

Lampiran A. TOR

Terms of Reference

Mobile Application

Nama Perusahaan : Studi Independen Bersertifikat Mobile Application
PT Kinema Systrans Multimedia

Program : Mobile Application

Kegiatan : Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Periode Kegiatan : Semester Gasal TA 2022/2023
Tanggal 5 September – 31 Januari 2023

1) Deskripsi Pekerjaan

- Mahasiswa wajib menghadiri dan berpartisipasi aktif dalam Sesi wajib.
- Mahasiswa menyelesaikan setiap proyek dan tugas yang diberikan oleh Infinite Learning sesuai dengan ketentuan dan mengumpulkannya sebelum waktu *deadline* berakhir.
- Mahasiswa wajib menyelesaikan tugas challenge yaitu Micro, Macro, dan Massive dari Infinite Learning.
- Berkontribusi pada setiap *Challenge Project* pada Infinite Learning.
- Mahasiswa wajib mematuhi kode etik Infinite Learning.
- Mahasiswa bertanggung jawab atas laporan akhir yang akan diperiksa oleh mitra dan pihak universitas tempat mahasiswa berasal.
- Mahasiswa mengerjakan *daily log book* dan *weekly report* pada dashboard Kampus Merdeka dengan disiplin dan tepat waktu.

2) Target Kegiatan

Mahasiswa yang mengikuti program ini akan mendalami dan memahami topik-topik berikut:

- Mampu menguasai Dasar Ilmu Pemasaran Digital yang meliputi Dasar Pemasaran Digital, Rencana Pemasaran, Pemasaran Digital, Dan Pemasaran Sederhana. Mampu juga menguasai Project Management yang meliputi

Konsep Dasar Manajemen Proyek (SCRUM), Perencanaan Proyek, Mengantisipasi Masalah, Presentasi Sederhana dan Penjadwalan Project.

- Menerapkan Profesional yang bertema Manajemen Kepemimpinan - Dasar Manajemen Leadership yang meliputi Pengertian Kepemimpinan, Fungsi Kepemimpinan, Prinsip Kepemimpinan, Unsur unsur kepemimpinan, Strategi Kepemimpinan, Gaya, Tipe, Model Kepemimpinan, Teori Dasar Kepemimpinan dan Teknik Delegasi.
- Menerapkan Profesional yang bertema CCA (Communication, Collaboration, & Adaptive) yang meliputi Keterampilan Bertanya (Questioning Skill), Penguatan (Reinforcement) Verbal dan Nonverbal, Variation Stimulus, Keterampilan Menjelaskan, Membuka dan Menutup Sesi Pembelajaran, dan Mentorship lalu Menerapkan juga Dasar Entrepreneurship yang meliputi Model Bisnis Canvas, Dasar Ilmu Pemasaran, dan Design Thinking.
- Mampu mengembangkan diri dari Teknikal yang bertema Pemrograman Kotlin dan Dasar Pemrograman Android yang meliputi Pendahuluan & Persiapan Belajar Kotlin, Kotlin Fundamental, Kotlin Control Flow, Kotlin Collection, Kotlin Functions, Kotlin Objects and Classes, Pengenalan Android Studio, Android Fundamental, Bekerja dengan Layout, Bekerja dengan Navigation, Background Process dan Networking, Android Architecture Component, Menguji Aplikasi, Android Data Persistence, dan Background Process & Scheduler.
- Mampu mengembangkan diri dari Membuat Aplikasi Android Lanjutan yang meliputi Times Tables Apps, Bekerja dengan Media, Basic Phrases Apps, Animations, Brain Trainer Apps, Geolocation, Firebase, Proyek Aplikasi Android, Text Recognition, dan Barcode Scanning.
- Mampu memahami Cloud Computing yang bertema Arsitektur Komputer, Client/Server Computing, Networking dan Databases, Dasar Cloud Computing, Cloud Architecture - Scaling Up/Out - Load Balancing - Fault Tolerance - Loose Coupling - Monolithic/Microservice Architecture - Event Driven Architectures.

