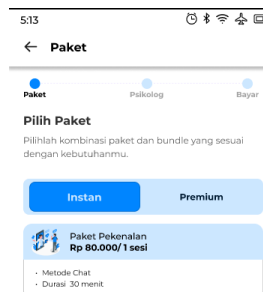
Gambar 25 Artikel

Selanjutnya pada gambar 25 merupakan sebuah gambar untuk halaman artikel. Dimana halaman ini terdiri dari semua artikel yang berkaitan dengan kesehatan mental. Memastikan dengan berbagai kategori yang ada untuk kesehatan mental.



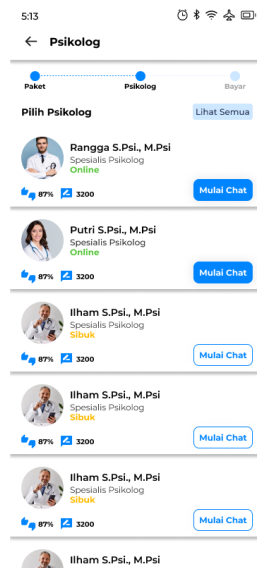
Gambar 26 Artikel Detail

Selanjutnya pada gambar 26. Adalah halaman menuju detail screen artikel dimana halaman ini untuk dibaca lebih detail terkait artikel yang dimuat sebelumnya. Terdapat judul, gambar, lalu ada *content* dibawahnya untuk artikel tersebut.



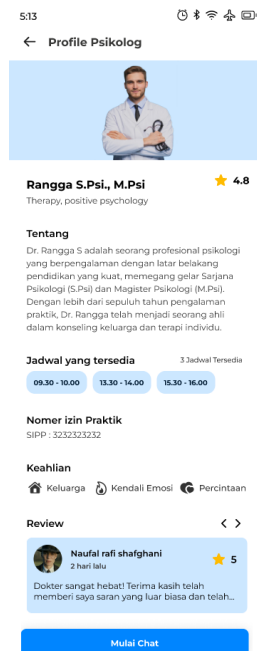
Gambar 27 Paket Konseling

Selanjutnya pada gambar 27 merupakan halaman paket konseling dimana halaman ini dikhususkan untuk pengguna memilih paket yang ada. Terdapat 2 paket yaitu instan dan premium. Untuk paket instan dan premium dapat dipilih sesuai kebutuhan pasien ada yang membedakan hanya sesi pertemuan dan harganya.



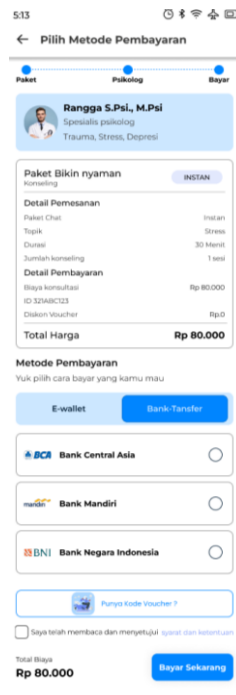
Gambar 28 Pilih Psikolog

Pada gambar 28. Merupakan halaman untuk memilih dokter psikolog. Pengguna dapat memilih berdasarkan gambar jika pengguna memilih berdasarkan dokter perempuan atau laki – laki. Untuk memulai dapat menekan mulai chat.



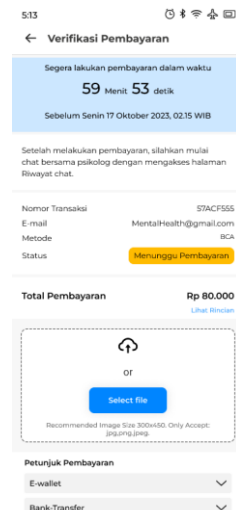
Gambar 29 Profile Psikolog

Pada gambar 29 merupakan halaman dokter dimana kita dapat melihat wajah dokter, nama dan gelar, serta kepribadian dokter. Pengguna dapat melihat jadwal yang tersedia sesuai dengan kebutuhan. Setelah itu dapat menekan mulai chat.



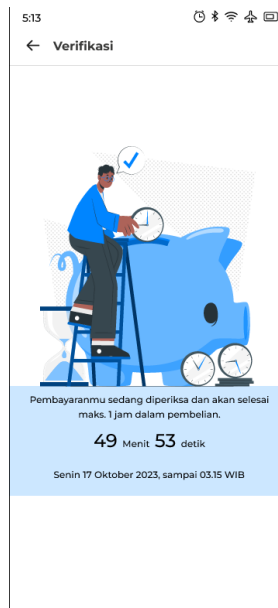
Gambar 30 Pembayaran Konseling

Selanjutnya pada gambar 30. Masuk pada metode pembayaran dimana pengguna dapat memilih sesuai kebutuhan untuk membayar dengan *bank* atau *e-wallet*. Setelah selesai memilih metode kita dapat melakukan bayar sekarang.



Gambar 31 Verifikasi Pembayaran

Selanjutnya masuk pada gambar 31. Merupakan halaman verifikasi pembayaran, pengguna dapat langsung memasukkan bukti pembayaran dengan menekan *select file*. Setelah itu melanjutkan proses selanjutnya menunggu verifikasi pembayaran.



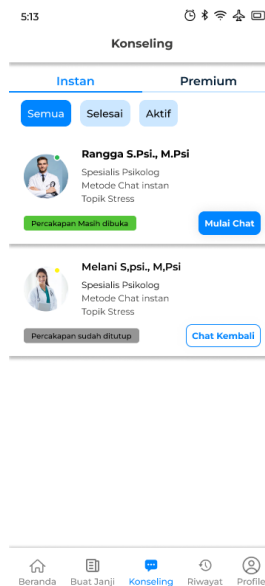
Gambar 32 Proses Verifikasi

Jika berhasil selesai melakukan pembayaran dan menginputkan bukti. Maka akan menampilkan seperti pada gambar 32 dimana ada waktu untuk jeda menunggu proses pembayaran. Jika tidak masuk pengguna dapat segera melakukan kontak dengan admin.



Gambar 33 Notifikasi Pembayaran

Jika berhasil maka akan mendapatkan notifikasi pembayaran seperti pada gambar 33. Dimana pada gambar tersebut muncul setelah proses pembayaran sudah diaktifkan dari pihak empati care. Maka pengguna dapat menekan mulai konseling.



Gambar 34 Memilih Konseling

Setelah proses pembayaran selesai, dapat dilihat seperti gambar 34. Dimana digambar tersebut kita dapat memilih dokter untuk melakukan konseling. Tentunya dokter bisa lebih dari satu sesuai pilihan pengguna diawal saat melakukan transaksi paket.



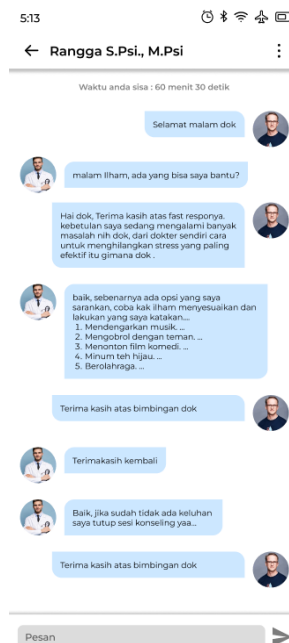
Gambar 35 Chat Konseling

Pada gambar 35 dapat dilihat tampilan untuk kita konseling dengan dokter. Tentunya akan menampilkan halaman *chat*. Pengguna dapat langsung memberi pertanyaan terkait kesehatan mental yang dialami.



