

LAPORAN PRAKTIK MAGANG

PEMBUATAN APLIKASI SCANCARE : *Skin Care Ingredient Insight & BPOM Checker*

YAYASAN DICODING INDONESIA



Acc Lap Magang 09/11/24



Disusun Oleh:

Zakiansyah

2100018332

PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2024

HALAMAN PENGESAHAN

PRAKTIK MAGANG

PEMBUATAN APLIKASI SCANCARE : *Skin Care Ingredient Insight & BPOM Checker*

YAYASAN DICODING INDONESIA

ZAKIANSYAH
2100018332

PEMBIMBING

: Miftahurrahmah Rosyda, S.Kom., M.Eng.
NIPM. 19900615 201908 011 1029280

PENGUJI

: Nama Penguji 1 dengan Gelar

Yogyakarta, Hari Bulan Tahun
Kaprodi S1 Informatika

Dr. Murinto, S.Si., M.Kom

NIPM. 19730710 200409 111 0951298

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan praktik magang ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai bagian dari pemenuhan mata kuliah praktik magang. Perjalanan selama kurang lebih 5 bulan dalam program Bangkit Academy Batch 2 tahun 2023 tentunya penuh dengan pengalaman berharga, yang tidak lepas dari dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis dengan tulus ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan selama menjalani program MSIB ini. Melalui laporan ini, penulis bermaksud menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam tersebut kepada.

1. Allah SWT, yang dengan karunia dan rahmat-Nya, telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan laporan akhir Magang dan Studi Independen Bersertifikat ini.
2. Kedua orang tua penulis, yang selalu memberikan dukungan dalam berbagai aspek, baik melalui semangat, doa, maupun bantuan materi, sehingga penulis dapat menyelesaikan perjalanan ini dengan penuh komitmen.
3. Ibu Miftahurrahmah Rosyda, S.Kom., M.Eng, sebagai dosen pembimbing magang, yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berharga sepanjang proses magang ini.
4. Bapak Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom, selaku dosen pembimbing Studi Independen Bersertifikat, yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk yang sangat bernilai.
5. Kak Reski Mulud Muchamad, mentor kelompok MD-16 di Bangkit Academy 2023 Batch 2, yang telah memberikan arahan dan inspirasi berharga, membantu penulis tumbuh dan berkembang sepanjang program ini.

Namun, laporan ini tentu tidak lepas dari kekurangan. Dengan keterbatasan waktu dan pengalaman, penulis menyadari adanya ketidaksempurnaan. Dengan hati terbuka, penulis siap menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Ini adalah langkah awal untuk terus menyempurnakan laporan ini agar menjadi lebih baik di masa mendatang. Demikian yang dapat disampaikan, semuanya disampaikan dengan tulus. Semoga isi laporan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna bagi para pembaca serta rekan-rekan mahasiswa. Terima kasih.

Yogyakarta, 14 Oktober 2024

Zakiansyah

DAFTAR ISI

MAN JUDUL	HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR		iii
DAFTAR ISI		v
BAB I.	PENDAHULUAN	1
A.	Latar Belakang Kegiatan	1
B.	Kategori Kegiatan	2
C.	Level Kegiatan	3
BAB II.	GAMBARAN UMUM	4
A.	Profil Penyelenggara	4
B.	Lokasi dan Waktu Pelaksanaan	5
C.	Ruang Lingkup	5
BAB III.	METODE PELAKSANAAN	7
A.	Tahapan Persiapan	7
B.	Tahapan Pelaksanaan	8
C.	Tahapan Evaluasi	9
D.	Rancangan Jadwal Kegiatan	10
BAB IV.	HASIL PELAKSANAAN	17
A.	Hasil Tahapan Persiapan	17
B.	Hasil Tahapan Pelaksanaan	18
C.	Hasil Tahapan Evaluasi	41
D.	Realisasi Jadwal Kegiatan	43
E.	Kendala Dan Solusi	52
BAB V.	PENUTUP	54
A.	Kesimpulan	54
B.	Saran	54
LAMPIRAN		55

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Kegiatan

Program Magang Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dan sangat penting. Pembelajaran yang bersifat bebas ini memberikan tantangan sekaligus kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, keterampilan, kepribadian, serta memenuhi kebutuhan mereka. Selain itu, program ini mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam mencari dan memperoleh pengetahuan melalui pengembangan kemampuan, pemecahan masalah nyata, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, serta pencapaian tujuan akademis. Jika dirancang dan dilaksanakan dengan baik, program belajar merdeka ini akan membentuk *soft skill* dan *hard skill* siswa secara optimal.

Program Bangkit Academy 2023 Batch 2 adalah bagian dari Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) yang merupakan inisiatif dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Bangkit Academy diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bekerja sama dengan mitra-mitra seperti Google, GoTo, dan Traveloka. Dalam program Studi Independen ini, Bangkit Academy menyediakan tiga jalur pembelajaran (*Learning Path*), yaitu *Mobile Development*, *Machine Learning*, dan *Cloud Computing*, yang memungkinkan mahasiswa memilih sesuai dengan keterampilan yang ingin mereka kembangkan. Selama program berlangsung, Bangkit Academy menerapkan dua sistem pembelajaran, yakni *Self Paced Learning* dan *ILT Session*. *Self Paced Learning* adalah kewajiban bagi peserta untuk menyelesaikan materi melalui kelas online dan mengumpulkan sertifikat dari setiap modul yang diselesaikan di Google

Classroom sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditentukan. Materi yang diberikan mencakup *Hardskill* sesuai dengan jalur pembelajaran yang dipilih, *Softskill*, dan *English Class*.

Mobile Development menjadi salah satu fokus utama di Bangkit Academy 2023 Batch 2. Di era digital saat ini, aplikasi mobile sangat penting untuk mendukung berbagai aktivitas sehari-hari, seperti komunikasi, bisnis, dan hiburan. Peserta yang memilih jalur *Mobile Development* di Bangkit Academy akan mempelajari berbagai aspek dalam pengembangan aplikasi mobile, termasuk desain UI/UX, pengembangan aplikasi Android, dan optimasi performa. Kurikulum yang disusun oleh *expert* dari Google, Gojek, Traveloka, dan Dicoding memastikan bahwa peserta tidak hanya mempelajari dasar-dasar pengembangan aplikasi, tetapi juga memahami praktik terbaik dan tren terkini di industri. Melalui pengalaman langsung dalam proyek-proyek praktis, peserta dilatih untuk menciptakan aplikasi yang inovatif, fungsional, dan siap bersaing di pasar global.

Di akhir program Bangkit Academy 2023 Batch 2, akan ada proyek akhir yang melibatkan ketiga Learning Path untuk mengembangkan sebuah aplikasi. Peserta akan dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari lima hingga enam orang. Setiap kelompok akan didampingi oleh dua mentor yang bertugas membimbing dan mengawasi proses pengerjaan proyek.

B. Kategori Kegiatan

Bangkit adalah program prestisius di platform Kampus Merdeka yang dilaksanakan sepenuhnya secara daring dari awal hingga akhir, menggunakan sistem pembelajaran *Self-Paced Learning*. Didukung oleh platform Dicoding Akademi Indonesia, Bangkit menawarkan pengalaman belajar melalui tiga jenis kelas yang berbeda.

Instructor Led-Tech, atau ILT, adalah pembelajaran mendalam mengenai materi dari masing-masing path yang dipimpin oleh instruktur yang berasal dari perusahaan-perusahaan ternama di dunia (seperti TikTok, Traveloka, Google, VISA, dan lainnya) untuk memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Selain *ILT-Class*, terdapat juga *Weekly Consultation*, yang merupakan ruang diskusi untuk konsultasi atau bimbingan mingguan antara mentor dan siswa melalui Google Meet. Terakhir, ada Bangkit *Guest Speaker*, yaitu program talkshow online yang diselenggarakan oleh Bangkit untuk memberikan wawasan tambahan tentang dunia IT dan *soft skills*, yang dilaksanakan secara rutin setiap minggu.

C. Level Kegiatan

Program Studi Independen Bangkit Academy berlangsung selama 5 bulan dan diselenggarakan oleh Dicoding Akademi Indonesia. Bangkit Academy beroperasi di tingkat nasional, dengan program MBKM yang diikuti oleh sekitar 4.500 mahasiswa S1 dari berbagai perguruan tinggi negeri dan swasta di seluruh Indonesia.

BAB II. GAMBARAN UMUM

A. Profil Penyelenggara

Program Magang dan Studi Independen (MSIB) merupakan contoh konkret bagaimana mahasiswa dapat berkolaborasi dengan organisasi yang telah menjadi mitra Kampus Merdeka. Tujuan program ini adalah untuk mempersiapkan mahasiswa agar siap bekerja dan memperoleh pengalaman belajar baru di luar kampus, dengan bimbingan dari mentor dan tim ahli.

Program Bangkit Academy 2023 Batch 2 adalah bagian dari Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB), yang merupakan bagian dari Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Program ini diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bekerja sama dengan Google, GoTo, dan Traveloka. Dalam program Studi Independen ini, Bangkit Academy menawarkan tiga Learning Path, yaitu *Mobile Development*, *Machine Learning*, dan *Cloud Computing*, yang memungkinkan mahasiswa memilih sesuai dengan minat dan keterampilan yang ingin mereka kembangkan.

Bangkit Academy 2023 Batch 2 menerima sekitar 4.520 peserta, dengan rincian bahwa program *Machine Learning* memiliki jumlah peserta terbanyak, yaitu sekitar 1.973 orang atau 44%. Diikuti oleh *Cloud Computing* dengan 1.408 peserta atau 31%, dan *Mobile Development* yang diikuti oleh 1.139 peserta atau 25%. Peserta berasal dari berbagai perguruan tinggi di seluruh Indonesia.

PT Dicoding Akademi adalah *platform* pendidikan teknologi yang membentuk talenta digital berkualitas dunia. Dicoding Akademi Indonesia berusaha menjalankan misi untuk mengakselerasi transisi Indonesia menuju dunia digital melalui pendidikan teknologi yang

mengubah kehidupan. Dicoding bertujuan untuk menjadi platform edukasi terdepan yang mendorong semua orang untuk memiliki literasi digital.

B. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Seluruh rangkaian kegiatan Bangkit Academy berlangsung secara daring selama sekitar 5 bulan. Selama periode Studi Independen ini, Bangkit Academy menerapkan beberapa metode pembelajaran, yaitu *Self-Paced Learning*, *ILT Session*, dan konsultasi mingguan (*Weekly Consultation*). *Self-Paced Learning* mewajibkan peserta untuk menyelesaikan materi di kelas online dan mengumpulkan sertifikat dari setiap modul yang diselesaikan di Google Classroom sesuai dengan tenggat waktu yang ditentukan. Materi yang disediakan meliputi *hard skills* terkait masing-masing *Learning Path*, *soft skills*, dan *English Class*.

