

LAPORAN KEMAJUAN TENGAH KEGIATAN

MAGANG - SOLO TECHNOPARK





HAI!!! SEMUA

Nadha Fitri - 20515060111010

Baca Selanjutnya

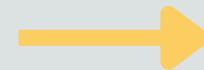




FRONT END & BACK END OFFICER

Menangani proyek digitalisasi pasar yang ada pada Solo Technopark, termasuk pada perubahan dan penerapan strategi digital marketing.

Baca Selanjutnya





SOTO PANAZ

Website keuangan yang memungkinkan divisi keuangan untuk merekap penerimaan dan pengeluaran dengan lebih mudah.

Baca Selanjutnya





TIMELINE SOTO PANAZ

Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan (3 minggu)

No	Jenis Kegiatan	Minggu		
		1	2	3
1	Pemberian bimbingan dan penjelasan Awal project Oleh Kepala bagian keuangan			
2	Pembuatan Flow Diagram dan ERD			
3	Membuat Mockup dan UI			
4	Implementasi Coding			
5	Revisi dan perbaikan			
6	Testing			
6	Upload Hosting			
7	Pembuatan Dokumentasi, SOP, dan Laporan			
8	Pemberian bimbingan dan penjelasan Awal project Oleh Kepala bagian keuangan			





SILABUS MITRA



STRATEGIC BUSINESS AND PARTNERSHIP ACCELERATOR *Front End & Back End Officer* GARIS-GARIS BESAR PROGRAM MAGANGBERSERTIFIKAT (GBPMB)

Kelompok Divisi	: Strategic IT Project Group	Bobot SKS	: 20	F.MB-DA.001
Sub Divisi/ Posisi	: Front End & Back End Officer	Jumlah Peserta Magang	: 2 Mahasiswa	
Durasi (Lama) Magang	: 16 Agustus - 31 Desember 2022			
Deskripsi Magang	: Menangani proyek digitalisasi pasar yang ada pada Solo Technopark, termasuk pada perubahan dan penerapan strategi digital marketing.			
Standar kompetensi	: Mahasiswa terampil mengelola, mengolah dan menganalisis data sehingga dapat menganalisis dan mengkaji strategi digital marketing.			

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK / MATERI MAGANG	PENGALAMAN MAGANG	INDIKATOR	EVALUASI	WAKTU	SUMBER BELAJAR/ REFERENSI
1	2	3	4	5	6	7
Pemahaman Silabus Magang Front End & Back End Officer	Konsep Magang Front End & Back End Officer	Memahami proses magang akan di laksanakan dan SOP nya	Melaksanakan magang sesuai Konsep Membentuk satuan tugas pengerjaan magang	Review Hasil Pemahaman – Diskusi Kelompok	10 jam	Berdasarkan Referensi Peserta magang dari Universitas masing masing
Mengenal program kerja Solo Technopark	Penelusuran 3 Cluster Solo Technopark- dan 9 Sektor kerja nya	Memahami program kerja Solo Technopark	Melaksanakan pengenalan di 3 Cluster	Review hasil Pengenalan- Diskusi Kelompok	60 jam	
Pemahaman HTML, CSS, Javascript, dan Bootstrap	- Pengenalan terhadap pemrograman HTML, CSS, Javascript, dan	- Observasi kebutuhan website - Diskusi	- Memahami website Solo Techhnopark - Melaksanakan Praktik	Diskusi dan evaluasi hasil observasi dan	120 jam	





CPMK



NAMA MATA KULIAH	Nama	Perancangan Pengalaman Pengguna
	Kode MK	CIF61040
	Kredit (sks)	3
	Semester	Ganjil
DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah ini berisi pembahasan tentang langkah-langkah yang dapat ditempuh untuk menghasilkan perangkat lunak pada berbagai platform dengan pengalaman pengguna (<i>user experience</i>) yang baik. Selain itu, mata kuliah ini juga membahas tentang teknologi interaksi cerdas dan adaptif yang dapat memiliki efek candu bagi pengguna. Isu seputar keamanan dan privasi yang kerap saling bertolak belakang juga dibahas pada perkuliahan ini.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)		
M1	Mampu merekayasa serta mengevaluasi penerapan berbagai macam tipe interaksi antara pengguna dengan komputer (CPL: KK5)	





CPMK

SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (Sub-CPMK)

L1	Mampu menjelaskan konsep dasar pengalaman pengguna serta membedakan antara <i>user experience</i> dan <i>user interface</i> (M1)
L2	Mampu menjelaskan berbagai pengalaman pengguna pada platform khusus (M1)
L3	Mampu menjelaskan teknologi interaksi cerdas dan adaptif pada <i>context-aware system</i> yang dapat memberi efek candu bagi pengguna (M1)
L4	Mampu menjelaskan metode-metode dalam perancangan pengalaman pengguna beserta tahapan-tahapan di dalamnya secara rinci
L5	Mampu menerapkan metode perancangan pengalaman pengguna untuk menghasilkan suatu rancangan antarmuka dan interaksi pengguna
L4	Mampu menerapkan konsep <i>personas</i> dalam melakukan perancangan pengalaman pengguna (M1)
L5	Mampu menerapkan konsep <i>user research</i> dalam melakukan perancangan pengalaman pengguna (M1)
	Mampu menerapkan proses <i>ideation</i> dalam melakukan perancangan pengalaman pengguna (M1)
L6	Mampu menerapkan berbagai teknik solusi desain yang meliputi sketsa, <i>storyboards</i> , <i>low-fidelity prototyping</i> , <i>mockup</i> dan <i>wireframes</i> dalam melakukan perancangan pengalaman pengguna (M1)
L7	Mampu menerapkan teknik evaluasi untuk melakukan pengujian kegunaan terhadap solusi desain yang telah dihasilkan (M1)
L8	Mampu menjelaskan fungsi dan metode <i>telemetry and analytics</i> dalam konteks hubungannya dengan pengalaman pengguna (M1)
L9	Mampu menjelaskan isu seputar keamanan dan privasi dalam konteks pengalaman pengguna (M1)

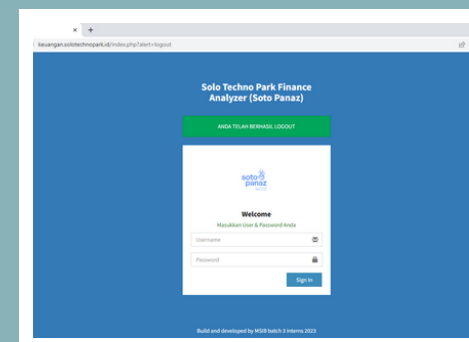




Bimtek



FOTO KEGIATAN



Logo





TERIMA KASIH