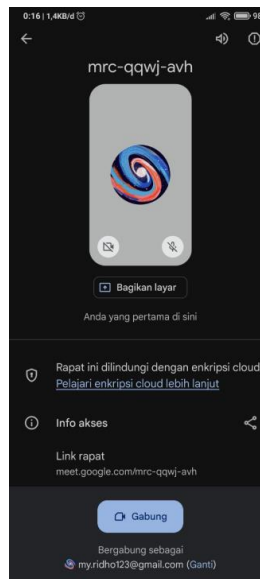
Gambar 36 Mulai Konseling

Selanjutnya masuk pada gambar 36. Dimana gambar tersebut merupakan kita dapat melihat jadwal konseling dimulai atau ada beberapa sesi yang dilakukan. Sesuai dengan pilihan paket pengguna.



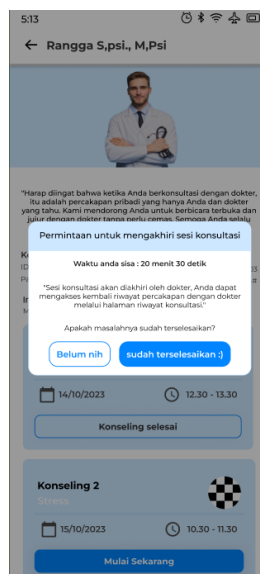
Gambar 37 Chat Dokter

Pada gambar 37 merupakan contoh gambar konseling dengan dokter. Tentunya pengguna dapat mengeluhkan apapun terkait kesehatan mental yang dialami. Chat akan berakhir sesuai dengan paket yang dipilih oleh pasien



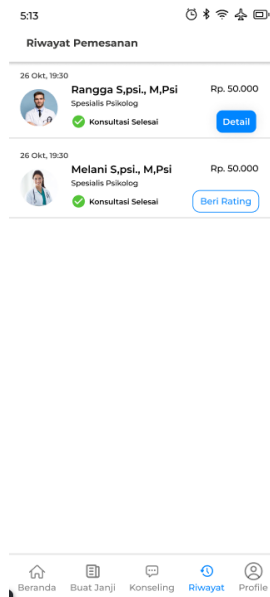
Gambar 38 Konseling Via Gmeet

Gambar 38 merupakan gambar konseling via *google meet*. Dimana pengguna dapat berinteraksi diluar aplikasi *empaticare*. Salah satunya adalah via *google meet*. Sehingga dokter ataupun pasien dapat langsung melihat kondisi secara *online*.



Gambar 39 Notifikasi Konseling

Pada gambar 29 merupakan notifikasi konseling dimana menampilkan durasi sesi konseling ditampilkan “Waktu anda: 20 menit 30 detik”. Pengguna dapat merasakan apa yang terjadi setelah melakukan konseling jika merasa belum selesai dapat menekan “belum ni” jika sudah selesai dapat menekan “sudah terselesaikan”



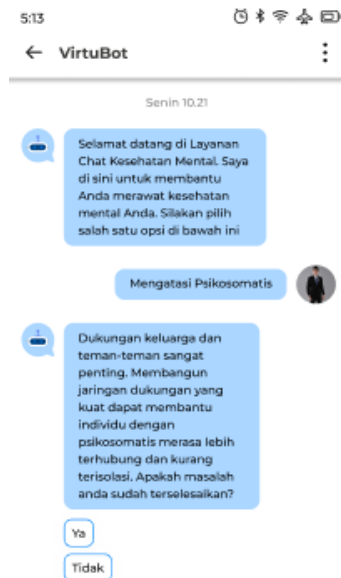
Gambar 40 Riwayat Transaksi

Pengguna dapat melihat total riwayat transaksi yang dilakukan. Seperti pada gambar 40 ditunjukkan hasil transaksi dengan dokter dan jumlah berapa harga yang sudah dikeluarkan pasien. Setelah itu pasien dapat memberikan *rating* pada dokter tersebut



Gambar 41 Detail Pemesanan

Pada gambar 41 detail pemesanan. Ketika selesai pasien dapat melihat kembali histori ataupun kegiatan yang sudah dilakukan oleh pasien bersama dokter. Dimana pasien dapat memberikan hasil terbaik dengan menunjukkan berapa bintang kepada dokter tersebut. Jika pasien merasa kesehatan mentalnya membaik ataupun dapat melakukan transaksi dengan menekan pesan lagi



Gambar 42 Chat Bot

Ketika pasien tidak dapat berbicara dengan dokter. Pasien dapat langsung menekan *chatbot*. *Chatbot* ini dapat dipakai 24 jam tanpa henti. Dimana ketika pasien merasa kurang dan ingin tahu lebih lanjut dapat diberikan solusi nya dengan memakai *chatbot*.

BAB IV

Penutup

IV.1 Kesimpulan

Peserta melalui program ini tidak hanya memperoleh pemahaman teknis yang mendalam, tetapi juga kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut melalui mini project dan capstone project. Proyek-proyek ini memberikan pengalaman nyata dalam menghadapi tantangan pengembangan aplikasi dan meningkatkan kreativitas dan kolaborasi peserta.

IV.2 Saran

Sejumlah saran dapat dibuat untuk meningkatkan kualitas program di masa depan. Pertama, meningkatkan fleksibilitas kurikulum dapat memberikan lebih banyak kesempatan kepadasiswa untuk menjadwalkan waktu belajar mereka. Kedua, berkolaborasi dengan perusahaanatau startup di industri teknologi dapat memberikan kesempatan bagi karyawan untuk bekerja pada proyek-proyek tertentu dan mendapatkan pengalaman industri yang berharga. Di masa depan, peningkatan jumlah sertifikasi dan kualitas pekerjaan karyawan akan menjadi keuntungan bagi kemampuan mereka untuk terus berjualan.

Dengan demikian, program ini diakhiri dengan harapan bahwa para peserta akan terus mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh selama program berlangsung, dan bahwa mereka akan dapat menerapkannya dalam karier dan proyek-proyek masa depan di industri teknologi.