C. Ruang Lingkup

Bangkit Academy bertujuan untuk menciptakan talenta berkualitas tinggi yang memenuhi standar industri. Proses pembelajaran *hard skills* yang diterapkan adalah:

1. *Android Learning Path/Mobile Development*
2. *Machine Learning Learning Path*
3. *Cloud Computing Learning Path*

Selain keterampilan teknis (*hard skills*) dalam pengembangan, *soft skills* juga menjadi salah satu kompetensi yang ditargetkan bagi peserta studi independen, yaitu:

1. *Growth Mindset and The Power of Feedback*
2. *Time Management*
3. *Critical Thinking and Problem Solving*

4. *Adaptability and Resilience*
5. *Project Management*
6. *Professional Communication and Networking*
7. *Digital Branding and Interview Communication*

Tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan tersebut, Bangkit juga menjadikan Bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi yang penting. Secara khusus, Bangkit menyediakan kelas Bahasa Inggris yang diajarkan oleh *native speaker* (penutur asli), yang mencakup:

1. *Spoken Correspondence*
2. *Expressing Opinion*
3. *Business Presentation*

Di akhir program Bangkit Academy 2023, peserta akan mengerjakan proyek akhir yang melibatkan ketiga *Learning Path* untuk mengembangkan aplikasi. Peserta akan dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari enam hingga tujuh orang. Setiap kelompok akan mendapatkan dua mentor yang akan membimbing dan mengawasi jalannya proyek agar tetap berjalan hingga selesai.

BAB III. METODE PELAKSANAAN

A. Tahapan Persiapan

Untuk mengikuti program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), ada beberapa dokumen yang perlu disiapkan dan diunggah ke situs resmi Kampus Merdeka dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dokumen pertama adalah *Curriculum Vitae* (CV), yang mencakup riwayat pendidikan, pengalaman, dan keterampilan yang relevan dengan program MBKM. Dokumen kedua adalah transkrip nilai dari universitas, yang menunjukkan pencapaian akademik dalam bentuk nilai mata kuliah selama masa studi. Selain itu, mahasiswa juga harus menyiapkan Surat Pernyataan Tanggung Jawab Mutlak (SPTJM) yang dikeluarkan oleh kampus sebagai bukti komitmen untuk mengikuti program dari awal hingga akhir. Semua dokumen ini harus diunggah sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di situs resmi Kampus Merdeka.

Proses seleksi dari berbagai mitra sangat penting untuk memilih mahasiswa yang kompeten dan memenuhi kriteria masing-masing mitra. Mahasiswa harus berhasil melewati tahapan seleksi untuk dapat mengikuti studi independen dengan mitra yang relevan. Beberapa langkah seleksi yang harus dilalui oleh mahasiswa meliputi tes kebhinekaan, tes tertulis, dan dalam beberapa kasus, beberapa mitra juga menerapkan wawancara. Setelah proses seleksi selesai, jika mahasiswa dinyatakan diterima, mereka harus menerima mitra yang dipilih melalui platform website Kampus Merdeka.

Setelah mempertimbangkan beberapa opsi, akhirnya diputuskan untuk mengikuti program Studi Independen dari Bangkit Academy, yang merupakan inisiatif dari Yayasan Dicoding Indonesia. Program Bangkit Academy menawarkan pelatihan intensif dalam bidang teknologi, termasuk *cloud computing*, *machine learning*, dan *mobile development*. Selain itu,

Bangkit Academy dikenal memiliki jaringan industri yang kuat, memberikan pengalaman berharga untuk pengembangan keterampilan. Dalam program ini, bidang pembelajaran yang dipilih adalah pengembangan *mobile*, karena dianggap selaras dengan minat dan tujuan karir di masa depan.

B. Tahapan Pelaksanaan

Program *Mobile Development* di Bangkit Academy mencakup berbagai topik pembelajaran yang harus diselesaikan oleh peserta dalam waktu 5 bulan. Berdasarkan modul yang tersedia di situs web Kampus Merdeka, topik pembelajaran ini meliputi pemahaman Bahasa Inggris, pengembangan inisiatif dan tanggung jawab, serta tinjauan materi dan penyelesaian proyek akhir program. Peserta juga akan mempelajari berbagai aspek terkait *Mobile Development*, seperti Memulai Pemrograman dengan Kotlin, Belajar Membuat Aplikasi Android untuk Pemula, Belajar Fundamental Aplikasi Android, Belajar Prinsip Pemrograman *SOLID*, Belajar Pengembangan Aplikasi Android Tingkat Menengah, dan Belajar Membuat Aplikasi Android dengan *Jetpack Compose*, serta Menjadi Android Developer *Expert* bagi mereka yang berhasil menyelesaikan kursus sebelumnya tepat waktu.

Selain itu, program ini menyediakan simulasi ujian untuk mendapatkan sertifikasi *Associate Android Developer*, yang akan mengukur kesiapan peserta dalam menghadapi ujian resmi dari Google terkait *Android Developer*. Selain keterampilan teknis, peserta juga akan mengikuti sesi refleksi diri, persiapan karier atau *startup*, serta menyelesaikan tugas *soft skill* yang bertujuan untuk pengembangan diri secara menyeluruh. Dengan cakupan modul yang luas, peserta diharapkan dapat mengelola waktu dengan baik agar semua topik ini dapat diselesaikan tepat waktu. Mengingat durasi program yang hanya 5 bulan, pembagian waktu

yang efektif antara pembelajaran teori, praktik, dan pengembangan proyek akhir sangat penting untuk mencapai hasil yang optimal.

C. Tahapan Evaluasi

Bangkit Academy menyelenggarakan kegiatan rutin yang dikenal sebagai *Weekly Consultation*. Kegiatan ini diadakan setiap minggu untuk semua peserta dalam satu kelas bersama mentor mereka. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mengevaluasi dan memantau perkembangan studi peserta selama minggu sebelumnya, serta memberikan kesempatan bagi peserta untuk menyampaikan keluhan dan masukan secara langsung kepada mentor, guna menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi. Umumnya, sesi konsultasi dan evaluasi mingguan ini dilakukan melalui *Google Meet* dan berlangsung sekitar dua jam.

D. Rancangan Jadwal Kegiatan

Pelaksanaan studi independen di Bangkit Academy berlangsung selama lima bulan, dimulai dari pertengahan bulan Agustus hingga bulan Januari.

Rincian jadwal kegiatan yang akan diikuti peserta, berdasarkan silabus Bangkit Academy, dapat dilihat pada Tabel 3.1 berikut.

Table 3. 1 Rancangan Jadwal Kegiatan

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan																						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1.	<ul style="list-style-type: none"> - Memulai Dasar Pemrograman untuk Menjadi Pengembang Software - Pengenalan ke Logika Pemrograman - Belajar Dasar Git dan Github 																							
2.	<i>ILT-SS-01-AM Growth Mindset and The Power of Feedback</i>																							
3.	<i>Weekly Consultation 1</i>																							
4.	<i>Bangkit English Pre-Test</i>																							

[illegible]

BAB IV. HASIL PELAKSANAAN

A. Hasil Tahapan Persiapan

Setelah diterima di program Bangkit Academy, khususnya di jalur Mobile Development, peserta yang lolos seleksi perlu mempersiapkan berbagai prasyarat teknis yang akan mendukung proses pembelajaran selama mengikuti studi independen. Prasyarat teknis tersebut mencakup hal-hal berikut:

1. Komputer atau laptop dengan spesifikasi minimal:
 - a. Prosesor setara Core i3 dan RAM / Memory 8GB dengan dukungan 64Bit (disarankan prosesor setara Core i5 dan RAM / Memory 16GB atau lebih).
 - b. OS Linux, Windows 8/10, atau Mac OS X dengan dukungan 64 bit.
 - c. Dapat menjalankan Android Studio 2020.3.1 Arctic Fox dan IntelliJ Idea IDE.
2. Ponsel Android dengan OS Android 8 Oreo atau versi yang lebih baru, atau komputer/laptop harus mampu menjalankan emulator Android.
3. Koneksi internet kabel/wifi yang stabil atau minimal jaringan seluler 4G.

Selain mempersiapkan aspek teknis yang telah disebutkan, peserta juga perlu memahami metode pembelajaran yang akan diterapkan selama program Bangkit Academy. Metode pembelajaran tersebut meliputi:

1. *Online self-paced learning*, di mana peserta diwajibkan untuk menerapkan materi yang telah mereka pelajari secara langsung melalui proyek dan tugas yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan setiap materinya.

2. *Online synchronous sessions*, di mana peserta harus mengikuti sesi tatap muka yang meliputi Instructor-Led Training (ILT), sesi soft skills, pembelajaran bahasa Inggris, kelompok studi, sesi tamu pembicara, dan lain-lain.
3. *Reflection & Consultation*, di mana peserta mengerjakan proyek tim berskala nasional untuk menyelesaikan masalah yang ada di lingkungan sekitar mereka.

B. Hasil Tahapan Pelaksanaan

Hasil pelaksanaan program Bangkit Academy yang diikuti oleh peserta dari bulan Agustus hingga Januari dapat dibagi menjadi dua aspek, yaitu aspek teknis dan non-teknis. Berikut adalah penjelasan lengkap mengenai aspek teknis dan non-teknis yang telah dilalui selama studi independen di program Bangkit Academy:

1. Aspek Teknis

a) Matrikulasi (Bersifat opsional, tidak termasuk materi inti)

1) Memulai Dasar Pemrograman Untuk Menjadi Pengembang *Software*

Materi pertama yang dipelajari dalam program Bangkit Academy sebagai tahap pengenalan adalah "Memulai Dasar Pemrograman untuk Menjadi Pengembang *Software*". Dalam kelas ini, peserta mempelajari berbagai hal, seperti memahami kebutuhan aplikasi, merencanakan modifikasi aplikasi, memahami konsep dasar pemrograman, melakukan modifikasi pada aplikasi perangkat lunak, serta melakukan dokumentasi pemrograman dan pengembangan aplikasi. Total waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan kelas ini, mulai dari persiapan hingga evaluasi pembelajaran, adalah 9 jam. Berikut merupakan sertifikat kelas sebagai bukti telah menyelesaikan seluruh rangkaian materi yang ditunjukkan oleh Gambar 4.1 :



Gambar 4. 1 Sertifikat Kelas Memulai Dasar Pemrograman untuk Menjadi Pengembang *Software*

