

LAPORAN AKHIR  
MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT  
Rancang Bangun Aplikasi E-Learning  
di PT Sebangku Jaya Abadi

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan  
Program MSIB MBKM



oleh :  
Khurin Rahmadini/ 402019618050

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR  
2023

**Lembar Pengesahan Program Studi Teknik Informatika Universitas  
Darussalam Gontor**

Rancang Bangun Aplikasi E-Learning  
di PT Sebangku Jaya Abadi

oleh :

Khurin Rahmadini / 402019618050

disetujui dan disahkan sebagai  
Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Ngawi, 09 Januari 2023

Pembimbing Magang atau Studi Independen Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Darussalam Gontor

Dihin Muriyatmoko, M.T

NIP/NIDN: 0729068701

## Lembar Pengesahan

Rancang Bangun Aplikasi E-Learning  
di PT Sebangku Jaya Abadi

oleh :

Khurin Rahmadini/ 402019618050

disetujui dan disahkan sebagai  
Laporan Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Yogyakarta, 09 Januari 2023

Mentor

  
  
Rizky, M. Kom

## **Abstraksi**

PT Sebangku Jaya Abadi. PT Sebangku Jaya Abadi merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan game, pelatihan dan literasi. Dalam pengembangan produknya, PT Sebangku mempunyai beberapa project besar, diantaranya Domikado, Marica dan Muara Kuin. Pada kesempatan magang kali ini, penulis ditempatkan pada project Domikado. Domikado merupakan salah satu project unggulan dari PT. Sebangku Jaya Abadi yang mana project ini bergerak dalam bidang Pelatihan untuk guru dan mahasiswa.

Selama proses magang di PT. Sebangku Jaya Abadi, penulis bekerja sebagai UI/UX Designer untuk perancangan aplikasi E-Learning Domikado yang nantinya akan digunakan untuk pelatihan guru dan juga mahasiswa. Penulis juga melakukan beberapa riset untuk memperkuat pembuatan rancangan UI pada Aplikasi E-Learning Domikado.

Kata kunci: Domikado, E-Learning, UI/UX Designer

## **Kata Pengantar**

Rasa syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena rahmat dan nikmat Nya penulis dapat mengerjakan serta menvelesaikan Laporan Akhir Program MSIB MBKM dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Domikado". Adapun Laporan Akhir ini berisi tentang program MSIB yang penulis telah laksanakan dan Laporan Akhir menjadi salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program MSIB Kampus Merdeka. Pada kesempatan luar biasa ini, penulis ingin berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu membimbing serta mendukung penulis dalam penvelesaian Laporan Akhir ini, terlebih kepada:

1. Diri Sendiri yang telah mampu menyelesaikan program magang hingga selesai dan dapat memyelesaikan laporan ini.
2. Kak Desti Aristi, S.Kom selaku mentor dalam project Domikado
3. Kam Sam Rizki, M.Kom selaku founder dari PT Sebangku Jaya Abadi
4. Teman-teman team Domikado dan Sebangku Jaya Abadi

## Daftar Isi :

Abstraksi.....	4
Kata Pengantar.....	5
Daftar Isi.....	1
BAB I Pendahuluan.....	2
1.1 Latar belakang.....	2
1.2 Lingkup.....	3
1.3 Tujuan.....	3
BAB II <Organisasi atau Lingkungan Organisasi Mitra MSIB>.....	4
II.1 Struktur Organisasi.....	4
4	
II.2 Lingkup Pekerjaan.....	4
II.3 Deskripsi Pekerjaan.....	4
II.\$ Jadwal Kerja.....	5
BAB III <Perancangan Aplikasi E-Learning Project Domikado>.....	6
III.1 <Deskripsi persoalan sesuai dengan topik project MSIB >.....	7
III.2 <User Research dan Perancangan User Interface Aplikasi E-Learning Domikado>.....	8
10	
III.3 < Hasil yang dicapai >.....	17
BAB IV Penutup.....	18
IV.1 <Kesimpulan >.....	18
IV.2 <Saran>.....	19
BAB V Lampiran.....	20
A. <TOR> TERM OF REFERENCE (TOR).....	20

## **BAB I Pendahuluan**

### **1.1 Latar belakang**

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan kebijakan untuk perguruan tinggi yang dikenal dengan “Merdeka Belajar Kampus Merdeka”. Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka terdiri dari beberapa bentuk kegiatan pembelajaran di luar kampus, salah satunya yaitu melakukan Magang di Industri atau tempat kerja lainnya. Kegiatan ini nantinya diharapkan dapat menumbuhkan potensi daya saing dalam jiwa millennial dan lebih baik nya lagi diharapkan dapat membuka lapangan pekerjaan baru bagi masyarakat luas di kemudian hari.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dengan program barunya telah menggait beberapa perusahaan dalam menjalankan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka salah satunya yaitu PT Sebangku Jaya Abadi. PT Sebangku Jaya Abadi merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan game, pelatihan dan literasi. Dalam pengembangan produknya, PT Sebangku mempunyai beberapa project besar, diantaranya Domikado, Marica dan Muara Kuin.

Domikado adalah project yang bergerak dalam bidang pelatihan Guru dan Mahasiswa, dalam perjalannya Domikado telah beberapa kali melakukan pelatihan bagi guru. Dalam project Domikado juga membuat beberapa modul media pembelajaran bagi guru. Project yang lainnya yaitu project Marica, Marica bergerak dalam bidang literasi anak dimana dalam project ini terdapat video edukasi yang menarik dan juga terdapat worksheet yang dapat dikerjakan setelah menonton video tersebut. Kemudian ada project Muara Kuin yaitu project pembuatan board game. Boardgame ini mengangkat cerita mengenai pasar terapung yang berada di daerah Banjarmasin, Kalimantan Selatan.

Melalui program magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini, diharapkan Mahasiswa dapat memanfaatkan kesempatan ini dengan sebaik-baiknya dan juga dapat tercipta sinergi positif . Penulis memilih PT Sebangku Jaya Abadi dalam melakukan program magang adalah karena sejalan dengan program studi yang sedang penulis tempuh.

## **1.2 Lingkup**

Kegiatan yang diikuti oleh peserta magang di PT Sebangku Jaya Abadi dimulai dari tanggal 16 Agustus hingga 31 Desember 2023, dilibatkan dalam beberapa proyek diantaranya :

Pembuatan tampilan UI Aplikasi Domikado

Pelatihan Guru bersama Tim Domikado

Pembuatan UI web Domikado

## **1.3 Tujuan**

Program Magang dan Study Independen di PT Sebangku Jaya Abadi bertujuan untuk mewujudkan talenta-talenta baru yang mau bekerja cerdas dan berfikir kedepan yang nantinya dapat bersaing dalam dunia kerja.



