

LAPORAN AKHIR
MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM)
PROGRAM STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT BIDANG
TEKNOLOGI DAN RISET KECERDASAN ARTIFISIAL
PT. BISA ARTIFISIAL INDONESIA



ZULFA BASMALAH AGUSTYN

20104053

PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO

2023

LAPORAN AKHIR
MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM)
PROGRAM STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT BIDANG
TEKNOLOGI DAN RISET KECERDASAN ARTIFISIAL
PT. BISA ARTIFISIAL INDONESIA



**Laporan Akhir Merdeka Belajar Kampus Merdeka disusun guna memenuhi
syarat kewajiban Pratik Kerja Lapangan/ Kerja Praktik**

ZULFA BASMALAH AGUSTYN

20104053

PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO

2023

HALAMAN PENGESAHAN

**LAPORAN AKHIR
MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM)
PROGRAM STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT BIDANG
TEKNOLOGI DAN RISET KECERDASAN ARTIFISIAL
PT. BISA ARTIFISIAL INDONESIA**

**Dipersiapkan dan disusun oleh:
ZULFA BASMALAH AGUSTYN**

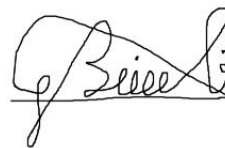
20104053

Mengetahui,
Ketua Program Studi



(Gita Fadilla Fitriana, S.Kom, M.Kom.)
NIK: 20930034

Dosen Pembimbing



(Faisal Dharma Adhinata, S.Kom., M.Cs.)
NIDN: 0607079301

Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan kesempatan pada penulis untuk menyelesaikan laporan akhir ini tepat waktu. Laporan akhir ini disusun guna memenuhi laporan pertanggungjawaban program kampus merdeka di PT Bisa Artifisial Indonesia. Selain itu, penulis juga berharap agar laporan ini dapat memberi harapan konversi sks program kampus merdeka.

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada bapak dosen pembimbing yang telah membantu menyelesaikan laporan dan berkas lainnya guna memenuhi persyaratan pendaftaran kampus merdeka yang dapat menambah pengetahuan dan wawasan terkait bidang yang ditekuni penulis.

Penulis juga mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah membantu proses penyusunan laporan ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	2
C. Ruang Lingkup.....	2
D. Aspek Umum dan Kelembagaan.....	4
E. Metode Penulisan Laporan.....	5
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
A. PT. Bisa Artifisial Indonesia.....	6
B. Studi Independen Bersertifikat.....	6
C. Kecerdasan Buatan.....	6
D. Game Prorammer.....	7
E. Digital Startup.....	7

BAB III.....	8
A. Pekerjaan dan kegiatan.....	8
1. Pembelajaran Terjadwal.....	8
2. Pembelajaran Mandiri.....	29
3. Pembelajaran Tamu.....	49
4. Proyek Capstone.....	69
5. Membangun Startup Digital.....	71
6. Softskill	72
7. Portofolio.....	73
BAB IV.....	94
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo Bisa Ai.....	4
Gambar 2. 1 Tugas Akhir Game Design Art and Concept.....	12
Gambar 2. 2 Tugas Akhir AI Game Dev.....	17
Gambar 2. 3 Tugas Akhir Bisnis Game Development.....	22
Gambar 2. 4 Tugas Akhir Full Satck Development.....	25
Gambar 2. 5 Tugas Akhir Project Capstone AI-Game (Project Capstone).....	29

DAFTAR TABEL

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Tor.....	96
Lampiran B. Log Activity.....	98
Lampiran C. Dokumen Teknik.....	132