



MBKM

Kategori: Studi Independen

**PELAKSANAAN STUDI INDEPENDEN PADA PT. RAKAMIN
KOLEKTIF MADANI DENGAN PROYEK AKHIR
PEMBUATAN APLIKASI WEB E-WALLET UNTUK
MENINGKATKAN LOYALITAS PENGGUNA E-WALLET**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh:

NIM

NAMA

2011502115

Hajrian Hidayat

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BUDI LUHUR**

**JAKARTA
SEMESTER GASAL
2023/2024**



MBKM
Kategori: Studi Independen

**PELAKSANAAN STUDI INDEPENDEN PADA PT. RAKAMIN
KOLEKTIF MADANI DENGAN PROYEK AKHIR
PEMBUATAN APLIKASI WEB E-WALLET UNTUK
MENINGKATKAN LOYALITAS PENGGUNA E-WALLET**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh:

NIM	NAMA
2011502115	Hajrian Hidayat

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BUDI LUHUR**

**JAKARTA
SEMESTER GASAL
2023/2024**



LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Hajrian Hidayat
Nomor Induk Mahasiswa : 2011502115
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : PELAKSANAAN STUDI INDEPENDEN PADA PT. RAKAMIN
KOLEKTIF MADANI DENGAN PROYEK AKHIR
PEMBUATAN APLIKASI WEB E-WALLET UNTUK
MENINGKATKAN LOYALITAS PENGGUNA E-WALLET



Laporan Kuliah Kerja Praktek ini telah disetujui, disahkan dan direkam secara elektronik sehingga tidak memerlukan tanda tangan tim penguji.

Tim Penguji:

Penguji : Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti, S.Kom., M.Kom.
Pembimbing : Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti, S.Kom., M.Kom.
Ketua Program Studi : Dr. Indra, S.Kom., M.T.I

ABSTRAKSI

Digital Talent Scholarship (DTS) adalah program pelatihan pengembangan kompetensi yang telah diberikan kepada talenta digital Indonesia sejak tahun 2018. Program ini ditunjukkan untuk meningkatkan keterampilan dan daya saing, produktivitas, profesionalisme SDM bidang teknologi informasi dan komunikasi bagi angkatan kerja muda Indonesia, masyarakat umum, dan aparatur sipil negaradi bidang Komunikasi dan Informatika sehingga dapat meningkatkan produktivitas dan daya saing bangsa di era Industri 4.0, serta mampu memenuhi kebutuhan tenaga terampil di bidang teknologi. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia dalam hal ini berupaya untuk menciptakan ekosistem seimbang untuk memaksimalkan peran pentahelix (pemerintah, komunitas/masyarakat, institusi pendidikan tinggi, dunia usaha, dan media) untuk menjadi fasilitator dan akselerator pendukung ekonomi digital. PT. Rakamin Kolektif Madani merupakan salah satu mitra dari Digital Talent Scholarship. Program IT Perbankan bersama DTS Kominfo merupakan program pelatihan yang disiapkan oleh Kominfo untuk mahasiswa mempelajari hal-hal dasar yang diperlukan untuk menjadi seorang IT di industri Perbankan. Kurikulum pembelajarannya menerapkan blended learning. Secara umum seluruh peserta akan belajar melalui video rekaman dan bahan bacaan yang terstandar pada setiap hari kerja. Selanjutnya, mereka akan berikan tugas dan diskusikan kemajuan tugas dengan tutor selama akhir pekan. Untuk kelas intensif, akan ada juga pendalaman materi yang mendalam selama akhir pekan. Terdapat juga sebuah proyek akhir yang harus diselesaikan. Dalam proyek ini, penulis telah membuat sebuah e-wallet berbasis website yang mana penulis berperan sebagai front-end. Proyek akhir ini bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan sebuah situs web e-wallet yang tidak hanya memfasilitasi transaksi secara mudah, tetapi juga berfokus pada strategi untuk meningkatkan loyalitas pengguna. Peningkatan loyalitas pengguna menjadi fokus utama karena merupakan faktor kunci dalam keberhasilan jangka panjang aplikasi e-wallet. Program Loyalty point adalah cara yang efektif untuk mencapai tujuan ini. Poin loyalitas dalam e-wallet dirancang untuk memberikan pengalaman poin rewards yang mudah, menyenangkan, dan bermanfaat bagi pengguna agar dapat meningkatkan keterlibatan dan retensi pengguna. Semakin sering transaksi dilakukan, maka tingkat loyalitas pengguna akan meningkat, membawa manfaat eksklusif yang lebih besar.

Kata kunci: Digitalent, Kominfo, Font-End, E-wallet, Loyalitas, Website,

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan ridho-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek pada kegiatan Digital Talent Scholarship yang telah dilaksanakan selama 12 Minggu, terhitung dari tanggal 19 Agustus 2023 dan juga menyusun laporan pelaksanaan Kuliah Kerja Praktek ini sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur.

Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan Kuliah Kerja Praktek ini, terutama kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, semangat, dukungan, dan motivasi selama penulis melakukan studi.
2. Bapak Dr. Achmad Solichin, S.Kom, M.T.I selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur.
3. Bapak Dr. Indra S.Kom, M.T.I selaku kepala program studi Teknik Informatika.
4. Bapak Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing Kuliah Kerja Praktek (KKP).
5. Team Rakamin Academy yang telah membantu semua jalannya program Digital Talent Scholarshi.
6. Serta teman-teman yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proyek akhir ini hingga selesai yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Saya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saya sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan Kuliah Kerja Praktek ini dapat memberi manfaat dan menambah wawasan bagi saya dan pembaca.

Akhir kata, saya ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu pelaksanaan dan penyusunan laporan Kuliah Kerja Praktek ini. Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan Bapak/Ibu/Saudara/i.

Jakarta, 2023

Penulis

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal self learning	6
Tabel 3. 2 Jadwal live session.....	8
Tabel 3. 3 Jadwal live mentoring.....	10
Tabel 3. 4 Silabus.....	11
Tabel 4. 1 Tim produk	18
Tabel 4. 2 Schedule.....	19

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo perusahaan	4
Gambar 2. 2 Struktur organisasi	5
Gambar 4. 1 Roadmap	19
Gambar 4. 2 Desain halaman login.....	23
Gambar 4. 3 Desain halaman signup	24
Gambar 4. 4 Desain halaman dashboard	24
Gambar 4. 5 Desain halaman belanja	25
Gambar 4. 6 Desain halaman pembayaran	25
Gambar 4. 7 Desain receipt.....	26
Gambar 4. 8 Desain halaman profil	26
Gambar 4. 9 Desain halaman edit profil	27
Gambar 4. 10 Halaman login	28
Gambar 4. 11 Halaman signup	28
Gambar 4. 12 Halaman dashboard.....	29
Gambar 4. 13 Halaman Belanja.....	29
Gambar 4. 14 Halaman Pembayaran	30
Gambar 4. 15 Halaman receipt	30
Gambar 4. 16 Halaman reward	31
Gambar 4. 17 Halaman profil	31
Gambar 4. 18 Halaman edit profil	32
Gambar 4. 19 Halaman dahsboard admin.....	32
Gambar 4. 20 Halaman user	33
Gambar 4. 21 Halaman kategori produk.....	33
Gambar 4. 22 Halaman produk.....	34
Gambar 4. 23 Halaman reward admin	34
Lampiran A. 1 Presensi(1)	43
Lampiran A. 2 Presensi(2)	43
Lampiran A. 3 Presensi(3)	44
Lampiran A. 4 Presensi(4)	44
Lampiran A. 5 Presensi(5)	44
Lampiran B. 1 Assignment History (1)	45
Lampiran B. 2 Assignment History (2)	45
Lampiran B. 3 Assignment History (3)	45
Lampiran B. 4 Assignment History (4)	46
Lampiran B. 5 Assignment History (5)	46
Lampiran B. 6 Assignment History (6)	46
Lampiran C. 1 Struktur Organisasi	47
Lampiran D. 1 Sertifikat	47
Lampiran E. 1 Transkrip Nilai(1).....	48
Lampiran E. 2 Transkrip Nilai(2).....	48
Lampiran F. 1 Live Session(1)	49
Lampiran F. 2 Live Session(2)	49
Lampiran F. 3 Live Session(3)	49
Lampiran F. 4 Live Session(4)	50
Lampiran F. 5 Live Session(5)	50

Lampiran F. 6 Live Session(6)	51
Lampiran F. 7 Live Mentoring	51
Lampiran F. 8 Pembahasan Final Project	52

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAKSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	2
1.3 Manfaat	2
BAB II	4
2.1 Profile Perusahaan.....	4
2.2 Struktur Organisasi	5
BAB III	6
3.1 Prosedur Kegiatan	6
3.2 Lingkup Pembelajaran	6
3.3 Silabus.....	11
BAB IV	16
4.1 Latar belakang produk	16
4.2 Deskripsi produk	17
4.3 Fitur Utama Produk.....	17
4.4 Tim produk.....	18
4.5 Proses pengerjaan produk	18
4.6 Project resource.....	20
4.7 Kendala & tantangan:.....	22
4.8 Hasil produk.....	23
4.8.1 Design UI/UX	23

4.8.2 Halaman User.....	27
4.8.3 Halaman Admin.....	32
4.9 Penilaian.....	35
BAB V.....	37
5.1 Kesimpulan.....	37
5.2 Saran.....	37
BAB VI.....	39
DAFTAR PUSAKA.....	42
LAMPIRAN.....	43

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peningkatan keterampilan dan pemahaman di bidang teknologi informasi menjadi suatu kebutuhan yang tak terelakkan dalam era digital yang terus berkembang. Mahasiswa saat ini semakin menyadari pentingnya memiliki pemahaman yang mendalam tentang teknologi, khususnya dalam bidang IT-perbankan. Artheyta (2018, h.1) mengungkapkan: *"Teknologi informasi (TI) telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia, termasuk dalam industri perbankan. TI berperan penting dalam meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan keamanan layanan perbankan."*

IT-perbankan merupakan salah satu aspek yang sangat krusial dalam mendukung operasional lembaga keuangan, dan pemahaman yang baik terhadap aspek ini menjadi kunci keberhasilan bagi mahasiswa yang hendak terlibat di dunia perbankan dan keuangan. Dalam konteks ini, kegiatan IT-perbankan pada Digital Talent Scholarship (DTS) menjadi sebuah respons terhadap kebutuhan tersebut. Kegiatan ini tidak hanya mengeksplorasi aspek teknis dari IT-perbankan tetapi juga mencakup pemahaman mendalam terhadap implikasi bisnis dan keamanan informasi yang terkait. Sedangkan Digital Talent Scholarship sendiri bertujuan untuk mempercepat lahirnya talenta digital unggulan demi memenuhi kebutuhan tenaga kerja terampil di sektor digital Indonesia. Program ini merupakan implementasi nyata komitmen pemerintah dalam memajukan ekosistem digital yang tangguh dan berdaya saing internasional.

Dalam pelatihan ini peserta akan diberikan materi-materi yang komprehensif seputar IT Perbankan, dan akan diberikan studi kasus yang didapatkan dari pengalaman mengerjakan project, sebagai upaya maksimal untuk mempersiapkan peserta saat terjun ke dunia kerja khususnya industri perbankan. Di akhir pelaksanaannya, peserta akan diberikan proyek akhir yang

harus diselesaikan, dimana peserta akan bekerja dalam kelompok dan akan di presentasikan kepada juri.

1.2 Tujuan

Tujuan pelaksanaan adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan wawasan mendalam tentang konsep dan prinsip dasar IT-perbankan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang peran kritis teknologi informasi dalam operasional dan strategi lembaga keuangan.
- b. Mengembangkan Keterampilan Praktis di Bidang IT-Perbankan. Memperkenalkan mahasiswa pada keterampilan teknis yang diperlukan dalam mengimplementasikan dan mengelola sistem IT-perbankan, termasuk pemahaman tentang keamanan informasi dan manajemen risiko.

1.3 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dalam mengikuti program sebagai berikut:

- a. Manfaat untuk Universitas:
 1. Peningkatan Reputasi Institusi: Melalui program IT-perbankan di rakamin, universitas akan meningkatkan reputasinya sebagai lembaga yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan industri.
 2. Pengembangan Kemitraan Strategis: Keterlibatan dengan mitra industri dalam program ini dapat membuka peluang untuk pengembangan kemitraan strategis yang berkelanjutan, memberikan universitas akses ke sumber daya tambahan dan peluang kerjasama.
- b. Manfaat untuk Mitra:
 1. Rekrutmen Tenaga Kerja Berkualitas: Mitra industri akan mendapatkan manfaat dari program ini melalui rekrutmen mahasiswa yang telah dilatih dengan keterampilan dan pengetahuan yang sesuai dengan kebutuhan industri IT-perbankan.

2. Akses ke Inovasi dan Solusi Baru: Dengan mendukung program ini, mitra dapat mengakses inovasi dan solusi baru yang dikembangkan oleh mahasiswa, membantu mereka tetap kompetitif dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi.
- c. Manfaat untuk Program Studi:
1. Pengembangan Kurikulum yang Relevan: Program ini memberikan input berharga untuk pengembangan kurikulum yang relevan dengan tuntutan industri IT-perbankan, memastikan bahwa program studi selalu terkini dan sesuai dengan kebutuhan pasar.
 2. Peningkatan Jalinan dengan Dunia Industri: Melalui kolaborasi dengan mitra industri, prodi dapat membangun jalinan yang erat dengan dunia industri, memberikan mahasiswa pengalaman praktis dan mendalam yang meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Manfaat untuk Mahasiswa Pelaksana Program:
1. Peningkatan Keterampilan dan Kualifikasi: Mahasiswa akan memperoleh keterampilan teknis dan praktis yang meningkatkan daya saing mereka di pasar kerja, membuka peluang untuk karir yang sukses di bidang IT-perbankan.
 2. Jaringan dan Peluang Kerja: Melalui program ini, mahasiswa dapat membangun jaringan profesional dengan praktisi industri, membuka pintu untuk peluang kerja, magang, atau proyek kolaboratif.
 3. Pemahaman Mendalam tentang Dunia Industri: Mahasiswa akan mendapatkan pemahaman mendalam tentang realitas dan dinamika industri IT-perbankan, mempersiapkan mereka untuk tantangan dunia kerja dengan perspektif yang lebih luas.

Dengan mengakomodasi manfaat ini, program IT-perbankan di rakamin menjadi investasi yang berharga bagi semua pihak yang terlibat, menciptakan lingkungan pembelajaran yang berdaya guna dan mendukung pengembangan sumber daya manusia yang siap bersaing di era teknologi informasi.

BAB II GAMBARAN UMUM

2.1 Profile Perusahaan



Gambar 2. 1 Logo perusahaan

Rakamin Academy didirikan pada bulan Juni 2020 dan saat ini sudah berusia 3 tahun. Berdirinya Rakamin Academy bermula ketika CEO Rakamin Academy saat ini, yaitu Andika Deni Prasetya melihat adanya kesenjangan antara kebutuhan dari industri atau dunia kerja terhadap skill atau kemampuan yang dimiliki oleh lulusan sekolah maupun perguruan tinggi. Sehingga melahirkan Rakamin yang mengusung tema teknologi dan digitalisasi.