2) Pengenalan ke Logika Pemrograman

Materi selanjutnya yang dipelajari dalam tahap pengenalan adalah "Pengenalan ke Logika Pemrograman". Di kelas ini, peserta mempelajari beberapa topik, seperti pengenalan istilah logika dan algoritma, jenis-jenis logika pemrograman dasar, gerbang logika, dasar-dasar *computational thinking*, serta memahami penerapan logika pemrograman dalam kasus nyata. Total waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kelas ini, mulai dari persiapan hingga evaluasi, adalah 6 jam. Berikut merupakan sertifikat kelas sebagai bukti telah menyelesaikan seluruh rangkaian materi yang ditunjukkan oleh Gambar 4.2 :



Gambar 4. 2 Sertifikat Kelas Pengenalan ke Logika Pemrograman

3) Belajar Dasar Git dengan GitHub

Materi terakhir dalam kelas matrikulasi yang opsional adalah "Belajar Dasar Git dengan GitHub". Dalam kelas ini, peserta mempelajari berbagai topik, seperti pengertian Git dan GitHub serta manfaatnya dalam pengelolaan kode atau data, dasar-dasar penggunaan Git, studi kasus pengalaman belajar, pemahaman konsep *branching* dalam Git, serta cara melakukan *merging* dan menyelesaikan konflik. Selain itu, peserta belajar berkolaborasi dengan tim pada repository yang sama, termasuk melakukan *forking*, *squashing changes*, dan *code reviews*, serta meningkatkan kemampuan kolaborasi dengan membuat *repository* baru, menyalin *repository*, dan menangani *pull request* di *repository* aktif di GitHub. GitHub juga diperkenalkan sebagai platform portofolio. Total waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan kelas ini, mulai dari persiapan hingga evaluasi, adalah 15 jam. Berikut merupakan sertifikat kelas sebagai bukti telah menyelesaikan seluruh rangkaian materi yang ditunjukkan oleh Gambar 4.3 :



Gambar 4. 3 Sertifikat Kelas Belajar Dasar Git dengan GitHub

b) Materi Inti (Android Learning Path)

1) Memulai Pemrograman Dengan Kotlin

Materi inti pertama yang wajib dipelajari dan diselesaikan, termasuk tugas-tugas kelas sebagai syarat kelulusan, adalah " Memulai Pemrograman Dengan Kotlin". Dalam kelas ini, peserta akan mempelajari beberapa topik, seperti pengantar dan persiapan untuk membangun serta menjalankan program Kotlin, konsep dasar Kotlin, kontrol alur, *data classes* dan *collections*, pemrograman fungsional dengan Kotlin, pemrograman berorientasi objek menggunakan Kotlin, *generics* dalam Kotlin, serta pengenalan *coroutines*. Total waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan kelas ini adalah 50 jam. Berikut merupakan sertifikat kelas sebagai bukti telah menyelesaikan seluruh rangkaian materi dari awal sampai akhir yang ditunjukkan oleh Gambar 4.4 :



Gambar 4. 4 Sertifikat Kelas Memulai Pemrograman Dengan Kotlin

2) Belajar Membuat Aplikasi Android untuk Pemula

Materi yang dipelajari dalam kelas ini mencakup berbagai topik penting untuk pengembangan aplikasi Android. Beberapa di antaranya adalah pengenalan Android Studio sebagai platform utama dalam pengembangan aplikasi, serta pemahaman tentang *activity*, yang merupakan bagian penting dari siklus hidup aplikasi. Peserta juga mempelajari penggunaan *intent* untuk berkomunikasi antar komponen, serta konsep *view* dan *viewgroup*, yang

berfungsi untuk mengatur dan menampilkan elemen-elemen antarmuka pengguna. Selain itu, topik mengenai *style* and *theme* untuk konsistensi visual aplikasi, serta *recyclerview* untuk menampilkan data dalam jumlah besar dengan efisien, turut dibahas. Waktu total yang diperlukan untuk menyelesaikan kelas ini adalah 60 jam. Berikut merupakan sertifikat kelas sebagai bukti telah menyelesaikan seluruh rangkaian materi dari awal sampai akhir yang ditunjukkan oleh Gambar 4.5 :



Gambar 4. 5 Sertifikat Kelas Belajar Membuat Aplikasi Android untuk Pemula

3) Belajar Prinsip Pemrograman SOLID

Materi yang dipelajari dalam kelas ini mencakup *Object-Oriented Programming* (OOP), relasi dalam OOP, Prinsip Desain Perangkat Lunak, serta pengenalan prinsip-prinsip SOLID, yaitu *single responsibility*, *open-closed*, *liskov substitution*, *interface segregation*, dan *dependency inversion*. Total waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kelas ini adalah 15 jam. Berikut merupakan sertifikat kelas sebagai bukti telah menyelesaikan seluruh rangkaian materi dari awal sampai akhir yang ditunjukkan oleh Gambar 4.6 :



Gambar 4. 6 Sertifikat Kelas Belajar Prinsip Pemrograman SOLID

4) Belajar Fundamental Aplikasi Android

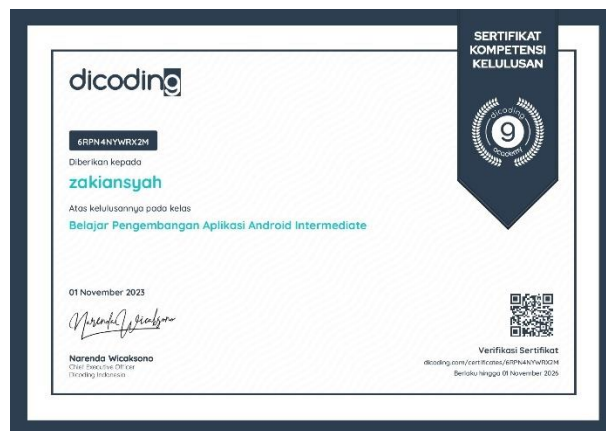
Materi yang dipelajari dalam kelas ini meliputi prinsip dasar pengembangan aplikasi Android, fragmen, navigasi, utas latar belakang dan jaringan, komponen arsitektur Android, studi kasus penerapan navigasi dan API, pengujian, penyimpanan data lokal, serta tugas latar belakang dan penjadwalan. Waktu total yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kelas ini adalah 140 jam. Berikut merupakan sertifikat kelas sebagai bukti telah menyelesaikan seluruh rangkaian materi dari awal sampai akhir yang ditunjukkan oleh Gambar 4.7 :



Gambar 4. 7 Sertifikat Kelas Belajar Fundamental Aplikasi Android

5) Belajar Pengembangan Aplikasi Android Intermediate

Materi yang dibahas dalam kelas ini mencakup berbagai topik lanjutan dalam pengembangan aplikasi Android. Peserta akan mempelajari UI tingkat lanjut untuk menciptakan tampilan antarmuka yang lebih kompleks, animasi untuk memberikan interaksi visual yang menarik, serta *localization* dan aksesibilitas agar aplikasi dapat diakses oleh pengguna dari berbagai latar belakang bahasa dan kebutuhan khusus. Selain itu, peserta juga akan belajar tentang layanan untuk menjalankan proses di latar belakang, *geo-location* untuk fitur berbasis lokasi, pengujian tingkat lanjut untuk memastikan fungsi aplikasi yang baik, manajemen basis data yang lebih kompleks, serta integrasi dengan *Firebase*. Total waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kelas ini adalah 150 jam.



Gambar 4. 8 Sertifikat Kelas Belajar Pengembangan Aplikasi Android Intermediate

6) Belajar Membuat Aplikasi Android dengan Jetpack Compose

Materi yang diajarkan dalam kelas ini meliputi berbagai topik yang berkaitan dengan *Jetpack Compose*, *framework* modern untuk membangun

antarmuka pengguna Android. Peserta akan memulai dengan pengenalan *Jetpack Compose*, diikuti dengan pemahaman konsep dasar *Compose*, serta cara mengatur layout dalam *Compose*. Topik lainnya mencakup pengelolaan *state* dalam *Compose*, penggunaan *lazy layout* untuk efisiensi dalam menampilkan data, navigasi antar halaman menggunakan *Compose*, serta pengujian dalam *Compose* untuk memastikan kestabilan aplikasi. Selain itu, peserta juga akan mempelajari interoperabilitas, yaitu cara mengintegrasikan *Compose* dengan komponen Android yang lebih tradisional. Total waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kelas ini adalah 50 jam. Berikut merupakan sertifikat kelas sebagai bukti telah menyelesaikan seluruh rangkaian materi yang ditunjukkan oleh Gambar 4.9 :



Gambar 4. 9 Sertifikat Kelas Belajar Membuat Aplikasi Android dengan Jetpack Compose

7) Simulasi Ujian Associate Android Developer

Ujian dalam kelas ini mencakup beberapa proyek, termasuk *Habit Tracker App*, *Course Scheduler App*, serta *To-Do App*. Kelas ini berfungsi sebagai Simulasi Ujian Associate Android Developer dan tidak memberikan sertifikat,

karena tujuan utamanya adalah untuk mempersiapkan peserta menghadapi ujian *Associate Android Developer* yang akan diselenggarakan oleh Google.

c) Tambahan Kurikulum *Advanced*

1) Menjadi Android Developer *Expert*

Kelas ini bersifat opsional dan hanya diikuti oleh peserta yang telah menyelesaikan semua kelas sebelumnya sebelum batas waktu penugasan akhir, sehingga tidak termasuk dalam materi inti dan saya berhasil menyelesaikan kelas ini. Materi yang diajarkan dalam kelas ini mencakup berbagai topik yang berhubungan dengan pengembangan aplikasi Android tingkat lanjut. Peserta akan mempelajari *Clean Architecture*, sebuah pola desain yang umum digunakan untuk membangun aplikasi yang terstruktur dan mudah dipelihara. Selain itu, peserta juga akan mempelajari Reactive Programming dengan implementasi paradigma deklaratif menggunakan dua library terkenal, yaitu RX dan *Coroutine Flow*. Topik lainnya mencakup *Dependency Injection* untuk membangun aplikasi yang tangguh dengan bantuan *Dagger* dan *Koin*, serta *Continuous Integration*, yang mengotomatisasi proses pengujian aplikasi. Total waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kelas ini adalah 90 jam. Berikut merupakan sertifikat kelas sebagai bukti telah menyelesaikan seluruh rangkaian materi yang ditunjukkan oleh Gambar 4.10 :



Gambar 4. 10 Sertifikat Kelas Menjadi Android *Expert*

2. Aspek Non-Teknis

a. Bahasa Inggris

Dengan total durasi 15 jam, materi Bahasa Inggris disampaikan oleh instruktur berpengalaman dengan beragam latar belakang. Setiap sesi dipandu oleh instruktur yang berbeda. Berikut adalah rincian materi Bahasa Inggris yang diajarkan dalam tiga sesi sepanjang program berlangsung:

1) *Spoken Correspondence*

Materi ini berfokus pada kemampuan berbicara dan komunikasi lisan dalam konteks formal maupun informal. Peserta belajar cara menyusun dan menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif, baik dalam percakapan sehari-hari maupun dalam situasi bisnis. Keterampilan yang dikembangkan meliputi mendengarkan secara aktif, berbicara dengan percaya diri, dan memberikan tanggapan yang tepat dalam percakapan.