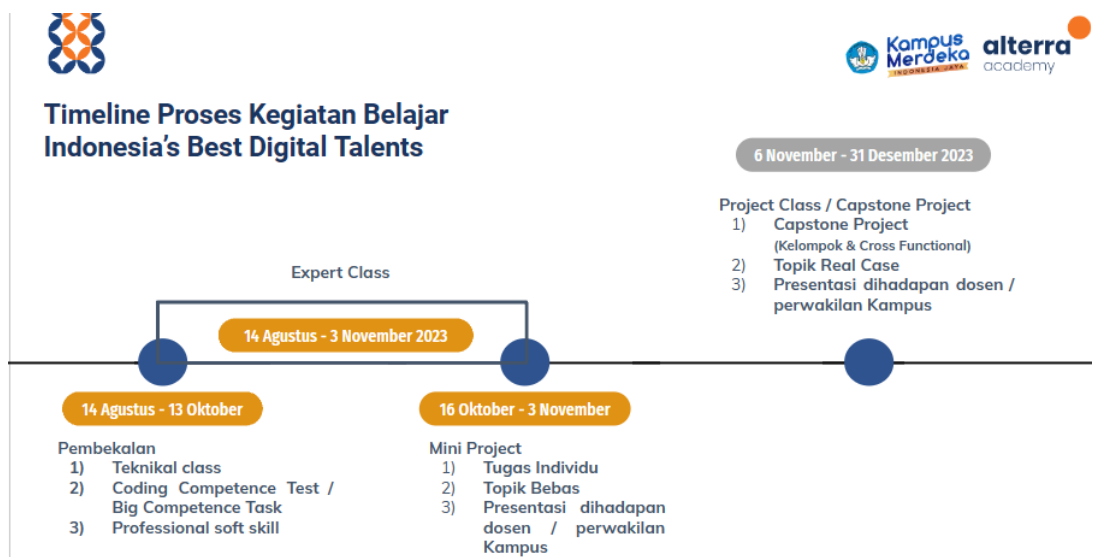
BAB V

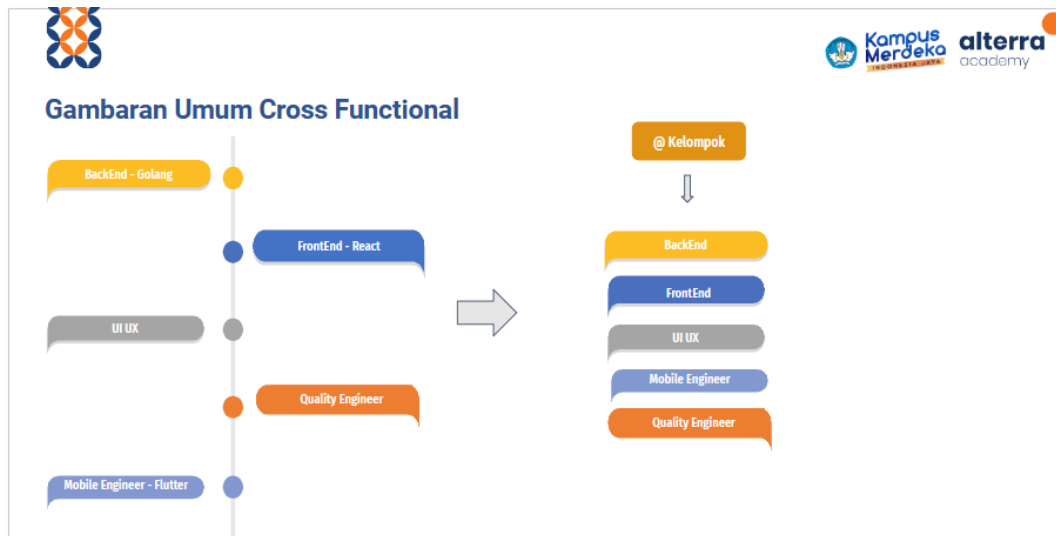
Refrensi

- [1]. Akour, M., & Alenezi, M. (2022a). Higher Education Future in the Era of Digital Transformation. *Education Sciences*, 12(11).
<https://doi.org/10.3390/educsci12110784>
- [2]. *Kebijakan+Transformasi+Pendidikan*. (n.d.).
- [3]. Kirci, P., Arslan, D., & Dincer, S. F. (2023). A Communication, Management and Tracking Mobile Application for Enhancing Earthquake Preparedness and Situational Awareness in the Event of an Earthquake. *Sustainability (Switzerland)*, 15(2).
<https://doi.org/10.3390/su15020970>
- [4]. Sima, V., Gheorghe, I. G., Subić, J., & Nancu, D. (2020). Influences of the industry 4.0 revolution on the human capital development and consumer behavior: A systematic review. *Sustainability (Switzerland)*, 12(10).
<https://doi.org/10.3390/SU12104035>
- [5]. Tashildar, A., Shah, N., Gala, R., Giri, T., & Chavhan, P. (1262). APPLICATION DEVELOPMENT USING FLUTTER. In *International Research Journal of Modernization in Engineering Technology and Science @International Research Journal of Modernization in Engineering*. www.irjmets.com
- [6]. Widiyatmoko, W., Aris Wibowo, Y., Indra Wardhani, P., Puspita Dewi, R., Studi Pendidikan Geografi, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Muhammadiyah Surakarta, U., Ahmad Yani, J., Tengah, J., & Studi Mitigasi Bencana, P. (n.d.). *Persepsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi terhadap Adanya Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)*.
- [7]. Zahy', I., Illah, A., & Fahrudin, T. M. (n.d.). PENGEMBANGAN KOMPETENSI MAHASISWA MELALUI PROGRAM STUDI INDEPENDEN BIDANG TEKNOLOGI KECERDASAN ARTIFISIAL DI BISA AI ACADEMY. In *Jurnal Budimas* (Vol. 05, Issue 01).
- [8]. Akour, M., & Alenezi, M. (2022b). Higher Education Future in the Era of Digital Transformation. *Education Sciences*, 12(11).
<https://doi.org/10.3390/educsci12110784>
- [9]. Žalėnienė, I., & Pereira, P. (2021). Higher Education For Sustainability: A Global Perspective. *Geography and Sustainability*, 2(2), 99–106.
<https://doi.org/10.1016/j.geosus.2021.05.001>

Bab VI

Lampiran A. TOR





[Batch 5] Dashboard Ka... / ... / Reguler (kelas A,B,C) / Kelas Reguler

• Jadwal code competence dapat dilihat pada bagian Code Competence.

Live Session Schedule Soal Praktikum 1 more... Filter Sort ⚡ 🔍 🔄

[Reguler] Flutter ...

Date	As Name
August 20, 2023	1. Soal Intro Mobile
August 20, 2023	2. Soal Git
August 20, 2023	3. Soal Fundamental Dart 1
August 27, 2023	4. Soal Branch, Loop, Function Dart
August 27, 2023	5. Soal Advance Function, Async Await, Collection Dart
September 3, 2023	6. Soal Fundamental Object Oriented Programming
September 3, 2023	7. Soal Deep Dive Into Dart Object Oriented Programming (expl)
September 3, 2023	8. Soal Introduction Flutter and Flutter widget
September 10, 2023	9. Soal CLI
September 10, 2023	10. Soal Platform Widget & Layout
September 17, 2023	11. Soal Form & Advance Form Input
September 24, 2023	12. Soal Assets, Dialog Bottomsheet, Navigation
October 1, 2023	13. Soal State Management Provider
October 1, 2023	14. Soal State Management BLoC (explorasi)
October 1, 2023	15. Soal State Management BLoC (explorasi)

4. Soal Branch, Loop, Function Dart

Date: August 27, 2023

Assign: Empty

Status: Empty

Jenis: Soal Praktikum

Minggu: Minggu 2

► Overview

▼ Tugas

- Soal Prioritas 1 (80)
- Soal Prioritas 2 (20)
- Soal Eksplorasi (20)