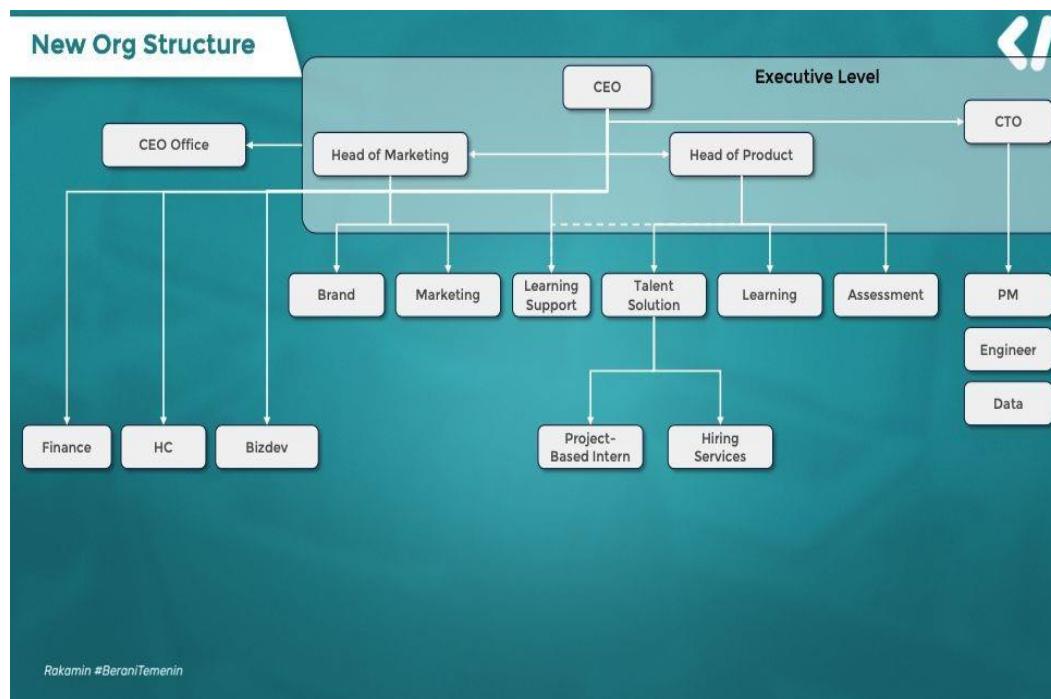
Visi dari Rakamin Academy sendiri adalah menciptakan masyarakat yang Madani melalui pendidikan yang inklusif, bermakna, dan berdampak bagi perkembangan kesejahteraan masyarakat Indonesia. Sehingga hambatan baik itu dalam bentuk dana maupun fasilitas yang tidak mendukung bukan menjadi halangan lagi untuk mereka yang bersungguh-sungguh ingin belajar. Oleh karena itu, Rakamin Academy hadir dengan harga yang terjangkau dan bisa di akses dimana saja dan kapan saja.

Pada awal berdiri yaitu pada tahun 2020, Rakamin Academy awalnya hanya beranggotakan 3 orang, dan sampai saat ini terus berkembang dan mencapai 83 orang yang bekerja, dan bersama untuk membangun Rakamin Academy untuk semakin berdampak bagi Indonesia. Diawal berdirinya, produk utama dari Rakamin Academy adalah course yang berfokus pada bidang Data Science dan Digital Marketing dan saat ini Rakamin Academy sudah melakukan perluasan produk seperti Consulting, Talent Development, dan dibagi menjadi beberapa

bagian produk yaitu B2C, B2B, dan Talent Solution, serta banyak produk lainnya.

Perjalanan Rakamin Academy selama 3 tahun terakhir sudah banyak menghasilkan kolaborasi dengan berbagai pihak, yang dimulai dari Universitas, sampai diperluas dengan beberapa partner dari berbagai perusahaan seperti Bank Mandiri, Bank BNI, dan lainnya sekitar lebih dari 150 partner. Terdapat juga salah satu partner yaitu Digital Talent Scholarship (DTS) yang merupakan program yang diselenggarakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia dalam rangka mengembangkan talenta digital guna mendukung transformasi digital nasional. Rakamin dan Digitalent bekerja sama dalam program IT-PERBANKAN, sarana meningkatkan kompetensi dan pengalaman peserta didik untuk menjadi seorang Software Engineer yang memiliki kemampuan dasar di berbagai bidang IT khususnya di industri Perbankan.

2.2 Struktur Organisasi



Gambar 2. 2 Struktur organisasi

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Prosedur Kegiatan

Program IT Perbankan bersama DTS Kominfo merupakan program pelatihan yang disiapkan oleh Kominfo untuk mempelajari hal-hal dasar yang diperlukan untuk menjadi seorang IT di industri Perbankan. Program ini berlangsung selama 3 bulan (12 Minggu), di mana 11 Minggu akan diajarkan berbagai modul dan 1 minggu untuk persiapan Final Presentation. Pelaksanaan Program studi independen IT-PERBANKAN Di Rakamin dilakukan secara daring atau online melalui platform website Rakamin Academy serta menggunakan media video conference seperti Zoom Meeting. Peserta program akan didampingi oleh Asisten Tutor dan juga Mentor Final Project. Kurikulum pembelajarannya menerapkan blended learning. Secara umum seluruh peserta akan belajar melalui rekaman video dan bahan bacaan yang terstandar pada setiap hari kerja. Selanjutnya, mereka akan diberikan tugas dan membahas kemajuan tugas tersebut dengan tutor selama akhir pekan. Untuk kelas intensif, akan diberikan juga pendalaman materi selama akhir pekan.

3.2 Lingkup Pembelajaran

1. Belajar Mandiri (Self Learning)

Proses pembelajaran mandiri dilakukan secara asynchronus dengan melalui modul dan materi pembelajaran serta video yang telah disediakan secara online yang dapat diakses dan dieksplorasi kapan saja,

Tabel 3. 1 Jadwal self learning

		Schedule					
		Reading & Video Learning		Homework		Exam	
Week	Modul	Start date	End date	Start date	End date	Start date	End date
1	Product Manajeme	20 Agustus	23 Agustus	23 Agustus	25 Agustus	26 Agustus	27 Agustus

	n Fundamne tal	2023	2023	2023	2023	2023	2023
2	UI/UX Design	27 Agustus 2023	30 Agustus 2023	30 Agustus 2023	1 Septem ber 2023	2 Septem ber 2023	3 Septem ber 2023
3	Intoductio n To Software Engineeri ng	3 Septem ber 2023	6 Septem ber 2023	6 Septem ber 2023	8 Septem ber 2023	9 Septem ber 2023	10 Septem ber 2023
4	Back End Developer -PHP Fundamen tal	10 Septem ber 2023	13 Septem ber 2023	13 Septem ber 2023	15 Septem ber 2023	16 Septem ber 2023	17 Septem ber 2023
5	Data Science & Macine Learning	17 Septem ber 2023	20 Septem ber 2023	20 Septem ber 2023	22 Septem ber 2023	23 Septem ber 2023	24 Septem ber 2023
6	Web Developm ent With PHP	24 Septem ber 2023	27 Septem ber 2023	27 Septem ber 2023	29 Septem ber 2023	30 Septem ber 2023	1 Oktober 2023
7	Mobile Developm ent Apps With Java	1 Oktober 2023	4 Oktober 2023	4 Oktober 2023	6 Oktober 2023	7 Oktober 2023	8 Oktober 2023
8	It Securithy Fundamen tals	8 Oktober 2023	11 Oktober 2023	11 Oktober 2023	13 Oktober 2023	14 Oktober 2023	15 Oktober 2023
9	Basics Of Cloud Computin g	15 Oktober 2023	18 Oktober 2023	18 Oktober 2023	20 Oktober 2023	21 Oktober 2023	22 Oktober 2023

10	Ragulator y It Governan ce	22 Oktober 2023	25 Oktober 2023	25 Oktober 2023	27 Oktober 2023	28 Oktober 2023	29 Oktober 2023
11	Introducti on To Business Architecture	29 Oktober 2023	1 Novem ber 2023	1 Novem ber 2023	3 Novem ber 2023	4 Novem ber 2023	5 Novem ber 2023

2. Live Session

Pembelajaran yang melibatkan sesi interaktif secara langsung antara pengajar dan peserta didik secara daring atau online. menggunakan platform video konferensi seperti Zoom. Bersama expert Tutor/Dosen Universitas, Membahas Studi kasus dan homework yang telah dikerjakan.

Tabel 3. 2 Jadwal live session

Minggu	Topik	Metode Pembelajaran	Tanggal
0	Orientation Day	Live Session - Zoom	19 Agustus 2023
1	Soft skill: Time management mastery: Unlocking your productiivity potential	Live Session – Zoom	26 Agustus 2023
1	Live session with expert tutor	Live Session – Zoom	26 Agustus 2023
2	UI design Principlless	Live Session – Zoom	28 Agustus 2023
2	Ux design process	Live Session – Zoom	29 Agustus 2023
2	Ui/ux tools and technologies	Live Session – Zoom	30 Agustus 2023
2	Live session with dosen universitas	Live Session – Zoom	2 September 2023
3	Analytical thinking for problem-solving excellence	Live Session – Zoom	9 September 2023
3	Live session with expert tutor	Live Session – Zoom	9 September 2023

4	Php syntax, variables, and data types	Live Session - Zoom	11 September 2023
4	Live session with dosen universitas	Live Session - Zoom	16 September 2023
5	Permodalan	Live Session - Zoom	20 September 2023
5	Collaboration for team succes	Live Session - Zoom	23 September 2023
5	Live session with dosen universitas	Live Session - Zoom	23 September 2023
6	Authentication and security in php	Live Session - Zoom	27 September 2023
6	Live session with dosen universitas	Live Session - Zoom	30 September 2023
7	Api integration and asynchronous programming	Live Session - Zoom	3 Oktober 2023
7	Igniting ceativity and innovation	Live Session - Zoom	7 Oktober 2023
7	Live session with dosen universitas	Live Session - Zoom	7 Oktober 2023
8	Live session with expert tutor	Live Session - Zoom	14 Oktober 2023
9	Effective problem-solving techniques	Live Session - Zoom	21 Oktober 2023
9	Live session with expert tutor	Live Session - Zoom	21 Oktober 2023
10	Live session with expert tutor	Live Session - Zoom	28 Oktober 2023
11	Network and infrastructure security	Live Session - Zoom	1 November 2023
11	Mastering effective communication and dynamic presentation	Live Session - Zoom	4 November 2023
11	Live session with dosen universitas	Live Session - Zoom	4 November 2023
12	Final Presentation	Live Session - Zoom	11 November 2023

3. Live Mentoring

Membahas cara pengerjaan homework sebelum di upload di LMS Bersama Asisten Tutor dan Sesi Q&A mengenai pendalaman materi dari video learning yang telah ditonton.

Tabel 3. 3 Jadwal live mentoring

Week	Modul	Date
1	Product Manajemen Fundamnetal	25 Agustus 2023
2	UI/UX Design	1 September 2023
3	Intoduction To Software Engineering	8 September 2023
4	Back End Developer-PHP Fundamental	15 September 2023
5	Data Science & Macine Learning	22 September 2023
6	Web Development With PHP	29 September 2023
7	Mobile Development Apps With Java	6 Oktober 2023
8	It Securithy Fundamentals	13 Oktober 2023
9	Basics Of Cloud Computing	20 Oktober 2023
10	Ragulatory It Governance	27 Oktober 2023
11	Introduction To Business Architecture	3 November 2023

4. Homework

Homework merupakan suatu pekerjaan yang diberikan kepada para peserta berupa pembuatan tugas-tugas yang berhubungan dengan kelas yang dipelajari pada setiap materi.

5. Exam

Exam merupakan salah satu proses pembelajaran mandiri. exam dilaksanakan pada setiap kelas dan terkadang pada setiap sub-modul dalam kelas. Exam ini bertujuan untuk mengetes kemampuan pengetahuan peserta dari materi yang sudah dipelajari.

6. Final Project

Final project adalah tugas atau pekerjaan akhir yang diharapkan seorang pelajar atau peserta pelatihan untuk menyelesaikan sebagai bagian dari kurikulum atau program studi tertentu. Proyek akhir ini dirancang untuk menggabungkan dan menguji pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang telah diperoleh selama periode pembelajaran.

3.3 Silabus

Berikut merupakan silabus yang akan dilaksanakan

Tabel 3. 4 Silabus

Topik dan Outcome				
Modu l	Topik	Outcomes	Aktivitas Kelas	JP
1	Product Management Fundamentals	Pelatihan ini akan memberikan pemahaman yang kuat tentang manajemen produk, mulai dari ide hingga peluncuran. Peserta akan belajar melakukan riset pasar, menentukan kebutuhan produk, memprioritaskan fitur, dan berkolaborasi dengan tim.	Peserta akan belajar Introduction to Product Management Introduction to Business Fundamentals What is Agile and Why It matters Scrum Framework	21

2	UI/UX Design	Pelatihan ini akan mengajarkan peserta tentang desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang efektif. Mereka akan mempelajari prinsip-prinsip desain, teknik pemetaan pengguna, serta metode pengujian dan iterasi desain.	Peserta akan belajar UI Design Principles UX Design Process UI/UX Tools and Technologies	20
3	Introduction to Software Engineering	Pelatihan ini akan memperkenalkan peserta pada teknik dan prinsip dasar dalam rekayasa perangkat lunak. Mereka akan mempelajari siklus hidup pengembangan perangkat lunak, metode pengujian, manajemen proyek, dan kolaborasi tim.	Peserta akan belajar Full Stack Web Developer Career Path SDLC & Design Thinking Implementation Basic Git & Collaborating Using Git	21
4	Back End Development - PHP Fundamentals	Pelatihan ini akan membekali peserta dengan pengetahuan dasar dalam pengembangan back end menggunakan bahasa pemrograman PHP. Mereka akan mempelajari konsep dasar, sintaks, dan penggunaan PHP untuk membangun aplikasi web yang kuat dan efisien di sisi server.	Peserta akan belajar PHP syntax, variables, and data types Control structures and functions File handling and error handling	24
5	Data Science & Machine Learning	Pelatihan ini akan memperkenalkan peserta pada bidang ilmu data dan machine learning. Mereka akan belajar tentang analisis data, pemodelan statistik, dan algoritma machine learning.	Peserta akan belajar Introduction to MySQL and relational databases, SQL Queries Machine Learning Introduction Permodelan	32

6	Web Development with PHP	<p>Pelatihan ini akan mengajarkan peserta cara mengembangkan aplikasi web menggunakan bahasa pemrograman PHP. Mereka akan mempelajari penggunaan PHP untuk memanipulasi data, membangun antarmuka pengguna yang interaktif, dan mengelola interaksi dengan basis data.</p>	<p>Peserta akan belajar PHP frameworks (e.g., Laravel, Symfony) Routing and MVC architecture Working with databases and ORM Authentication and security in PHP</p>	34
7	Mobile Development Apps with Java	<p>Pelatihan ini akan membekali peserta dengan pengetahuan dan keterampilan dalam pengembangan aplikasi mobile menggunakan bahasa pemrograman Java. Mereka akan belajar tentang pengembangan antarmuka pengguna (UI), integrasi dengan fitur perangkat, dan manajemen data.</p>	<p>Peserta akan belajar Framework Java Slicing Page API integration and asynchronous programming CI/CD & Deployment to Play Store</p>	36
8	IT Security Fundamentals	<p>Pelatihan ini akan memperkenalkan peserta pada prinsip-prinsip dasar keamanan teknologi informasi (TI). Mereka akan mempelajari ancaman keamanan yang umum, teknik perlindungan data, manajemen risiko, dan kebijakan keamanan.</p>	<p>Peserta akan belajar Introduction to IT Security Common web application vulnerabilities (e.g., XSS, SQL injection) Secure coding practices and input validation Network and Infrastructure Security</p>	24

9	Basics of Cloud Computing	Pelatihan ini akan memberikan pemahaman dasar tentang komputasi awan (cloud computing). Peserta akan mempelajari konsep, arsitektur, dan model layanan dalam komputasi awan.	Peserta akan belajar Introduction to Cloud Computing Cloud Infrastructure and Deployment Cloud Security and Governance	27
10	Regulatory IT Governance	Pelatihan ini akan memperkenalkan peserta pada prinsip-prinsip tata kelola teknologi informasi (TI) yang sesuai dengan peraturan dan regulasi. Mereka akan mempelajari standar kepatuhan, manajemen risiko TI, pengendalian keamanan, dan kebijakan pengelolaan	Peserta akan belajar Introduction to IT Governance Regulatory Compliance Risk Management	21
11	Introduction to Business Architecture	Pelatihan ini akan mengenalkan peserta pada konsep dasar arsitektur bisnis. Mereka akan mempelajari cara menganalisis dan merancang struktur bisnis, mengidentifikasi kebutuhan bisnis, dan menghubungkan strategi bisnis dengan keputusan desain.	Peserta akan belajar Business Architecture Overview Business Process Management Business-IT Alignment Network and Infrastructure Security	32
12	Final Presentation	Pelatihan ini akan memperkenalkan peserta pada teknik presentasi dari sebuah produk.	Peserta akan belajar teknik presentasi	8

13	Soft Skill	Pelatihan ini akan memperkenalkan peserta pada soft skill komunikasi, bekerja sama dalam tim dan juga penyelesaian masalah.	Peserta akan belajar Time Management Mastery, Analytical Thinking for Problem-Solving Excellence, Collaboration for Team Success, Igniting Creativity and Innovation, effective Problem-Solving Techniques, Mastering Effective Communication and Dynamic Presentations	12
----	------------	---	---	----

BAB IV

HASIL YANG DICAPAI

Pada hasil pembelajaran, didapati sebuah proyek akhir berupa web e-wallet sederhana dengan waktu pengerjaan selama 1 bulan dan pada setiap minggunya diadakan mentoring untuk membahas progres pengerjaannya. Dimana pembelajaran yang diberikan sebelumnya dapat diimplementasikan pada proyek akhir ini.

