

LAPORAN AKHIR
STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
MOBILE DEVELOPMENT PATH
Di Bangkit Academy 2023 by Google, GoTo, Traveloka
Yayasan Dicoding Indonesia

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan
Program MSIB MBKM

oleh:
Reydinata Pratama / 160720005



PROGRAM SISTEM INFORMASI BISNIS FAKULTAS
TEKNIK UNIVERSITAS SURABAYA
SURABAYA
2023

Lembar Pengesahan
Program Sistem Informasi Bisnis Fakultas Teknik Universitas
Surabaya

STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT MOBILE
DEVELOPMENT PATH

Di Bangkit Academy 2023 by Google, GoTo, Traveloka

Yayasan Dicoding Indonesia

oleh :

Reydinata Pratama / 160720005

disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Surabaya, 19 Juli 2023

Pembimbing Studi Independen Program Sistem Informasi Bisnis Fakultas Teknik
Universitas Surabaya

Andre, M.Sc

NIP: 208020

Lembar Pengesahan

**STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT MOBILE DEVELOPMENT
PATH**

Di Bangkit Academy 2023 by Google, GoTo, Traveloka

Yayasan Dicoding Indonesia

oleh :

Reydinata Pratama / 160720005

disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Sarolangun, 1 Juli 2023

Mentor Bangkit Academy 2023



Muhamad Syahirul Cipta Alim

00401041

Abstraksi

Bangkit Academy by Google, GoTo, Traveloka - Mobile Development Path merupakan program yang diadakan oleh perusahaan seperti Google, GoTo, dan Traveloka. Program Studi Independen Mobile Development Path yang diselenggarakan oleh program Bangkit 2023 meliputi pembelajaran individu dan proyek akhir dengan tim. Untuk pembelajaran individu, setiap partisipan akan mengikuti kelas secara daring melalui modul pembelajaran yang disediakan oleh platform Dicoding Academy. Tugas akhir yang dikerjakan oleh partisipan berbentuk sebuah capstone project. Kelompok kami membuat sebuah aplikasi dengan nama VitalityAI. Sistem dapat digunakan pada platform Android. Tugas akhir yang dikerjakan berupa *capstone project* bersama dengan partner dari path lain. Kelompok kami membuat aplikasi VitalityAI. Obesitas di Indonesia saat ini cukup tinggi. Sekitar 13,5 persen orang dewasa usia 18 tahun ke atas mengalami kelebihan berat badan dan 28,7 persen mengalami obesitas. Sementara, pada anak usia 5-12 tahun, sebanyak 18,8 persen kelebihan berat badan dan 10,8 persen mengalami obesitas. Obesitas saat ini telah digolongkan sebagai penyakit yang perlu diintervensi secara komprehensif. Dan beberapa orang yang melakukan olahraga banyak melakukan salah gerakan sehingga olahraga menjadi kurang efektif. Oleh karena itu, Capstone Project kami memberikan manfaat bagi mereka yang ingin melakukan diet namun tidak mengetahui caranya dan mendeteksi gerakan yang salah yang dapat menyebabkan cedera. Sistem yang digunakan menggunakan platform android. Sistem ini mudah dipahami karena UI nya yang sederhana dan tidak terdapat bahasa yang sulit dimengerti. Aplikasi Capstone ini dijalankan dengan 2 fitur utama yaitu *motion detection* untuk mendeteksi gerakan dan chatbot untuk konsultasi mengenai diet. deteksi gerakan sistem ini memiliki keakuratan diatas 95%.

Kata Kunci : Google, GoTo, Traveloka, Bangkit Academy, Dicoding Academy, obesitas, Android, UI, *motion detection*, chatbot.

Kata Pengantar

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat mengikuti salah satu program terbaik dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka yaitu Bangkit 2023.

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terkait dan terlibat dalam proses MSIB ini. Terima kasih kepada Tim Bangkit 2023, Mentor Grup, Pembimbing Akademik Kampus, Fasilitator, Mentor Proyek Akhir, dan rekan proyek akhir. Penulis mohon maaf jika terdapat kesalahan atau kekurangan dalam laporan ini. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk perbaikan di masa depan.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu atas bantuannya dalam penyusunan MSIB ini. Semoga MSIB ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif.

Surabaya, 27 Juni 2023



Reydinata Pratama

Daftar Isi

Lembar Pengesahan

Abstraksi

Kata Pengantar

Daftar Isi

Daftar Gambar

Daftar Tabel

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar belakang

I.2 Lingkup

I.3 Tujuan

Bab II Organisasi Bangkit 2023

II.1 Struktur Organisasi

II.2 Lingkup Pekerjaan

II.3 Deskripsi Pekerjaan

II.4 Jadwal Kerja

Bab III MOBILE DEVELOPMENT PATH (ANDROID)

III.1 Deskripsi Projek Akhir(Capstone Project)

III.2 Proses pelaksanaan pengerjaan Projek Akhir

III.3 Hasil Akhir

Bab IV Penutup

IV.1 Kesimpulan

IV.2 Saran

Bab V Lampiran A. <TOR>

Bab VI Lampiran B. Log Activity

Bab VII Lampiran C. Dokumen Teknik

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Bangkit Academy 2023 Organization Chart

Gambar 3.1 Figma UI

Gambar 3.2 UI Login

Gambar 3.3 UI register berat dan tinggi badan

Gambar 3.4 BMI calculator

Gambar 3.5 Detector Menu

Gambar 3.6 ChatBot

Gambar 3.7 Gerakan squat yang benar

Gambar 3.8 Gerakan squat yang salah

Gambar 3.9 Gerakan deadlift posisi tubuh terkunci

Gambar 3.10 gerakan deadlift yang salah

Gambar 3.11 gerakan deadlift yang benar

Daftar Tabel

Tabel 2.1 Tabel Jadwal Kerja

Tabel 2.2 Tabel Jadwal Kerja Lanjutan

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar belakang

Bangkit adalah suatu program pembinaan 3.000 talenta digital terampil yang sejalan dengan program Presiden tentang penyiapan sembilan juta talenta digital terampil pada 2030. Pada tahun 2022, Bangkit hadir sebagai salah satu bagian dari Kampus Merdeka – Studi Independen Bersertifikat. Program intensif 900 jam ini telah diikuti oleh sebanyak 3.100 siswa dari 290 kampus dan 32 provinsi se-Indonesia dan 2.522 di antaranya berhasil lulus. Mereka mendapatkan sertifikasi global, kesempatan kerja, dan pendanaan inkubasi yang difasilitasi oleh Google dan Kemdikbudristek.