► Penilaian

[Batch 5] Dashboard Ka... / ... / Reguler (kelas A,B,C) / Kelas Reguler

Date	As Name
September 3, 2023	6. Soal Fundamental Object Oriented Programming
September 3, 2023	7. Soal Deep Dive Into Dart Object Oriented Programming (expl)
September 3, 2023	8. Soal Introduction Flutter and Flutter widget
September 10, 2023	9. Soal CLI
September 10, 2023	10. Soal Platform Widget & Layout
September 17, 2023	11. Soal Form & Advance Form Input
September 24, 2023	12. Soal Assets, Dialog Bottomsheet, Navigation
October 1, 2023	13. Soal State Management Provider
October 1, 2023	14. Soal State Management BLoC (explorasi)
October 1, 2023	16. Soal Storage (explorasi)
October 8, 2023	17. Soal Intro & Advance REST API
October 8, 2023	18. Soal MVVM (explorasi)
October 15, 2023	20. Soal UI Testing
October 15, 2023	21. Introduction to Artificial Intelligence
October 15, 2023	22. Open AI in Flutter

1. Jika Galeri di tekan akan mengarah ke halaman List Galeri.
2. hubungkan setiap halaman yang telah kalian buat sampai sekarang dengan navigation di flutter.
3. Pasang drawer pada aplikasi kalian dan berfungsi button untuk berpindah halaman.
4. Terdapat 2 button pada drawer tersebut yaitu Contact dan Galeri.
5. Jika Contact di tekan maka akan mengarah ke halaman contact.

Contacts

Create New Contacts: 1. A dialog is shown when user presses the 'Create New Contact' button. It is used to provide critical information and is not meant to be used for navigation.

Form fields: Name (alifra), Email (0812240478), Date (18-08-2023), Color (black).

Buttons: Pick Color, Pick File, Pick and Upload File, Save.

[Batch 5] Dashboard Ka... / ... / Regular (kelas A,B,C) / Kelas Regular

Date	Aa Name
August 27, 2023	4. Soal Branch, Loop, Function Dart
August 27, 2023	5. Soal Advance Function, Async Await, Collection Dart
September 3, 2023	6. Soal Fundamental Object Oriented Programming
September 3, 2023	7. Soal Deep Dive Into Dart Object Oriented Programming (expl
September 3, 2023	8. Soal Introduction Flutter and Flutter widget
September 10, 2023	9. Soal CLI
September 10, 2023	10. Soal Platform Widget & Layout
September 17, 2023	11. Soal Form & Advance Form Input
September 24, 2023	12. Soal Assets, Dialog Bottomsheet, Navigation
October 1, 2023	13. Soal State Management Provider
October 1, 2023	14. Soal State Management BLoC (explorasi)
October 1, 2023	16. Soal Storage (explorasi)
October 8, 2023	17. Soal Intro & Advance REST API
October 8, 2023	18. Soal MVVM (explorasi)
October 15, 2023	20. Soal UI Testing
October 15, 2023	21. Introduction to Artifial Intelligence
October 15, 2023	22. Open AI in Flutter

20. Soal UI Testing

Date

October 15, 2023

Assign

Empty

Status

Empty

Jenis

Soal Praktikum

Minggu

Minggu 9

Overview

Tugas

Soal Prioritas 1 (80)

Bukalah tugas (📄), 11. Soal Form & Advance Form Input). Lakukan Test seluruh halaman yang pernah dibuat pada bagian judul, body, dan seluruh elemen yang ada pada halaman tersebut.

Soal Prioritas 2 (20)

Lakukan testing UI pada halaman yang

52

Bab VII

Lampiran B. Log Activity

Minggu/Tgl	Kegiatan	Hasil
Minggu 1	<p>Ditanggal 14 hingga 18 agustus saya melakukan 3 kali self study dan 2 kali live session dengan menggunakan platform dari alta.id, pada tanggal 14 kita diminta dimulai dengan introduction to mobile app development dijelaskan mengenai beberapa dari beberapa soal intro mobile seperti tuliskan 5 beberapa bahasa pemrograman dalam aplikasi ,kemudian pada live session pertama dijelaskan dari beberapa soal oleh mentor, dikupas tuntas mengenai soal prioritas 1 , soal prioritas 2 dan soal prioritas eksplorasi. tidak lupa untuk mengisi juga quiz pilihan ganda, membuat summary dan mengerjakan tugas praktikum lainnya dengan pembahasan sebagai berikut into mobile, version control and branch management git, dan fundamental dart. pada pembahasan mengenai git atau management version control and branch. kita diminta untuk bisa belajar pull, push, commit pada cli, kemudian belajar untuk bisa ngepull request, kemudian belajar untuk bagaimana jika perusahaan mempunyai projek dan kapan kita untuk membuat sebuah branch baru yaitu disaat ada fitur baru. lalu dikupas kembali pada live session ke dua mengenai git tersebut. kemudian pertemuan 17 dan 18 kita diminta self study untuk belajar fundamental dart dimana dasar atau bagaimana memakai sebuah bahasa</p>	Approved

	<p>pemrograman dart. mengenai tipe data, nullable, ternary operator lalu dikupas kembali di live session ke tiga dimana mengupas dari soal soal yang sudah diberikan tim alta, seperti for loop membuat jam pasir, bilangan faktor, jam terbalik, sebuah kata palindrom atau bukan lalu bilangan prima dan tabel perkalian. setiap session selalu diakhiri dengan sesi tanya jawab terkait masing masing materi yang diberikan.</p>	
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Minggu 2	<p>Ditanggal 21 hingga 25 agustus saya melakukan 3 kali self study dan 2 kali live season dengan menggunakan platform dari alta.id, pada tanggal 21 hingga tanggal 22 agustus kita membahas terkait fundamental dart serta branch, loop ,dan function dart tidak lupa mengisi quiz disetiap selesai membaca materi pada alta.id, kemudian pada tanggal 23 sampai 25 agustus masih membahas tentang branch, loop ,dan function dan pengenalan materi baru yaitu Advance Function, Async Await, Collection Dart. pada branch loop dan function kita masih dimatangkan kembali bagaimana cara melakukan pengulangan pada setiap function. lalu melanjutkan bagaimana penggunaan tentang async await selama 3 hari itu kita ada 2 kali live session dan self study untuk lebih mematangkan terkait Advance Function, Async Await, Collection Dart. tidak lupa mengerjakan kuis di alta.id terkait materi tersebut. Secara keseluruhan, pengalaman belajar selama rentang waktu 21 hingga 25 Agustus telah memberikan sebuah pemahaman tentang konsep-konsep penting dalam pemrograman Dart, serta membantu saya menguasai materi baru seperti Advance Function, Async Await, dan Collection Dart.</p>	Approved
----------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