4.1 Latar belakang produk

Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan e-wallet atau dompet digital telah meningkat pesat di berbagai belahan dunia. Kepraktisan, keamanan, dan kemudahan akses membuat e-wallet menjadi pilihan utama untuk melakukan transaksi keuangan, mulai dari pembayaran tagihan hingga pembelian online (Kusumawati, R., Sanjaya, R., & Indrasari, M. 2022).

Meskipun pertumbuhan pengguna e-wallet meningkat, tantangan utama yang dihadapi oleh penyedia layanan adalah mempertahankan loyalitas pengguna. Dalam persaingan yang semakin ketat, banyak platform e-wallet bersaing untuk menarik perhatian dan mempertahankan pengguna di platform mereka.

Loyalitas pengguna menjadi krusial dalam ekosistem e-wallet, bukan hanya untuk mempertahankan basis pengguna yang ada tetapi juga untuk meningkatkan keterlibatan dan frekuensi penggunaan. Dengan pengguna yang semakin selektif dan memiliki banyak pilihan, penting bagi penyedia e-wallet untuk menemukan cara-cara inovatif untuk meningkatkan loyalitas pengguna (Safitri, 2021).

Program Loyalty point adalah cara yang efektif untuk mencapai tujuan ini. Poin loyalitas dalam e-wallet dirancang untuk memberikan pengalaman poin rewards yang mudah, menyenangkan, dan bermanfaat bagi pengguna agar dapat meningkatkan keterlibatan dan retensi pengguna. Semakin sering transaksi dilakukan, maka tingkat loyalitas pengguna akan meningkat,

membawa manfaat eksklusif yang lebih besar. Pengguna diberikan pilihan pembayaran produk yang relevan dan menguntungkan. Tujuan kami adalah menjadi kekuatan utama dalam memperkenalkan inovasi yang membantu pengguna merasa dihargai, dikenali, dan senang untuk terus menggunakan layanan kami yang sederhana. Dengan menyediakan pengalaman poin loyalitas yang menyenangkan, kami bertujuan untuk meningkatkan kepuasan dan retensi pengguna dalam ekosistem e-wallet (Prameswari, 2020).

4.2 Deskripsi produk

Produk merupakan sebuah website E-wallet perbankan sederhana bernama “69 Wallet” dengan tema “Meningkatkan loyalitas pengguna e-wallet” yang bertujuan untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan memfokuskan pada membangun loyalitas pelanggan dengan fitur yang diunggulkan yaitu loyalty points reward.

Tujuan kami adalah menjadi kekuatan utama dalam memperkenalkan inovasi yang membantu pengguna merasa dihargai, dikenali, dan senang untuk terus menggunakan layanan kami yang sederhana. Dengan menyediakan pengalaman poin loyalitas yang menyenangkan, kami bertujuan untuk meningkatkan kepuasan dan retensi pengguna dalam ekosistem e-wallet.

4.3 Fitur Utama Produk

Berikut penjelasan beberapa fitur utama pada produk kami antara lain:

1. Antarmuka Pengguna yang Ramah: 69 Wallet menawarkan antarmuka pengguna yang sederhana dan ramah pengguna. Desain intuitif memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah melakukan transaksi, memeriksa saldo, dan melihat riwayat pembelian mereka dengan cepat.
2. Sistem Loyalti Poin yang Mudah Dipahami: Platform ini menonjolkan sistem loyalti poin yang mudah dipahami. Setiap kali pengguna melakukan transaksi menggunakan 69 Wallet, mereka secara otomatis mendapatkan


poin yang dapat dilihat dalam akun mereka. Poin ini dapat ditukarkan dengan berbagai manfaat, seperti diskon dan pembayaran.

3. Promosi dan Penawaran Spesial: 69 Wallet secara teratur menawarkan promosi dan penawaran spesial kepada pengguna yang menggunakan e-wallet mereka.
4. Penukaran Poin yang Mudah: Proses penukaran poin sangat mudah dilakukan. Pengguna dapat mengakses katalog hadiah melalui aplikasi dan memilih hadiah atau diskon yang mereka inginkan. Penukaran poin dapat dilakukan dengan beberapa klik saja, menjadikan pengalaman pengguna lebih lancar.

4.4 Tim produk

Tim terdiri dari 6 orang, berikut pembagian peran dalam tim :

Tabel 4. 1 Tim produk

Produk	Nama	Peran
 (Logo Produk)	Fakhri Setiawan	Product Manager
	Reynaldi Ananda	UI/UX
	Rosidin Fahmi A.	
	Hajrian Hidayat	Front End
	M. Arafie Setiawan	Back End
	Danang Widiyanto	Quality Assurance

4.5 Proses pengerjaan produk

Berikut adalah roadmap dan schedule pengerjaan proyek akhir selama 4 minggu:

1. Roadmap



Gambar 4. 1 Roadmap

2. Schedule

Tabel 4. 2 Schedule

	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
Minggu 1	Berdiskusi mengenai produk yang ingin dibuat	Melakukan Mentoring dari hasil diskusi yang telah dilakukan	Membuat PRD oleh Product Manager	UI/UX mulai mendesain tampilan sesuai dengan PRD yang dibuat	UI/UX sedang membuat desain Prototype	Pengecekan desain
Minggu 2	1. Merevisi desain yang telah dibuat oleh UI/UX 2. Merancang ERD	Implementasi database berdasarkan ERD	1. Front-end mulai mengimplementasikan hasil dari prototype menjadi sebuah produk real 2. Pengujian database	1. Front-end sedang mengimplementasikan prototype 2. Implementasi database pada framework	1. Front-end sedang mengimplementasikan prototype 2. Membuat dashboard admin	1. PM dan QA melakukan pemeriksaan terhadap tampilan produk 2. Membuat fitur tambah akun admin
Minggu 3	1. Merevisi tampilan yang telah dibuat oleh frond-end	1. Melakukan Mentoring menjelaskan progress yang	1. Back-end memulai untuk menyempurnakan produk agar bisa	1. Back-end sedang menyempurnakan produk	1. Back-end sedang menyempurnakan produk 2. Membuat fitur	1. PM dan QA melakukan pemeriksaan terhadap produk

	2. Membuat fitur login dan register	sedang berjalan 2. Membuat fitur tampilan saldo dan poin di dashboard	digunakan 2. Membuat fitur profile dan edit profile	2. Membuat fitur produk	riwayat transaksi	2. Melanjutkan pembuatan fitur transaksi
Minggu 4	1. Merevisi produk yang telah dibuat disempurnakan back-end 2. Menambahkan fitur earning rate poin	1. Melakukan Mentoring menjelaskan progress yang sedang berjalan 2. Membuat fitur diskon	1. QA melakukan Testing keseluruhannya 2. Membuat fitur riwayat poin	1. PM membuat dokumentasi dari hasil final 2. Membuat fitur pembayaran	Membuat fitur receipt untuk transaksi	Final Presentasi

4.6 Project resource

a) Visual Studio Code

Visual Studio Code (disingkat VS Code) adalah sebuah text editor koding yang dikembangkan oleh Microsoft. VS Code mendukung banyak bahasa pemrograman dan menyediakan fitur-fitur canggih untuk memudahkan para developer menulis dan men-debug kode.

b) Github

Github memudahkan developer mengatur project development software secara terstruktur dan terintegrasi dalam satu platform bersama tim lainnya. Github populer digunakan oleh jutaan komunitas open source maupun perusahaan teknologi dunia.

c) UI/UX: Figma

Figma adalah sebuah editor grafis vector dan alat prototyping situs web/aplikasi berbasis cloud. Figma memungkinkan para desainer UI/UX untuk mendesain tampilan aplikasi secara kolaboratif dalam satu tempat.

d) Front end: HTML, CSS, Bootstrap, Javascript

Front-end web development melibatkan beberapa bahasa pemrograman yang saling melengkapi satu sama lain. Setiap bahasa memiliki peran penting dalam menghasilkan tampilan dan interaktivitas website yang dinamis.

HTML berperan sebagai fondasi dasar pembangunan website. HTML mendefinisikan struktur konten sebuah halaman web, seperti judul, paragraf, tabel, form, gambar, video dan elemen lainnya. HTML menentukan kerangka dasar dari sebuah situs web.

Kemudian CSS berfungsi untuk memformat style atau tampilan dari berbagai elemen yang sudah dibuat dengan HTML, seperti font text, warna, ukuran, background color, posisi, animasi, transition, dan beragam efek visual lainnya. CSS memungkinkan desain web menarik tanpa mengubah struktur HTML.

Bootstrap menyediakan library style CSS dan komponen antarmuka yang telah dibuat siap pakai, sehingga memudahkan pengembangan tampilan front-end web secara cepat tanpa membuat style dari awal. Bootstrap sangat populer digunakan untuk mendesain web responsif.

Sedangkan JavaScript bertugas menambahkan fitur dinamis dan interaktivitas pada web agar lebih responsif, seperti animasi, popup, form validation, filter data, dan beragam functionality lainnya tanpa perlu refresh halaman. Kombinasi HTML, CSS, Bootstrap dan JavaScript sangat powerful untuk membangun pengalaman pengguna website yang menarik.

e) Back end: Laravel, MySQL

Laravel dan MySQL adalah kombinasi stack teknologi back-end web yang sangat populer digunakan oleh para developer profesional. Keduanya saling melengkapi untuk membangun aplikasi web berskala besar dengan cepat dan mudah.

Laravel adalah sebuah framework PHP yang robust dan elegan. Laravel menyediakan struktur kode berbasis MVC (Model-View-Controller) serta ratusan komponen dan fungsi bawaan yang memudahkan

developer dalam membuat CRUD data, otentikasi pengguna, routing, caching, session management, hingga deployment aplikasi web.

Dengan Laravel, pengembangan situs web kompleks bisa dilakukan secara terstruktur tanpa harus coding dari awal atau reinvent the wheel, sehingga waktu dan resources bisa difokuskan untuk membuat fitur bisnis inti. Laravel juga didukung komunitas besar dan ekosistem package melimpah.

Sedangkan MySQL merupakan database server yang sangat populer dan banyak dipakai oleh aplikasi web modern untuk menyimpan dan mengelola data secara terstruktur dalam tabel-tabel yang saling berelasi. MySQL menggunakan bahasa query standar SQL. Laravel terintegrasi erat dengan MySQL via fitur Eloquent ORM yang memudahkan proses pengaksesan basis data tanpa harus coding SQL secara manual.

Gabungan Laravel dan MySQL telah terbukti menjadi pilihan platform back-end favorit para developer profesional untuk proyek aplikasi web berskala enterprise yang robust, aman dan terkelola dengan baik.

4.7 Kendala & tantangan:

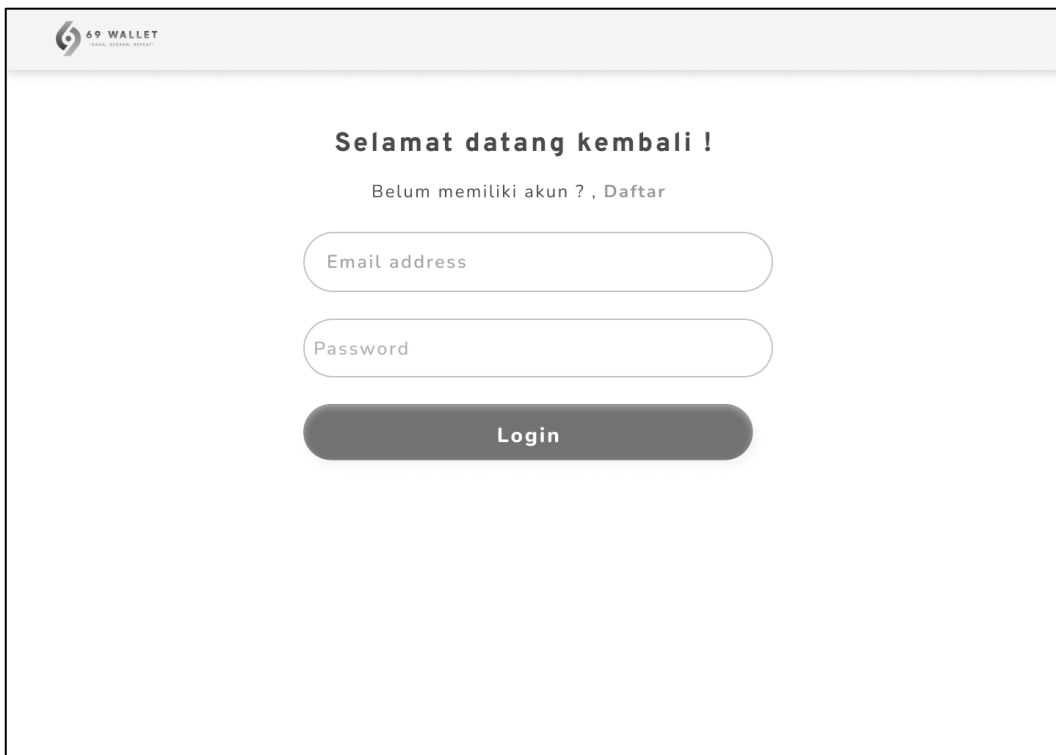
- a) Kurangnya SDM kelompok dalam development aplikasi website ini sehingga hanya 1 role yang terisi 2 orang dan harus memaksimalkan yang ada.
- b) Waktu development yang cukup singkat sehingga harus mengatur waktu yang efisien.
- c) Koordinasi antar anggota kelompok yang cukup sulit dikarenakan harus menyesuaikan satu sama lain terkait sistem & pola kerja.
- d) Memikirkan persiapan dan perencanaan membuat fitur e-wallet untuk meningkatkan loyalitas dan retensi pengguna dengan jarak waktu pengerjaan yang cukup singkat.
- e) Terbatasnya kemampuan dan penguasaan skill dalam pengerjaan sehingga harus dibarengi dengan pembelajaran ulang.

4.8 Hasil produk

Berikut merupakan hasil pencapaian dalam pembuatan website E-Wallet :

4.8.1 Design UI/UX

Desain UI/UX merupakan salah satu aspek krusial dalam pengembangan front-end suatu website atau aplikasi agar menghasilkan tampilan yang intuitif dan pengalaman pengguna yang baik. Berikut adalah desain ui/ux sebagai rujukan dalam pengembangan front-end:



69 WALLET
BANGUN. BERSAMA. BERKUALITAS.

Selamat datang kembali !