2) *Expressing Opinion*

Materi ini melatih peserta untuk menyampaikan pendapat dan argumen secara efektif. Peserta diajarkan bagaimana mengungkapkan pandangan pribadi

mereka dalam berbagai topik, baik melalui diskusi kelompok maupun presentasi individu. Keterampilan yang diajarkan mencakup penggunaan bahasa persuasif, mendukung argumen dengan alasan logis, serta menghadapi perbedaan pendapat secara konstruktif.

3) *Bussiness Presentation*

Materi ini menekankan keterampilan presentasi dalam lingkungan bisnis.

Peserta diajarkan cara merancang dan menyampaikan presentasi yang informatif dan menarik dengan memanfaatkan alat bantu visual seperti slide dan grafik. Selain itu, peserta juga dilatih untuk berinteraksi dengan audiens, menjawab pertanyaan, serta mengomunikasikan ide-ide secara jelas dan persuasif dalam situasi profesional.

b. Sesi *Study Group* bersama Pembimbing non Akademik

Sesi ini diselenggarakan untuk mengatasi hambatan yang muncul dalam menyelesaikan tugas-tugas selama program, dengan tujuan menemukan solusi secara bersama-sama. Setiap sesi berlangsung selama 3 jam dan diadakan selama 20 minggu, sehingga total waktu pelaksanaan study group mencapai 60 jam.

c. Sesi review materi dan tatap muka bersama *Expert*

Sesi ini bertujuan untuk mengulang dan meninjau materi yang telah dipelajari secara individu. Setiap pertemuan berlangsung bersama kelompok lain selama 2 jam. Dengan total 7 sesi yang dilaksanakan, keseluruhan durasi mencapai 14 jam.

d. *Softskill* bersama *Expert*

Sesi *soft skill* dipandu oleh seorang pakar di bidangnya, dengan durasi 3 jam per pertemuan dan total 8 sesi, sehingga keseluruhan durasinya mencapai 104 jam selama program. Selain itu, terdapat 8 tugas yang masing-masing membutuhkan waktu 10 jam untuk diselesaikan. Berikut adalah rincian sesi soft skill:

1) *Growth Mindset and The Power of Feedback*

Materi ini menekankan pentingnya pola pikir berkembang (growth mindset) serta bagaimana umpan balik dapat dimanfaatkan untuk pengembangan pribadi dan profesional. Peserta diajarkan cara menerima kritik secara positif dan menggunakannya sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan serta kinerja mereka.

2) *Time Management*

Materi ini berfokus pada teknik dan strategi untuk mengelola waktu secara efisien. Peserta belajar cara merencanakan dan memprioritaskan tugas, menetapkan tujuan yang realistis, serta menghindari penundaan. Keterampilan manajemen waktu yang baik berkontribusi pada peningkatan produktivitas dan pengurangan stres.

3) *Critical Thinking and Problem Solving*

Materi ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Peserta diajarkan untuk menganalisis informasi secara objektif, mempertimbangkan berbagai perspektif, serta merumuskan solusi yang efektif terhadap tantangan yang dihadapi, baik dalam konteks akademis maupun profesional.

4) *Adaptability and Resilience*

Materi ini menyoroti pentingnya kemampuan beradaptasi dengan perubahan serta bangkit dari kegagalan atau tantangan. Peserta diajarkan strategi untuk menghadapi situasi tak terduga, mempertahankan sikap positif, dan mengambil pelajaran dari pengalaman yang sulit.

5) *Project Management*

Materi ini mengenalkan konsep dasar dan alat-alat penting dalam manajemen proyek. Peserta mempelajari cara merencanakan, mengatur, dan mengelola sumber daya untuk mencapai tujuan proyek dengan efisien. Keterampilan manajemen proyek sangat krusial dalam lingkungan kerja yang dinamis.

6) *Professional Communication and Networking*

Materi ini mengajarkan keterampilan komunikasi yang efektif dalam konteks profesional, mencakup cara berinteraksi dengan rekan kerja dan membangun jaringan. Peserta diajarkan untuk menyampaikan ide dengan jelas dan persuasif, serta cara menjalin hubungan yang bermanfaat untuk perkembangan karier mereka.

7) *Professional Branding and Interview Communication*

Materi ini menekankan pentingnya membangun citra profesional (personal branding) dan keterampilan komunikasi dalam situasi wawancara. Peserta diajarkan cara menonjolkan kekuatan dan keahlian mereka, serta teknik untuk menjawab pertanyaan wawancara dengan percaya diri dan efektif.

e. Sesi Refleksi dan Koordinasi dengan Pembimbing di Universitas Asal

Sesi ini diselenggarakan untuk melaporkan kemajuan masing-masing peserta kepada pembimbing selama program studi independen, serta untuk mengisi logbook secara kolektif. Setiap pertemuan dalam sesi ini berlangsung selama 3 jam melalui *Google Meet*.

f. Final/Capstone Project bersama Adviser

Tugas akhir dari program ini berlangsung selama 200 jam. Berikut adalah rincian Capstone Project atau tugas akhir studi independen di Bangkit Academy:

- 1) Tema Proyek
- 2) Desain dan Manajemen Proyek

- 3) Kerja Sama Tim
- 4) Pelaporan dan Presentasi

Berdasarkan rincian kegiatan tersebut, berikut adalah penjelasan mengenai pelaksanaan Capstone Project dalam program Bangkit Academy yang telah dilakukan oleh penulis:

1) Deskripsi Proyek

- a) Jenis Capstone Project : Product-based Capstone Project
- b) Nama Proyek : *ScanCare: Skin Care Ingredient Insight & BPOM Checker*
- c) Anggota Tim :
 - (MD) A014BSX2869 – Ni Luh Anggita Gayatri – Universitas Udayana
 - (MD) A179BSY2687 – Zakiansyah – Universitas Ahmad Dahlan
 - (CC) C014BSX4232 – Ni Putu Adnya Puspita Dewi – Universitas Udayana
 - (CC) C297BSX3867 – Tsania Magistra Rahma Insani – UPN Veteran Yogyakarta
 - (ML) M014BSX1641 – Kristina – Universitas Udayana
 - (ML) M502BSX1057 – I Dewa Ayu Sri Murdhani – Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI)
 - (ML) M013BSY0041 – Jonathan Kiat Situngkir – Universitas Terbuka

2) Latar Belakang Masalah

Pasar industri kosmetik Indonesia khususnya produk *skincare* mengalami peningkatan yang signifikan setiap tahunnya. Banyak diantaranya yang diproduksi mengandung berbagai bahan. Masing-masing bahan tersebut mempunyai fungsi khusus untuk perawatan kulit sehingga membuat produk

tersebut mempunyai efek yang spesifik pada orang-orang tertentu. Itu sebabnya, menurut ZAP pada tahun 2023, 68,5% pengguna *skincare* Indonesia yang sebagian besar adalah wanita dewasa mencari informasi kandungan produk *skincare* sebelum membelinya. Kenyataannya, banyak dari mereka yang tidak memiliki pengetahuan yang memadai mengenai bahan-bahan perawatan kulit. Akibatnya, proses pencarian cenderung rumit dan membingungkan bagi pengguna untuk memahaminya sendiri. Selain itu, terkadang mungkin tidak valid karena tidak berasal dari ahli atau sumber terpercaya. Hal ini dapat meningkatkan risiko ketidaksesuaian produk dengan penggunaannya dan dapat mengakibatkan kualitas kesehatan kulit yang tidak diinginkan oleh pengguna.

Untuk mengatasi masalah ini, kami mengembangkan aplikasi yang membantu pengguna perawatan kulit secara otomatis menemukan fungsi valid dari semua bahan dalam produk perawatan kulit mereka dan melakukan pemeriksaan legalitas produk menggunakan pemindai gambar. Hal ini akan membantu mereka memahami produk mereka, sehingga dapat meminimalkan risiko ketidakcocokan berdasarkan bahan perawatan kulit.

3) Solusi Yang Ditawarkan

a) *Scanner*

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memindai produk *skincare* menggunakan kamera atau gambar dari galeri. Setelah pemindaian, aplikasi akan mencocokkan data produk dengan database yang telah dikumpulkan. Pengguna kemudian akan mendapatkan hasil berupa gambar produk, status legal atau ilegal, serta nomor BPOM jika produk

tersebut legal. Fitur ini membantu pengguna memverifikasi legalitas produk dengan cepat.

b) Ingredients Explanation

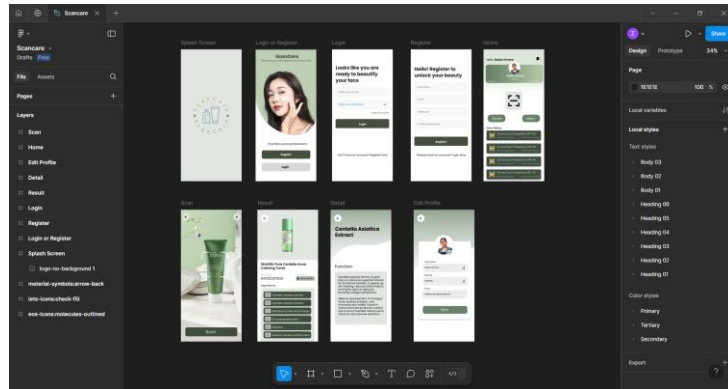
Setelah produk dipindai dan hasil ditampilkan, fitur ini memberikan informasi rinci tentang bahan-bahan yang terkandung dalam produk *skincare* tersebut. Pengguna dapat melihat penjelasan mengenai manfaat dari setiap bahan baku, membantu mereka memahami kandungan produk dan memilih produk yang sesuai dengan kebutuhan kulit mereka.

c) History

Fitur ini menyimpan semua produk *skincare* yang telah dipindai sebelumnya, sehingga pengguna dapat mengakses kembali informasi yang sama seperti saat pemindaian awal tanpa harus melakukan pemindaian ulang. Fitur ini menyimpan semua produk *skincare* yang telah dipindai sebelumnya, sehingga pengguna dapat mengakses kembali informasi yang sama seperti saat pemindaian awal tanpa harus melakukan pemindaian ulang.