## BAB II <Organisasi atau Lingkungan Organisasi Mitra MSIB>

### II.1 Struktur Organisasi



### II.2 Lingkup Pekerjaan

Sabagai UI/UX designer peserta dituntu untuk:

1. Paham bagaimana pengalaman pengguna melalui suatu proses melakukan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan/goals dalam sebuah produk (user journey)
2. Bertanggung jawab untuk mengembangkan prototype desain dan mockupnya
3. Memiliki cukup pengetahuan tentang riset yang biasa dilakukan oleh UX Researcher

### II.3 Deskripsi Pekerjaan

Dalam proyek yang diberikan, pertama-tama penulis melakukan survei terlebih dahulu terdapat kebutuh user. Setelah melakukan survei kemudian penulis

melakukan tahapan selanjutnya dengan menggunakan metode Desain Thinking. Penulis rutin melaporkan progres pengerjaannya seminggu sekali pada hari kamis kepada mentor dan setiap 2 pekan sekali pada hari jum'at kepada seluruh tim di PT Sebangku Jaya Abadi.

Setelah melakukan brainstorming dan verifikasi fitur, penulis melanjutkan risetnya dengan merancang Desain Antarmuka Aplikasi Domikado dibawah pengawasan mentor UI/UX.

## **II.5 Jadwal Kerja**

Jadwal kerja di PT Sebangku Jaya Abadi yaitu setiap hari Senin-Jum'at pada pukul 08.00-17.00 WIB

### **BAB III <Perancangan Aplikasi E-Learning Project Domikado>**

Perkembangan Teknologi informasi saat ini merupakan bagian penting hampir disemua bidang hal ini didukung dengan jumlah pengguna internet yang perkembangannya semakin bertambah. Manusia cenderung membutuhkan layanan informasi yang tepat dan akurat dengan berkembangnya ponsel pintar atau smartphone di kalangan masyarakat terutama semakin maraknya penggunaan android. Perkembangan Teknologi terjadi dalam berbagai bidang, mulai dari pertanian, kesehatan, administrasi, hingga pendidikan. Ditambah dengan adanya pandemi, kini perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan sangat berkembang pesat. Salah satu pembaruan dalam bidang pendidikan di masa pandemi yaitu dengan makin banyaknya berbagai macam pembelajaran e-learning yang bermunculan.

Adanya pandemi membuat pembelajaran secara offline sulit untuk dilakukan namun pembelajaran harus tetap berjalan sebagaimana mestinya. Sesuai surat edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 bahwa “Proses Belajar dari Rumah dilaksanakan dengan ketentuan aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah dan bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.”

Berdasarkan fakta diatas maka pembelajaran daring menggunakan E-Learning dianggap tepat dalam kondisi pandemi seperti sekarang karena dianggap lebih fleksibel terkait waktu. Selain itu karena berbasis website, sehingga tidak memerlukan paket data yang banyak dan jaringan yang kuat, sehingga dapat diakses lebih mudah. Seperti yang dinyatakan oleh Sukanto (2020) bahwa

Elearning merupakan media untuk melakukan proses pembelajaran yang memungkinkan untuk dikembangkan berbasis website. Sehingga pada e-learning berbasis website proses pembelajaran bisa lebih interaktif. Dikarenakan e-learning tidak memiliki batasan akses bagi peserta didik, sehingga memungkinkan proses

pembelajaran dilaksanakan kapan saja dengan lebih banyak waktu yang disediakan.

Pada Penelitian ini dilakukan perancangan desain User Interface dari E-learning untuk memberikan gambaran kepada pengembang mengenai antarmuka yang ditampilkan pada sistem ini, hal ini juga untuk mengetahui apakah sistem yang dirancang telah sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu juga dilakukan evaluasi dari User Interface yang telah dirancang. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah rancangan yang dihasilkan sudah baik dan dapat dioperasikan oleh pengguna dengan mudah, serta untuk mengetahui permasalahan atau kendala yang terdapat pada rancangan User Interface yang telah dibuat. User Interface dibuat dalam versi mobile dan desktop dengan menggunakan basis Gamification, sedangkan evaluasi dilakukan dengan metode Cognitive Walkthrough yang merupakan salah satu metode dalam usability evaluation, metode ini dilakukan dengan melibatkan responden untuk melakukan tugas yang telah ditentukan. metode ini banyak digunakan karena tidak memerlukan banyak waktu dalam prosesnya dan berfokus pada pemahaman pengguna dalam mengeksplorasi User Interface yang dievaluasi. Pengguna akan melakukan tugas dengan teknik “trial and error” untuk menemukan problem atau permasalahan pada tugas yang diberikan. Responden pada evaluasi User Interface yaitu mahasiswa magang di PT Sebangku Jaya Abadi yang telah terbiasa melakukan pembelajaran menggunakan E-Learning atau pernah melakukan pembelajaran secara online

### **III.1 <Deskripsi persoalan sesuai dengan topik project MSIB >**

Dari permasalahan yang ada diatas maka untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut, peneliti memberikan solusi dengan mengangkat judul “Perancangan Aplikasi E-Learning Project Domikado”. Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan mahasiswa dan guru dalam mendapatkan pengetahuan dan wawasan baru.

## **III.2 <User Research dan Perancangan User Interface Aplikasi E-Learning Domikado>**

### 1. Emphatize (Empati)

Pada tahap ini peneliti menentukan konsep yang digunakan dalam aplikasi melalui tahapan observasi dan melakukan survei dengan menyebarkan kuesioner dengan responden sejumlah 31 orang. Dari hasil survei didapatkan hasil bahwa mahasiswa menginginkan 3 jenis pelatihan, yaitu bahasa, teknologi, dan desain. Serta mahasiswa juga menginginkan E-Learning yang dapat berinteraksi dengan mentor agar memudahkan dalam pemahaman materi.

### 2. Define (Penentuan)

Pada tahap define ini yaitu, masalah yang telah didapatkan oleh peneliti maka selanjutnya akan dilakukan pengelompokan dari hasil proses empati yang sebelumnya telah didapatkan dari progress pengamatan observasi dan teknik wawancara kepada 31 responden mahasiswa. Berdasarkan hasil dari tahapan empathize, peneliti dapat mengklasifikasikan poin-poin yang ada dalam define untuk selanjutnya dapat diwujudkan ke dalam fitur fitur yang akan dibutuhkan oleh user, sehingga hasil dari fitur tersebut dapat langsung digunakan oleh user. Adapun pengelompokan permasalahan tersebut, yaitu sebagai berikut:

Bagaimana membuat course dengan harga terjangkau

Bagaimana membuat pengguna dapat berinteraksi langsung dengan mentor

### 3. Ideate (Ide)

Selanjutnya pada tahapan Ideate ini dilakukan Brainstorming atau pencarian solusi dari permasalahan-permasalahan yang telah di kelompokkan diatas. Dari pengumpulan ide permasalahan didapatkan hasil sebagai berikut:

Permasalahan	Solusi
Bagaimana membuat course dengan harga terjangkau	Memberi akses gratis pada beberapa course pada tingkat dasar