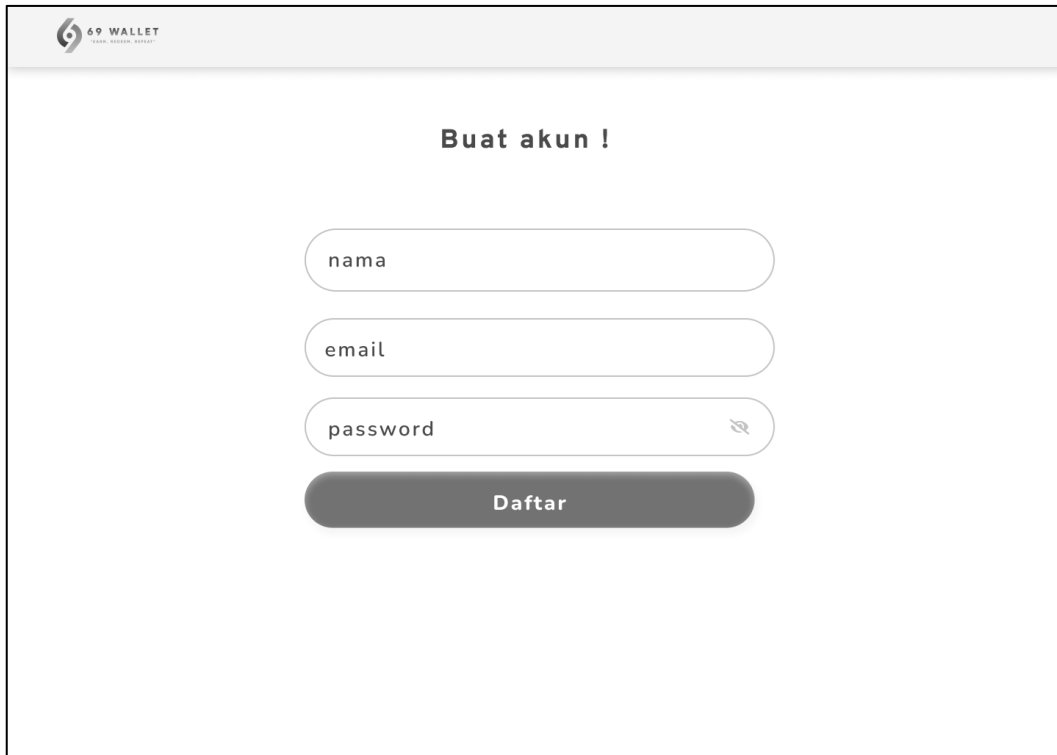
Belum memiliki akun ? , Daftar

Email address

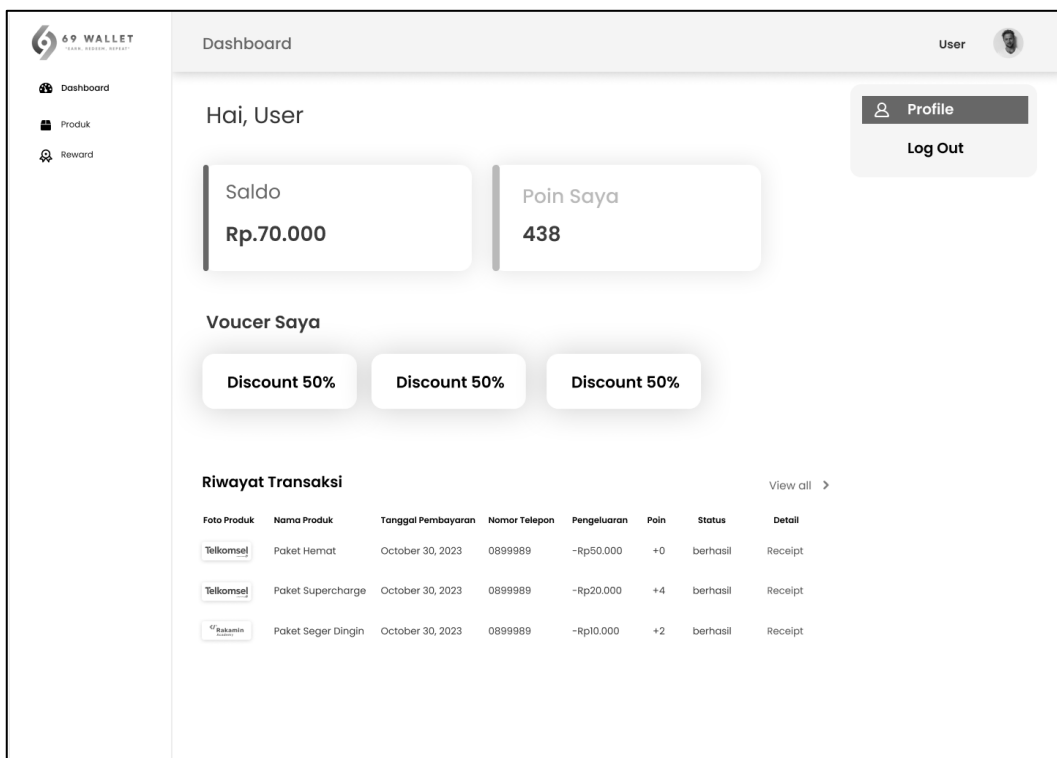
Password

Login

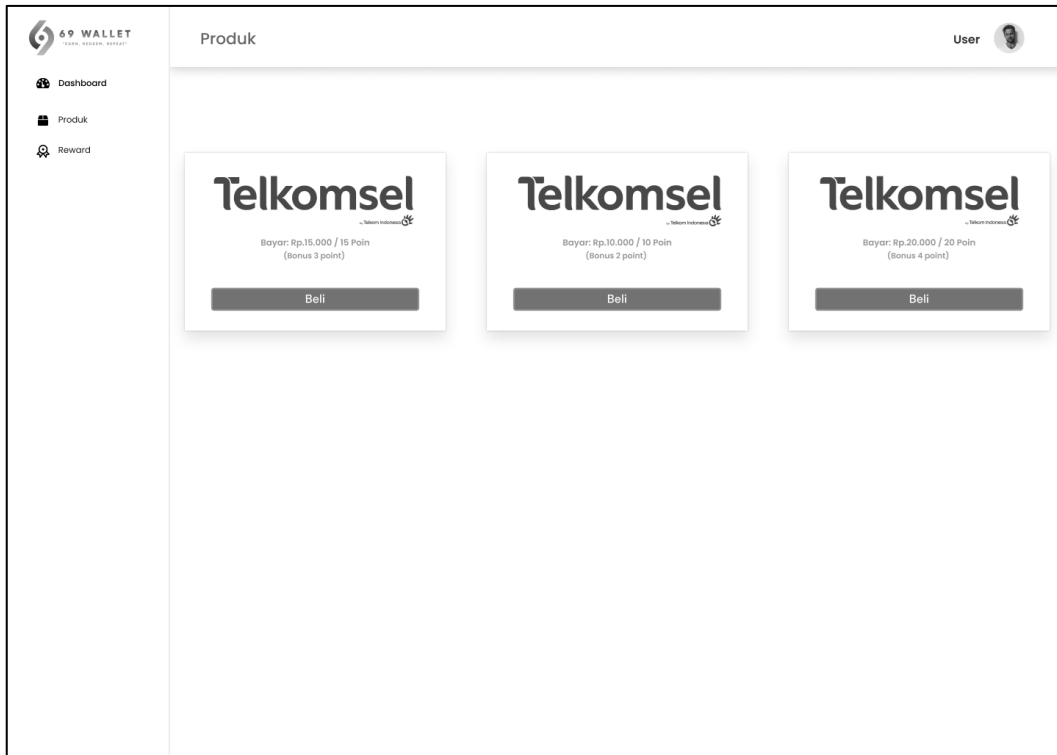
Gambar 4. 2 Desain halaman login



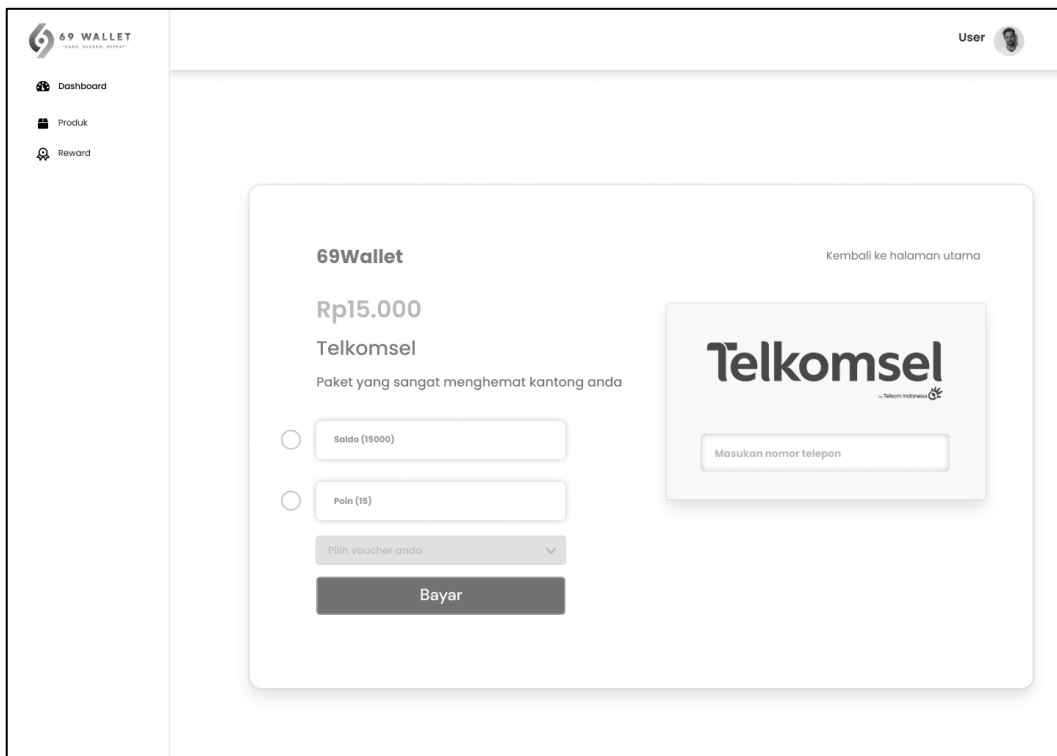
Gambar 4. 3 Desain halaman signup



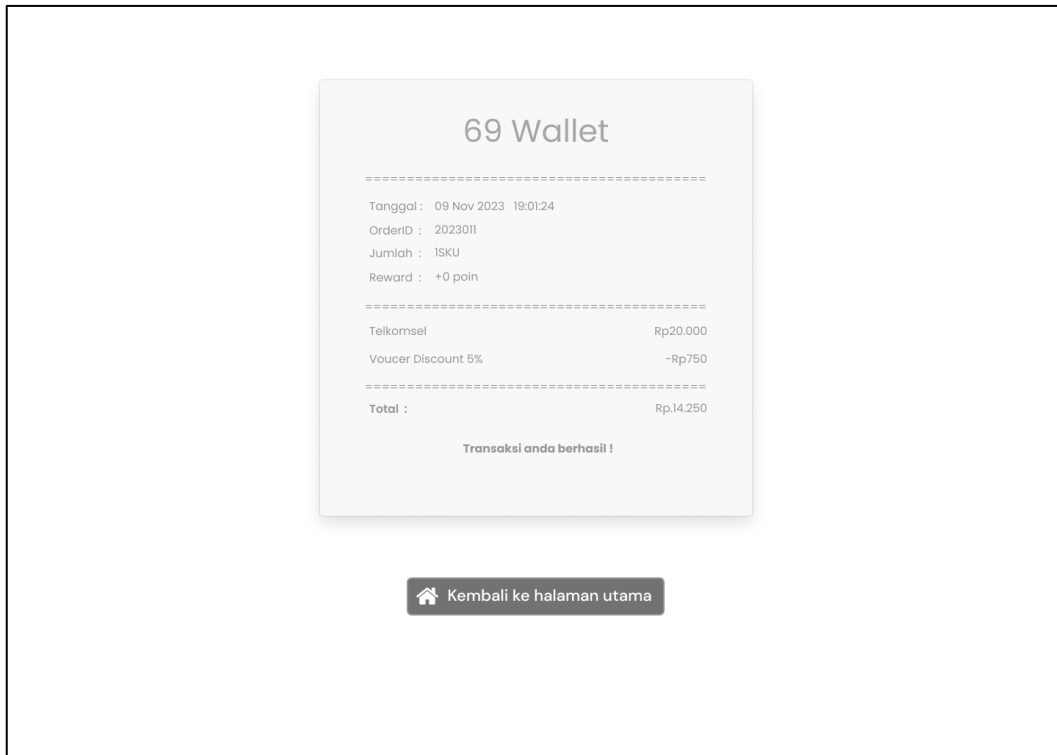
Gambar 4. 4 Desain halaman dashboard



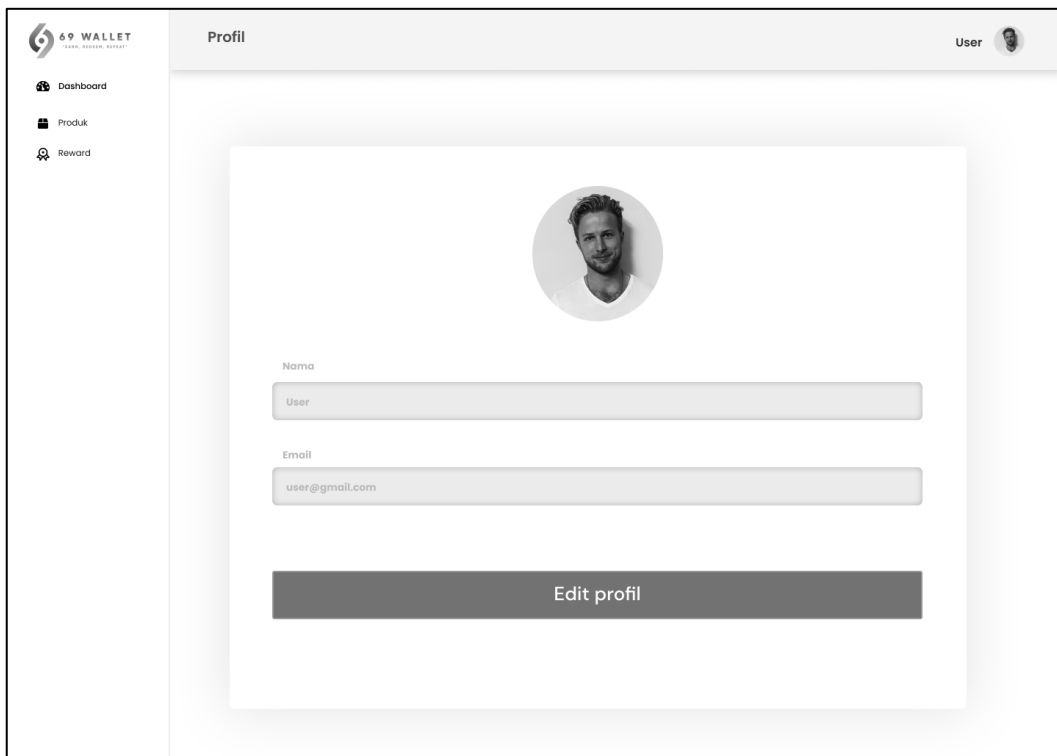
Gambar 4. 5 Desain halaman belanja



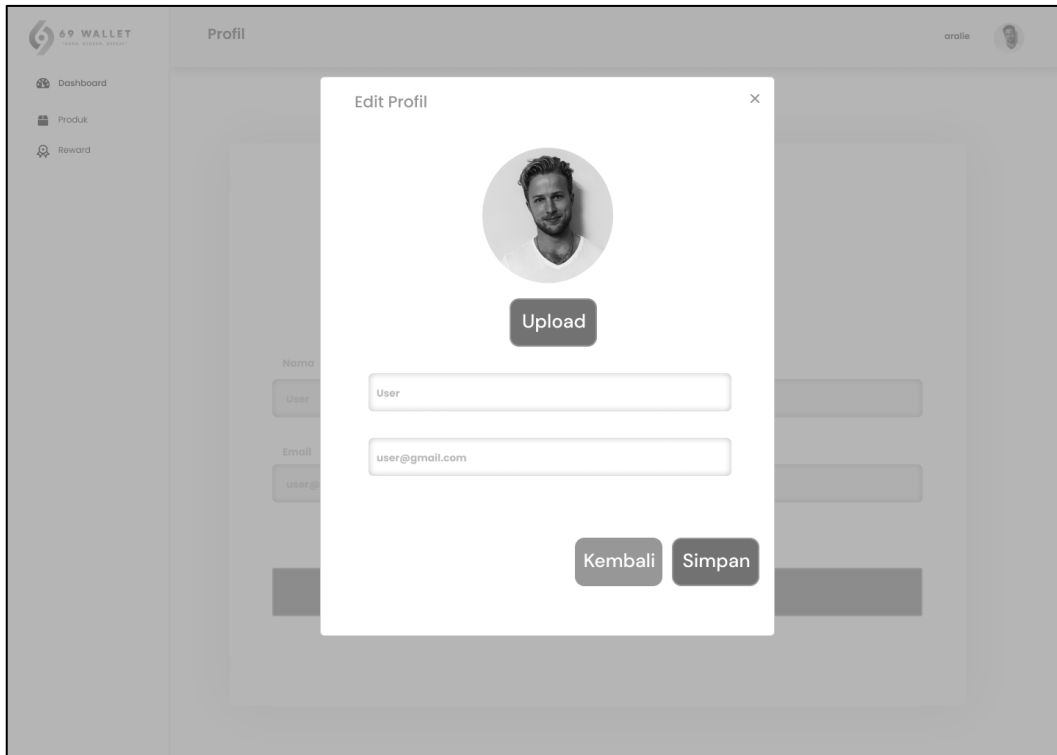
Gambar 4. 6 Desain halaman pembayaran



Gambar 4. 7 Desain receipt



Gambar 4. 8 Desain halaman profil

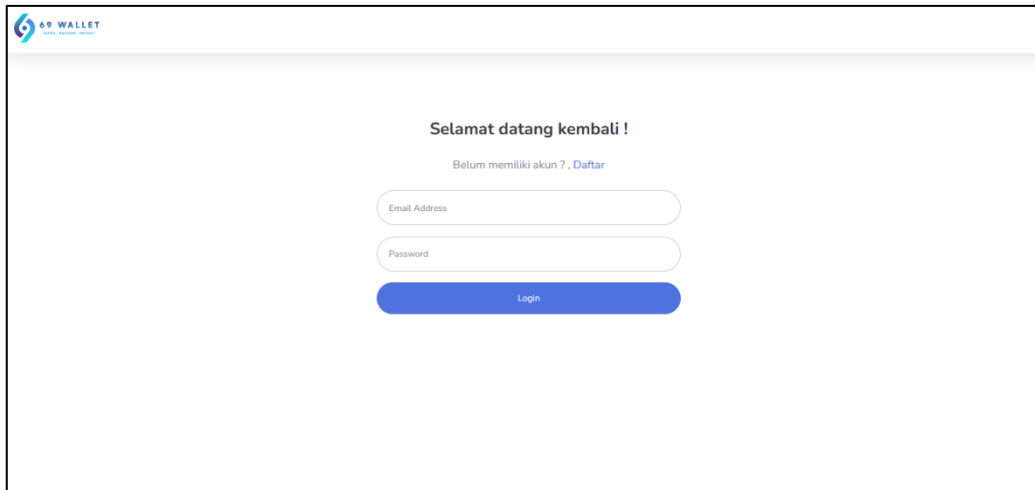


Gambar 4. 9 Desain halaman edit profil

4.8.2 Halaman User

a. Halaman login

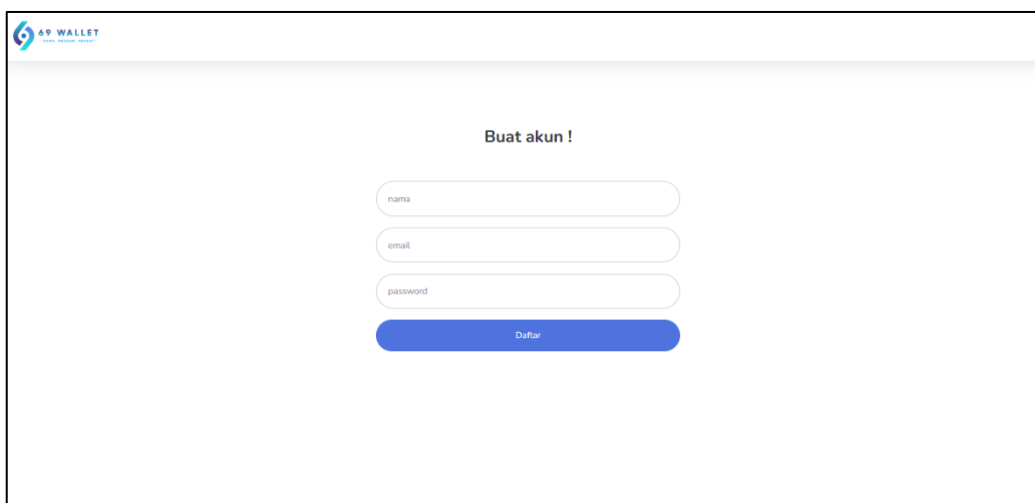
Berikut adalah tampilan halaman login. User dapat memasukan email dan password untuk dapat masuk ke halaman dashboard. Jika belum memiliki akun, user dapat membuat akun terlebih dahulu.



Gambar 4. 10 Halaman login

b. Halaman sign Up

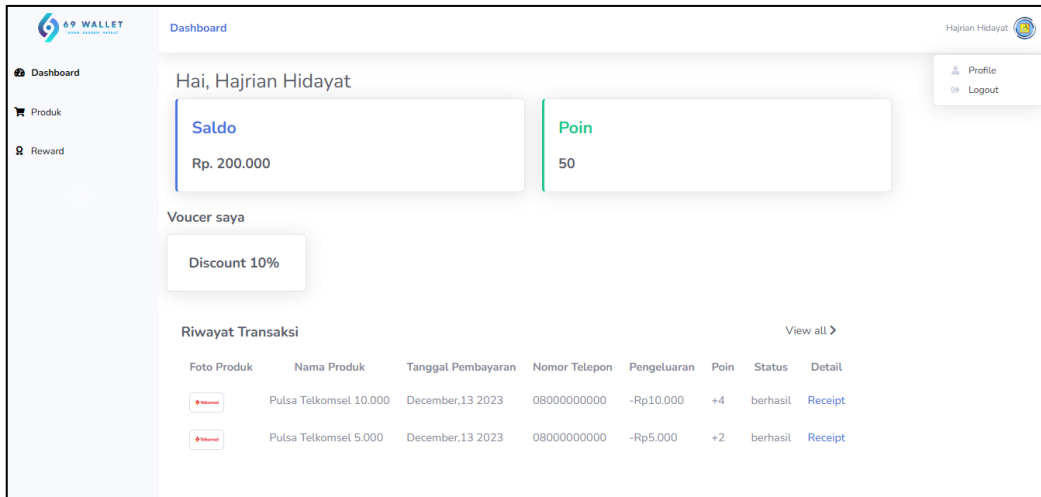