Program Bangkit selaras dengan kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka, utamanya terkait konsep kegiatan belajar mahasiswa. Sehingga, dengan mengikuti program ini, dapat diakui sebagai kegiatan belajar mahasiswa yang setara sampai dengan 20 Satuan Kredit Semester (SKS). Program ini diselenggarakan dalam 2 batch, di semester genap 2022-2023 dan di semester gasal 2023-2024 dengan masing-masing kuota sebanyak 4.500 peserta sehingga total peserta tahun 2023 berjumlah 9.000.

Bangkit 2023 menyediakan tiga (3) learning path pilihan yang relevan dengan kebutuhan talenta digital Indonesia saat ini, yaitu machine learning, mobile development(android), dan cloud computing. Dan Bangkit juga mengadakan soft skills dan bahasa Inggris bagi peserta. Bangkit didesain untuk mempersiapkan peserta dengan kecakapan (skills) yang relevan dan dibutuhkan berdasarkan sertifikasi teknis. Dengan mengikuti Bangkit, peserta akan memiliki pengalaman dan terekspos dengan berbagai karir di industri dan pekerjaan di ekosistem teknologi Indonesia.

I.2 Lingkup

Aktivitas Studi Independen Mobile Development Path meliputi pembelajaran individu dan proyek akhir dalam bentuk tim. Pada pembelajaran individu, setiap peserta akan mengikuti kelas dalam bentuk asynchronous (online melalui modul

belajar di Dicoding Academy) dimana peserta dapat berkonsultasi dengan expert terkait materi yang dipelajarinya melalui forum diskusi dan instruktur. Selain itu, setiap peserta akan memiliki mentor sebagai tempat konsultasi jika ditemui kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Setelah mengikuti program ini, peserta juga dipersiapkan untuk mengikuti ujian sertifikasi Associate Android Developer. Pada proyek akhir, peserta akan dibagi menjadi kelompok, dimana satu kelompok terdiri atas 5-6 orang dengan tema yang ditentukan oleh masing-masing kelompok dan harus mendapatkan persetujuan dari mentor. Adapun lingkup dari proyek akhir yakni informasi dan deteksi gerakan olahraga pada masyarakat dibuat dengan ruang lingkup sebagai berikut :

1. Pembuatan pertanyaan wawancara UX aplikasi.
2. Pembuatan desain awal sesuai dengan hasil wawancara
3. Sistem dapat melakukan deteksi gerakan sesuai dengan gerakan pengguna.
4. Sistem dapat mendeteksi kata kunci yang dimasukkan oleh pengguna untuk umpan balik oleh sistem
5. Sistem dibuat menjadi aplikasi android.
6. Sistem menampilkan peringatan gerakan yang salah.
7. Sistem menampilkan jawaban berdasarkan kata kunci.

I.3 Tujuan

Tujuan dari mengikuti MSIB ini adalah :

1. Mengikuti kegiatan pembelajaran individu yang ditawarkan pada program Bangkit 2023.
2. Mengikuti kegiatan pengembangan diri/soft-skills serta berbahasa inggris.
3. Mengerjakan proyek akhir yang diberikan oleh program Bangkit 2023.

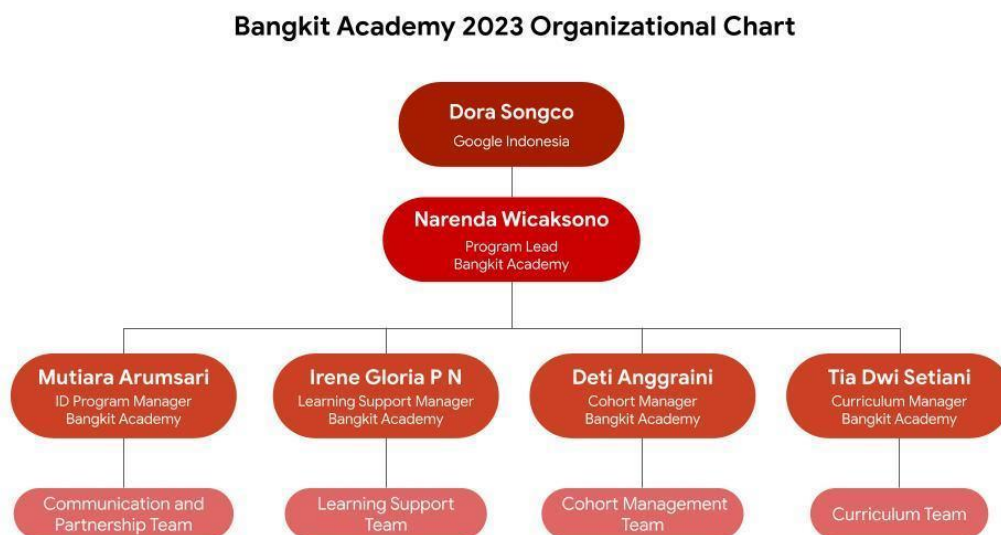
Tujuan dari pengerjaan proyek akhir yakni membuat penyedia informasi dan sistem deteksi gerakan untuk membantu masyarakat indonesia dalam melakukan olahraga yang benar.