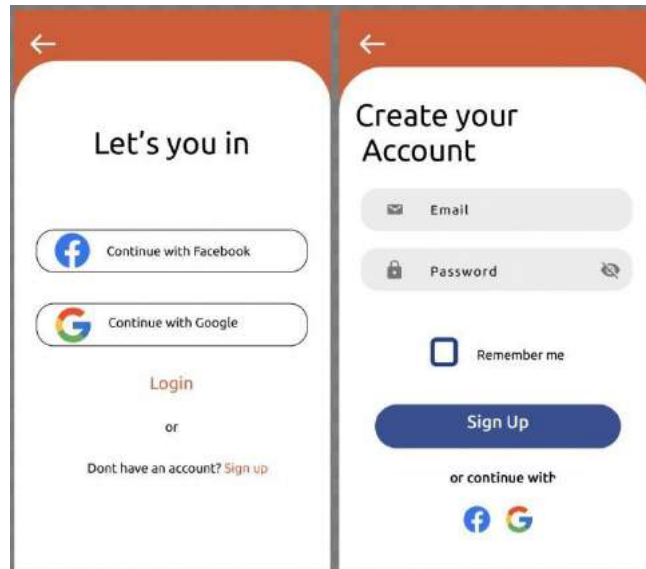
	Fitur my point, dimana poin yang telah terkumpul dapat ditukarkan dengan course
Bagaimana membuat pengguna dapat berinteraksi langsung dengan mentor	Fitur discucion group, grup diskusi antara mentor dan peserta

#### 4. Prototype

Setelah menemukan ide yang telah ditetapkan sebagai solusi untuk masalah yang dihadapi pengguna. Langkah selanjutnya adalah mewujudkan ide tersebut ke dalam bentuk prototype. Adapun tujuan dibangunnya prototype adalah untuk melihat bagaimana reaksi pengguna terhadap gambaran sementara dari aplikasi yang ingin dibangun, apakah aplikasi yang diberikan telah sesuai dengan harapan dan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Maka dari itu jika nanti munculnya kendala, hal tersebut harus melakukan perubahan, dan itu akan dilakukan dengan cara perbaikan, tujuannya agar pengguna dapat mendapatkan kepuasan dalam menggunakan aplikasi tersebut.

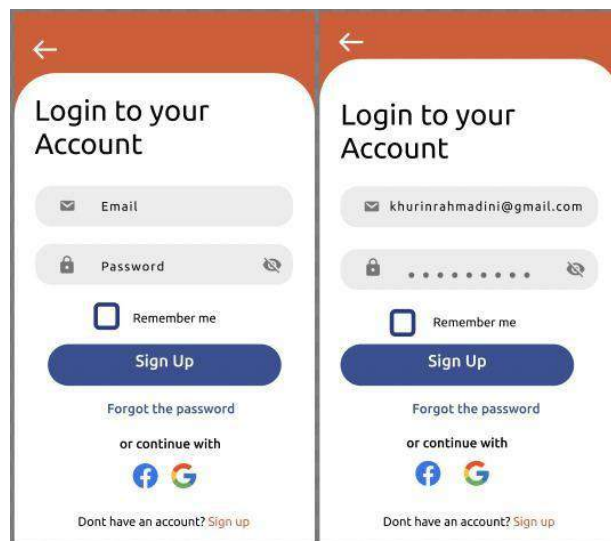
Oleh karena itu pada saat merancang aplikasi E-Learning Domikado diharapkan untuk kedepannya dapat selalu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna, hal ini dapat berdasarkan dari hasil feedback pengguna melalui prototype yang telah dirancang. Dan melalui umpan balik dari pengguna tersebut, maka tim dapat mengetahui di mana kekurangan dari aplikasi yang dibangun sehingga dapat mengidentifikasi solusi yang tepat bagi pengguna dan terus berinovasi untuk menghadirkan produk yang dapat mengatasi masalah dari pengguna. Adapun hasil dari perwujudan dalam mengembangkan aplikasi E-Learning Domikado itu sendiri telah mencapai pada tahap prototype, berikut beberapa tampilan dari prototype aplikasi E-Learning Domikado :

Image 1 Halaman Sign up



Pada gambar di atas merupakan tampilan awal yang akan menunjukkan halaman Sign-Up di aplikasi E-Learning Domikado. Pada halaman Sign up, user harus menuliskan E-mail dan password.

Image 2 Halaman Sign in



Pada gambar diatas merupakan tampilan halaman sign-in. Halaman ini ditujukan bagi user yang telah memiliki akun aplikasi E-Learning Domikado.

Image 3 Mengisi Profil



← Fill Your Profile

Full Name

Nickname

Date of Birth

Email

Phone Number

Gender

Continue

Setelah user membuat akun pada aplikasi E-Learning Domikado, user akan langsung diarahkan untuk mengisi data diri berupa, nama lengkap, nama pendek, TTL, e-mail, nomor hp, dan juga jenis kelamin.



Image 4 Halaman Utama



Pada halaman ini menampilkan halaman utama pada aplikasi E-Learning Domikado dimana halaman ini menampilkan beberapa fitur yaitu search, poin, notifikasi, bookmark, profil, top mentor, dan popular course.

Image 5 Halaman Profil



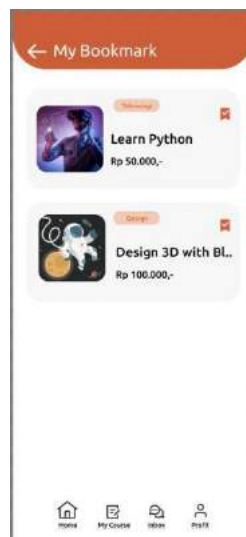
Pada gambar diatas merupakan halaman pada menu profil, di menu profil ini terdapat beberapa layanan yaitu akan menampilkan berapa jumlah poin yang kita punya. Terdapat pengaturan akun dan juga bantuan.

Image 6 Halaman Poin



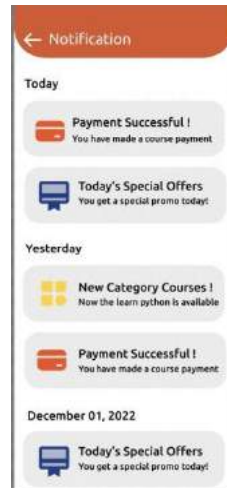
Pada halaman ini, kita dapat mengetahui berapa jumlah poin kita dan dari mana saja kita bisa mendapatkan poin. Serta dapat digunakan untuk apa saja poin yang telah kita kumpulkan.

Image 7 Halaman Bookmark



Pada halaman bokmark ini, berisi course yang disimpan oleh user yang akan dipelajari nanti. User juga dapat me-remove daftar course pada bookmark yang sudah tidak di inginkan lagi oleh user.

Image 8 Halaman Notifikasi



Pada halaman ini, semua pemberitahuan yang bersangkutan dengan aktivitas user akan masuk pada halaman notifikasi.

Image 9 About Course



Pada halaman ini, user akan diberitahu mengenai course yang telah dipilih, seperti siapa mentor yang akan mengajar, deskripsi singkat mengenai course, dan juga aplikasi apa yang nanti nya akan digunakan sebagai penunjang pembelajaran.

Image 10 Halaman Lesson



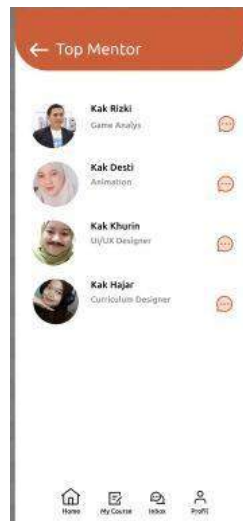
Pada halaman ini, user sudah masuk pada halaman pembelajaran yang mana terdapat beberapa bab gratis yang dapat di buka oleh user. Namun untuk pembelajaran lanjutan user harus melakukan transaksi terlebih dahulu.