Pada halaman Sign Up user diharuskan untuk memasukan Nama, email, serta password. Apabila berhasil, maka user akan dialihkan ke halaman login.



Gambar 4. 11 Halaman signup

c. Halaman dashboard

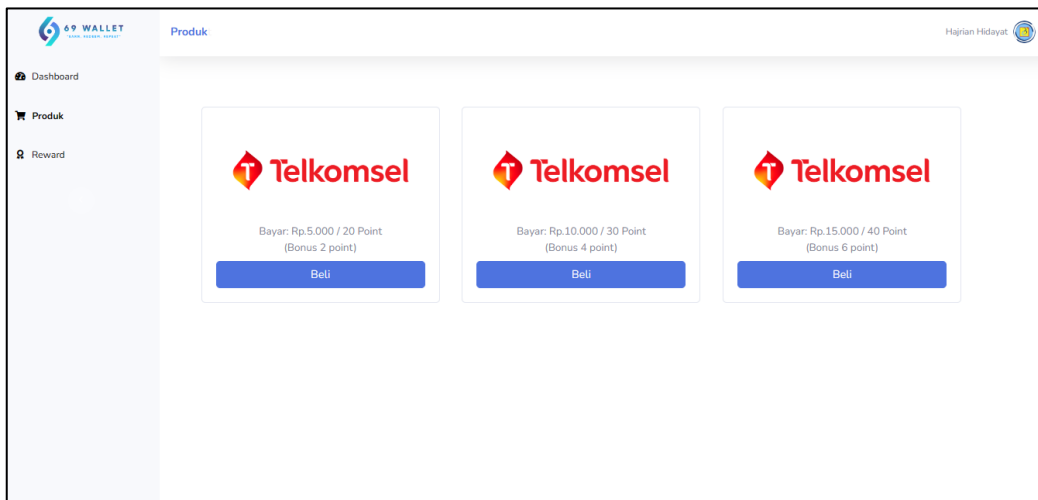
Pada halaman Dashboard menampilkan jumlah saldo, poin dan voucher yang dimiliki, serta history transaksi.



Gambar 4. 12 Halaman dashboard

d. Halaman belanja

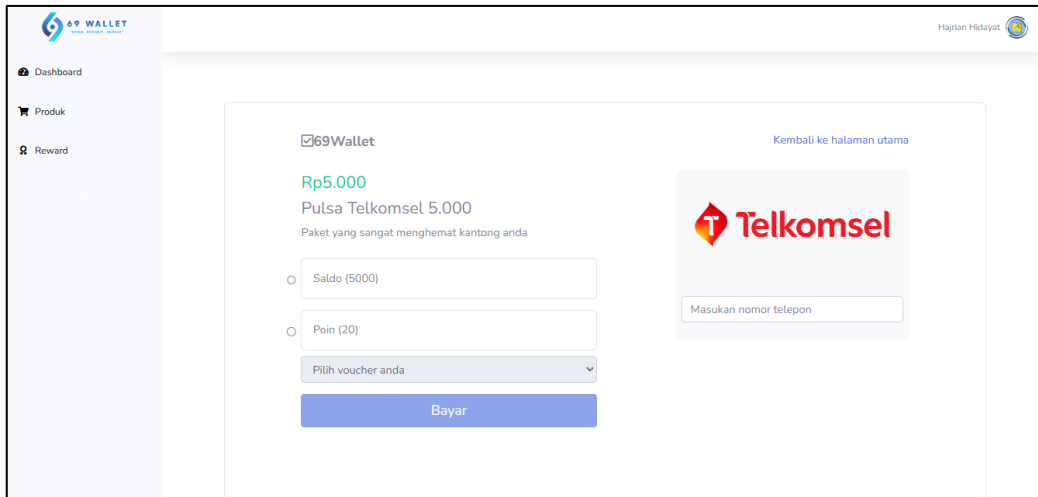
Pada halaman belanja terdapat pilihan katalog pulsa yang dapat dibeli, user dapat memilih salah satu produk untuk melanjutkan pembelian.



Gambar 4. 13 Halaman Belanja

e. Halaman pembayaran

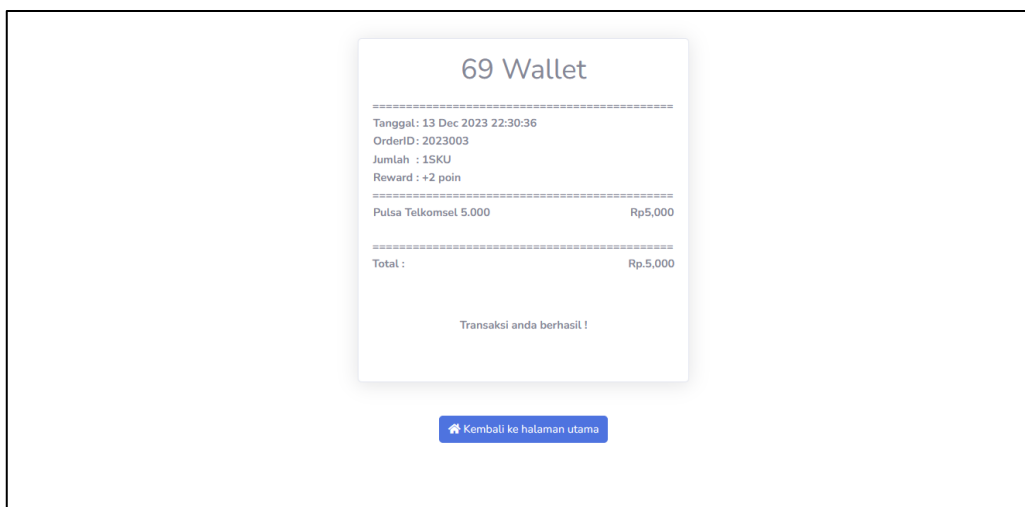
Pada halaman pembayaran menampilkan rincian nominal pulsa dan total harga, user diminta untuk menginput nomor telepon dan memilih salah satu metode pembayaran, user juga dapat menggunakan voucher saat transaksi.



Gambar 4. 14 Halaman Pembayaran

f. Halaman receipt.

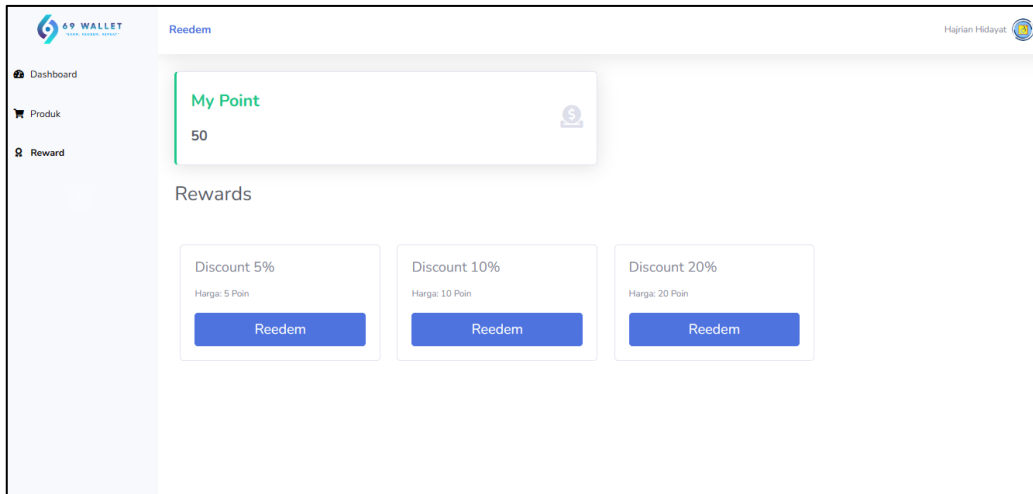
Terdapat rincian tanggal, id order, jumlah, jeward, nominal pulsa dan total harga.



Gambar 4. 15 Halaman receipt

g. Halaman reward.