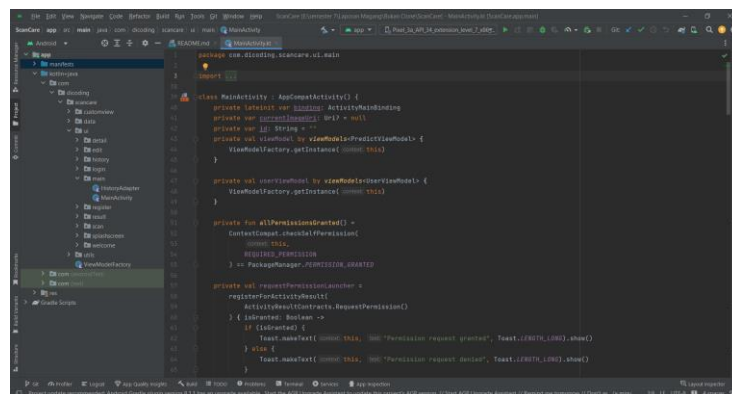
4) Jobdesk Mobile Development

Tugas pada Capstone Project untuk *Mobile Development* ini mencakup pembuatan desain aplikasi menggunakan Figma. Berikut adalah tampilan desain yang ditunjukkan pada Gambar 4.11:

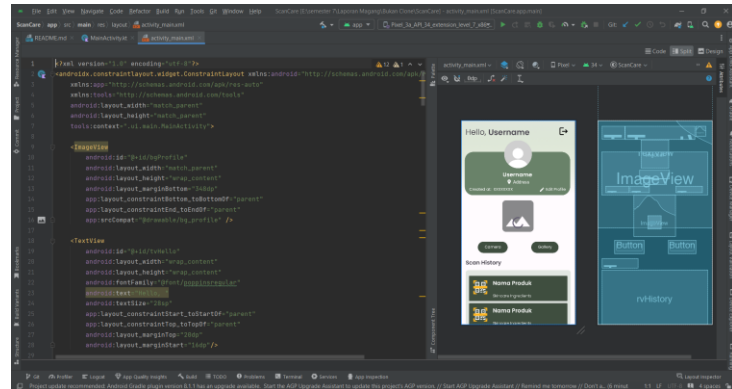


Gambar 4. 11 Tampilan Desain Antarmuka di Figma

Selain pembuatan desain, tugas berikutnya dalam Mobile Development adalah pengembangan aplikasi menggunakan Android Studio. Android Studio digunakan untuk menulis source code program, mengelola izin akses seperti internet dan lokasi *smartphone*, serta mengimplementasikan desain dari Figma ke dalam XML untuk menata desain, mulai dari berbagai *activity* hingga pemilihan warna untuk setiap halaman. Berikut adalah tampilan penggunaan Android Studio dalam mengelola *source code* yang ditunjukkan pada Gambar 4.12 dan 4.13:



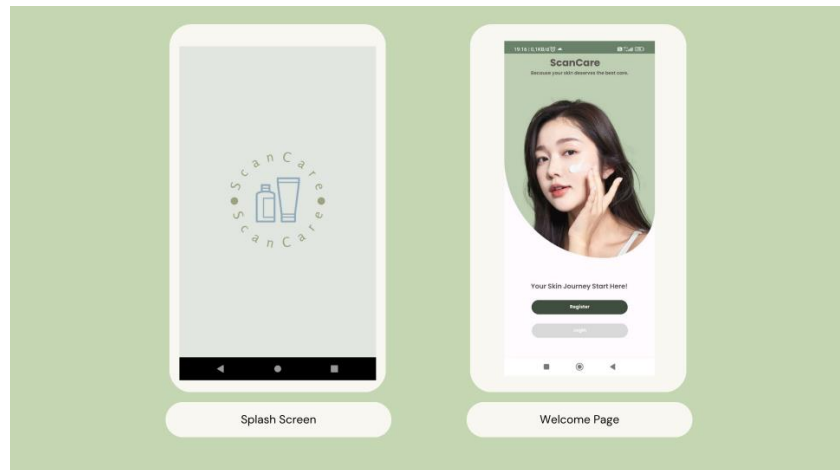
Gambar 4. 12 Tampilan Source Code di Android Studio



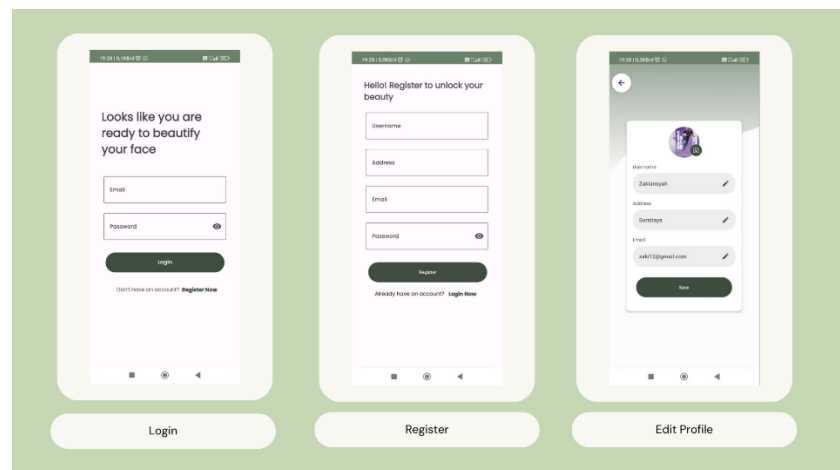
Gambar 4. 13 Implemetasi Desain Figma ke XML (*Slicing*)

Pada Capstone Project kali ini, *Mobile Development* bertugas untuk mengintegrasikan *API* yang sudah ada ke dalam aplikasi, mencakup fitur-fitur seperti *sign-up*, *login*, dan pengelolaan profil pengguna. *Mobile Developer* bertanggung jawab untuk memastikan data yang diambil dari *API* ditampilkan dengan baik pada antarmuka pengguna (*UI*), serta mengelola token autentikasi dengan aman dan menangani respons serta error yang mungkin terjadi selama komunikasi dengan *API*. Dalam hal ini, *AuthApiService* berfungsi sebagai interface yang mendefinisikan metode untuk berinteraksi dengan *API*, seperti mendapatkan dan memperbarui profil pengguna, serta melakukan *login*. Sementara itu, *AuthApiConfig* adalah konfigurasi Retrofit yang digunakan untuk mengatur komunikasi dengan *API*, yang mencakup pengaturan URL dasar, *logging*, dan format data yang digunakan, yakni JSON. Berikut adalah tampilan code untuk integrasi *API* ditunjukkan pada gambar 4.14 dan 4.15:

Halaman *splash screen* adalah elemen penting dalam desain antarmuka aplikasi modern, termasuk dalam aplikasi ScanCare. *Splash screen* merupakan halaman pertama yang muncul saat aplikasi dibuka. Biasanya, halaman ini tampil selama beberapa detik sebelum pengguna diarahkan ke halaman berikutnya. Setelah *splash screen* selesai, pengguna secara otomatis dibawa ke halaman *welcome page*. Halaman *welcome page* berfungsi sebagai tempat bagi pengguna untuk memilih antara *login* atau mendaftar. Jika sudah memiliki akun, pengguna cukup *login* dengan memasukkan *email* dan *password*. Proses *login* ini dirancang sederhana namun tetap aman, memastikan hanya pengguna terdaftar yang dapat mengakses data mereka. Sebaliknya, bagi pengguna baru, mereka harus melakukan registrasi dengan mengisi *username*, alamat, *email*, dan *password*. Proses registrasi ini penting untuk memberikan akses yang dipersonalisasi dan pengalaman penggunaan aplikasi yang lebih optimal. Setelah pendaftaran selesai, pengguna akan kembali diarahkan ke halaman login untuk masuk ke akun yang baru dibuat. Tampilan *splash screen*, *welcome page*, *login*, dan *register* dari aplikasi ScanCare ditunjukkan oleh Gambar 4.17 Berikut :



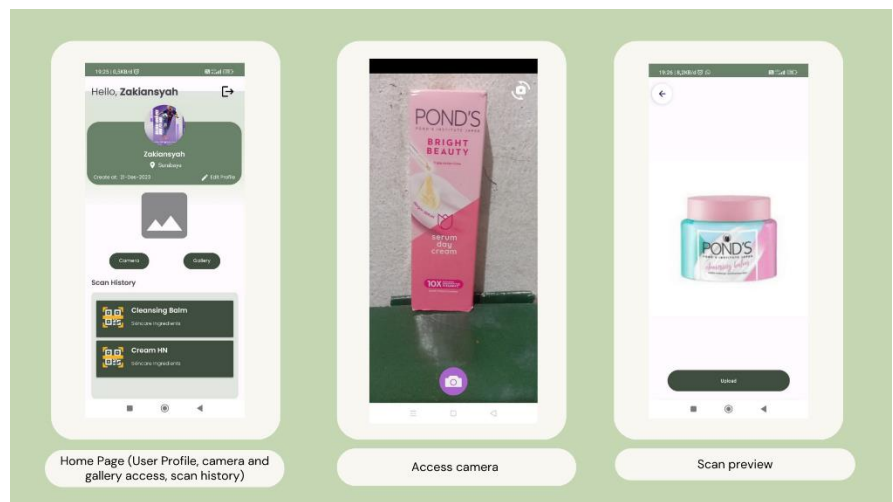
Gambar 4. 17 Tampilan *Splash Screen* dan *Welcome Page*



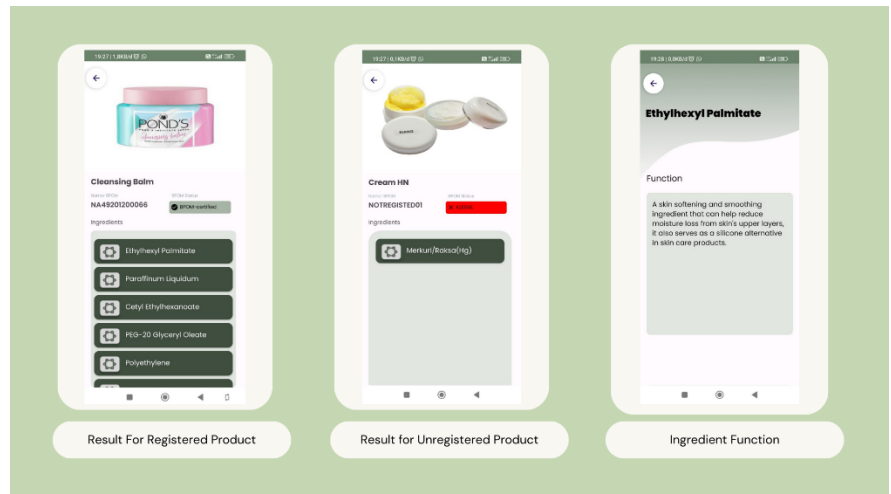
Gambar 4. 18 Tampilan *Login*, *Register*, dan *Edit Profile Page*