- Mampu menguasai UX & UI Design yang meliputi Introduction UI & UX, Become UI & UX Designer, Design tools exploration (Introduction to Figma), Design Thinking, Empathize, Define, Ideation, Prototyping, Design System, Design Guideline, Testing, Usability Testing, Design Handoff, Color Theory, Logo & Icon, Typography, Accessibility, Auto Layout, Gestalt, Components, Portfolio, Design Principles, dan Laws of UX.

Mengetahui,

Mahasiswa

Program Director



Zainul Muhajir

NIM.20104052



Ari Nugrahanto, B.Ed, M.Sc.

NP. IL01220001

Lampiran B. Log Activity

Tanggal Kegiatan	Kegiatan	Hasil
05-06 September 2022	Start Batch 3 - Welcoming, Fun Challenge, Persiapan Tools: Technical, Sosialisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Lebih mengenal Infinite Learning dan juga sosialisasi mengenai kegiatan studi independen kedepan.
07-19 September 2022	Introduction UI & UX & CX, Belajar Design tools exploration, Present FUN Challenge, Start Micro Challenge, Design Thinking, Empathize, Design Thinking (Define), Design Thinking (Ideation), Design Thinking (Prototyping), Design Guideline.	<ul style="list-style-type: none"> • Mempelajari dasar ui ux design seperti perbedaan ui dan ux, trend desain ui ux, implementasi dalam kehidupan sehari hari, serta mengeksplorasi software Figma khususnya tools pada Figma. • Menghasilkan tugas video musik. • Pembagian kelompok dan tugas Micro. • Mengetahui dan dapat menerapkan design thinking mulai dari empathize, define, ideate, prototyping, dan testing • Mengetahui dan mempraktekkan cara membuat wireflow • Mengetahui dan mempraktekkan cara membuat crazy eight
20 September 2022	Belajar CCA - Public Speaking	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan Public Speaking semakin terasah dan lebih berani mengutarakan pendapat.
21-23 September 2022	Belajar tentang Design Thinking (Testing), PIT Stop, Retro.	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Hifi • Melakukan PIT Stop (presentasi)

		<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan retro (Revisi) • Membuat target user dan user persona • Mendesain Power point • Mengetahui desain system, public speaking • Merevisi Hifi
26-30 September 2022	Belajar dan praktik tentang Kotlin - (Pendahuluan, Persiapan Belajar, Fundamental, Control Flow, Collection), Mentor Regroup.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui apa itu kotlin, variabel tipe data , control flow. Function, collection • Mampu mempraktekkan bahasa pemrograman kotlin mulai dari variabel tipe data , control flow. Function, dan collection di intellij idea • Merevisi hifi dan membuat desain power point
03-07 Oktober 2022	Belajar tentang Kotlin - (Functions, Objects and Classes, Data Class), Final Submission - Public Speaking, PIT Stop, Retro, Public speaking present.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui OOP, penggunaan class, objek, inner class, anonymous class, dsb • Mengetahui Function seperti tail recursion, High order function, lambda expression, inline function, dsb • Mendapatkan insight dalam public speaking

<p>10-14 Oktober 2022</p>	<p>Belajar Pemrograman Kotlin - Git, Micro Challenge Present. Info, Submission Kotlin Info, Pengenalan Android & Persiapan Tools, Menjalankan Aplikasi Android, CCA - Question Techniques, PIT Stop, Retro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui cara praktek membuat repository, commit, push • Memahami dan mempraktekkan abstrak class, interface, visibility control, extension, sealed class, enumeration, exception, exception handling • Memahami dan mempraktekkan cara membuat projek, running, form login, layout, intent pada android studio
<p>17-21 Oktober 2022</p>	<p>Submission Kotlin - Micro Project, Android - Layout, Style, Dan Theme, Mentor Check, Micro Challenge Presentation.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui apa itu layout, relative, linear, frame, constraint • Mampu melakukan digital citizenship • Mampu membuat powerpoint dengan isi yang menarik
<p>24-28 Oktober 2022</p>	<p>CCA - Presentation Skill, Project Management, Research Techniques. Start Macro Challenge, Project Management, Research, Color Theory, Logo & Icon.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat riset yang baik seperti riset kualitatif dan kuantitatif, melakukan empathize • Dapat menentukan warna menurut psikologi, contrast dan sekema warna yang baik
<p>31 Oktober - 04 November 2022</p>	<p>Typography, Auto Layout, Responsive, Design Handoff, Components, PIT STOP, Gestalt, Retro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat dan praktik membuat layout di Figma, • Membuat dan praktik Constraint di Figma