Bab II Organisasi Bangkit 2023

II.1 Struktur Organisasi

Program Bangkit 2023 menyediakan tiga (3) alur belajar pilihan yang relevan dengan kebutuhan talenta digital Indonesia saat ini, yaitu machine learning, mobile development, dan cloud computing, berikut soft skills dan bahasa Inggris. Dengan mengikuti Bangkit, peserta akan memiliki pengalaman dan skill yang menunjang karir di industri dan pekerjaan di ekosistem teknologi Indonesia.

struktur organisasi merupakan sebuah garis penugasan formal yang menunjukkan alur tugas dan tanggung jawab setiap anggota perusahaan, perusahaan serta hubungan antar pihak dalam organisasi yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan organisasi. Struktur organisasi dari Bangkit Academy dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Bangkit Academy 2023 Organization Chart

II.2 Lingkup Pekerjaan

Program Bangkit Academy 2023 memiliki beberapa kegiatan yakni pembelajaran mandiri melalui platform Dicoding Academy, kegiatan pengembangan diri melalui kegiatan ILT. Terdapat 3 jenis kegiatan ILT yakni ILT-MD untuk melakukan evaluasi mengenai hal yang telah dipelajari dalam pembelajaran mandiri, ILT-SS yakni pengembangan karakter peserta, serta EN-Class yakni mempelajari bahasa inggris mulai dari dasar hingga tingkat tinggi yang diajarkan oleh instruktur dari luar negeri. Adapun pembuatan proyek akhir selama 1 bulan yang dikerjakan oleh tim. Tim terdiri atas 5 hingga 6 orang. Maksimal 2 orang dapat berasal dari satu universitas yang sama. 1 tim dapat terdiri dari 3 learning path yakni Machine Learning, Mobile Development, dan Cloud Computing. Masing-masing tim membuat sebuah proposal yang akan membuat sebuah ide dari tema yang diberikan. Proses pengerjaan proyek akhir akan diawasi oleh 2 mentor dengan pertemuan minimal 1 kali per mentor.

II.3 Deskripsi Pekerjaan

Berikut adalah deskripsi pekerjaan peserta Bangkit Academy 2023 :

1. Mengikuti kegiatan mandiri di platform Dicoding.
2. Mengikuti kegiatan pengembangan diri yakni ILT Soft Skill dan English .
3. Mengerjakan tugas, quiz, pre-test, post-test materi ILT Soft Skill dan English secara individu.
4. Memberikan feedback terhadap setiap sesi yang diberikan.
5. Mengikuti dan mengerjakan proyek akhir dengan tim.
6. Mengikuti sertifikasi Associate Android Developer.

II.4 Jadwal Kerja

Week	Date	ILT Soft Skill	ILT English	Mobile Development
week 0	13 Feb	Preread SS 1 "Growth Mindset and The Power of		Matrikulasi

		Feedback"		
week 1	20 Feb	ILT SS 1		Basic Kotlin (up to a Generics Concept of Kotlin)
week 2	27 Feb	- Assignment SS1 - Preread SS 2 "Time Management"		- ILT MD 1 Kotlin Fundamental - Basic Kotlin (up to done) - Beginner Android (up to Style Theory and Theme)
week 3	6 Mar	- ILT SS 2		Beginner Android (up to done) Beginner Android (up to done) Fundamental Android (up to Fragment Theory)
week 4	13 Mar	Assignment SS 2 Preread SS 3 "Critical Thinking and Problem Solving"		ILT MD 2 Android Fundamental : Layout, List & Navigation Fundamental Android (up to Submission 1)
week 5	20 Mar	ILT SS 3		Fundamental Android (up to Unit Test Theory)
week 6	27 Mar	Assignment SS 3 Preread SS 4 "Adaptability and Resilience"		ILT MD 3 Android Fundamental : Networking, Architecture Component & Data Persistent Fundamental Android (up to WorkManager Theory)
week 7	3 Apr	ILT SS 4	ILT EN 1 Spoken	Fundamental Android (up to

			Correspondence	done)
week 8	10 Apr	Assignment SS 4		ILT MD 4 Android Intermediate : Advanced UI, Animation, Localization and Media UX Design (up to Usability Study Exercise) Intermediate Android (up to Accessibility Theory)
week 9	17 Apr			Intermediate Android (up to Submission 1)
week 10	24 Apr	Preread SS 5 "Project Management"		Intermediate Android (up to Geofencing Theory)
week 11	1 Mei	ILT SS 5		Intermediate Android (up to Final Exam)
week 12	8 Mei	Assignment SS 5 Preread SS 6 "Professional Communication and Networking"		ILT MD 5 Android Intermediate : Geo Location, Advanced Testing & Advanced Database Intermediate Android (up to Submission 2) SOLID (up to done)
week 13	15 Mei	ILT SS 6		UX Design (up to done) Android Compose (up to Lazy Layout Theory)
week 14	22 Mei	Assignment SS 6 Preread SS 7	ILT-EN-02	ILT MD 6 Jetpack

		"Personal Branding and Interview Communication"	Expressing Opinions	Compose for Android Developer Android Compose (up to done)
week 15	29 Mei	ILT SS 7		Capstone Project
week 16	5 Jun	Assignment SS 7		Capstone Project
week 17	12 Jun			Capstone Project
week 18	19 Jun		ILT-EN-03 Business Presentation	Capstone Project

tabel 2.1 tabel jadwal kerja

week 19	26 Jun			Certification Prep (AAD Simulation Course Dicoding)
week 20	3 Jul			ILT MD 7 Android Certification Preparation Announcement & Incubation Offering
week 21	10 Jul	End of Learning, Certification Offering, Merchandise	End of Learning, Certification Offering, Merchandise	End of Learning, Certification Offering, Merchandise
week 22	17 jul	Transcript & Administration	Transcript & Administration	Transcript & Administration
week 23	24 Jul	Clarification, Legal & Letters, Closing.	Clarification, Legal & Letters, Closing.	Clarification, Legal & Letters, Closing.

Tabel 2.2 tabel jadwal kerja lanjutan

Bab III MOBILE DEVELOPMENT PATH (ANDROID)

III.1 Deskripsi Projek Akhir(Capstone Project)

Di Indonesia, kesadaran masyarakat tentang pemeliharaan kesehatan masih relatif rendah. Secara global, terdapat 1,6 miliar orang dewasa yang mengalami kelebihan berat badan, dan 400 juta di antaranya mengalami obesitas. Sementara itu, di Indonesia sendiri, berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik pada tahun 2018, sekitar 27% pria dan 44% wanita mengalami obesitas. Hal ini menyebabkan obesitas atau kelebihan berat badan menyumbang 10,3 persen dari tingkat kematian di dunia.