Image 11 Halaman Pembelian Course



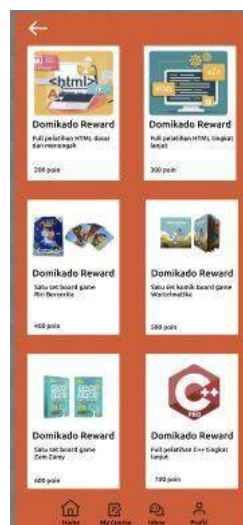
Pada halaman ini user melakukan transaksi untuk pembelian course. User dapat melakukan pembayaran dengan beberapa metode, bisa melalui transfer bank dan juga melalui alfamart dan indomaret terdekat. Dan jika transaksi berhasil maka akan muncul notifikasi pada icon notif.

Image 12 Halaman Top Mentor



Pada halaman ini, user dapat melakukan diskusi dengan mentor yang mereka inginkan sesuai dengan minat dan bakat user.

Image 13 Halaman Penukaran Poin



Pada halaman ini, user dapat menukarkan poin yang telah mereka kumpulkan dari membagikan kode referral maupun dari menyelesaikan course. Jika poin telah mencukupi batas penukaran, maka user dapat menukarkannya dengan item yang diinginkan.

### **III.3 < Hasil yang dicapai >**

Pembuatan desain interface pada aplikasi E-Learning Domikado

Pembuatan jurnal mengenai hasil pengujian desain interface aplikasi E-Learning Domikado

## **BAB IV Penutup**

### **IV.1 <Kesimpulan >**

Perkembangan Teknologi informasi saat ini merupakan bagian penting hampir disemua bidang hal ini didukung dengan jumlah pengguna internet yang perkembangannya semakin bertambah. Manusia cenderung membutuhkan layanan informasi yang tepat dan akurat dengan berkembangnya ponsel pintar atau smartphone di kalangan masyarakat terutama semakin maraknya penggunaan android. Perkembangan Teknologi terjadi dalam berbagai bidang, mulai dari pertanian, kesehatan, administrasi, hingga pendidikan. Ditambah dengan adanya pandemi, kini perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan sangat berkembang pesat. Salah satu pembaruan dalam bidang pendidikan di masa pandemi yaitu dengan makin banyaknya berbagai macam pembelajaran e-learning yang bermunculan.

Dengan adanya pandemi, pengalihan pembelajaran dari luring menjadi daring menjadi tantangan tersendiri bagi para pengajar, dan siswa juga pun harus beradaptasi dengan perbedaan cara pengajaran terbaru selama masa pandemi. Dalam hal ini, PT Sebangku Jaya Abadi pun mengambil andil dalam membantu kemudahan mahasiswa dalam melakukan peningkatan skill dengan cara memunculkan produk baru berupa aplikasi E-Learning Domikado.

Aplikasi E-Learning Domikado adalah aplikasi penunjang pembelajaran yang diharapkan mampu menunjang skill dan kemampuan mahasiswa yang nantinya dapat menciptakan mahasiswa yang dapat dan mampu bersaing dalam dunia kerja. Serta dapat menjadi referensi utama dalam pembelajaran mahasiswa. Dalam desain interface aplikasi E-Learning Domikado, penulis telah melalui beberapa tahapan dimulai dari Emphatize, Define, Ideate, hingga pembuatan Prototype. Metode yang digunakan dalam pembuatan desain interface Domikado adalah metode Desain Thinking

#### **IV.2 <Saran>**

Pada proyek ini, tentunya masih banyak kekurangan dan bisa terus dikembangkan. Kami berharap aplikasi ini bisa digunakan secara menyeluruh oleh mahasiswa-mahasiswa. Dan jika ada cacat atau kekurangan dalam pembuatan desain interface aplikasi E-Learning Domikado, dapat diperbaiki dan memberikan masukannya.



**BAB V Lampiran**  
**A. <TOR> TERM OF REFERENCE (TOR)**  
**MAGANG BERSERTIFIKAT UI/UX Designer**  
**DI PT SEBANGKU JAYA ABADI**

**Rincian Program**

Dalam program magang ini, peserta akan berkontribusi langsung untuk mengelola hingga membangun perusahaan secara nyata. Mentor ahli perusahaan siap membina peserta untuk belajar dan meningkatkan kemampuan dalam menghadapi tantangan kerja nyata. Adapun rincian program ini secara garis besarnya adalah Pembuatan UI aplikasi E-Learning Domikado, mahasiswa akan belajar tentang perancangan UI aplikasi E-Learning Domikado yang akan didistribusikan untuk dunia pendidikan. Media yang diciptakan akan berbasis pada aplikasi Android.

**Tujuan Program**

Tujuan yang diharapkan setelah peserta mengikuti program ini:

Memahami dan menerapkan design thinking dalam menyelesaikan masalah, yaitu :

- Emphatize
- Define
- Ideate
- Prototyper
- Test

Mampu membuat notasi diagram bisnis proses suatu produk, seperti :

- Userflow
- Task Analysis
- Information Architerture

Mampu memahami fundamental wireframe dan menciptakan wireframe sesuai dengan responsive design, seperti :

- Fundamental of Wireframing
- Wireframe Komponen

- Responsive Design

Mampu memahami dan menerapkan konsep UI pada prototype, seperti :

- UX Law
- Design Pattern
- Design System
- Visual Hirarki
- Prototyping

Mampu mempersiapkan, melakukan dan menuliskan penelitian di bidang UI/UX.

Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif

- Usability Testing
- Usability Scale
- UX Writing.

### **Jadwal dan Tempat Pelaksanaan**

Jadwal pelaksanaan tertera dalam tabel berikut:

Pukul (WIB)	Durasi (jam)	Aktivitas
08.00 s.d. 12.00	4	Sesi Pagi
12.00 s.d. 13.00	1	Istirahat
13.00 s.d. 17.00	4	Sesi Siang-Sore

Kelas akan diselenggarakan secara luring di Kantor PT Sebangku Jaya Abadi yang berada di Jl. Sukoharjo No.5, Sanggrahan, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Condong Catur, Yogyakarta ID 55281

Peserta

Peserta program ini adalah mahasiswa yang berasal dari Perguruan Tinggi di bawah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

### Uraian Tugas Peserta

Selama mengikuti program ini, peserta diharuskan:

Mengikuti program dari awal hingga selesai.

Mematuhi aturan program.

Mematuhi aturan kelas yang dibuat bersama mentor.

Mengikuti kelas dengan presensi minimal 85%.

Membuat laporan harian dan mingguan di website Kampus Merdeka.

Menyelesaikan Proyek Akhir (PA) beserta laporannya.

Yogyakarta, 23 Desember 2022

Mentor, UI/UX DOMikado

Peserta Program,



Rizky, M.Kom.