Minggu 3	<p>Ditanggal 28 agustus hingga 1 september saya melakukan 2 kali self study dan 3 kali live season dengan menggunakan platform dari alta.id, pada tanggal 28 hingga tanggal 29 agustus kita membahas terkait Fundamental Object Oriented Programming tidak lupa mengisi quiz disetiap selesai membaca materi pada alta.id, kemudian pada tanggal 30 sampai 31 agustus masih membahas Fundamental Object Oriented Programming dan pengenalan materi baru yaitu Deep Dive Into Dart Object Oriented Programming. Selama 2 hari tersebut mematangkan kembali tentang fundamental object oriented programming dan materi yang cukup dalam mengenai deep dive into dart object oriented programming. Bagaimana pada materi tersebut membuat class parent yang dimana dapat diturunkan ke anaknya class child dengan berbagai cara. Saya sendiri sampai belum selesai dalam mengerjakan soal eksplorasi karena dilihat cukup rumit juga dalam pengerjaannya. Dilanjut dengan materi baru pada tanggal 1 september, dan akhirnya masuk pada materi flutter. Diuji dari proses penginstalan dan hingga pengupasan sedikit materi mengenai intro flutter widget. Penggunaan widget ada 2 yaitu stateless dan statefull kemudian ada juga mengenai material app, scaffold ,appbar dan text. Sebelum itu terdapat juga saat penginstalan error karena ada yang belum terinstal untuk memastikan itu dapat diketikkan dengan cara di command line yaitu</p>	Approved
----------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

	flutter doctor.flutter doctor digunakan untuk memastikan semua yang diperlukan untuk menjalankan flutter sudah terinstal. Secara keseluruhan, pengalaman belajar selama rentang waktu 28 agustus hingga 1 september telah memberikan sebuah pemahaman baru ,bagaimana konsep-konsep penting dalam pemrograman Dart, serta membantu saya menguasai materi baru,Fundamental Object Oriented Programming, Deep Dive Into Dart Object Oriented Programming dan terakhir ada intro flutter widget.	
Minggu 4	Ditanggal 4 september 8 september saya melakukan 2 kali self study dan 3 kali live session dengan menggunakan platform dari alta.id, pada tanggal 4 hingga tanggal 6 september kita membahas terkait installation command line interface and package management in flutter tidak lupa mengisi quiz disetiap selesai membaca materi pada alta.id, kemudian pada tanggal 7 sampai 8 september, membahas terkait platform widget. Pada materi minggu ini belum terlalu jauh masih dalam tahap pengenalan soal flutter, dari mencoba menginstal flutter, menjalankan flutter dalam command line, membuat project baru dengan cli, menambahkan dependencies baru di yml, kemudian pengertian terkait material app dan cupertino app, dimana 2 ini sangat penting dalam pengembangan android dan ios developer. Penggunaan bottomnavigationbar, appbar,dan masih banyak lagi dalam platform widget.	Approved

Minggu 5	<p>Ditanggal 11 hingga 15 September saya melakukan 3 kali self study dan 2 kali live session dengan menggunakan platform dari alta.id, pada tanggal 11 hingga tanggal 12 september kita membahas terkait Flutter Layout tidak lupa mengisi quiz disetiap selesai membaca materi pada alta.id, kemudian pada tanggal 13 sampai 14 September untuk live session tanggal 13 dibahas mengenai flutter form, kemudian pada tanggal 14 nya dikerjakan mengenai soal soal prioritas dan eksplorasi. Namun saya hanya baru bisa mengerjakan soal yang prioritas pertama, kemudian dibahas kan lebih dalam pada tanggal 15. Jadi kesimpulan nya kita dimatangkan mengenai pembuatan layout serta form untuk 1 minggu ini.</p>	Approved
Minggu 6	<p>Pada tanggal 18 hingga tanggal 22 september 2023 mengikuti 3 kali live session sebanyak 3 kali dan 2 kali self study, pembahasan tersebut terkait assets, dialog bottomsheets dan flutter navigation. Kemudian tidak lupa membaca materi dari tim alta di alta.id kemudian mengerjakan setiap quiz dari materi. Dan mengerjakan juga soal soal yang diberikan oleh tim alta, yaitu ada soal prioritas satu membangun sebuah ui berbentuk galeri dengan bagaimana target dari pelajaran mengenai asset kemudian soal prioritas kedua membangun sebuah ui dari dialog bottomsheets dan flutter navigation. Lalu soal eksplorasi membangun sebuah halaman detail dimana sebuah halaman yang diklik dari galeri tadi.</p>	Approved

Minggu 7	<p>Pada tanggal 25 hingga tanggal 29 september saya melakukan 3 kali live session dan 2 kali self study dimana pembahasan yang cukup sulit saat pengimplementasiannya yaitu pada state provider dengan bloc, dimana soalnya yaitu kita menguji coba dari soal soal yang sudah dikerjakan kemudian untuk diterapkan menggunakan state bloc, dan pada storage mencoba membuat fitur login dengan input username dan password kemudian simpan pada shared preferences. Tampilkan username pada halaman Contacts.kemudian tidak lupa mengerjakan setiap quiz dan materi di alta.id. Dan disetiap penutup pada live session selalu diakhiri dengan sesi tanya jawab.</p>	Approved
----------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

Minggu 8	Pada tanggal 2 hingga tanggal 6 oktober saya melakukan 3 kali live session dan 2 kali self study dimana pembahasan yang cukup sulit saat pengimplementasiannya advance rest api ,dan pemanajemenan struktur folder dalam penggunaan mvvm, dimana kita fokus dalam mengembangkan aplikasi penggunaan rest api akan sangat penting dan dengan struktur folder MVVM serta state management yang baik akan membuat aplikasi dapat berjalan dengan lancar dan performance yang stabil. Dengan menggunakan MVVM tentunya pengembang dapat memisahkan sepenuhnya antara tampilan view dari logika bisnis (model) memungkinkan pengembangan yang lebih bersih, bisa diuji dengan baik, maupun itu dalam maintenance nya. Selain kegiatan diatas tidak lupa juga membaca materi dan mengerjakan quiz yang ada dialta.id	Approved
Minggu 9	Pada tanggal 9 dan 10 oktober dilakukan live session dan self studi dengan judul UI testing. Lalu dilanjutkan untuk pertemuan 11 hingga pertemuan 13 oktober. Diperkenalkan dengan OPEN AI &. Tidak lupa mengerjakan setiap logbook. Setelah semua terisi ,dilakukan setiap live session untuk sebagai bahan diskusi dengan membuka sesi pertanyaan. Untuk total pertemuan yang dilakukan menjadi 3 live session dan 2 self studi.	Approved

Minggu 10	Dari tanggal 16 oktober hingga 20 oktober dilakukan 2 kali live session mentoring proyek dan 3 kali untuk self studi dimana melakukan pembuatan tampilan ui di bagian bottom navigation bar dengan 3 menu yaitu home,book,dan profile selanjutnya dilakukan pembuatan beranda dengan berbagai tampilan dari isi buku, kemudiaan selanjutnya melakukan pembuatan halaman detail buku, yang dapat digunakan ketika saat memilih sebuah buku di halaman beranda. Pada live session yang dilakukan juga diberikan saran kepada para mentee dari mentor jika yang dilakukan pembuatan mini proyek itu terlalu sulit	Approved
Minggu 11	Pada tanggal 23 dan 25 oktober dilakukan mentoring terkait mini proyek dari pukul 18.30. Hingga puku l 21.00 lalu untuk hari selain tanggal 23 dan 25 masih dilakukan pembuatan mini proyek dengan proses ui hingga logika untuk memfatch datanya, dan tidak lupa juga mengerjakan backendnya dikarenakan data untuk digoogle books api terlalu banyak hingga saya filter untuk datanya. Untuk 1 minggu ini saya full mengerjakan proses pembuatan ui dan server backend untuk mini proyek	Approved