Untuk mengatasi obesitas, diperlukan sesi konsultasi khusus dan mendalam dengan ahli. Namun, biaya konsultasi dengan dokter cukup tinggi, berkisar antara \$50 hingga \$200 atau lebih per sesi. Sehingga sebagian besar orang cenderung enggan mengeluarkan uang untuk kegiatan tersebut dan lebih memilih menangani masalah ini sendiri.

Selain itu masyarakat juga sering melakukan gerakan yang salah sehingga hasil menjadi tidak efektif dan berpotensi menimbulkan cedera. Berdasarkan data dari survei yang kami lakukan dengan menganalisis kondisi di lokasi gym, terdapat sebanyak 85% orang yang melakukan latihan fisik di gym tanpa memiliki personal trainer. Hal ini disebabkan oleh biaya sewa personal trainer yang cukup tinggi, berkisar antara \$30 hingga \$100 per sesi, tergantung pada lokasi dan tingkat pengalaman personal trainer tersebut. Menurut Centers for Disease Control and Prevention (CDC), lebih dari 10% cedera yang terjadi pada orang dewasa terkait dengan aktivitas fisik dan olahraga. Sementara itu, dalam olahraga deadlift, potensi cedera lebih tinggi mencapai 40% karena tingkat kesulitan yang lebih tinggi dan sifatnya yang berbahaya.

Aplikasi VITALITY.AI dirancang untuk membantu mengatasi masalah tersebut. Dengan mengintegrasikan fitur konsultasi diet melalui chatbot dan detektor gerakan, aplikasi Vitality.AI memberikan pengalaman terpadu dan komprehensif bagi pengguna dalam menjaga kesehatan dan kebugaran mereka. Pengguna dapat

menerima panduan gizi yang dipersonalisasi dan dukungan dalam mencapai tujuan diet mereka, sambil juga mendapatkan umpan balik dan analisis terhadap gerakan tubuh mereka untuk meningkatkan performa fisik. Penelitian ini telah dilaporkan terhadap organisasi Bangkit melalui proposal bisnis, dan umpan balik yang didapatkan adalah baik.

III.2 Proses pelaksanaan pengerjaan Proyek Akhir

Masing-masing peserta Bangit Academy 2023 membentuk tim yang terdiri atas 3 learning path yakni Machine Learning, Mobile Development dan Cloud Computing. Tim bisa dicari melalui platform Discord yang disediakan oleh Tim Bangkit. Kemudian, masing-masing tim menentukan tema dari proyek akhir yang akan dikerjakan. Tema tersebut sudah disediakan dari Tim Bangkit, sehingga tim dapat memilih salah satu topik. Setelah itu, setiap tim membuat proposal masalah yang akan diselesaikan dari tema yang dipilih. Penelitian ini mengambil tema “Human Healthcare and Living Well Beings” dengan nama aplikasi Vitality.AI.

Dalam tahap pengerjaan, setiap tim didampingi oleh 2 mentor. Mentor akan dipilih oleh pihak Bangkit Academy sesuai dengan kriteria yang diminta oleh setiap tim. Tim penelitian ini mendapatkan 2 mentor dalam bidang Cloud/web/frontend/backend dan bisnis manajemen. Konsultasi kepada mentor diwajibkan minimal 1 kali per mentor. Dalam proyek akhir ini, penulis mengerjakan UI/UX aplikasi android.

Pengerjaan proyek akhir berakhir pada tanggal 16 Juni 2023. Masing-masing tim diminta untuk membuat sebuah video dokumentasi cara kerja aplikasi. Selain itu, tim diminta untuk memasukan seluruh code aplikasi dalam Git repository. Setiap kelompok mengerjakan tugasnya masing-masing sesuai dengan learning path yang diambil.

Akhir dari pekerjaan, terdapat tahap presentasi yang menentukan tim masuk kedalam Top 15 dan tahap inkubasi yaitu presentasi peer review dan 360 review. Selama tahap pengerjaan proyek, terdapat hambatan yaitu mengenai waktu.

a.

III.3 Hasil Akhir

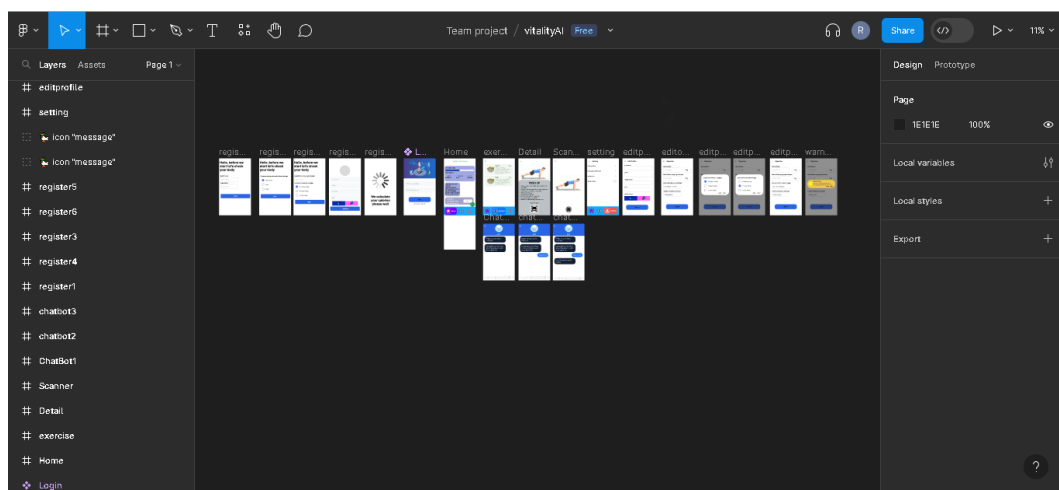
Hasil akhir yang didapatkan dari pembelajaran ini adalah:

1. Mendapatkan materi yang cukup untuk menunjang masa depan.
2. Mendapatkan pengalaman dan pengembangan mengenai soft skill dan *english class*

Dan hasil akhir dari *capstone project* adalah:

2. Mendesain UI sesuai dengan wawancara UX

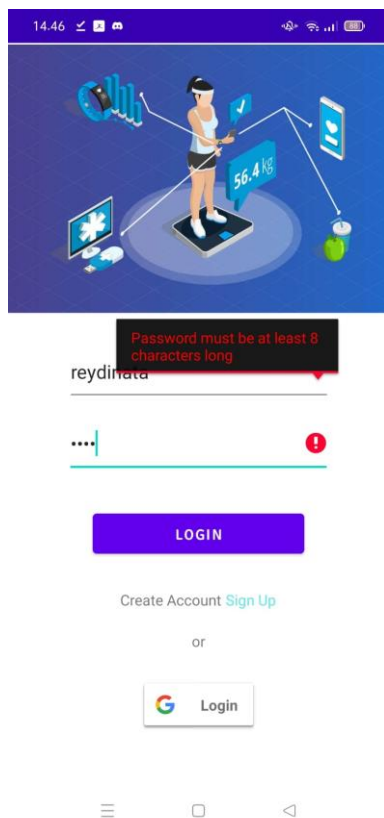
Kelompok kami membuat desain UI di figma berdasarkan pertanyaan yang diajukan ke narasumber. UI yang diminta adalah UI yang mudah dipahami dan sederhana. Berikut contoh dari UI yang telah dibuat



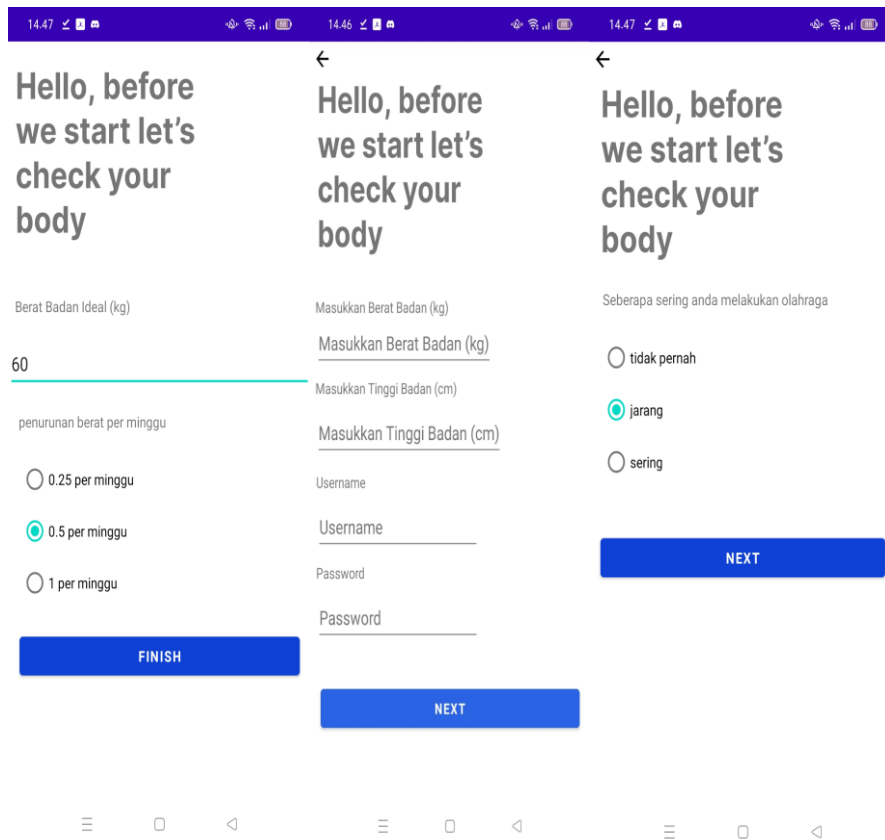
Gambar 3.1 Figma UI

3. Hasil dari aplikasi

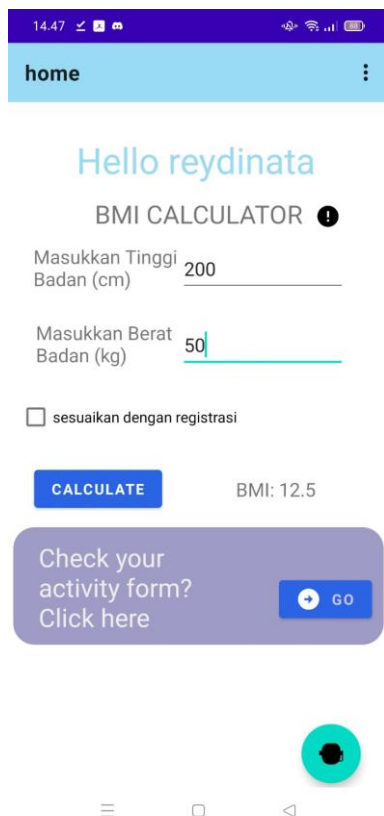
Hasil dari aplikasi ini merupakan hasil yang telah dibuat selama proses capstone project. Hasil tersebut terdiri dari UI dari aplikasi dan contoh dari deteksi gerakan dan chatbot. Berikut merupakan contohnya:



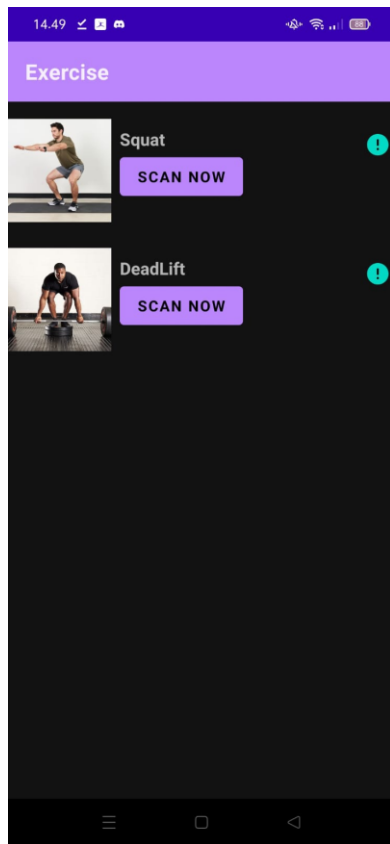
Gambar 3.2 UI Login



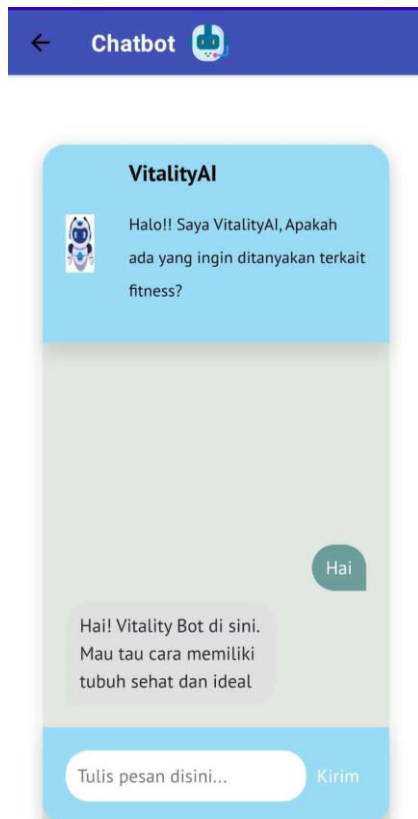
Gambar 3.3 UI register berat dan tinggi badan



Gambar 3.4 BMI calculator



Gambar 3.5 Detector Menu



Gambar 3.6 ChatBot

Dan untuk model dari Machine Learning Path, kelompok kami memakai contoh dari gerakan squat dan deadlift. Berikut merupakan contohnya

Gerakan squat:



Gambar 3.7 Gerakan squat yang benar



Gambar 3.8 Gerakan squat yang salah

Gerakan DeadLift



Gambar 3.9 Gerakan deadlift posisi tubuh terkunci



Gambar 3.10 gerakan deadlift yang salah



Gambar 3.11 gerakan deadlift yang benar

Bab IV Penutup

IV.1 Kesimpulan

Berikut merupakan kesimpulan dari seluruh laporan akhir ini

- Pembelajaran secara mandiri meliputi modul yang disediakan oleh platform (dicoding, coursera, dan cloud) sesuai dengan learning path masing masing. Materi yang diberikan dapat dilihat jelas kegunaannya dalam pembuatan proyek akhir program Bangkit 2023. Peserta juga dapat memperoleh sertifikat sesuai modul yang telah dikerjakan
- Pembelajaran mengenai pengembangan Soft Skill dan Bahasa Inggris memberikan kemampuan bagi peserta di dunia kerja nanti. Terdapat mentor yang mengajarkan sesuai dengan bidang mereka masing-masing.
- Pelaksanaan Proyek Akhir mengikuti timeline dari Bangkit. Peserta akan dibentuk menjadi 5-6 orang per tim dengan learning path yang berbeda yang akan menyelesaikan masalah dari sebuah tema, serta akan disetujui dan dibantu oleh mentor.

IV.2 Saran

Berikut saran yang akan disarankan kepada pihak bangkit::

- Sistem feedback ILT perlu ditingkatkan lagi. Sesuai dengan ketentuan dari tim bangkit bahwa feedback form wajib diisi oleh satu tim untuk mendapatkan reward. Namun pasti terdapat beberapa peserta yang lupa mengisi feedback form dan merugikan satu tim.

Referensi

- [1] Riskesdas (2018). Prevalensi Obesitas Pada Penduduk Umur > 18 Tahun Menurut Jenis Kelamin. dari <https://www.bps.go.id/>, diakses 29 Juni 2023.

Bab V Lampiran A. <TOR>

Perencanaan yang teliti telah dilakukan dalam merancang kurikulum program ini dari awal hingga akhir. Pada akhir program, semua peserta yang memenuhi kriteria kelulusan akan dianggap sebagai lulusan Bangkit dan diberikan sertifikat pencapaian/kelulusan serta transkrip lengkap. Mereka yang tidak memenuhi semua kriteria kelulusan Bangkit akan mendapatkan Sertifikat Kehadiran dan transkrip parsial. Lulusan Bangkit juga akan menerima voucher untuk ujian sertifikasi jalur pembelajaran masing-masing. Berikut adalah persyaratan kelulusan dari Bangkit 2023:

Menghadiri dan berpartisipasi aktif dalam sesi wajib, termasuk namun tidak terbatas pada:

Bangkit 2023 Opening Session & Technical Briefing

80% dari sesi Instruktur untuk Teknis

80% dari sesi Instruktur untuk Soft Skills

90% dari kuliah tamu/sesi khusus yang wajib dihadiri

serta sesi wajib lain yang ditambahkan atas kebijakan Tim Bangkit

Maksimum 5 sesi dapat dilewatkan atau digantikan dengan abstrak

Sesi-sesi ini akan diinformasikan setidaknya 3 hari kalender sebelum kelas dimulai. Oleh karena itu, harap periksa kalender Anda setiap hari.

Peserta dapat melewatkan sesi karena keadaan luar biasa dan tak terhindarkan dengan mengisi formulir ini (maksimal satu hari sebelum sesi). Sesi yang terlewat harus diikuti dengan mengikuti sesi kelompok lain atau menonton rekaman dan mengirimkan abstrak.

Untuk sesi mandiri, Anda hanya perlu menyelesaikannya dalam minggu yang sama. Jika Anda memiliki tugas lain yang harus dikerjakan pada waktu yang ditentukan, Anda tidak perlu mengisi formulir. Cukup alokasikan waktu di luar waktu yang dialokasikan oleh Bangkit untuk belajar dan menyesuaikan diri sendiri.