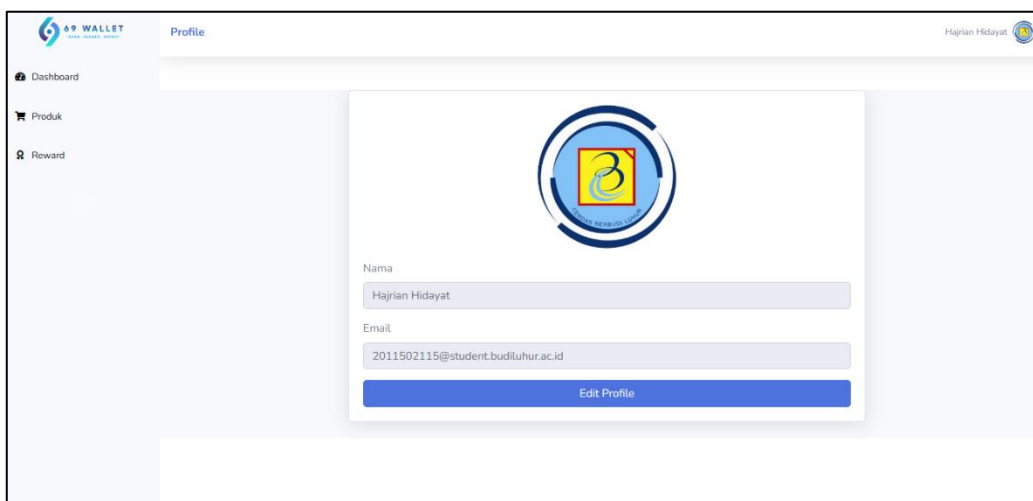
Pada halaman reward menampilkan jumlah point yang dimiliki. Terdapat pilihan-pilhan reward yang menarik. User dapat memilih voucher mana yang akan di redeem sesuai jumlah poin yang dimiliki.



Gambar 4. 16 Halaman reward

h. Halaman profil

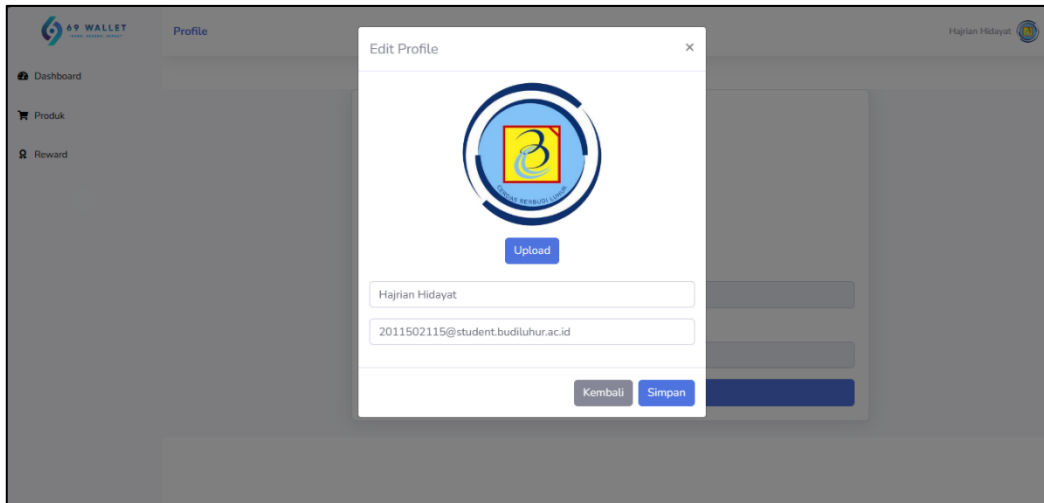
Pada halaman profil menampilkan foto profil, nama pengguna dan email pengguna.



Gambar 4. 17 Halaman profil

i. Halaman edit profil

Halaman edit profil digunakan agar user dapat mengganti data-data sebelumnya.



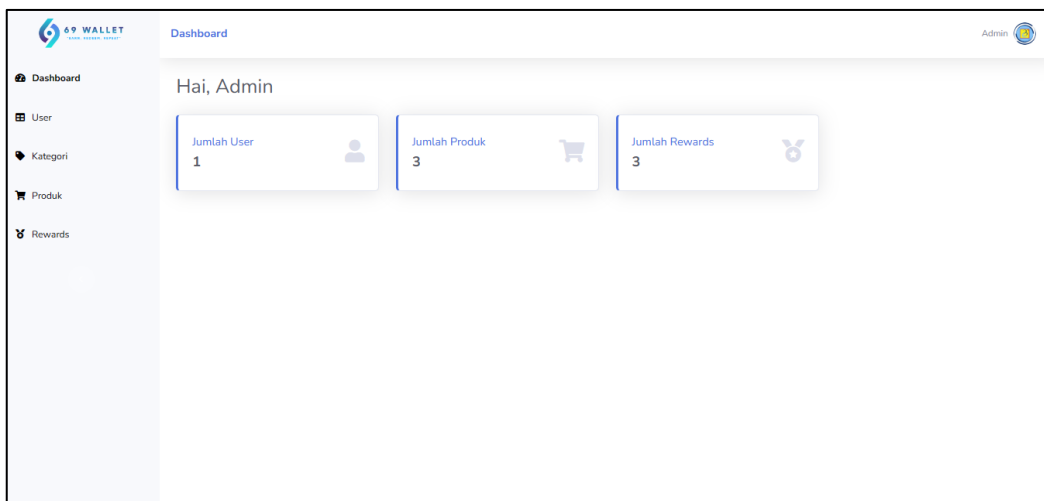
Gambar 4. 18 Halaman edit profil

4.8.3 Halaman Admin

Berikut tampilan halaman admin, terdapat perbedaan dengan tampilan user:

a. Halaman dashboard

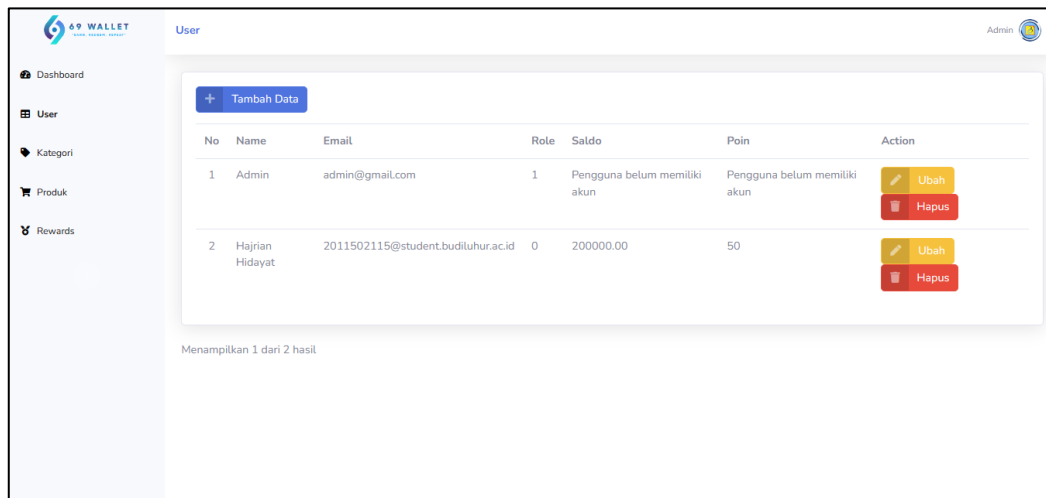
Pada halaman Dashboard menampilkan jumlah user, jumlah produk dan jumlah rewards.



Gambar 4. 19 Halaman dashboard admin

b. Halaman User

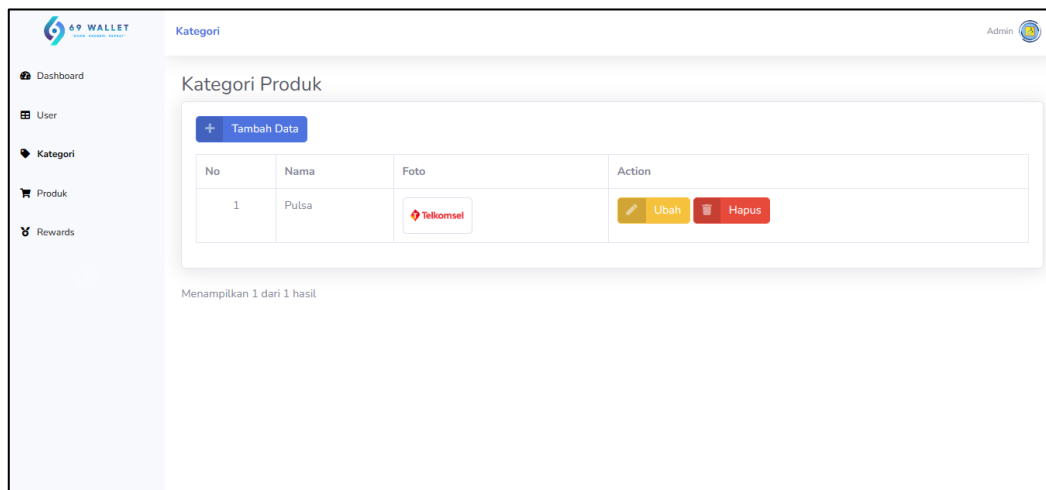
Pada halaman user terdapat tabel yang menampilkan data user, admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data user.



Gambar 4. 20 Halaman user

c. Halaman Kategori Produk

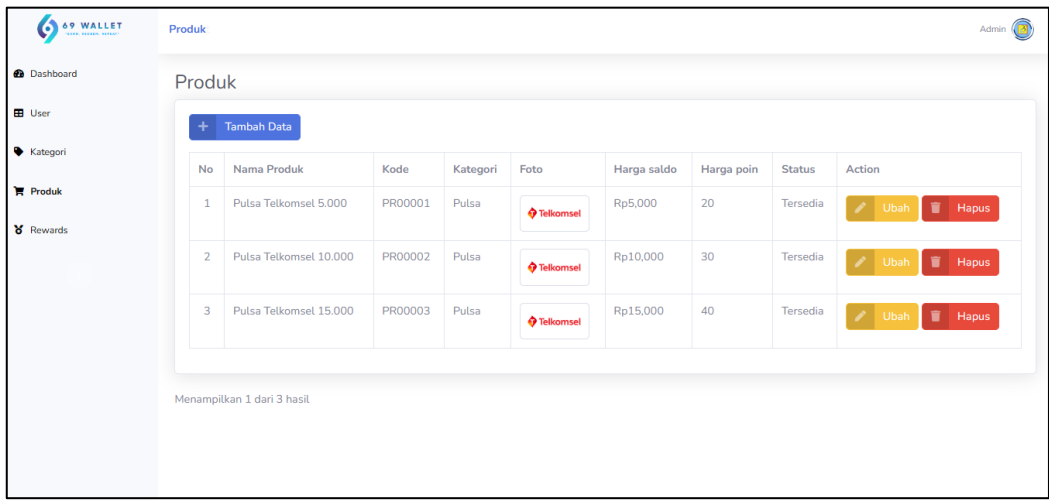
Pada halaman Kategori Produk ini admin dapat menambah produk apa saja yang akan dijual ke pengguna.



Gambar 4. 21 Halaman kategori produk

d. Halaman Produk

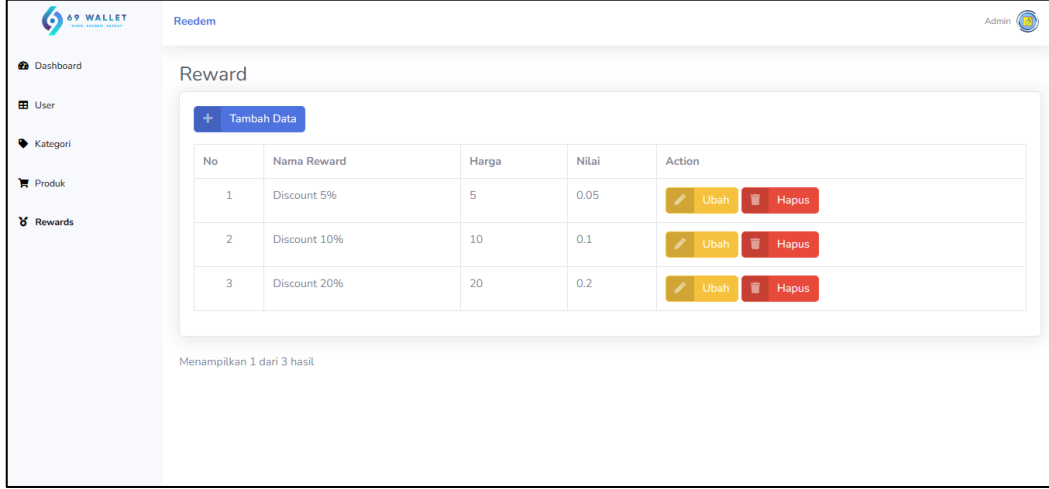
Pada halaman Produk, admin dapat menambah produk yang akan ditampilkan pada katalog produk agar dapat dibeli pengguna.



Gambar 4. 22 Halaman produk

e. Halaman Reward.

Pada halaman Kategori Produk ini admin dapat menambah produk apa saja yang akan dijual ke pengguna.



Gambar 4. 23 Halaman reward admin

4.9 Penilaian

Proses penilaian oleh juri saat presentasi proyek web e-wallet dengan tema "Meningkatkan Loyalitas Pengguna" dapat mencakup berbagai aspek. Berikut adalah beberapa kriteria umum yang dievaluasi oleh juri:

1. Inovasi dan Kreativitas:

Sejauh mana proyek tersebut memberikan solusi inovatif dan kreatif untuk meningkatkan loyalitas pengguna? Apakah ada fitur atau pendekatan baru yang menonjol?

2. Pemahaman Terhadap Pengguna:

Seberapa baik tim memahami kebutuhan dan preferensi pengguna target? Apakah solusi yang diusulkan sesuai dengan kebutuhan dan memberikan nilai tambah yang signifikan bagi pengguna?

3. Desain dan Pengalaman Pengguna (User Experience/UX):

Bagaimana desain antarmuka pengguna? Sejauh mana proyek ini memberikan pengalaman pengguna yang intuitif, menarik, dan efektif?

4. Fungsionalitas dan Kinerja:

Apakah semua fitur proyek bekerja dengan baik dan sesuai dengan tujuan? Seberapa baik proyek ini berkinerja dan dapat diandalkan?

5. Keamanan:

Apakah proyek ini memiliki langkah-langkah keamanan yang memadai untuk melindungi data pengguna dan transaksi finansial?

6. Strategi Pemasaran dan Komunikasi:

Bagaimana tim merencanakan dan melaksanakan strategi pemasaran untuk menarik dan mempertahankan pengguna? Apakah mereka

memiliki pendekatan yang jelas untuk berkomunikasi dengan audiens target?

7. Analisis Data dan Metrik:

Sejauh mana tim memahami pentingnya analisis data untuk mengukur keberhasilan dan mengidentifikasi area untuk perbaikan? Apakah mereka telah menentukan metrik dan KPI (Key Performance Indicators) yang relevan untuk mengukur loyalitas pengguna?

8. Kemampuan Presentasi:

Bagaimana kemampuan tim dalam menyampaikan ide-ide mereka? Apakah mereka dapat menjelaskan konsep dengan jelas dan meyakinkan? Apakah presentasi mereka mudah dipahami oleh audiens?

9. Kesesuaian dengan Tema:

Sejauh mana proyek ini memenuhi tema "Meningkatkan Loyalitas Pengguna"? Apakah solusi yang diusulkan relevan dengan tujuan proyek dan tema yang ditentukan?

10. Keberlanjutan dan Pengembangan Masa Depan:

Bagaimana tim merencanakan untuk mengembangkan proyek ini di masa depan? Apakah mereka memiliki rencana untuk memperbarui dan meningkatkan fitur?