Minggu 12	Pada minggu ini dari tanggal 30 oktober hingga 3 november 2023 saya hanya melakukan tugas dari hasil mini project, dimana setelah saya mempresentasikan hasil mini project yang saya kerjakan, saya mengerjakan revisi yang diberikan dari mentor dengan 3 jumlah revisi. Dilakukan juga live session untuk yang belum mempresentasikan hasil mini projectnya. Mungkin untuk pembahasan yang dilakukan pada minggu ini hanya mempresentasikan hasil mini project dan mengerjakan revisi mini project. Untuk minggu selanjutnya mungkin akan berfokus pada capstone project	Approved
Minggu 13	Pada minggu ke 13, dari tanggal 6 sampai 10 November 2023, saya melakukan 2 kali live session untuk pengerjaan capstone proyek, kemudian 3 kali melakukan belajar mandiri, untuk 1 minggu full ini hanya berfokus dari bagaimana persiapan sebelum pengerjaan dari capstone proyek, bagaimana berdiskusi dengan tim be, maupun ui / ux sampai pada diskusi tim flutter itu sendiri. Tidak ada pengerjaan lainnya selain mengerjakan capstone proyek. Dan ketika belajar mandiri tim tentunya tidak lupa selalu bertanya kepada tim alta atau mentor, terkait teknis pengerjaannya dan itu masih disambut atau di jawab dengan baik, dan lancar	Approved

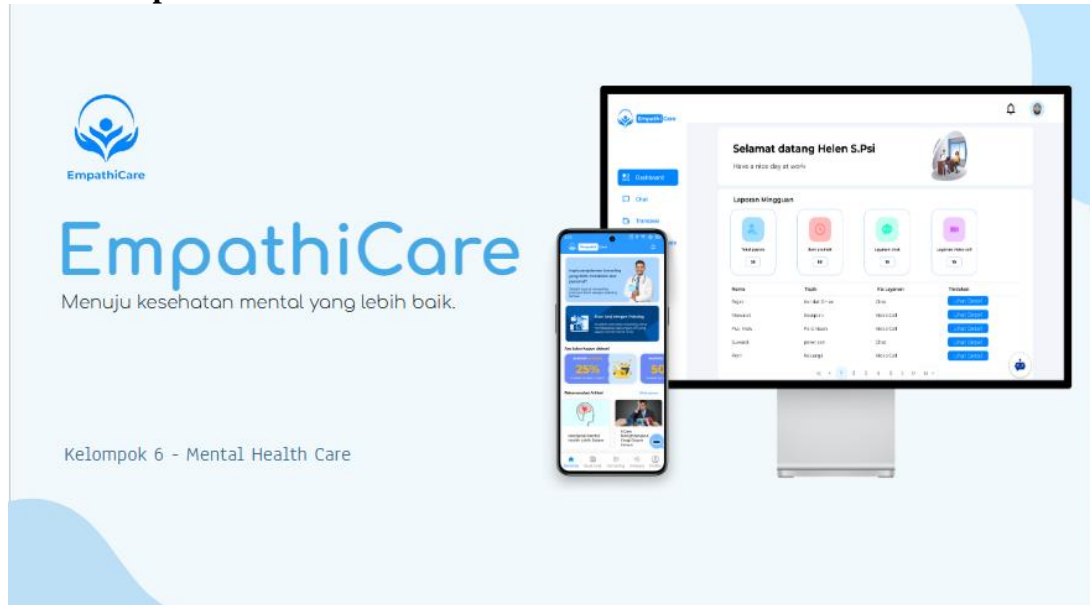
Minggu 14	Pada tanggal 13 hingga 17 november 2023 pembasan penting nya hanya fokus pada capstone projek, tentunya dilakukan mentoring live session 2 kali dan 3 kali untuk belajar mandiri hingga sekarang masih mengerjakan bagian masing masing pada projek capstone tersebut.	Approved
Minggu 15	Pada tanggal 20 hingga 24 november 2023 dilakukan beberapa kali live session untuk mentoring capaian progress, dan tentunya pada satu minggu full ini hanya melakukan pembahasan terkait capstone projek dan tidak lupa mengerjakan logbook untuk tiap hari nya, dan juga mengerjakan revisian terkait bagian - bagian dari capstone projek sendiri.	Approved
Minggu 16	Pada tanggal 27 hingga 1 Desember 2023 dilakukan beberapa kali live session untuk mentoring capaian progress, dan tentunya pada satu minggu full ini hanya melakukan pembahasan terkait capstone projek dan tidak lupa mengerjakan logbook untuk tiap hari nya, dan juga mengerjakan revisian terkait bagian - bagian dari capstone projek sendiri. Lalu tidak lupa melakukan pengerjaan serta diskusi antar tim backend, mobile flutter, dan UI / UX dengan capaian capstone projek itu sendiri.	Approved

Minggu 17	Pada tanggal 4 hingga 8 Desember 2023 dilakukan beberapa kali live session untuk mentoring capaian progress, dan tentunya pada satu minggu full ini hanya melakukan pembahasan terkait capstone proyek dan tidak lupa mengerjakan logbook untuk tiap hari nya, dan juga mengerjakan revisian terkait bagian - bagian dari capstone proyek sendiri. Lalu minggu ini full untuk pengerjaan revisi serta integrasi api dari tim backend dimana tim backend beberapa kali mengalami kendala, sehingga pengerjaan integrasi masih menunggu dari tim backend.	Approved
Minggu 18	dari tanggal 11 hingga 15 Desember 2023 dilakukan Pengintegrasian API dari tim BE dan mobile dimana pengintegrasian banyak pengujian yang masih kurang pas dalam response yang diterima oleh tim mobile, pengerjaan ppt juga dilakukan sebelum presentasi capstone proyek. dan beberapa minggu ini juga dilakukan cek testing oleh tim dari QE Engineer. dan melakukan penyesuaian yang selalu dilakukan juga oleh tim ui/ux dikarenakan templatea atau mockup desain yang sering update membuat sedikit kewalahan terkait perubahan perubahan yang dilakukan sehingga terjadinya ketidak sinkron antara tim UI/UX , BE dan mobile.	Approved