Khurin Rahmadini

402019618050

## Lampiran B. Log Activity

Pada Bagian ini berisi log activity dengan format sebagai berikut

Tanggal	Kegiatan	Hasil
Jumat, 19 Agu 2022	Pengenalan perusahaan dan pembagian jobdesk	Mengetahui tentang jobdesk
Kamis, 18 Agu 2022	On Boarding secara nasional seluruh angkatan MSIB batch 3	Keberangkatan seluruh peserta
Senin, 22 Agu 2022	mobiliasi perjalanan	Pemberangkatan peserta
Selasa, 23 Agus 2022	Mendalami jobdesk yang ada di OKR dan pembagian Tim.	Pembagian Tim per project
Rabu24 Agu 2022	Pertemuan pertama, pengenalan profil perusahaan, dan sosialisasi antar peserta magang. Mencoba beragam permainan untuk memunculkan ide.	Pertama kali masuk kantor dan bertemu teman-teman
Kamis, 25 Agu 2022	Penjelasan piket dan SOP perusahaan. Tanya jawab tentang OKR dan menyusun rencana dan timeline selama magang.	Mengetahui lebih jelas mengenai pekerjaan tiap bagian
Jumat, 26 Agu 2022	Rapat koordinasi di pagi hari. Sharing kendala selama seminggu magang. Mulai mencari ide dan referensi (research) untuk mengerjakan project tim. One on one review dengan mentor	Mendapat pencerahan dalam mengerjakan OKR
Senin, 29 Agu 2022	Melakukan riset kebutuhan user, mencari dan mempelajari produk kompetitor.	Mendapatkan referensi dalam pengerjaan Website

Selasa, 30 Agu 2022	Mempelajari tool dan resource FIGMA.	Mengetahui mengenai tool dan resource figma
Rabu, 31 Agu 2022	Melakukan riset kebutuhan user, mencari dan mempelajari produk kompetitor	mengetahui kebutuhan user dan mengetahui kelebihan serta kekurangan kompetitor
Kamis, 01 Agu 2022	Mempelajari produk kompetitor, menganalisa permasalahan yang ada saat ini, tren pasar dan kebutuhan pengguna.	Mengetahui mengenai produk kompetitor dan trend pasar
Jumat, 02 Agu 2022	Membuat daftar pertanyaan untuk narasumber tentang kebutuhan mereka tentang online course	Membuat daftar pertanyaan
Senin, 05 Agu 2022	Mewancarai narasumber mengenai kebutuhan mereka tentang online course untuk anaknya.	Mendapatkan data mengenai kebutuhan pasar course untuk anak
Selasa, 06 Agu 2022	Mewancarai narasumber mengenai kebutuhan mereka tentang online course untuk anaknya	Mendapatkan data mengenai kebutuhan pasar course untuk anak
Rabu, 07 Agu 2022	Membuat laporan hasil survei dan menyimpulkannya.	Membuat hasil laporan survei
Kamis, 08 Agu 2022	Membuat laporan hasil survei dan menyimpulkannya. Menyusun empathize map dari project Marica.	Emphatize map
Jumat, 09 Agu 2022	Kegiatan hari ini adalah rapat besar, masing masing tim mempresentasikan progresnya selama 2 minggu kebelakang. Rapat besar ini dilaksanakan 2 minggu sekali.	Evaluasi

Senin, 12 Agu 2022	Menyusun dan klasifikasi Define. HMW, pain point dari project Domikado.	Define, HMW, pain point
Selasa, 13 Agu 2022	Melanjutkan proses menyusun dan klasifikasi Define. HMW, pain point dari project Domikado	Define, HMW, pain point
Rabu, 14 Agu 2022	Cuti/Keperluan pribadi	
Kamis, 15 Agu 2022	Cuti/Keperluan pribadi	
Jumat, 16 Agu 2022	Melanjutkan proses menyusun dan klasifikasi Define. HMW, pain point dari project.	Define, HMW, pain point
Senin, 19 Agu 2022	Berdiskusi dengan kelompok untuk menyusun permasalahan pada tahap empathize.	Solusi penyelesaian permasalahan pada tahap empathize
Selasa, 20 Agu 2022	Mengklasifikasikan permasalahan yang sudah ada menjadi grup-grup kecil agar lebih spesifik. Mencari solusi atas permasalahan yang ada.	Pemecahan masalah
Rabu, 21 Agu 2022	Mengerjakan tahap Ideate. Menerjemahkan tahap empathize menjadi fitur fitur yang diperlukan di website dan aplikasi DOMIKADO.	Ideate
Kamis, 22 Agu 2022	Melanjutkan tahap Ideate, membuat analisa prioritas fitur. Kemudian memunculkan ide fitur dengan metode crazy 8's.	Ideate
Jumat, 23	Laporan kepada mentor.	Evaluasi dan solusi

Agu 2022	Dilanjutkan rapat besar menyampaikan progres 2 mingguan. Menyampaikan kendala dan mencari solusi.	
Senin, 26 Agu 2022	Mempelajari tools dan resource FIGMA. Mencari referensi video di youtube.	Mengetahui tool figma
Selasa, 27 Agu 2022	Mempelajari tools dan resource FIGMA. Mencari referensi video di youtube.	Mengetahui tool figma
Rabu, 28 Agu 2022	Cuti/Keperluan pribadi	
Kamis, 29 Agu 2022	Berlatih membuat website DOMIKADO menggunakan google sites	Pembuatan web
Jumat, 30 Agu 2022	Membuat website DOMIKADO menggunakan google sites. Sesi one on one review dengan mentor membahas progres mingguan.	Pembuatan web
Senin, 3 Okt 2022	Membuat skema user journey untuk aplikasi DOMIKADO.	Skema user journey
Selasa, 4 Okt 2022	Membuat card sorting fitur aplikasi DOMIKADO.	Card sorting
Rabu, 05 Okt 2022	Mengerjakan tahapan prototipe. Mendesain user flow aplikasi DOMIKADO	Prototype user flow
Kamis, 06 Okt 2022	Mengerjakan tahapan prototipe. Mendesain user flow aplikasi DOMIKADO.	Prototype user flow
Jumat, 07	Melanjutkann desain user flow	Userflow

Okt 2022	aplikasi DOMIKADO. Dan membuat laporan 2 mingguan.	
Senin, 10 OKT 2022	Mengkonsultasikan tahapan satu prototype userflow UI/UX Marica dengan mentor. Dan menambahkan detail card sorting.	Konsultasi dan menambahkan detail card sorting
Selasa, 11 Okt 2022	Rapat besar melaporkan progres 2 mingguan. Dan merevisi tahapan prototype userflow UI/UX Marica.	Evaluasi dan revisi
Rabu, 12 Okt 2022	Melanjutkan revisi tahapan prototype user flow.	revisi prototype
Kamis, 13 Okt 2022	Melanjutkan revisi tahapan prototipe user flow. Mencari referensi tahapan payment untuk media pembelajaran.	revisi prototype
Jumat, 14 Okt 2022	Menambah daftar kebutuhan data di tahapan card sorting user flow Marica.	Perbaikan tahapan card sorting
Senin, 17 Okt 2022	Mengerjakan prototipe userflow dari sudut pandang admin.	Pengerjaan prototype
Selasa, 18 Okt 2022	Melanjutkan pekerjaan prototipe userflow admin. Dan mencari referensi wireframe LMS.	Pengerjaan prototype
Rabu, 19 Okt 2022	Mengerjakan prototipe userflow wireframe aplikasi DOMIKADO	Pengerjaan prototype
Kamis, 20 Okt 2022	Mengerjakan sketsa wireframe aplikasi DOMIKADO. Dan mempelajari materi design system. One on one review dengan mentor membahas progres dan kendala.	Pengerjaan wireframe