Aplikasi ini juga dilengkapi dengan halaman *Scanner*, yang merupakan fitur utama. Fitur *Scanner* berfungsi untuk mendeteksi jenis *skincare* melalui kemasan (*packaging*) dengan cara memotret langsung atau memilih gambar dari perangkat yang tersimpan. Aplikasi kemudian akan menganalisis gambar atau foto kemasan tersebut untuk mendeteksi produk *skincare* beserta bahan-bahannya. Setelah proses ini selesai, aplikasi secara otomatis akan menampilkan hasil deteksi, termasuk nama produk, gambar *skincare*, nomor BPOM (jika produk legal), serta daftar bahan baku dan kegunaannya. Aplikasi

ini juga memiliki fitur untuk melihat riwayat hasil *scan* sebelumnya, sehingga pengguna tidak perlu melakukan *scan* berulang kali. Melalui fitur ini, pengguna dapat mengakses kembali data *skincare* yang telah dipindai sebelumnya, termasuk informasi seperti nama produk, gambar, nomor BPOM, bahan baku, dan kegunaannya. Fitur ini dirancang untuk memberikan kenyamanan dan efisiensi dalam penggunaan aplikasi. Tampilan fitur *scan* dan riwayat aplikasi ScanCare dapat dilihat pada Gambar 4.16:



Gambar 4. 19 Tampilan *Home Page*, *Access Camera*, dan *Scan Preview*



Gambar 4. 20 Tampilan *Result Page (Registered)*, Tampilan *Result Page (Unregistered)* dan, *Ingredient Function*

5) *Dataset Link* :

https://github.com/ScanCareApp/scancare-machine-learning-model/blob/master/dataset_gambar_skincare_new.zip

6) *Deployed Link* :

<https://landing-page-lxntso327q-et.a.run.app/>

7) *Github Repo Link* : <https://github.com/ScanCareApp/ScanCare>

8) *Video Presentation Link* : <https://www.youtube.com/watch?v=TPK9TjbHauw>

9) *Slide Presentation Link* :

https://www.canva.com/design/DAF3DUswuel/0YnlrOdfj7CWed2RisOC3A/edit?utm_content=DAF3DUswuel&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

C. Hasil Tahapan Evaluasi

Selama mengikuti Program Bangkit *Academy* yang berlangsung dari bulan Agustus hingga Januari, penulis telah melewati berbagai kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis dan *soft skills*. Salah satu kegiatan penting adalah sesi evaluasi atau *Weekly Consultation*, yang dilakukan sebanyak 18 kali secara rutin setiap hari Senin pada minggu berikutnya. Dalam setiap sesi evaluasi tersebut, penulis menerima umpan balik dari mentor terkait kemajuan selama program. Melalui evaluasi ini, penulis dapat mengidentifikasi kekuatan yang perlu ditingkatkan, dan berupaya melakukan perbaikan yang diperlukan. Setelah menyelesaikan program, penulis menerima transkrip nilai resmi yang mencerminkan capaian akademik selama program studi independen Bangkit *Academy*. Berdasarkan transkrip tersebut, penulis berhasil menyelesaikan berbagai modul dengan hasil yang sangat memuaskan. Pencapaian tertinggi diraih pada proyek *capstone project*, ini ditunjukkan dengan penulis meraih predikat *Top 50 Best Capstone Project* dan meraih skor 98.8 untuk *capstone project*, yang menjadi bukti kemampuan penulis dalam menerapkan pengetahuan secara langsung ke proyek nyata. Secara keseluruhan, penulis berhasil memperoleh nilai rata-rata 93.75, menunjukkan performa akademik yang sangat baik sepanjang program. Capaian ini merupakan hasil dari upaya memperbaiki kekurangan melalui evaluasi rutin. Setiap sesi evaluasi yang dilakukan memungkinkan penulis untuk mengenali area yang perlu ditingkatkan, dan hasil dari perbaikan ini tercermin pada konsistensi skor yang tinggi di setiap modul yang diambil. Transkrip nilai tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.18 berikut :



Bangkit 2023 Final Transcript



Generated : 10 January 2024

Bangkit ID	: A179BSY2687	Transcript Status	: Final
Name	: Zakiansyah	Bangkit Completion	: Full Graduate
University	: Universitas Ahmad Dahlan	Learning Path	: Mobile Development
NIM	: 2100016332	Capstone Team	: CH2-PS164
Supervisor	: Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom.	Capstone Status	: Finished

Courses/Specialization/Activities	Course Codes	Hours	Suggested SKS	Score (0-100)	Score (A-E)
Memulai Pemrograman dengan Kotlin	B23MDDC01	50	1	94.0	A
Belajar Membuat Aplikasi Android untuk Pemula	B23MDDC06	60	2	98.6	A
Belajar Prinsip Pemrograman SOLID	B23MDDC03	15		98.6	A
Belajar Fundamental Aplikasi Android	B23MDDC02	140	3	94.0	A
Belajar Pengembangan Aplikasi Android Intermediate	B23MDDC04	100	2	94.0	A
Belajar Membuat Aplikasi Android dengan Jetpack Compose	B23MDDC07	50	1	92.1	A
Associate Android Developer Preparation	B23AADP01	40	1	98.6	A
Capstone / Final Project	B23CAPP01	200	5	98.8	A
Soft skill & Career Development	B23SSCE01	249	5	85.8	A
Total (Hours, SKS) / Average (Score)		904	20	93.75	A

Student's Attendance (Mandatory Meeting)

100.00%

Student's Attendance (All Meeting)

100.00%

1. This is Bangkit-system-generated transcript and valid without signature

2. This Transcript acts as a recommendation. Final Decision on conversion is strictly Academic Counselor / Study Programme Prerogative.

Grade conversion:

A : 85 - 100 | B : 75 - 84 | C : 60 - 74 | D : 50 - 59 | E : 0 - 49

Gambar 4. 21 Transkrip Nilai Bangkit Academy

D. Realisasi Jadwal Kegiatan

Program studi independen Bangkit Academy telah berlangsung selama lima bulan. Tabel 4.1 memberikan rincian jadwal kegiatan yang telah direalisasikan selama periode tersebut.

Tabel 4.1 Realisasi Jadwal Kegiatan

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan																							Realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	Ya/Tidak	%
1.	<ul style="list-style-type: none"> Memulai Dasar Pemrograman untuk Menjadi Pengembang Software Pengenalan ke Logika Pemrograman Belajar Dasar Git dan Github 																								Ya	100
2.	ILT-SS-01-AM <i>Growth Mindset and The Power of Feedback</i>																								Ya	100

[illegible]

E. Kendala Dan Solusi

a) Kendala

Selama menjalani studi independen, penulis menghadapi salah satu kendala utama, yaitu kesulitan beradaptasi dengan program yang berjalan bersamaan dengan perkuliahan reguler. Program ini sering kali memerlukan alokasi waktu dan pekerjaan yang cukup besar, sehingga penulis harus mampu mengatur waktu dengan baik antara tugas kuliah reguler dan tanggung jawab dari studi independen. Menyeimbangkan kedua hal ini tidaklah mudah, karena perkuliahan reguler memiliki jadwal yang terstruktur dengan tugas, proyek, praktikum, dan ujian yang sudah ditetapkan. Di sisi lain, studi independen menuntut penulis untuk lebih mandiri dalam hal pengaturan waktu dan penyelesaian tugas.

Kemampuan manajemen waktu menjadi kunci dalam menghadapi tantangan ini. Penulis harus belajar mengalokasikan waktu secara efektif, menyusun prioritas, serta mengatur agenda harian agar semua tugas dapat diselesaikan tepat waktu tanpa mengorbankan perkuliahan atau studi independen.

Meski tantangan ini cukup berat, penulis melihatnya sebagai pengalaman yang memberikan banyak pelajaran berharga terkait kedisiplinan, manajemen waktu, dan tanggung jawab. Menjalani dua tanggung jawab sekaligus memberikan penulis kesempatan untuk meningkatkan keterampilan manajemen waktu, yang sangat penting bagi pengembangan diri.

b) Solusi

Menghadapi kendala dalam menjalani studi independen yang bersamaan dengan perkuliahan reguler memerlukan rencana dengan baik agar penulis dapat menjalankan kedua kegiatan tersebut dengan efektif. Salah satu solusi utama adalah menerapkan manajemen waktu yang baik. Penulis perlu membuat jadwal mingguan yang mencakup aktifitas dari kuliah reguler dan studi independen, dengan prioritas yang ditentukan berdasarkan tenggat waktu atau tingkat kesulitan. Penggunaan aplikasi pengelolaan jadwal seperti Google Calendar juga dapat membantu mengorganisasi jadwal dengan lebih terstruktur.

Selain itu, bergabung dalam kelompok belajar atau grup diskusi yang telah disediakan dari program studi independen bisa menjadi cara yang efektif untuk berbagi tugas dan mempercepat pemahaman materi. Dengan berdiskusi dan bekerja sama, penulis dapat menyelesaikan tugas dengan lebih efisien.

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan pada kegiatan Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) di Bangkit Academy 2023 Batch 2, berikut ini adalah beberapa kesimpulan yang dapat diambil:

1. Pelaksanaan MSIB di Bangkit Academy memiliki sistem pembelajaran sinkron dan asinkron dan pembelajaran secara mandiri yang ada di *platform* Dicoding serta terdapat *Instructor-Led Training (ILT Session)* sebagai metode belajar sinkron melalui *Google Meet*.
2. Pembelajaran di Bangkit Academy pada *Mobile Development Learning Path* berfokus pada sistem pengembangan aplikasi Android dengan berbagai arsitektur sesuai dengan kebutuhan teknologi saat ini
3. Pelaksanaan *Capstone Project* sebagai proyek akhir di Bangkit Academy bertujuan untuk memberikan peserta pengalaman tentang bekerja di bidang industri teknologi yang sesungguhnya
4. Penyelenggara, fasilitator, instruktur kelas, advisor, serta guest speaker yang disediakan oleh Tim Bangkit sangat kompeten dan mempermudah peserta untuk memahami materi dan menyelesaikan kegiatan Bangkit untuk mendapatkan status graduate.

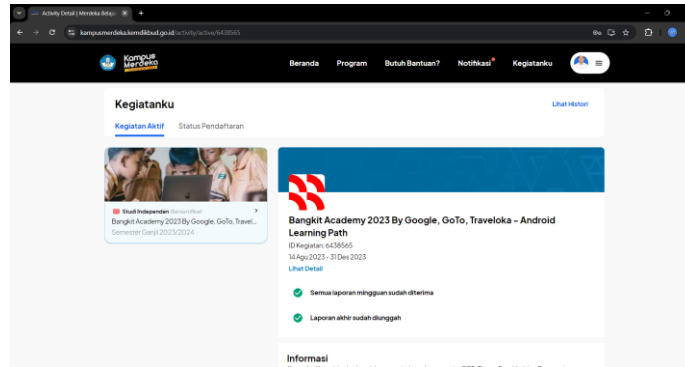
B. Saran

Setelah menjalani program Bangkit Academy 2023 by Google, GoTo, Traveloka adapun saran dari penulis diantaranya sebagai berikut:

1. Mempertahankan fitur *reminder* yang ada di *Google Calendar*.
2. Mendatangkan *guest star* yang lebih keren, walaupun di batch ini sudah cukup keren.
3. Menekankan komitmen pada peserta saat mengikuti Bangkit agar mengikuti Bangkit secara sungguh-sungguh, untuk menghindari terjadinya hilang komunikasi salah satu anggota saat sudah terbentuk tim untuk *Capstone Project*.