Setiap proyek memiliki kriteria penilaian yang sedikit berbeda tergantung pada konteks dan tujuan dari presentasi tersebut. Penting bagi tim untuk mempersiapkan presentasi dengan memperhatikan setiap aspek ini dan memastikan bahwa solusi tim dapat meyakinkan juri tentang nilai dan potensi proyek.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Proses kuliah kerja praktek pada Program Studi Independen di bidang IT-Perbankan telah menjadi pengalaman belajar yang penuh makna bagi saya sebagai mahasiswa. Dalam kurun waktu tertentu, saya mendapatkan wawasan mendalam tentang peran teknologi informasi dalam konteks industri perbankan.

Selama periode kuliah kerja praktek, saya juga dapat merasakan pentingnya adaptabilitas dan inovasi di tengah dinamika industri yang terus berkembang. Proyek-proyek yang dihadapi memicu kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah saya, sementara pemahaman mendalam tentang teknologi finansial memperkuat landasan pengetahuan saya.

Sebagai kesimpulan, pelaksanaan kuliah kerja praktek di bidang IT-Perbankan pada Program Studi Independen bukan hanya menjadi pelengkap pembelajaran formal, tetapi juga merupakan langkah konkret menuju persiapan saya sebagai seorang profesional. Pengalaman ini memberikan fondasi kuat untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, memberikan wawasan yang lebih dalam tentang peran IT dalam transformasi industri perbankan, dan membentuk sikap adaptif yang krusial untuk sukses di dunia kerja yang dinamis.

5.2 Saran

Setelah mengikuti program magang/praktik kerja di bidang IT-Perbankan, saya ingin memberikan beberapa saran untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas program ini:

1. Penyusunan Rencana Pembimbingan yang Lebih Terstruktur:

Menyusun rencana pembimbingan yang lebih terstruktur untuk mahasiswa peserta pelatihan. Hal ini melibatkan penetapan tujuan pembelajaran yang jelas, rencana kegiatan harian, dan pencapaian target yang dapat diukur.

2. Pengenalan Materi Pelatihan Lanjutan:

Menyediakan materi pelatihan lanjutan yang mendalam, terutama dalam aspek-aspek yang berkaitan dengan teknologi finansial, keamanan informasi, dan pengelolaan risiko. Ini dapat membantu mahasiswa mengembangkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang bidang IT-Perbankan.

3. Penyediaan Kesempatan Magang di Berbagai Divisi:

Memastikan bahwa mahasiswa memiliki kesempatan untuk magang di berbagai divisi di dalam industri perbankan, sehingga mereka dapat mendapatkan wawasan yang lebih luas tentang operasi dan dinamika perusahaan.

BAB VI

REFLEKSI DIRI

1. Hal-Hal Positif yang Diterima Selama Mengikuti Kegiatan.

Selama mengikuti kegiatan kuliah kerja praktik di bidang IT-Perbankan, saya merasakan sejumlah hal positif yang berdampak signifikan pada pengembangan diri saya. Pertama-tama, interaksi langsung dengan profesional di industri perbankan memberi saya pemahaman mendalam tentang bagaimana teknologi informasi diimplementasikan dalam konteks dunia nyata. Saya juga mendapatkan peluang untuk terlibat dalam proyek-proyek yang menantang, yang membantu meningkatkan keterampilan teknis saya.

Selain itu, kerja tim menjadi aspek yang sangat ditekankan selama pelatihan. Berkolaborasi dengan rekan kerja dan memecahkan masalah bersama-sama memberi saya wawasan tentang dinamika kerja tim yang efektif. Pengalaman ini juga memperkaya kemampuan komunikasi dan keterampilan interpersonal saya.

2. Manfaat Kegiatan Terhadap Pengembangan Soft Skills dan Kekurangan Soft Skills yang Dimiliki.

Kegiatan ini memberikan manfaat besar dalam pengembangan soft skills saya. Saya mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dalam tim, dan manajemen waktu. Saya menyadari bahwa keberhasilan proyek tidak hanya tergantung pada keterampilan teknis, tetapi juga pada kemampuan untuk beradaptasi, mengatasi konflik, dan memberikan kontribusi positif dalam lingkungan kerja.

Meskipun terjadi peningkatan, saya menyadari bahwa saya masih memiliki kekurangan dalam beberapa aspek soft skills, terutama dalam mengelola stres dan tekanan. Saya berkomitmen untuk terus mengembangkan kemampuan ini melalui pelatihan dan pembinaan diri.

3. Manfaat Kegiatan Terhadap Pengembangan Kemampuan Kognitif dan Kekurangan Kemampuan Kognitif yang Dimiliki.

Program ini memberikan kontribusi besar terhadap pengembangan kemampuan kognitif saya. Saya menjadi lebih terampil dalam analisis data, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Terlibat dalam proyek-proyek dengan tingkat kompleksitas yang beragam juga memperkaya pengetahuan saya tentang konsep-konsep IT-Perbankan.

Namun, saya menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam pemahaman saya tentang beberapa konsep lanjutan. Misalnya, dalam menghadapi proyek tertentu, saya menyadari bahwa pemahaman saya tentang keamanan informasi perlu diperdalam. Saya berencana untuk terus belajar dan mengikuti pelatihan tambahan untuk mengatasi kekurangan ini.

4. Rencana Perbaikan/Pengembangan Diri, Karir, dan Pendidikan Selanjutnya.

Dengan refleksi ini, saya menyusun rencana perbaikan dan pengembangan diri ke depan. Pertama, saya akan fokus pada meningkatkan keterampilan teknis saya, terutama dalam keamanan informasi, melalui pelatihan dan sertifikasi tambahan. Saya juga berencana untuk menghadiri lokakarya dan seminar untuk terus memperluas wawasan saya tentang tren dan perkembangan terkini di industri IT-Perbankan.

Dalam hal soft skills, saya akan mengikuti pelatihan kepemimpinan dan manajemen stres. Saya percaya bahwa peningkatan dalam area ini akan memberikan dampak positif pada kinerja saya dalam tim dan kemampuan saya dalam mengelola tugas yang mendesak.

Secara karir, saya bermaksud untuk membangun jaringan profesional yang lebih kuat dengan terus terlibat dalam kegiatan industri dan menjalin hubungan yang lebih erat dengan rekan kerja dan mentor. Saya juga akan menyusun rencana pengembangan karir jangka panjang dan mengeksplorasi peluang untuk melanjutkan pendidikan atau mendapatkan sertifikasi lanjutan.

5. Relevansi Kerja Praktek dengan Perkuliahan di FTI Universitas Budi Luhur.

Program ini memberikan perspektif praktis yang signifikan terhadap materi perkuliahan yang saya pelajari di FTI Universitas Budi Luhur. Saya dapat

mengaplikasikan teori-teori dan konsep-konsep yang telah diajarkan dalam lingkungan kerja nyata. Hal ini memperkuat pemahaman saya tentang keberlanjutan dan relevansi pengetahuan yang saya peroleh di bangku kuliah.

Walaupun ada keterbatasan dalam seberapa mendalam perkuliahan mencakup situasi dunia nyata, kerja praktik memberikan gambaran lengkap tentang bagaimana konsep-konsep tersebut diimplementasikan dalam skenario nyata. Hal ini membantu saya melihat kesesuaian dan perbedaan antara teori dan praktik di bidang IT-Perbankan.

6. Kendala yang Dihadapi dan Upaya Mengatasinya, serta Penilaian Individu terhadap Kerja Praktek.

Selama Kuliah kerja praktik, saya menghadapi beberapa kendala, terutama terkait dengan kebutuhan untuk cepat beradaptasi dengan lingkungan kerja yang dinamis dan tuntutan proyek yang berubah-ubah. Upaya saya untuk mengatasinya melibatkan peningkatan dalam manajemen waktu, berkomunikasi secara efektif dengan rekan tim, dan mencari dukungan dari mentor.









Saya memberikan penilaian positif terhadap kuliah kerja praktik ini karena memberikan kesempatan luar biasa untuk memperluas wawasan praktis dan menggabungkan pengetahuan yang diperoleh di universitas ke dalam dunia kerja. Meskipun menghadapi tantangan, saya yakin bahwa pengalaman ini telah mempersiapkan saya dengan baik untuk tantangan di masa depan dan memberikan landasan yang kokoh untuk memulai karir profesional saya.

DAFTAR PUSTAKA









- Artheyta, Vivin.(2018). Teknologi Perbankan. Jakarta: Salemba Empat.
- Digitalent.kominfo.go.id, (2023).Tentang Program. [Online] Available at: <https://digitalent.kominfo.go.id/program> [Accessed 02 December 2023]
- Kusumawati, R., Sanjaya, R., & Indrasari, M. (2022). Factors Affecting the Level of Satisfaction and Interest in Using E-Wallet Applications: An Empirical Study. *Journal of Asian Finance, Economics and Business*, 9(1), 281-289.
- Prameswari, Linda. (2020). Pengaruh Promosi dan Loyalitas Pelanggan Terhadap Minat Beli Ulang Pada E-Wallet OVO. *Jurnal Strategi Pemasaran*, Vol. 4 No. 3. Hal. 189-205.
- Rakamin,com, (2023). Rakamin Academy. [Online] Available at: <https://www.rakamin.com/> [Accessed 04 December 2023]
- Safitri, Maya. (2021). Strategi Meningkatkan Loyalitas Pelanggan Melalui Program Loyalitas. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, Vol. 15 No. 1, Hal 38-45.

LAMPIRAN

Lampiran A. Presensi

Session	Instructor	Session Date	Status
W0. Orientation Day			
Orientation Day	 Rizky Amelia Yulistianingsih	19 Agt 23, 10:00	Attended
W1. Live Session & Homework			
W1. Live Session Softskill Time Management Mastery	 Rizky Amelia Yulistianingsih	26 Agt 23, 08:00	Attended
W1. Live Session Product Management	 Riko Wijayanto	26 Agt 23, 10:00	Attended
W2. Live Session & Homework			
W2. Live Session UI Design Principles	 -	28 Agt 23, 10:00	Attended
W2. Live Session UX Design Process	 -	29 Agt 23, 10:00	Attended
W2. Live Session UI/UX Tools and Technologies	 -	30 Agt 23, 10:00	Attended
W2. Live Session UI/UX Design	 -	02 Sep 23, 10:00	Attended
W3. Live Session & Exam			
W3. Live Session Introduction to Software Engineering	 Rizky Fadilah	03 Sep 23, 10:00	Attended

Lampiran A. 1 Presensi(1)

Session	Instructor	Session Date	Status
W3. Live Session & Exam			
W3. Live Session Soft Skill - Analytical Thinking for Problem (Solving Excellence)	 -	03 Sep 23, 08:00	Attended
W4. Live Session & Homework			
W4. Live Session Back End Development - PHP Fundamentals	 -	16 Sep 23, 10:00	Attended
W4. Live Session - PHP syntax, variables, and data types	 -	11 Sep 23, 10:00	Attended
W5. Live Session & Homework			
W5. Live Session - Data Science & Machine Learning - Permodelan	 -	20 Sep 23, 10:00	Attended
W5. Live Session - Data Science & Machine Learning	 -	23 Sep 23, 10:00	Attended
W5. Softskill - Collaboration for Team Succes	 -	23 Sep 23, 08:00	Attended
W6. Live Session and Homework			
W6. Live Session Authentication and security in PHP	 -	27 Sep 23, 10:00	Attended
W6. Live session Web Development with PHP	 -	30 Sep 23, 10:00	Attended

Lampiran A. 2 Presensi(2)

Session	Instructor	Session Date	Status
Final Project - Live Mentoring & Tugas 1			
Final Project Explanation	Rizky Amelia Yulistianingsih	30 Sep 23, 08:30	Attended
Live Mentoring - Kel. 1,3,5,7,9	-	10 Okt 23, 19:00	Attended
Live Mentoring - Kel. 2,4,6,8,10	-	10 Okt 23, 20:00	Attended
W7. Live Session and Homework			
Live Session Mobile Development Apps with Java	-	01 Okt 23, 10:00	Attended
Live Session API integration and asynchronous programming	-	01 Okt 23, 10:00	Attended
Live Session - Igniting Creativity and Innovation	-	01 Okt 23, 10:00	Attended
W8. Live Session and Homework			
Live Session IT Security	-	14 Okt 23, 10:00	Attended
Final Project - Live Mentoring & Tugas 2			
Live Mentoring - Kel. 1,3,5,7,9	-	17 Okt 23, 19:00	Attended

Lampiran A. 3 Presensi(3)

Session	Instructor	Session Date	Status
Final Project - Live Mentoring & Tugas 2			
Live Mentoring - Kel. 2,4,6,8,10	-	17 Okt 23, 20:00	Attended
W9. Live Session and Homework			
Live Session - Softskill Effective Problem-Solving Techniques	-	21 Okt 23, 08:00	Attended
Live Session Basics of Cloud Computing	-	21 Okt 23, 10:00	Attended
Final Project - Live Mentoring & Tugas 3			
Live Mentoring - Kel. 2,4,6,8,10	-	24 Okt 23, 20:00	Attended
Live Mentoring - Kel. 1,3,5,7,9	-	24 Okt 23, 19:00	Attended
W10. Live Session and Homework			
Live Session Regulatory IT Governance	-	28 Okt 23, 10:00	Attended
Final Project - Live Mentoring & Tugas 4			
Live Mentoring - Kel. 1,3,5,7,9	-	30 Okt 23, 19:00	Attended
Live Session - Kel. 2,4,6,8,10	-	31 Okt 23, 20:00	Attended

Lampiran A. 4 Presensi(4)

Session	Instructor	Session Date	Status
W11. Live Session and Homework			
Live Session Fundamentals of Business Architecture	-	01 Nov 23, 10:00	Attended
Live Session Mastering Effective Communication and Dynamic Presentation	-	04 Nov 23, 08:00	Attended
Live Session Introduction to Business Architecture	-	04 Nov 23, 10:00	Attended
Pitching & Demo Day			
Final Presentation	-	11 Nov 23, 08:00	Attended

Lampiran A. 5 Presensi(5)

Lampiran B. Assignment History

Session	Instructor	Type	Submission Date	Due Date	Submit	Score
IT Perbankan - TSA Kominfo						
W2. Homework UI/UX Design	Almira Yasmine	Homework	01 Sep 23, 18:05	01 Sep 23, 23:59	On Time	80
W2. Exam UI/UX Design	Almira Yasmine	Exam	02 Sep 23, 00:54	02 Sep 23, 23:59	On Time	93
Homework Product Management Fundamentals	Riko Wijayanto	Homework	25 Agt 23, 20:41	25 Agt 23, 23:59	On Time	90
PPT - Onboarding Document	Program Manager B2B	Reading As...	19 Agt 23, 11:42	-	On Time	100
Exam - Product Management Fundamentals	Riko Wijayanto	Exam	27 Agt 23, 19:56	27 Agt 23, 23:59	On Time	100
1. PPT - UI Design Principles	Almira Yasmine	Reading As...	30 Agt 23, 09:54	-	On Time	100
2. PPT - UX Design Process	Almira Yasmine	Reading As...	30 Agt 23, 09:55	-	On Time	100
3. PPT - UI/UX Tools and Technologies	Almira Yasmine	Reading As...	30 Agt 23, 09:55	-	On Time	100









Lampiran B. 1 Assignment History (1)

Session	Instructor	Type	Submission Date	Due Date	Submit	Score
IT Perbankan - TSA Kominfo						
4. PPT - Database	-	Reading As...	09 Sep 23, 18:55	-	On Time	100
3. Basic Git & Collaborating Using Git	Rizky Fadilah	Reading As...	04 Sep 23, 11:45	-	On Time	100
2. SDLC & Design Thinking Implementation	Rizky Fadilah	Reading As...	04 Sep 23, 11:45	-	On Time	100
1. PPT - Fullstack Developer Career Path	Rizky Fadilah	Reading As...	04 Sep 23, 11:44	-	On Time	100
W3. Homework Introduction to Software Engineering	-	Homework	08 Sep 23, 22:33	08 Sep 23, 23:59	On Time	97
3. PPT - File handling and error handling	-	Reading As...	09 Sep 23, 18:54	-	On Time	100
2. PPT - Control structures and functions	-	Reading As...	09 Sep 23, 18:53	-	On Time	100
1. PPT - PHP syntax, variables, and data types	-	Reading As...	09 Sep 23, 18:52	-	On Time	100