Jumat, 21 Okt 2022	Melanjutkan mempelajari materi design system. Dan membuat pertanyaan mengenai literasi finansial.	Pengerjaan desain system
Senin, 24 Okt 2022	sakit	
Selasa, 25 Okt 2022	Rapat besar antar tim membahas progres dan kendala selama 2 minggu terakhir. Membuat google form soal tes pengetahuan literasi finansial.	Evaluasi dan solusi
Rabu, 26 Okt 2022	Merivisi google sites DOMIKADO yang akan digunakan sebagai landing page DOMIKADO.	Revisi web google sites
Kamis, 27 Okt 2022	Merevisi wireframe DOMIKADO. Dan mempelajari design system.	Pengerjaan wireframe
Jumat, 28 Okt 2022	Merevisi wireframe DOMIKADO. Dan mempelajari design system.	Pengerjaan wireframe
Senin, 31 Okt 2022	Review progres bersama mentor. Merevisi landing page DOMIKADO.	Revisi landing page
Selasa, 01 Nov 2022	Melanjutkan landing page DOMikado.	Pengerjaan landing page
Rabu, 02 Nov 2022	Melanjutkan membuat landing page DOMIKADO.	Pengerjaan landing page
Kamis, 03 Nov 2022	Melanjutkan membuat landing page DOMIKADO. Dan merivisi bagian google form.	Pengerjaan landing page
Jumat, 04 Nov 2022	Melanjutkan membuat landing page DOMIKADO. Dan merivisi	Pengerjaan landing page

	bagian penjelasan keunggulan dari DOMIKADO.	
Senin, 07 Nov 2022	Mempelajari buku Subcription	Summary buku subcription
Selasa, 08 Nov 2022	Mempelajari buku subcription. Menyusun laporan progres 2 mingguan.	Summary buku subcription
Rabu, 09 Nov 2022	Melakukan rapat besar dengan mentor. Melaporkan progres 2 minggu dan melaporkan kendala.	Evaluasi dan solusi
Kamis, 10 Nov 2022	Melanjutkan review buku. Rapat koordinasi pembagian jobdesk acara Marica Goes To School.	Summary buku subcription
Jumat, 11 Nov 2022	Persiapan awal dan latihan awal untuk menyelenggarakan acara Marica Goes To School. Finalisasi pembagian tugas dan melengkapi barang keperluan acara.	Briefing
Senin, 14 Nov 2022	Mencari barang kebutuhan acara Marica Goes To School. Dan melakukan gladi bersih.	Persiapan
Selasa, 15 NOv 2022	Hari pelaksanaan Marica Goes To School. Acara berlangsung di SDIT Bina Anak Islam Krapyak. Acara diisi dengan penayangan video Marica dan mengerjakan lembar kerja. Tujuannya untuk mengetahui respon anak dan validasi minat anak.	Mendapatkan data untuk project marica
Rabu, 16	Melanjutkan pekerjaan UI/UX	Pengerjaan desain system

Nov 2022	DOMIKADO tahap Design System.	
Kamis, 17 Nov 2022	sakit	
Jumat, 18 Nov 2022	sakit	
Senin, 21 Nov 2022	Merevisi prototype wireframe DOMIKADO.	Revisi wireframe
Selasa, 22 Nov 2022	Merevisi prototype wireframe DOMIKADO. Menerapkan gamifikasi pada aplikasi DOMIKADO.	Revisi wireframe
Rabu, 23 Nov 2022	Mempelajari platform sejenis DOMIKADO dan mengadopsi alur penggunaannya.	Perbaikan prototype
Kamis, 24 Nov 2022	Menyusun laporan review buku Subscribe	Summary buku subcription
Jumat, 25 Nov 2022	Membantu VO mari tim Marica	VO
Senin, 28 Nov 2022	Menyusun ulang userflow aplikasi DOMIKADO dengan menerapkan gamifikasi.	Perbaikan userflow
Selasa, 29 Nov 2022	Mencari referensi penerapan gamifikasi pada aplikasi platform yang serupa dengan DOMIKADO. Dan mengadopsi penggunaannya.	Pemecahan masalah
Rabu, 30 Nov 2022	Merevisi prototype wireframe DOMIKADO sesuai dengan userflow yang baru.	Perbaikan prototype
Kamis, 01	Merevisi prototype wireframe	Perbaikan prototype

Des 2022	DOMIKADO sesuai dengan userflow yang baru.	
Jumat, 02 Des 2022	Mencari website yang bisa digunakan untuk testing uji prototype.	Search untuk testing
Senin, 05 Des 2022	Mempelajari penggunaan platform untuk testing pengujian aplikasi DOMIKADO.	Persiapan testing
Selasa, 06 Des 2022	Mempelajari penggunaan platform untuk testing pengujian aplikasi DOMIKADO.	Persiapan testing
Rabu, 07 Des 2022	Persiapan komponen uji aplikasi DOMIKADO menggunakan FIGMA. Menyambungkan urutan wireframe.	Testing
Kamis, 08 Des 2022	Persiapan komponen uji aplikasi DOMIKADO menggunakan FIGMA. Menyambungkan urutan wireframe.	Testing
Jumat, 09 Des 2022	Mencari referensi jurnal untuk pengujian Usability Testing aplikasi Testing.	Testing
Senin, 12 Des 2022	Membantu penelitian riset worksheet MARICA di SDN MLATI 2.	Mendapatkan data
Selasa, 13 Des 2022	Menyusun daftar pertanyaan Usability Testing aplikasi DOMIKADO. Melakukan pengujian prototype aplikasi DOMIKADO.	Testing

Rabu, 14 Des 2022	Melakukan pengujian prototype aplikasi DOMIKADO. Menyusun laporan hasil pengujian prototype aplikasi DOMIKADO.	Laporan hasil testing
Kamis, 15 Des 2022	Melakukan perbaikan prototype aplikasi DOMIKADO. Mencari referensi jurnal untuk laporan akhir project UI/UX DOMIKADO.	Perbaikan prototype

Lampiran C. <Dokumen Teknik>

]]Bagian 1 : Detail Program

Tipe pelaksanaan

Offline

Nama Proposal

EduTech Internship in PT Sebangku Jaya Abadi

Gambaran Umum

Kondisi pendidikan Indonesia

Berdasarkan Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2012 membuktikan kualitas pendidikan Indonesia tertinggal jauh dengan standar pendidikan internasional. PISA sendiri merupakan suatu program dari Organization Economic Co-operation and Development (OECD) yang mengevaluasi penilaian peserta didik atau pelajar di tingkat internasional dengan berdasarkan beberapa bahan uji, yaitu kemampuan membaca, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Matematika.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan

Kemajuan teknologi sudah memungkinkan terciptanya lingkungan belajar global, setiap teknologi pastinya memiliki dampak positif juga akibat negatif. Manfaat positif yang bisa didapat dari kemajuan teknologi adalah memberikan kemudahan dalam bidang pendidikan terutama menjadi salah satu sumber pengetahuan serta referensi dalam belajar, namun selain menyampaikan manfaat positif, kemajuan teknologi pula bisa memberikan dampak negatif yang bisa menjerumuskan kepada hal yang tidak baik, sebagai akibatnya harus berhati-hati pada memakai teknologi.