		<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menentukan tipografi yang baik • Memulai riset pada Macro Challenge
07 - 11 November 2022	RecyclerView & Library, View Binding, Bottom Navigation & Tab Layout, Navigation, Navigation Drawer, Background Thread, Retrofit & JSON API, PIT STOP, Retro.	<ul style="list-style-type: none"> • Mendapatkan materi dan melakukan praktik membuat navigation, retrofit, dan recycler view • Melanjutkan progress macro membuat wireframe dan hifi
14 - 18 November 2022	Android Architecture, ViewModel & LiveData, SharedPreferences & Data Storage, Brain Trainer Apps, Android - Animation, Android - SQLite & Room, PIT STOP, Retro.	<ul style="list-style-type: none"> • Mendapatkan materi android architecture dan berlatih membuat room • Melanjutkan progress macro membuat front end
21 - 25 November 2022	Android KTX, AlarmManager & WorkManager, Android Testing, Android - Media, Basic Phrases Apps, Submission - Macro Project Apps, Macro Challenge Presentation, Developers Festival Info, Macro Challenge Presentation.	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat front end dan melakukan final presentation
28 November - 02 Desember 2022	Start Massive Challenge, SPRINT 1 (RESEARCH), Google Maps, Firebase, PIT STOP Dev. Fest,	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar cyber security dan cloud computing • Memulai progress massive challenge yaitu melakukan riset
05 - 09 Desember 2022	SPRINT 1 (RESEARCH), Digital Marketing, Gestalt, SPRINT REVIEW 1, RETROSPECTIVE 1.	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar materi portofolio dan melanjutkan progress massive yaitu menentukan big idea, ideate, dan define

<p>12-30 Desember 2022</p>	<p>SPRINT (DESIGN), SPRINT REVIEW 2, SPRINT (TECHNICAL), Cyber Security, RETROSPECTIVE, Developers Festival</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan progress massive. • Belajar Design, Professional Design, Technical, dan Professional Technical bersama mente-mente baru setiap harinya.
<p>02 - 26 Januari 2023</p>	<p>SPRINT 3 (TECHNICAL), Technical Testing, Entrepreneurship, SPRINT REVIEW 3, RETROSPECTIVE 3, Submission - Massive Project Apps, Final ShowCase Video, Final submit to playstore, Final Presentation.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Belajar Entrepreneurship dan melakukan presentasi Massive Project (Proyek Akhir). • Aplikasi diupload di Play Store.

Lampiran C. Dokumen Teknik



SURAT PERNYATAAN KERAHASIAAN DATA

Dengan Hormat

Kepada yang berkepentingan

Yang bertanda tangan di bawah ini atas nama Zainul Muhajir.

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh hasil pembelajaran dari program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Kampus Merdeka yang dijalankan di dalam perusahaan adalah milik perusahaan, bersifat rahasia, dan tidak dapat disebarluaskan kepada pihak eksternal

Siswa Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Kampus Merdeka tidak diperkenankan melakukan publikasi dalam bentuk laporan, maupun melakukan pengunggahan data ke platform Kampus Merdeka tanpa evaluasi dan persetujuan mentor.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Batam, 09 Januari 2023

Siswa MSIB Kampus Merdeka

PIC Mitra Kampus Merdeka

(Zainul Muhajir)

(Ari Nugrahanto, B.Ed, M.Sc)

D - 1