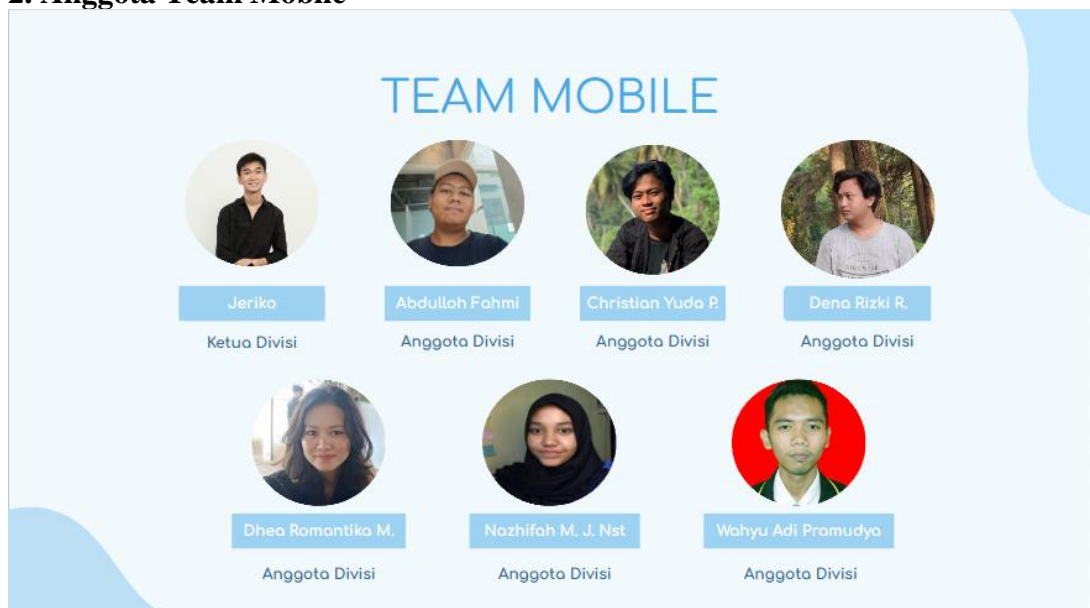
Minggu 19	pada tanggal 18 hingga 22 Desember 2023, dimana minggu ini membahas terkait pengerjaan dan presentasi terkait capstone di tanggal 18 desember dan 20 desember kemudian pengerjaan laporan akhir dimulai dari pembuatan cover serta kata pengantar.	Approved
Minggu 20	Dalam rentang waktu antara tanggal 25 hingga 29 Desember, saya berhasil mencapai beberapa pencapaian penting terkait penulisan laporan akhir. Pada tanggal 25 Desember, saya menyelesaikan bab 1, yang melibatkan penambahan informasi latar belakang penelitian untuk memberikan konteks yang lebih mendalam. Selanjutnya, pada bab 2, yang saya selesaikan setelahnya, saya menjelaskan secara rinci aktivitas mingguan perusahaan yang menjadi fokus penelitian. adapun bab 3 terkait penutup dan poin yang dapat dikritik dan dievaluasi. Kemudian, pada tanggal 29 Desember, saya fokus pada upaya membuat dan mengumpulkan dokumen teknis, Term of Reference (TOR), dan lampiran-lampiran lainnya yang mendukung laporan akhir ini.	Approved

Lampiran C. Dokumen Teknik

1. Empati Care



2. Anggota Team Mobile



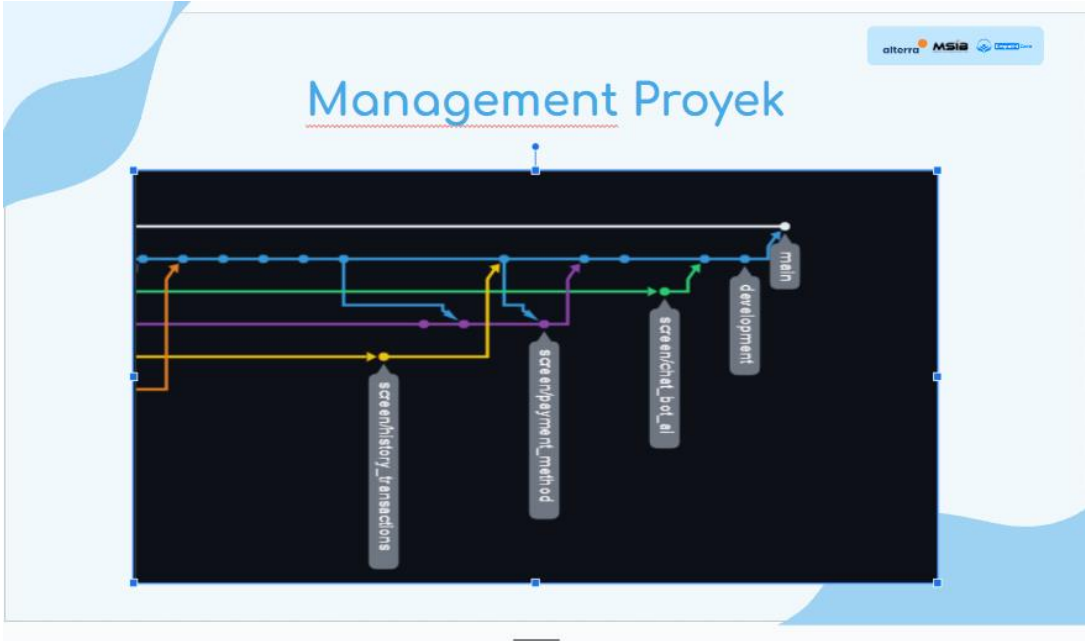
3. Final Presentasi Proyek Seluruh TIM



4. Github Projek

Graph	Description	Date	Author	Commit
	69-refactor-withdraw-dokter refactor: withdraw	15 Dec 2023 14:15	Ilham Budiawan Si...	bb28580f
	main origin origin/HEAD Merge pull request #80 from Capstone-Me...	15 Dec 2023 14:02	Fauzan Ali	c42502c5
	Merge pull request #79 from Capstone-Mental-Health-Care-Group-6/development	15 Dec 2023 12:05	Irvan Hauwerich	b1e0ee11
	feat: response rating fix, counseling session user id change to patient id, add respo...	14 Dec 2023 23:26	Takamanu	e244b8d7
	Fix: Reset Password Web	14 Dec 2023 16:36	Irvan Hauwerich	9ac0f9e9
	Merge pull request #76 from Capstone-Mental-Health-Care-Group-6/development	14 Dec 2023 14:46	Irvan Hauwerich	2be17cc2
	Update: Resolve Error config.go	14 Dec 2023 00:24	Irvan Hauwerich	4c1e721f
	Merge pull request #74 from Capstone-Mental-Health-Care-Group-6/development	14 Dec 2023 00:19	Irvan Hauwerich	21493e96
	Update docker-image.yml	13 Dec 2023 23:27	Irvan Hauwerich	49f1b4e1
	origin/development Merge pull request #66 from Capstone-Mental-Health-Care...	13 Dec 2023 23:24	Irvan Hauwerich	f5304232
	origin/57-integrasi-google-meet Resolve Conflict, Refactor Code, and Unit Testing	13 Dec 2023 23:24	Irvan Hauwerich	f3baa924
	Resolve Conflict, Refactor Code, and Unit Testing	13 Dec 2023 23:23	Irvan Hauwerich	07a3c984
	origin/69-refactor-withdraw-dokter refactor:withdraw	13 Dec 2023 23:19	Ilham Budiawan Si...	c1db1213
	Resolve Conflict	13 Dec 2023 21:53	Irvan Hauwerich	f3ca4299
	Resolve Conflict	13 Dec 2023 21:52	Irvan Hauwerich	765845ec
	Merge pull request #71 from Capstone-Mental-Health-Care-Group-6/65-unit-testing	13 Dec 2023 21:40	Irvan Hauwerich	0f2eb443
	origin/65-unit-testing Finish: Unit Testing	13 Dec 2023 21:37	Irvan Hauwerich	44532c61
	origin/features-dashboard_Doctor Update model.go	13 Dec 2023 20:19	Tohsaka	ac398440
	feat(doctor): add laporan mingguan, get patient list from transaction doctor id	13 Dec 2023 20:15	Tohsaka	5aa9a44f
	67-api-bundle-mobile origin refactor: bundle package, topic, duration, method	13 Dec 2023 18:37	Ilham Budiawan Si...	a40eb3d9
	57-integrasi-google-meet refactor: google meet	13 Dec 2023 13:51	Ilham Budiawan Si...	1034ed92
	feat: google meet	13 Dec 2023 12:04	Ilham Budiawan Si...	c9fe98bd
	73-refactor-forgot-password origin fix: bug get all transaksi by patient id	13 Dec 2023 08:28	Takamanu	e17269f0