Mahasiswa dituntut untuk meningkatkan kapasitas diri, khususnya kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi terkini. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan membekali mahasiswa dengan pengalaman melalui program internship agar dapat langsung

terjun ke dunia industri. Diharapkan dari program ini dapat memberikan peningkatan skill dan kemampuan softskill mahasiswa sehingga kelak dapat menjadi wisudawan yang diterima di perusahaan.

PT Sebangku Jaya Abadi merupakan perusahaan inisiator game literasi anak pertama di Indonesia, kami menghadirkan pengalaman belajar yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi anak. Media kami diperkaya dengan Teknologi AR (Augmented Reality) & VR (Virtual Reality) dengan mengedepankan social bonding antar pemain. Sebangku telah memenangkan sejumlah penghargaan di dalamnya dan mulai Go International. Kreasi yang telah dibuat Sebangku Games antara lain: Board Game Jamrana yang berisi trivia tentang pengetahuan umum. Game ini dilengkapi dengan aplikasi pendukung yang berisi bank soal yang dapat diupdate oleh pengguna. Selanjutnya adalah Game Sutasoma yang adalah permainan ketangkasan yang bertujuan untuk memperkenalkan budaya Indonesia; game ini dilengkapi dengan AR dan VR untuk memperkaya pengalaman bermain, menghadirkan budaya lokal dengan konsep modern menjadi daya tarik game ini. Program magang Edutech Internship in PT Sebangku Jaya Abadi MSIB 2022 batch 3 ini akan dibuka untuk 80 mahasiswa, adapun aktivitas magang dibagi menjadi empat aktivitas utama. Aktivitas pertama adalah pengembangan gamifikasi pada platform MARICA, aktivitas kedua akan berfokus pada pengembangan media literasi anak. Aktivitas ketiga dan keempat berisi tentang kegiatan penelitian yang berjudul Riset pengembangan modul pembelajaran fashion untuk Gen-Z dan riset teknologi media pembelajaran. Total terdapat 19 (sembilan belas) posisi magang yang dapat dipilih oleh mahasiswa sesuai dengan aktivitas yang sudah disiapkan oleh Sebangku.

#### Tujuan program

Mahasiswa akan mendapat kesempatan untuk bergabung dengan perusahaan, merasakan terjun lapangan secara langsung. Mahasiswa akan diberikan pengalaman belajar secara individu dan berkelompok atau tim. Adapun tujuan programnya adalah sebagai berikut :

Pembuatan campaign kreatif di bidang game edukasi

Penyusunan kurikulum yang diimplementasikan pada media literasi anak

Penelitian media edukasi untuk anak SD dan fashion education

Pengembangan hardware untuk dunia pendidikan

Penerapan framework pengembangan software di bidang pendidikan

#### 4. Rencana Proses Rekrutmen dan Onboarding Peserta

##### Proses Rekrutmen

Seleksi administratif Aspek penilaian video tersebut merupakan ketetapan dari tim penilai sebangku.

Proses seleksi awal diperoleh dari berkas CV, transkrip nilai, portofolio, dan kesesuaian prodi. Tim sebangku memfilter peserta atau kandidat yang sesuai dengan posisi-posisi yang tersedia di Sebangku. Mahasiswa yang telah dinyatakan lolos administrasi, selanjutnya akan diberikan tugas untuk membuat video dengan tema This Is Me yang menjelaskan tentang portofolio mahasiswa, upload video tersebut di sosial media masing-masing mahasiswa. Tes substantif

Mahasiswa yang lolos tahap administrasi akan lanjut pada proses ujian tentang sikap dalam bekerja. Selanjutnya tim sebangku akan menilai dan menyeleksi mahasiswa dengan batas minimal nilai yang sudah ditentukan.

##### Wawancara

Proses wawancara dilakukan setelah mendapatkan 100 kandidat yang terpilih. Wawancara dilakukan secara online dalam bentuk diskusi tentang edutech, penilaian akan dilakukan oleh tim sebangku dengan mencatat interaksi yang terjadi selama proses diskusi.

##### Komitmen

Proses komitmen dilakukan untuk menetapkan kandidat di sebangku dalam proses magang kampus merdeka batch ke 3. Proses komitmen dilakukan dengan mengundang seluruh mahasiswa yang telah lolos, dan mahasiswa diminta untuk menghubungi kampus dan meminta persetujuan orangtua. Diakhiri dengan proses accept pada dashboard kampus merdeka sebanyak 80 orang.



## Onboarding Peserta Magang

### Pembekalan

Pembekalan dilakukan selama 3 hari, dilakukan untuk memberikan pembekalan mengenai materi yang terkait dengan posisi magang dan penyampaian modul yang berkaitan dengan Edutech yang disampaikan oleh para ahli pendidikan dan teknologi. Pengisi acara pembekalan tersebut dikelola oleh tim sebangku dan dilakukan secara online.

### Induksi

Dalam kegiatan induksi tim sebangku menghadirkan dan penyampaian budaya kerja, visi dan misi hingga peraturan selama proses magang di Sebangku. Kegiatan ini juga ada pengenalan para mentor dan tim sebangku yang terlibat dalam proses magang. Program magang ini dibagi menjadi empat aktivitas yang terbagi ke dalam 20 posisi magang, mahasiswa akan dijelaskan tentang gambaran umum seluruh aktivitas dan detail aktifitas sesuai dengan kelompok kerja masing-masing.

### OKR dan Kontrak Magang

Dalam rangkaian ini, kandidat magang membahas tentang target pekerjaan yang akan dikerjakan selama durasi magang, target tersebut dituliskan dalam bentuk OKR (Objective Key Result) sesuai dengan posisi-posisi yang sudah dipilih. OKR tersebut akan dikonsultasikan ke masing-masing mentor dan disetujui oleh mentor. Kontrak magang tersebut akan dijadikan guideline yang disepakati bersama oleh mentor dan mahasiswa selama proses magang berlangsung.

## 5. Kerangka Program

### Tahap perencanaan

Mahasiswa bersama dengan mentor membuat perencanaan magang yang berisi target capaian magang yang disetujui dalam Kontrak Magang berbentuk OKR. Target capaian tersebut di detailkan dalam target 3 bulanan, bulanan, dan mingguan.

### Tahap pelaksanaan

Mahasiswa mengerjakan target-target pekerjaan yang telah didiskusikan pada tahap perencanaan.

Tahap monitoring mingguan

Hasil pelaksanaan magang mahasiswa akan dimonitoring oleh mentor setiap minggu. Mentor akan membandingkan kesesuaian hasil kerja dengan OKR yang telah disepakati.

Tahap penilaian kinerja

Check point program untuk pencapaian kinerja mahasiswa akan dilakukan sebanyak dua kali, yaitu pada Bulan September dan Bulan Desember.

Tahap evaluasi

Evaluasi diberikan dalam bentuk nilai yang terbagi dalam beberapa kriteria sesuai dengan posisi magang, selain itu nilai juga diberikan dalam bentuk feedback positif agar mahasiswa dapat menjadi lebih baik di masa yang akan datang.

