

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK
PROGRAM MAGANG & STUDI INDEPENDEN
BERSERTIFIKAT KAMPUS MERDEKA BATCH 2**

Program Studi Independen Bersertifikat Batch 2 Bidang Desain Produk dan
Kecerdasan Artifisial (AI-HIPSTER) di PT. Bisa Artifisial Indonesia



**YOLANDA AL HIDAYAH PASARIBU
19104057**

**PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2022**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK
PROGRAM MAGANG & STUDI INDEPENDEN
BERSERTIFIKAT KAMPUS MERDEKA BATCH 2**

Program Studi Independen Bersertifikat Batch 2 Bidang Desain Produk dan
Kecerdasan Artifisial (AI-HIPSTER) di PT. Bisa Artifisial Indonesia



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

**YOLANDA AL HIDAYAH PASARIBU
19104057**

**PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK
PROGRAM MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
KAMPUS MERDEKA BATCH 2**

Program Studi Independen Bersertifikat Batch 2 Bidang Desain Produk dan
Kecerdasan Artifisial (AI-HIPSTER) di PT. Bisa Artifisial Indonesia

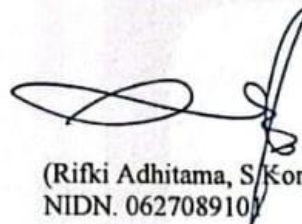
Dipersiapkan dan disusun oleh:
YOLANDA AL HIDAYAH PASARIBU
19104057

Mengetahui,
Ketua Program Studi



(Gita Fadila Fitriana, S.Kom., M.Kom)
NIK. 20930034

Pembimbing PKL/KP,



(Rifki Adhitama, S.Kom., M.Kom)
NIDN. 062708910

ABSTRAK

Penulisan laporan ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan mata kuliah Kerja Praktek di Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak dan untuk persyaratan kelulusan Program Studi Independen Bersertifikat di PT. BISA Artifisial Indonesia. BISA AI *Academy* (PT BISA Artifisial Indonesia) merupakan *startup* digital berbasis *education technology (edutech)* yang fokus pada pembelajaran terkait Kecerdasan Artifisial (AI), Ilmu Data (*Data Science*) dan subset lainnya. Program ini telah dirancang bagi mahasiswa untuk belajar selama 1 semester di BISA AI *Academy* yang akan mengintegrasikan pembelajaran (*Learning*), *Research Project* (Portofolio), *Soft Skill*, Pengalaman bekerja, dan *Networking* di industri Kecerdasan Artifisial. Tujuan program ini mampu bekerjasama dengan program lainnya dalam membangun digital startup AI. Untuk dapat membuat digital startup dengan memanfaatkan teknologi AI yang berkualitas dibutuhkan dukungan dari 3 aspek: Hacker (Teknologi AI, Data Science, dan Teknologi Informasi), Hustler (Bisnis, Operasional dan Finance) dan Hipster (Pengembangan Produk, UI/UX dan Desain). Hasil dari program ini diharapkan muncul ide - ide, produk baru terkait dengan seluruh peserta dari ketiga aspek ini akan berkolaborasi untuk membentuk digital startup berbasis kecerdasan artifisial.

Kata kunci : msib, bisa ai, digital startup, hipster, kecerdasan artifisial

ABSTRACT

Writing this report aims to fulfill the requirements of the Job Training courses in the Software Engineering Study Program and for the graduation requirements of the Certified Independent Study Program at PT. BISA Artificial Indonesia. BISA AI Academy (PT BISA Artificial Indonesia) is a digital startup based on educational technology (ed-tech) that focuses on learning related to Artificial Intelligence (AI), Data Science (Data Science), and other subsets. This program is designed for students to study for 1 semester at BISA AI Academy which will integrate learning (Learning), Research Projects (Portfolio), Soft Skills, Work Experience, and Networking in the Artificial Intelligence industry. The aim of this program is to be able to collaborate with other programs in building digital AI startups. To be able to create a digital startup using quality AI technology, support from 3 aspects is needed: Hackers (AI Technology, Data Science, and Information Technology), Hustler (Business, Operations, and Finance), and Hipster (Product Development, UI/UX and Design). The results of this program are expected to generate ideas, and new products related to all participants from these three aspects will collaborate to form a digital startup based on artificial intelligence.