LAMPIRAN

A. Brosur



B. Sertifikat



STUDENT LEARNING ACHIEVEMENT		Bangkit ID		Bangkit Completion	
		A179BSY2687		Full Graduate	
		Zakiansyah		Mobile Development	
		Universitas Ahmad Dahlan		Finished	
No	Courses/Specialization/Activities	Learning Outcome	Hours	Score (0-100)	Score Description
1	Basic Kotlin	By the end of the course, the student will be able to comprehend the basic concepts of programming languages, functional programming, and object-oriented programming (OOP) using Kotlin.	50	94	The student well comprehends the basic concepts of programming languages, functional programming, and object-oriented programming (OOP) using Kotlin.
2	Basic Android	By the end of the course, the student will be able to build an Android applications that display lists and detailed data.	60	98.6	The student is skilled in building Android applications that display lists and detailed data.
3	SOLID Paradigm	By the end of the course, the student will be able to apply the basic concepts of OOP and their relationships to solve problems in software design using 5 SOLID principles.	15	98.6	The student is proficient in applying the basic concepts of OOP and their relationships to solve problems in software design using 5 SOLID principles.
4	Android Fundamental	By the end of the course, the student will be able to build applications that allow fetching data from Web API and storing data locally.	140	94	The student is proficient in building applications that allow fetching data from Web API and storing data locally.
5	Intermediate Android	By the end of the course, the student will be able to build an application by implementing various existing components, such as UI, Animation, Localization, Background Process, Media, Sensor, Location, Database, Testing, Firebase, and Jetpack Compose.	100	94	The student is adept at building an application by implementing various existing components, such as UI, Animation, Localization, Background Process, Media, Sensor, Location, Database, Testing, Firebase, and Jetpack Compose.
6	Android Compose	By the end of the course, the student will be able to design the application interface using Jetpack Compose.	50	92.1	The student is skilled in designing the application interface using Jetpack Compose.
7	Associate Android Developer Preparation	By the end of the course, the student will be able to comprehend the exam area and learn the Google-recommended references needed to pursue the exam.	40	98.6	The student is adept at comprehending the exam area and studying the Google-recommended references needed to pursue the exam.
8	Capstone / Final Project	By the end of the course, the student will be able to begin stages of a final project, namely developing an application/solution which validates their product development skills and boosts the portfolio.	200	98.8	The student is sufficiently able to begin stages of a final project, namely developing an application/solution which validates their product development skills and boosts the portfolio.
9	Soft skill & Career Development	By the end of the course, the student will be able to comprehend Life Path, Growth Mindset, The Power of Feedback, Time Management, Critical Thinking, Problem Solving, Adaptability, Resilience, Project Management, Professional Communication, Networking, Digital Branding, and Interview Communication.	249	85.8	The student thoroughly comprehends Life Path, Growth Mindset, The Power of Feedback, Time Management, Critical Thinking, Problem Solving, Adaptability, Resilience, Project Management, Professional Communication, Networking, Digital Branding, and Interview Communication.



Bangkit 2023 Final Transcript



Generated : 10 January 2024

Bangkit ID : A179BSY2687
 Name : Zakiansyah
 University : Universitas Ahmad Dahlan
 NIM : 2100018332
 Supervisor : Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom.

Transcript Status : Final
 Bangkit Completion : Full Graduate
 Learning Path : Mobile Development
 Capstone Team : CH2-PS184
 Capstone Status : Finished

Courses/Specialization/Activities	Course Codes	Hours	Suggested SKS	Score (0-100)	Score (A-E)
Memulai Pemrograman dengan Kotlin	B23MDDC01	50	1	94.0	A
Belajar Membuat Aplikasi Android untuk Pemula	B23MDDC06	60	2	98.6	A
Belajar Prinsip Pemrograman SOLID	B23MDDC03	15		98.6	A
Belajar Fundamental Aplikasi Android	B23MDDC02	140	3	94.0	A
Belajar Pengembangan Aplikasi Android Intermediate	B23MDDC04	100	2	94.0	A
Belajar Membuat Aplikasi Android dengan Jetpack Compose	B23MDDC07	50	1	92.1	A
Associate Android Developer Preparation	B23AADP01	40	1	98.6	A
Capstone / Final Project	B23CAPP01	200	5	98.8	A
Soft skill & Career Development	B23SSCE01	249	5	85.8	A
Total (Hours, SKS) / Average (Score)		904	20	93.75	A

Student's Attendance (Mandatory Meeting)

100.00%

Student's Attendance (All Meeting)

100.00%

1. This is Bangkit-system-generated transcript and valid without signature

2. This Transcript acts as a recommendation. Final Decision on conversion is strictly Academic Counselor / Study Programme Prerogative.

Grade conversion:

A : 85 - 100 | B : 75 - 84 | C : 60 - 74 | D : 50 - 59 | E : 0 - 49



Jakarta, January 19th, 2024

To whom it may concern

This letter is to certify that the following student has successfully participated in Bangkit 2023 Batch 2, and therefore **Graduated with Distinction** from Bangkit 2023, a Google-led program in collaboration with GoTo and Traveloka in **Mobile Development (Android)** learning path:

Name : Zakiansyah
 Student ID (Origin University) : 2100018332
 University : Universitas Ahmad Dahlan
 Study Program : Teknik Informatika
 Supervisor : Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom.
 Bangkit ID : A179BSY2687
 Program Period : 14 August 2023 - 31 December 2023

And his/her project:

Project Team : CH2-PS184
 Project Name : ScanCare: Skin Care Ingredient Insight & BPOM Checker Application
 Project Theme : Human Healthcare and Living Wellbeings

is considered to be **the Best 50 Product-based Capstone Projects** out of 639 Projects this semester.

Bangkit is an approved Kampus Merdeka - Study Independent program fully supported by the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology - Republic of Indonesia. This industry-led, interdisciplinary, and immersive program is designed to produce high-caliber technical talents for world-class Indonesian technology companies and startups.

In this odd semester 4,520 students from 394 universities across Indonesia were selected from more than 47,000 registrants to join Bangkit. They learned to improve their technical skills, soft skills, and English competencies to help them get better employability in their future careers in the technology industry.

Sincerely,

Mutiara Arumsari
Bangkit ID Program Manager

C. Logbook


LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A 2023 / 2024 (WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)





Nim : 2100018332
 Nama Mahasiswa : Zakiansyah
 Judul Praktik Magang : PEMBUATAN APLIKASI SCANCARE : *Skin Care Ingredient Insight & BPOM Checker*
 Dosen Pembimbing : Miftahurrahmah Rosyda, S.Kom., M.Eng
 Pembimbing Lapangan : Reski Mulud Muchamad





Petunjuk Pengisian Log Book




1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing Praktik Magang
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktik Magang
5. Jumlah bimbingan minimal 4x

Logbook Minggu 1 sd 12 (sebelum UTS)



No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
1.	National Onboarding Program MSIB Angkatan 5	Senin, 14 Agustus 2023	1,5	Penerjunan peserta studi independen dan magang ke mitra terkait.	-		
	Pembukaan Bangkit 2023 Batch 2 dan Technical Briefing	Selasa, 15 Agustus 2023	2,5	Upacara pembukaan mitra Bangkit Academy dan membahas terkait hal teknis yang berhubungan dengan peserta.	-		
	Life Path: Kickstarting a Journey of Personal Transformation	Rabu, 16 Agustus 2023	1	Cara membangun reputasi mulai dari mahasiswa.	-		
2.	ILT-SS-01-AM Growth Mindset and The Power of Feedback	Senin, 21 Agustus 2023	2	Pentingnya memiliki pola pikir yang berkembang untuk mencapai tujuan.	-		




	Weekly Consultation 1	Selasa, 22 Agustus 2023	1,5	Perkenalan diri dan berbagi motivasi mengapa kami bergabung di Bangkit Academy.	-		
3.	Weekly Consultation 2	Selasa, 29 Agustus 2023	1,5	Membahas laporan progres sepekan kebelakang, dan memahami konsep android.	-		
	ILT-MD-01-AE Kotlin Fundamental	Rabu, 30 Agustus 2023	2	Memahami pemrograman kotlin mulai dari hal yang paling dasar.	-		
4.	Weekly Consultation 3	Selasa, 5 September 2023	1,5	Membahas panduan selama di program Bangkit, yang pastinya menjadi sumber wawasan yang berharga.	-		
	ILT-EN-01-057 Spoken Correspondence	Kamis, 7 September 2023	1,5	Menjadi pengalaman berharga dalam memahami bahasa Inggris secara praktis.	-		
	ILT-SS-02-CT Time Management	Kamis, 7 September 2023	2	Membantu saya dalam mengelola waktu dan membuat jadwal serta daftar tugas yang efisien.	-		
5.	Bangkit 2023 H2 - Student Team Meeting 1	Senin, 11 September 2023	2	Pertemuan tim mahasiswa yang bertujuan untuk membahas perkembangan proyek dan tujuan kami di program ini.	-		
	Capstone Briefing 1	Selasa, 12 September 2023	2	Sesi ini memberikan pemahaman rinci tentang mekanisme dan teknis dalam pelaksanaan proyek capstone.	-		
	Weekly Consultation 4	Selasa, 12 September 2023	1,5	Membahas laporan progres sepekan kebelakang.	-		
	ILT-MD-02-AT Android Fundamental: Layout, List & Navigation	Jumat, 15 September 2023	2	Penjelasan yang jelas dan demonstrasi mengenai konsep Layout, List, dan Navigation.	-		