Management Project



5. Tool Yang Digunakan



6. Testing Results

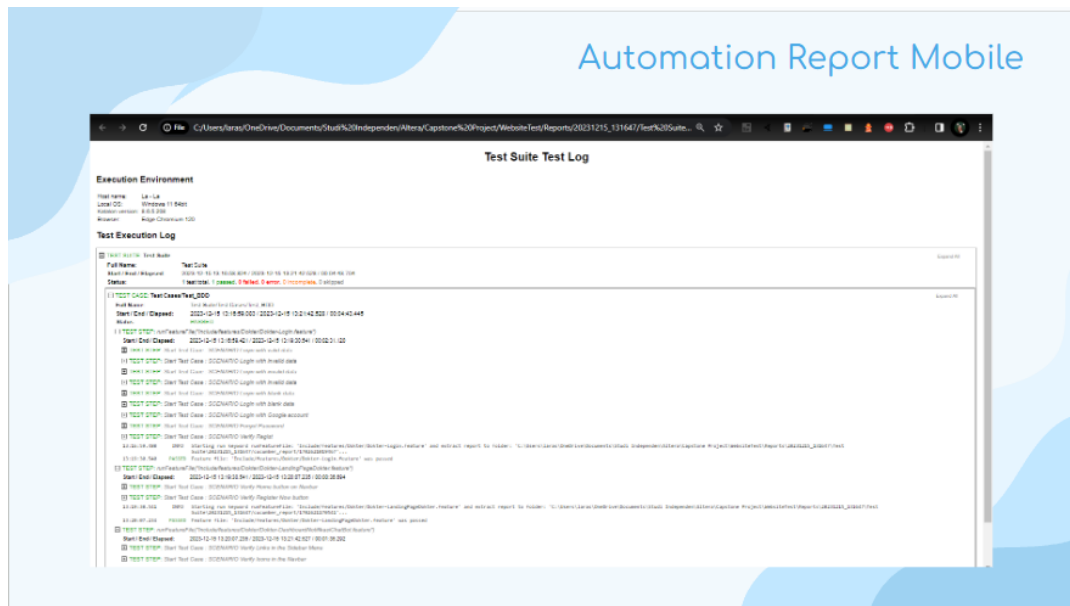
Mobile Testing Results

Jenis Pengujian	Test Case			Passed	Failed	Pending	Notes
	Positive	Negative	Total				
Unit Testing	159	35	194			-	
Integration Testing	-	-	-	-	-	-	

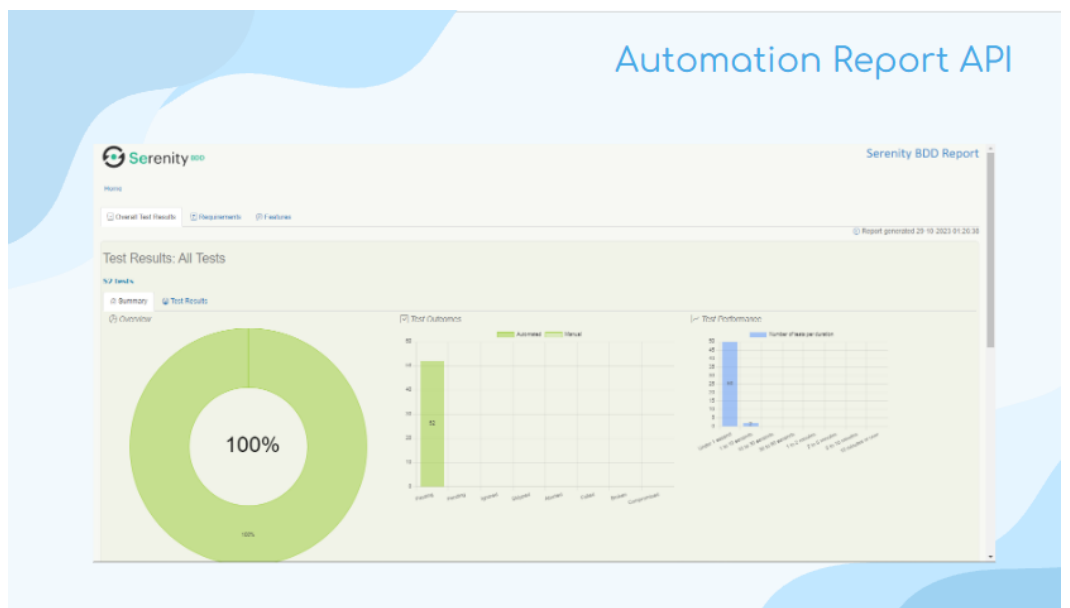
API Testing Results

Jenis Pengujian	Test Case			Passed	Failed	Pending	Notes
	Positive	Negative	Total				
Unit Testing	97	79	176			-	
Integration Testing	-	-	-	-	-	-	

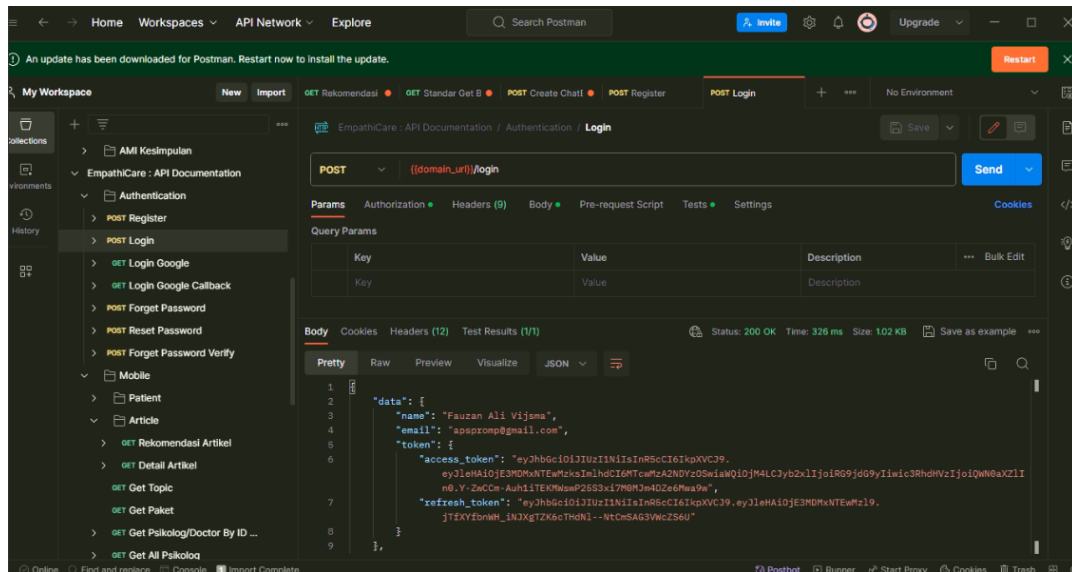
Automation Report Mobile



Automation Report API



8. Dokumentasi Postman



9. Desain Mockup Mobile Figma