Keywords: msib, bisa ai, digital startup, hipster, artificial intelligence

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, penulis memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Akhir Merdeka Belajar Kampus Merdeka. Dalam menyusun Laporan Kerja Praktik ini, penulis tidak lepas dari adanya dukungan dan bantuan dari banyak pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM. selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Bapak Auliya Burhanuddin, S.SI., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Ibu Gita Fadila Fitriana, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang senantiasa mendukung proses belajar para mahasiswanya.
4. Bapak Rifki Adhitama, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing studi independen yang dengan sabar memberikan pendampingan kepada penulis selama program berjalan dan dalam penyusunan laporan akhir ini juga dalam proses perkuliahan.
5. Pameela Kareen selaku CEO dan Co-founder PT Bisa Artisial Indonesia dan Staff yang telah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka di PT. Bisa Artisial Indonesia serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Purwokerto, Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	2
C. Ruang Lingkup	3
D. Aspek Umum dan Kelembagaan	5
E. Metode Penulisan Laporan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Kampus Merdeka Studi Independen Bersertifikat	6
B. PT. Bisa Artifisial Indonesia	6
C. <i>Digital Starup</i>	7
D. <i>Hipster</i>	7
BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN	8
A. Pekerjaan dan Kegiatan	8
1. Pekerjaan dan Kegiatan Secara Umum	8
2. Pekerjaan dan Kegiatan Secara Spesifik	9
B. Analisis dan Pembahasan Hasil Pekerjaan	11
1. Pembelajaran Terjadwal	12
2. Pembelajaran Mandiri	14
3. Pembelajaran Tamu	19
4. Portofolio	20
5. <i>Softkill Communication</i>	22

6.	Project Industri AI Creation.....	23
7.	Digital Starup Petniverse	24
BAB IV PENUTUP		26
A.	Kesimpulan.....	26
B.	Saran.....	26
DAFTAR PUSTAKA		29
LAMPIRAN.....		30

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo PT. Bisa Aritifisial Indonesia.....	5
Gambar 3. 1 Portofolio E-learning Mobile BISA AI.....	20
Gambar 3. 2 Portofolio 3D Design Camera using Spline	21
Gambar 3. 3 Portofolio Softselling Course Basic Copywriting Bisa Design	22
Gambar 3. 4 Poster Softkill Communication	22
Gambar 3. 5 Proyek Industri Feed Instagram AI Creation	23
Gambar 3. 6 Proyek Industri UI Design Website AI Creation	24
Gambar 3. 7 Dokumentasi Kanban board Petniverse	25
Gambar 3. 8 UI Design Petniverse.....	25

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan	9
----------------------------------	---

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pengambilan Pembelajaran Terjadwal (RPPT)	30
Lampiran 2. Rencana Pengambilan Proyek Industri (RPPI).....	31
Lampiran 3. Letter of Acceptance (LoA).....	32
Lampiran 4. Sertifikat Course Membangun Prototype UX Aplikasi Mobile	33
Lampiran 5. Sertifikat Course Basic Editing Photo Mobile : Picsart	33
Lampiran 6. Sertifikat Course Basic Adobe Photoshop CC	34
Lampiran 7. Sertifikat Course Basic Tools Online Graphic Design Canva.....	34
Lampiran 8. Sertifikat Course Basic Figma : Pembuatan UI Aplikasi Mobile....	35
Lampiran 9. Sertifikat Course Basic Excel	35
Lampiran 10. Sertifikat Course Dasar-dasar Python.....	36
Lampiran 11. Sertifikat Course Basic Teori Warna RGB & CMYK	36
Lampiran 12. Sertifikat Course Basic Video Editing Mobile Aplikasi Capcut ...	37
Lampiran 13. Sertifikat Course Basic Editing Video Mobile : Inshot.....	37
Lampiran 14. Sertifikat Course Basic Fotografi	38
Lampiran 15. Sertifikat Course Basic Editing Foto Pada Handphone Menggunakan Adobe Lightroom	38
Lampiran 16. Sertifikat Pembelajaran Tamu Exploratory Data Analysis.....	39
Lampiran 17. Sertifikat Pembelajaran Tamu Perkembangan Augmented Reality di Indonesia	39
Lampiran 18. Sertifikat Pembelajaran Tamu Membangun UX Game dengan RPG Maker	40
Lampiran 19. Log Activity.....	41