Mengumpulkan pekerjaan sendiri untuk tugas dan proyek. Bangkit merupakan bagian dari program Kampus Merdeka dimana kejujuran akademik dijunjung tinggi. Anda harus menunjukkan dan memegang teguh integritas dan kejujuran tertinggi dalam semua pekerjaan akademik yang Anda lakukan. Plagiarisme tidak diperbolehkan dan skor untuk tugas yang bersangkutan akan dinyatakan tidak berlaku/dibatalkan jika pekerjaan Anda terdeteksi sebagai plagiarisme. Mitra platform pembelajaran kami dapat melarang atau menonaktifkan akun Anda jika Anda melakukan plagiarisme atau tidak jujur, berdasarkan kebijakan mereka.

Menyelesaikan tugas resmi Bangkit (termasuk kelas dan mitra platform pembelajaran kami - Dicoding, Google Cloud Skills Boost, Coursera) sesuai dengan standar masing-masing. Pengumpulan terlambat akan diterima, tetapi akan mengurangi skor tugas yang bersangkutan.

Berkontribusi pada Proyek Capstone Bangkit. Ini akan dinilai oleh Komite Bangkit dan anggota tim Anda, termasuk kehadiran Anda dalam presentasi proyek akhir.

Tunduk secara ketat pada *Code of Conduct* Bangkit.

Bab VI Lampiran B. Log Activity

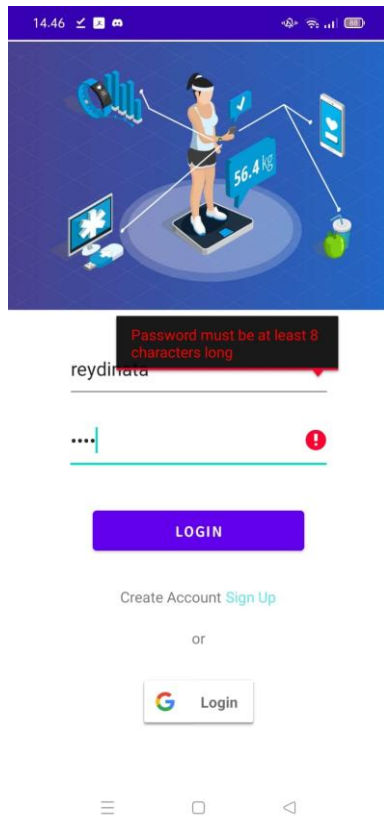
Minggu/Tgl	Kegiatan	Hasil
0 / 13 Februari 2023	Preread SS 1 & matrikulasi	Lolos
1 / 20 Februari 2023	ILT SS 1 & basic kotlin (up to a Generics Concept of Kotlin)	Lolos
2 / 27 Februari 2023	Assignment SS1 & ILT MD 1 & Kotlin Fundamental & Basic Kotlin (up to done) & Beginner Android (up to Style Theory and Theme)	Lolos
3 / 6 Maret 2023	ILT SS 2 & Beginner Android (up to done) Beginner Android (up to done) Fundamental Android (up to Fragment Theory)	Lolos
4 / 13 Maret 2023	Assignment SS 2 & preread SS 3 & ILT SS MD 2 & Fundamental Android (Submission 1)	Lolos

5 / 20 Maret 2023	ILT SS 3 & Fundamental Android (up to Unit Test Theory)	Lolos
6 / 27 Maret 2023	Assignment SS 3 & ILT MD 3 & Fundamental Android (up to WorkManager Theory)	Lolos
7 / 3 April 2023	ILT SS 4 & ILT EN 1 & Fundamental Android (up to done)	Lolos
8 / 10 April 2023	Assignment SS 4 & ILT MD 4 & Intermediate Android (up to Accessibility Theory)	Lolos
9 / 17 April 2023	Intermediate Android (up to Submission 1)	Lolos
10 / 24 April 2023	Intermediate Android (up to Geofencing Theory)	Lolos
11 / 1 Mei 2023	ILT SS 5 & Intermediate Android (up to Final Exam)	Lolos
12 / 8 Mei 2023	Assignment SS 5 & ILT MD 5 & Intermediate Android (up to Submission 2) & SOLID (up to done)	Lolos
13 / 15 Mei 2023	ILT SS 6 & UX Design (up to done) & Android Compose (up to Lazy Layout Theory)	Lolos
14 / 22 Mei 2023	Assignment SS 6 & ILT MD 6 & ILT-EN-02 & Android Compose (up to done)	Lolos

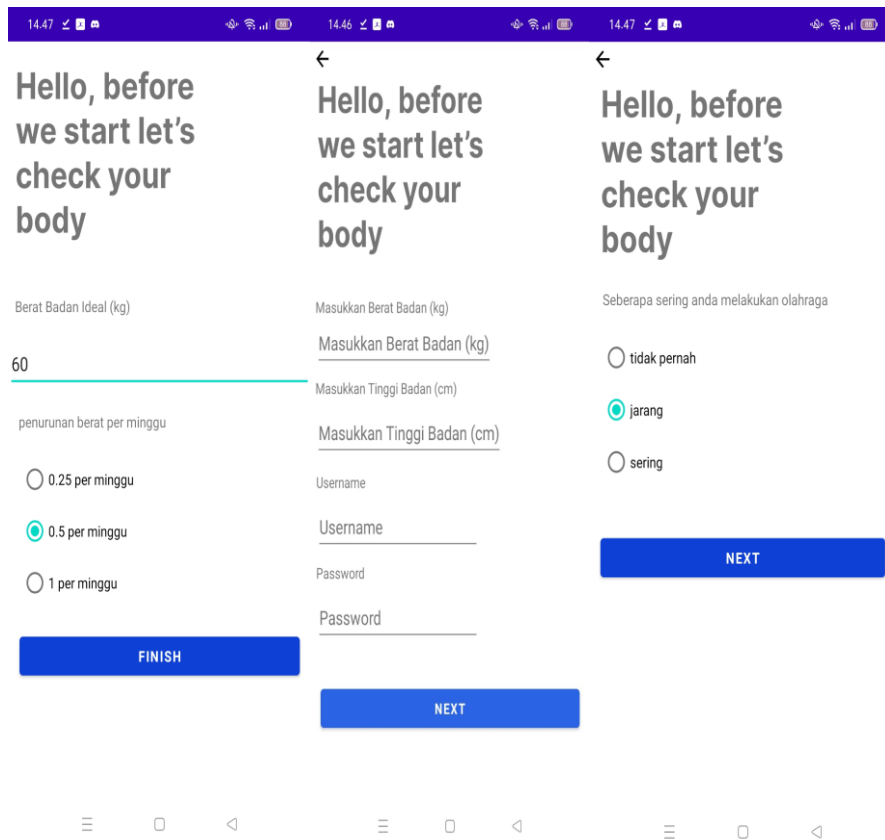
15 / 29 Mei 2023	ILT SS 7 & Capstone Project	Lolos
16 / 5 Juni 2023	Assignment SS 7 & Capstone Project	Lolos
17 / 12 Juni 2023	Capstone Project	Lolos
18 / 19 juni 2023	ILT-EN-03 & Capstone Project	Lolos
19 / 26 Juni 2023	Certification Prep (AAD Simulation Course Dicoding)	Lolos
20 / 3 Juli 2023	ILT MD 7	Menyusul
21 / 10 Juli 2023	End of Learning, Certification Offering, Merchandise	Menyusul
22 / 17 Juli 2023	Transcript & Administration	Menyusul
23 / 24 Juli 2023	Clarification, Legal & Letters, Closing.	Menyusul