Lampiran B. 2 Assignment History (2)

Session	Instructor	Type	Submission Date	Due Date	Submit	Score
IT Perbankan - TSA Kominfo						
W3. Exam Introduction to Software Engineering	Rizky Fadilah	Homework	09 Sep 23, 19:11	09 Sep 23, 23:59	On Time	100
W4. Exam Back End Development - PHP Fundamentals	-	Exam	19 Sep 23, 11:59	20 Sep 23, 23:59	On Time	93
3. PPT - Deep Learning	Louis Madaerdo Sotarjua	Reading As...	20 Sep 23, 15:53	-	On Time	100
1. PPT - Python	Louis Madaerdo Sotarjua	Reading As...	20 Sep 23, 15:52	-	On Time	100
2. PPT - Machine Learning Introduction	Louis Madaerdo Sotarjua	Reading As...	20 Sep 23, 15:52	-	On Time	100
W4. Homework Back End Development - PHP Fundame...	-	Homework	20 Sep 23, 15:51	20 Sep 23, 23:59	On Time	98
W5. Exam - Data Science & Machine Learning	-	Exam	22 Sep 23, 20:20	23 Sep 23, 23:59	On Time	90
W5. Homework - Data Science & Machine Learning	-	Homework	22 Sep 23, 20:04	22 Sep 23, 23:59	On Time	79


Lampiran B. 3 Assignment History (3)

Session	Instructor	Type	Submission Date	Due Date	Submit	Score
IT Perbankan - TSA Kominfo						
W7. Homework Mobile Development with Java	 Rizky Fadilah	Homework	11 Okt 23, 21:54	11 Okt 23, 23:59	On Time	90
W6. Exam Web Development	 -	Exam	01 Okt 23, 19:51	01 Okt 23, 23:59	On Time	60
Final Project - Document	 -	Reading As...	12 Okt 23, 22:52	-	On Time	100
Exam IT Security	 -	Exam	12 Okt 23, 23:12	15 Okt 23, 23:59	On Time	90
W8. Homework IT Securiy	 -	Homework	13 Okt 23, 21:03	13 Okt 23, 23:59	On Time	97
W6. Homework Web Development	 -	Homework	04 Okt 23, 20:37	04 Okt 23, 23:59	On Time	85
Final Project - Tugas 1	 -	Homework	15 Okt 23, 20:26	15 Okt 23, 23:59	On Time	85
Exam Mobile Apps Development	 -	Exam	08 Okt 23, 17:07	08 Okt 23, 23:59	On Time	80

Lampiran B. 4 Assignment History (4)

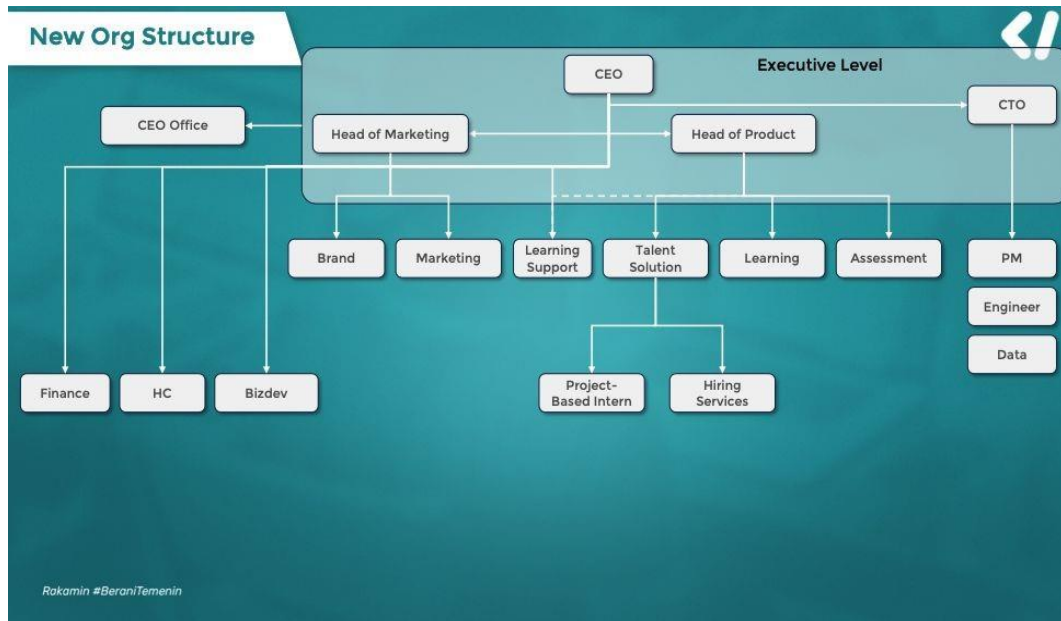
Session	Instructor	Type	Submission Date	Due Date	Submit	Score
IT Perbankan - TSA Kominfo						
Exam Basics of Cloud Computing	 -	Exam	22 Okt 23, 12:34	22 Okt 23, 23:59	On Time	96
Homework - Basic of Cloud Computing	 -	Homework	20 Okt 23, 19:34	20 Okt 23, 23:59	On Time	93
Final Project - Tugas 2	 -	Homework	22 Okt 23, 22:04	22 Okt 23, 23:59	On Time	85
Exam Introduction IT Governance	 -	Exam	27 Okt 23, 06:08	29 Okt 23, 23:59	On Time	96
Homework Regulatory IT Governance	 -	Homework	27 Okt 23, 06:21	27 Okt 23, 23:59	On Time	94
Final Project - Tugas 3	 -	Homework	29 Okt 23, 21:34	29 Okt 23, 23:59	On Time	85
Exam Introduction to Business Architecture	 -	Exam	02 Nov 23, 17:54	05 Nov 23, 23:59	On Time	90
Homework Introduction to Business Architecture	 -	Homework	02 Nov 23, 17:53	03 Nov 23, 23:59	On Time	80

Lampiran B. 5 Assignment History (5)

Session	Instructor	Type	Submission Date	Due Date	Submit	Score
IT Perbankan - TSA Kominfo						
Final Project - Tugas 4	 -	Homework	05 Nov 23, 23:04	05 Nov 23, 23:59	On Time	90

Lampiran B. 6 Assignment History (6)

Lampiran C. Struktur Organisasi



Lampiran C. 1 Struktur Organisasi

Lampiran D. Sertifikat



Lampiran D. 1 Sertifikat

Lampiran E. Transkrip Nilai

No	Module	Hours	Suggested SKS	Score	Grade
1	Product Management Fundamentals	48	1	95	A
2	UI/UX Design	42	1	86.5	A
3	Introduction to Software Engineering	48	1	98.5	A
4	Back End Development with PHP	50	1	95.5	A
5	Data Science & Machine Learning	70	2	84.5	B
6	Web Development with PHP	71	2	72.5	C

1. This transcript is 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

Lampiran E. 1 Transkrip Nilai(1)

No	Module	Hours	Suggested SKS	Score	Grade
7	Mobile Development Apps with Java	79	2	85	A
8	IT Security Fundamentals	50	1	93.5	A
9	Basics of Cloud Computing	60	2	94.5	A
10	Regulatory IT Governance	44	1	95	A
11	Introduction to Business Architecture	70	2	85.00	A
12	Final Project	213	4	69.74	C
Total		843	20	89.59	A

1. This transcript is valid without signature
 2. This Transcript acts as a recommendation. Final Decision on conversion is strictly Academic Counselor / Study Programme Prerogative.

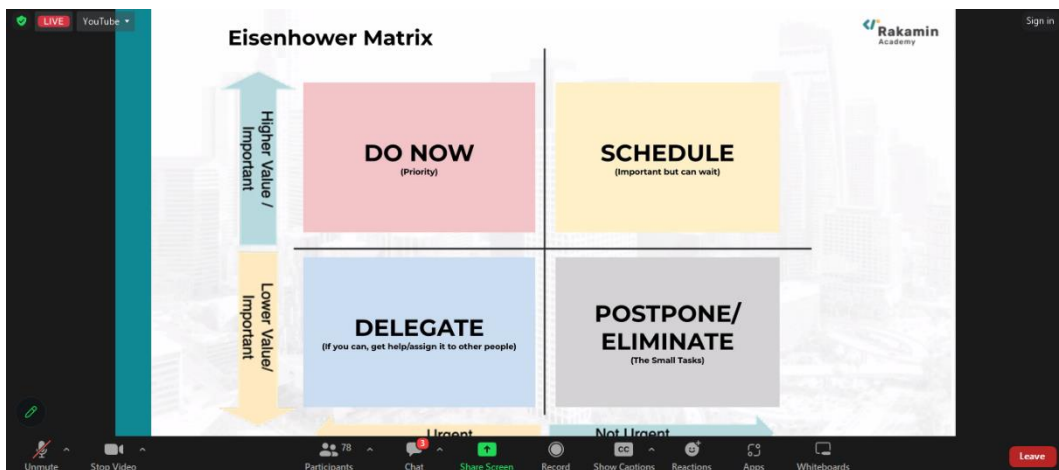
Grade conversion:
 A: 85 - 100 | B: 75 - 84 | C: 60 - 74 | D: 50 - 59 | E: 0 - 49

Lampiran E. 2 Transkrip Nilai(2)

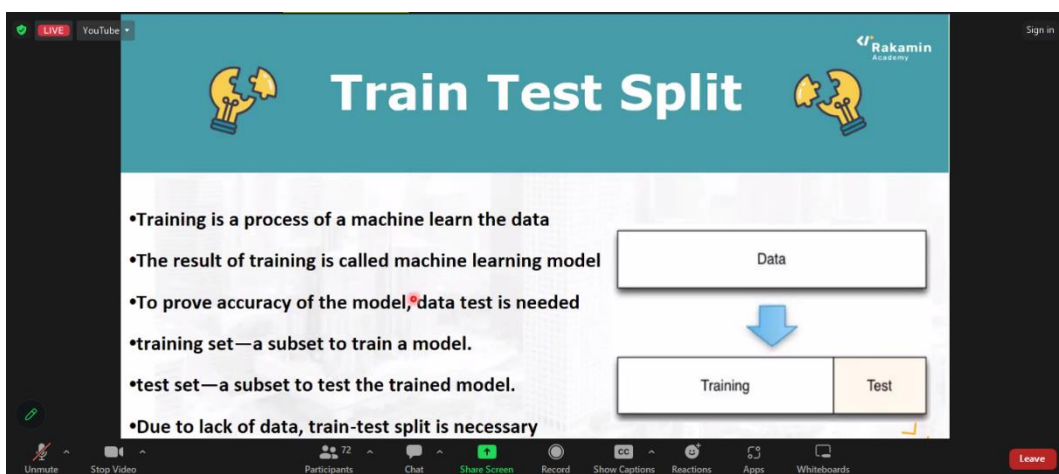
Lampiran F. Dokuemntasi Pembelajaran



Lampiran F. 1 Live Session(1)



Lampiran F. 2 Live Session(2)



Lampiran F. 3 Live Session(3)

Outline Pembelajaran

Data Science & Machine Learning

- Python Algorithms, Exploratory Data Analysis, and Data Preprocessing
- Machine Learning Introduction
- Deep Learning

indra indra

Lampiran F. 4 Live Session(4)

Meeting is now streaming live on YouTube

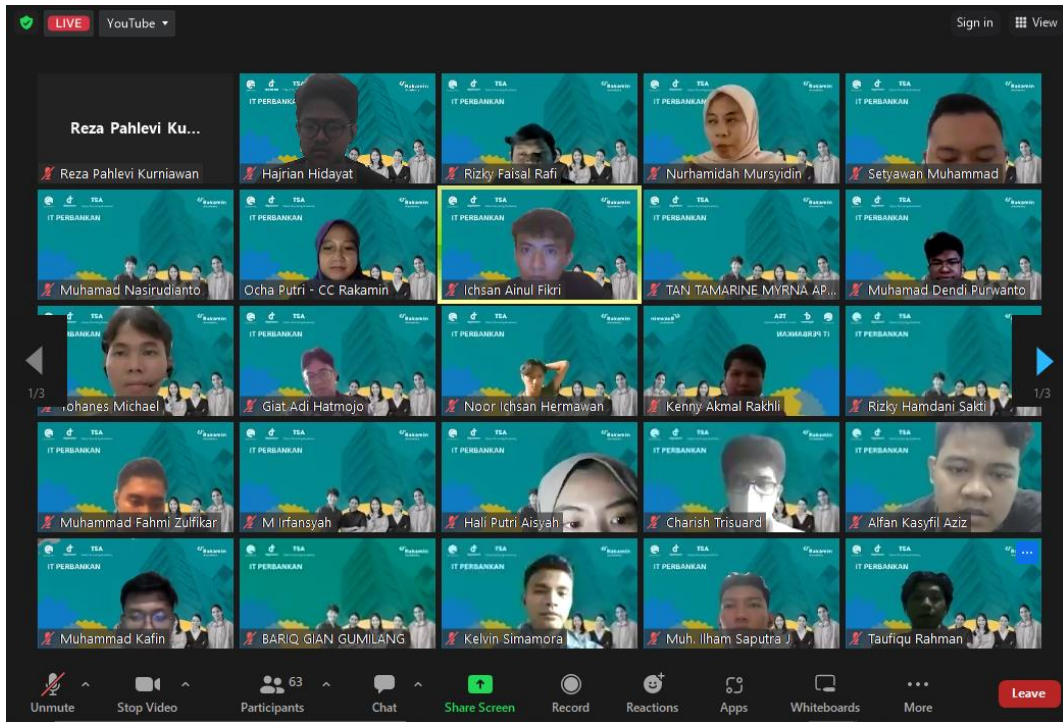
Customer Apps

Berbeda device namun memiliki data yang saling terintegrasi

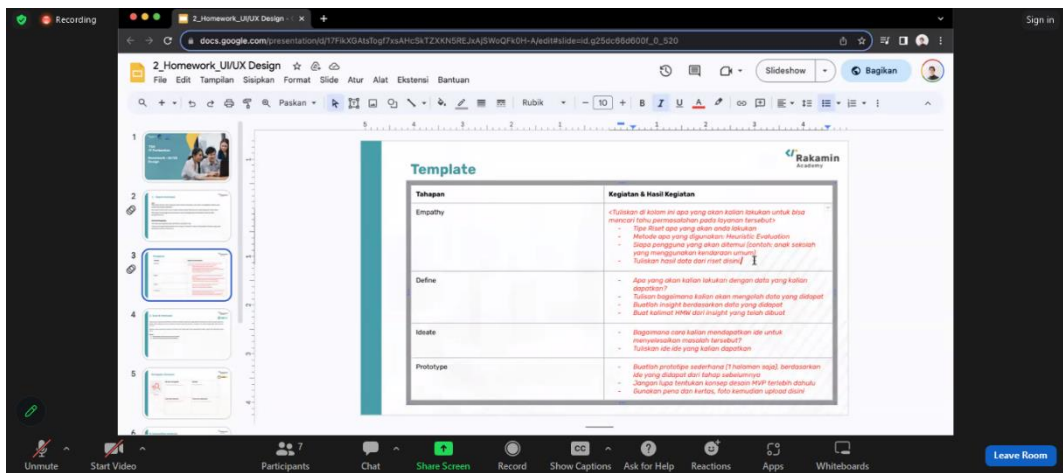
Desktop / Web Apps

Mobile Apps

Lampiran F. 5 Live Session(5)



Lampiran F. 6 Live Session(6)



Lampiran F. 7 Live Mentoring