6.	ILT-SS-03-AP Critical Thinking and Problem Solving	Senin, 18 September 2023	2	Wawasan tentang pentingnya melatih keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.	-		
	Weekly Consultation 5	Selasa, 19 September 2023	1.5	Membahas kendala-kendala dalam studi independent.	-		
7.	ILT-MD-03-AE Android Fundamental: Networking, Architecture Component, & Data Persistent	Senin, 25 September 2023	2	Membahas berbagai topik, termasuk pengenalan pengujian, teori unit test.	-		
	Weekly Consultation 6	Selasa, 26 September 2023	1.5	Pentingnya mengikuti jadwal belajar Android Fundamental dan menekankan batas waktu pada 4 Oktober 2023.	-		
8.	ILT-EN-02-076 Expressing Opinions	Senin, 02 Oktober 2023	1.5	Membahas cara menyampaikan opini yang baik.	-		
	Weekly Consultation 7	Selasa, 03 Oktober 2023	1.5	Membahas laporan progres sepekan kebelakang.	-		
	ILT-SS-04-AS Adaptability and Resilience	Kamis, 05 Oktober 2023	2	Membahas bagaimana cara beradaptasi, menjaga semangat, dan pola positif.	-		
9.	Bangkit 2023 H2 - Student Team Meeting 2	Senin, 9 Oktober 2023	2	Membahas berbagai topik, termasuk plagiasi.	-		
	Weekly Consultation 8	Selasa, 10 Oktober 2023	1.5	Membahas kesulitan dan kendala pada seminggu terakhir.	-		
	ILT-MD-04-AU Android Intermediate	Jumat, 13 Oktober 2023	2	Membahas topik seperti Advanced UI, Animation, Localization, accessibility, service, dan media.	-		
10.	ILT-SS-05-AL Project Management	Senin, 16 Oktober 2023	2	Membahas tentang bagaimana cara mengelola proyek yang efisien.	-		

	Weekly Consultation 9	Selasa, 17 Oktober 2023	1.5	Membahas peraturan kelompok yang harus diikuti.	-		
11.	ILT-MD-05-AB Android Intermediate: Geo Location, Advanced Testing, & Advanced Database	Senin, 23 Oktober 2023	2	Membahas cara setup google maps pada aplikasi.	-		
	Weekly Consultation 10	Selasa, 24 Oktober 2023	1.5	Mentor memberikan kuis tentang pengembangan mobile untuk meningkatkan kemampuan kita.	-		
12.	Weekly Consultation 10	Selasa, 31 Oktober 2023	1.5	Membahas kendala selama kegiatan Bangkit dan membicarakan proyek capstone.	-		
	ILT-SS-06-DD Professional Communications and Networking	Jumat, 3 November 2023	2	Mendalami keterampilan komunikasi yang penting di dunia kerja dan profesional.	-		

Logbook Minggu 13 sd 20 (setelah UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
13.	Weekly Consultation 12	Selasa, 7 November 2023	1,5	Membahas prioritas pengambilan mentor untuk project capstone.	-		
	ILT-EN-03-101 Business Presentation	Selasa, 7 November 2023	1,5	Berisi diskusi kelompok serta berlatih membuat presentasi bisnis berbahasa inggris.	-		
	ILT-MD-06-AU Jetpack Compose for Android Developer	Jumat, 10 November 2023	2	Mentor menjelaskan secara detail cara kerja compose dan memberikan demonstrasi penggunaan compose.	-		
14.	Bangkit 2023 H2 – Student Team Meeting 3	Senin, 13 November 2023	1	Membahas mengenai update capstone, google certificate, dan cohort update.	-		
	ILT-SS-07-AH Personal Branding and Interview Communication	Senin, 13 November 2023	2	Membahas strategi membangun personal branding untuk memudahkan proses wawancara.	-		
	Weekly Consultation 13	Selasa, 14 November 2023	1,5	Membahas cara mengelola proyek capstone dan berkolaborasi menggunakan GitHub.	-		
15.	Weekly Consultation 14	Selasa, 21 November 2023	1,5	Membahas perkembangan selama mengikuti Bangkit Academy.	-		
16.	Weekly Consultation 15	Selasa, 28 November 2023	1,5	Membahas kemajuan proyek capstone.	-		
	ILT-MD-07-AM Associate Developer Exam Simulation Class	Rabu, 29 November 2023	2	Berdiskusi mengenai persiapan Associate Android Developer Exam Simulation Class.	-		
17.	Simulasi Associate Android Developer	Jumat, 17 November 2023	2	Mengerjakan simulasi ujian yang pertama yaitu To-Do App.	-		
	Weekly Consultation 16	Selasa, 5 Desember 2023	1,5	Membahas perkembangan proyek capstone.	-		
	Proses pengerjaan capstone project	Selasa – Jumat, 5-8 Desember 2023		Menngkerjakan slicing dari desig figma, login & register, dan home activity.	-		

18.	Weekly Consultation 17	Selasa, 12 Desember 2023	1,5	Membahas perkembangan proyek capstone.	-		
	Proses pengerjaan capstone project	Selasa – Jumat, 12-15 Desember 2023		Mengonfigurasi API untuk scan dan result activity kemudian memperbaiki bug issue pada authentication.	-		
19.	Weekly Consultation 18	Selasa, 19 Desember 2023	1,5	Membahas tata cara pengumpulan project brief dan presentasi project brief yang baik.	-		
	Finishing capstone project	Selasa – Jumat, 19-22 Desember 2023		Membuat slide presentasi dan video pengenalan proyek untuk syarat pengumpulan capstone project	-		
20.	Persiapan sebelum presentasi capstone project	Senin – Kamis, 25-27 Desember 2023	4	Berlatih mempresentasikan proyek menggunakan Bahasa Inggris .	-		
	B125 – [Bangkit 2023 H2] Presentation & Peer Review Sessions	Kamis, 28 Desember 2023	10 menit	Presentasi proyek sebagai salah satu syarat kelulusan dari bangkit academy dan merupakan persyaratan dari capstone project.	-		

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing Praktik Magang / Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang:

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 11 November 2024

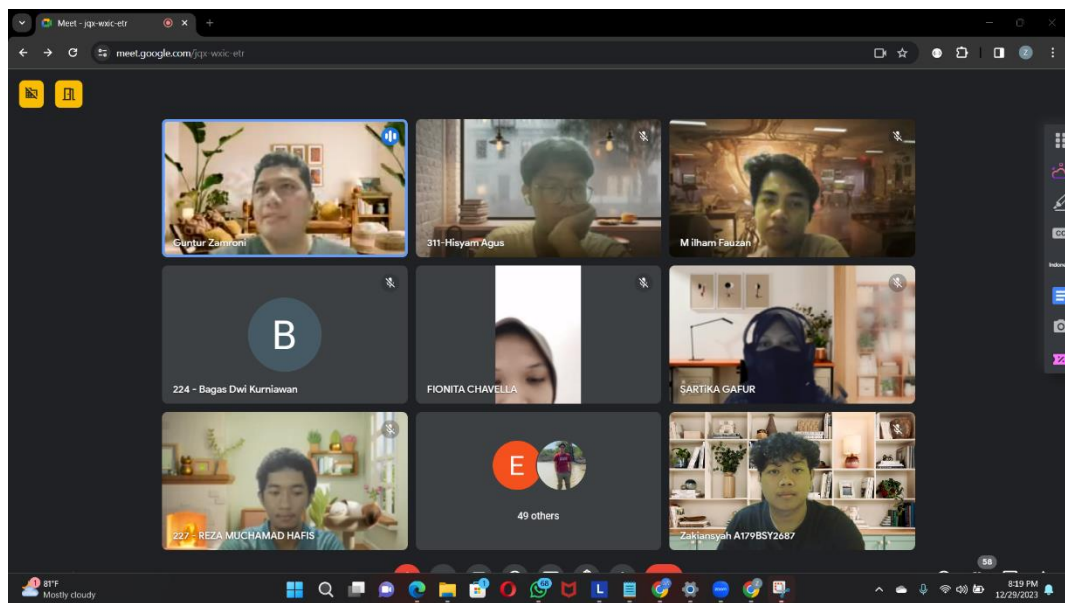
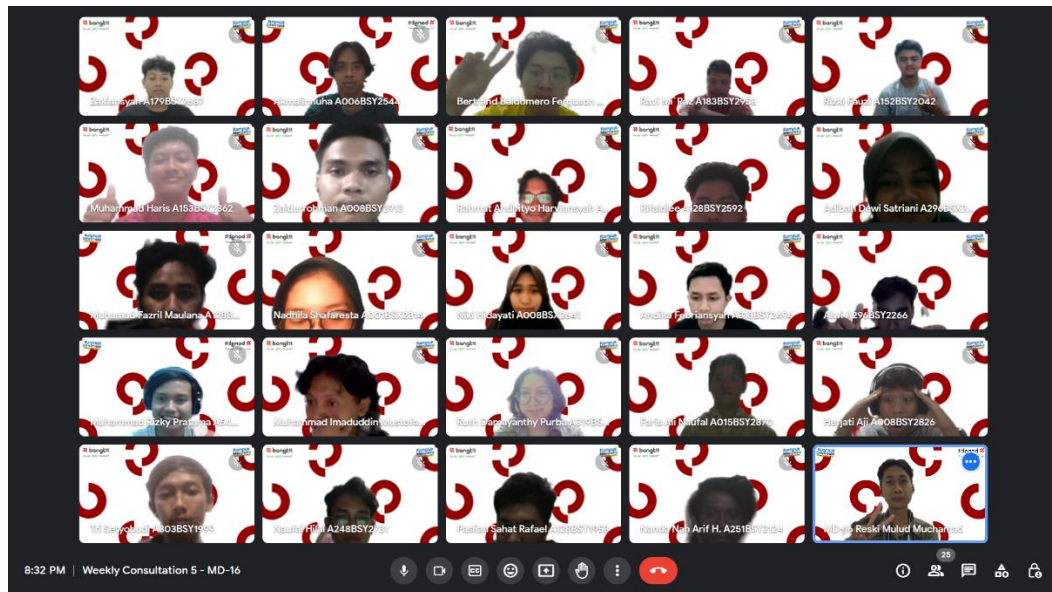
Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang


Arfiani Nur Khusna, S.T., M.Kom.

Mahasiswa


Zakiansyah

D. Dokumentasi Kegiatan



Jonathan Kiat Situngkir M013BSY0041 (Presenting)

Google Cloud Deployment Process

9:56 AM | B125 - [Bangkit 2023 H2] Presentation & Peer Review...

Let's establish your goals and intentions for the Capstone Project

bangkit

Real-world problem-solving opportunities VS Opportunities for Incubation

Company Capstone Collaborating with Company Capstone Partners to Address Real Industry Challenges

Product Capstone Finding Ideas and Building Sustainable Projects for the Next Starts Up

Graduating from Bangkit

Successfully Achieving All Capstone Project Milestones

[Bangkit 2023 H2] Capstone Briefing 1

Bangkit Academy 9.39K subscribers

154 likes

Share

Clip

Save

Top chat

Nierma Sakti go it

muhammad Rizki Got it

Ferfemanda got litt

Fidel okay

Irfham bangkit Got it

M Raja Haikal got itt

Nadira Alifia Ionendri ngerti kak

Maulana Usman I got it

Yoga Narayana got got

Chat...

0/200

Hide chat

All For you Recently uploaded

Anggi masrifo - Tak segampang itu (lirik lagu)

Link kila

2.2M views · 3 months ago

Clouds Timelapse 2 Extended -