Bab VII Lampiran C. Dokumen Teknik

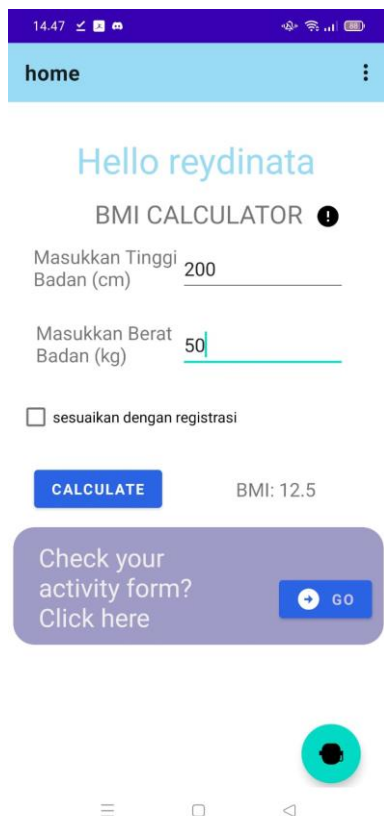
Contoh hasil dari *capstone* *project*



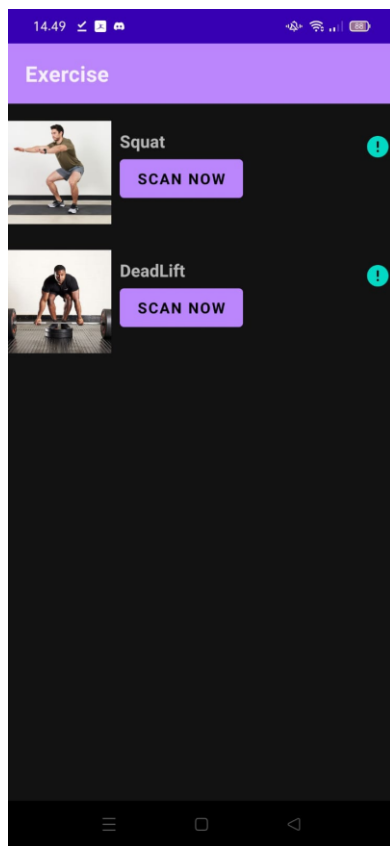
Gambar 3.2 UI Login



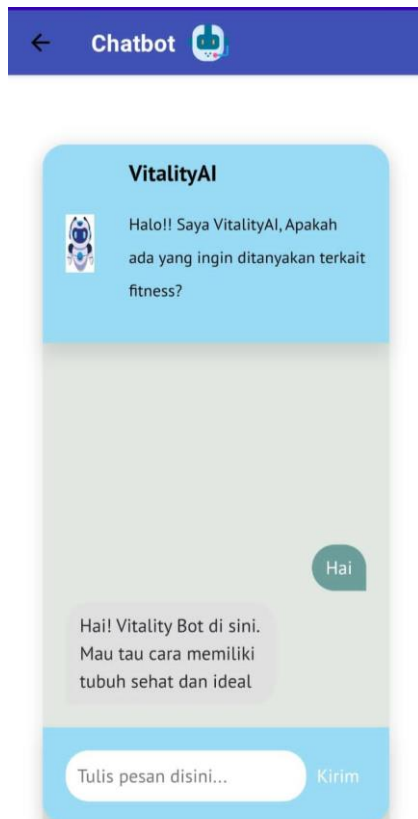
Gambar 3.3 UI register berat dan tinggi badan



Gambar 3.4 BMI calculator



Gambar 3.5 Detector Menu



Gambar 3.6 ChatBot



Gambar 3.7 Gerakan squat yang benar



Gambar 3.8 Gerakan squat yang salah



Gambar 3.9 Gerakan deadlift posisi tubuh terkunci



Gambar 3.10 gerakan deadlift yang salah



Gambar 3.11 gerakan deadlift yang benar

Gambar project Submission:

← Belajar Fundamental Aplikasi Android

Cari modul/konten

CTRL /

Submission

Submission Awal : Aplikasi GitHub User (Navigation dan API)

Aktivitas Terbaru

✓

Upload

✓

Review selesai

✓

Diterima

Instruksi Submission

Forum Diskusi

Daftar Modul

99% Selesai

Persiapan Belajar

✓

Dasar Pengembangan Aplikasi Android

✓

Fragment

✓

Navigation

✓

Background Thread dan Networking

✓

< Knowledge Check : Android Architecture...
<https://www.dicoding.com/academies/14/tutorials/560>

Submission Awal : Aplikasi GitHub User (Nav..

Pengenalan Testing >