## Aktivitas 1 - Pengembangan Gamifikasi dalam Platform MARICA

Nama

Pengembangan Gamifikasi dalam Platform MARICA

Periode Pelaksanaan

25 Juli - 31 Desember 2022

Periode Rekrutmen

30 Mei (23 Juni - 03 Juli 2022)

Besaran SKS

20 SKS

Lokasi Pelaksanaan

Online

Deskripsi Proyek

Dalam program magang ini, peserta akan berkontribusi langsung untuk mengelola hingga membangun perusahaan secara nyata. Mentor ahli perusahaan siap membina peserta untuk belajar dan meningkatkan kemampuan dalam menghadapi tantangan kerja nyata. Adapun rincian program ini secara garis besarnya adalah sebagai berikut:

Pembuatan Animasi

Mahasiswa akan belajar dan berkolaborasi dengan mahasiswa lainnya sebagai tim untuk mengelola proses pembuatan video animasi Marica. Pengembangan video tersebut dilakukan oleh tim ilustrator dan video editor yang disutradarai oleh tim kurikulum desainer sebagai perancang konsep pembelajaran di Marica. Pada bagian ini mahasiswa akan belajar tentang ilustrasi eksperimental, visual branding, dan media production.

Mendesain Kurikulum

Mahasiswa akan belajar dan berkolaborasi dengan mahasiswa lainnya sebagai tim untuk mengelola dan mendesain kurikulum, pembuatan media pembelajaran hingga penulisan karya ilmiah terkait Marica. Kurikulum yang dihasilkan akan diteruskan kepada tim ilustrator untuk dibuat desain visual yang lebih rinci, dan di edit menjadi sebuah video oleh tim video editor. Pada bagian ini mahasiswa akan belajar tentang pengembangan kurikulum, media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan penelitian di bidang teknologi pendidikan. Mahasiswa yang berada pada tim kurikulum desainer juga akan merencanakan konten website MARICA dan juga mengelola update konten pada aplikasi MARICA.

Pembuatan konten sosial media.

Proses promosi dan edukasi media sosial akan dilakukan oleh tim Social Media Specialist yang berfokus pada produksi konten untuk menunjang pemasaran MARICA. Tim sosial media akan berkolaborasi dengan tim ilustrator dan video editor untuk menciptakan konten yang berkualitas. Pada bagian sosial media ini, mahasiswa akan banyak dilatih terkait manajemen sosial media, paid advertising, dan sosial media analytics untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Catatan Tambahan

Mahasiswa akan bekerja dalam sebuah tim yang terlibat dalam satu timeline menggunakan framework design thinking.

Posisi

Posisi Ilustrator

Nama posisi

Ilustrator

Jumlah posisi

8

Kriteria Kandidat

Jurusan : Desain Komunikasi Visual/Illmu Komunikasi

Jenjang : S1

Semester : Semester 6

Kriteria Hard Skill

Memahami prinsip desain

Menguasai software desain

Mampu mengimplementasikan workflow ilustrasi

Kriteria Soft Skill

Komunikasi

Bekerja dalam tim

Memiliki manajemen waktu yang baik

Analitis

Terstruktur

Kriteria lainnya

Memiliki peralatan yang mendukung (laptop, software, dll)

Kompetensi yang akan dikembangkan

Kompetensi	Target Capaian	Detail Pembelajaran	Durasi	Cara Penilaian
Design Thinking	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan proses pengembangan ide ilustrasi.	Empathize Define Ideate Prototype Test	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Ilustrasi Experimental	Mahasiswa mempelajari visi dan misi MARICA untuk memprediksi,	Kesatuan (unity) Keseimbangan (balance)	200 Jam	Penilaian kesesuaian tugas dengan teori

	menguraikan, dan menerapkan ilustrasi yang sesuai dengan identitas perusahaan.	Proporsi (proportion) Irama (Rhythm) Kontras Harmoni Penekanan (Emphasis)		
Desain Karakter	Mahasiswa menciptakan desain karakter sesuai dengan konsep kurikulum di Marica yang terdiri dari 3 episode per judul.	Preproduction Production Post production	200 Jam	Capaian kuantita dan kualitas hasil
Desain Media Interaktif	Mahasiswa merancang ilustrasi game dan worksheet Marica	Prinsip koherensi Prinsip modalitas belajar Prinsip personalisasi Prinsip interaktivitas	200 Jam	Capaian kuantita dan kualitas hasil
Visual Branding	Mahasiswa menciptakan konten branding dan promosi sesuai dengan target market MARICA.	Warna dan kontras Ukuran dan skala Ruang kosong Kedekatan (proximity)	100 Jam	Capaian kuantita dan kualitas hasil

Posisi Video Editor

Nama posisi

Video Editor

Jumlah posisi

8

### Kriteria Kandidat

Jurusan : Desain Komunikasi Visual/Cinematography/Teknologi Informasi

Jenjang : S1

Semester : Semester 6

### Kriteria Hard Skill

Memahami prinsip video editing

Menguasai software video editing

Mampu mengimplementasikan workflow video editing

### Kriteria Soft Skill

Komunikasi

Bekerja dalam tim

Memiliki manajemen waktu yang baik

Analitis

Terstruktur

### Kriteria lainnya

Memiliki peralatan yang mendukung (laptop, software, dll)

### Kompetensi yang akan dikembangkan

Kompetensi	Target Capaian	Detail Pembelajaran	Durasi	Cara Penilaian
Design Thinking	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan	Empathize Define Ideate Prototype	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan

	proses pengembangan ide video editing.	Test		
Video tutorial dan hands on production	Mahasiswa menciptakan video tentang tutorial dan hands on yang sesuai dengan produk MARICA	Audio editing Plugin Preset Format file Style	200 Jam	Penilaian kesesuaian tugas dengan teori
Visual Branding	Mahasiswa menciptakan motion graphic branding dan promosi sesuai dengan target market MARICA.	Warna dan kontras Ukuran dan skala Ruang kosong Kedekatan (proximity)	100 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil
Motion Comic production	Mahasiswa menciptakan motion comic sesuai dengan konsep kurikulum di Marica yang terdiri dari 3 episode per judul.	Preproduction Production Post production	200 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil
Desain Media Interakti	Mahasiswa merancang motion graphic penjelasan	Prinsip koherensi Prinsip modalitas belajar	200 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil



f	materi Marica	Prinsip personalisasi Prinsip interaktivitas		
---	---------------	---	--	--

Posisi Kurikulum Desainer

Nama posisi

Kurikulum Desainer

Jumlah posisi

4

Kriteria Kandidat

Jurusan : PGSD/Pendidikan Dasar/Bahasa Inggris

Jenjang : S1

Semester : Semester 6

Kriteria Hard Skill

Memahami prinsip perencanaan pembelajaran

Mampu mengimplementasikan strategi belajar mengajar

Memahami konsep pengembangan media pembelajaran

Kriteria Soft Skill

Komunikasi

Bekerja dalam tim

Memiliki manajemen waktu yang baik

Analitis

Terstruktur

Kriteria lainnya

Memiliki peralatan yang mendukung (laptop, software, dll)

Kompetensi yang akan dikembangkan

Kompetensi	Target Capaian	Detail Pembelajaran	Durasi	Cara Penilaian
Pendidikan Tematik Integratif	Mahasiswa mampu merangkum dan mendesain pembelajaran bersifat tema yang dikemas dalam bentuk storytelling.	Prinsip dan prosedur pembelajaran tematik. Perancangan RPP Marica. Mendesain storytelling.	200 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Telaah dan pengembangan kurikulum	Mahasiswa mampu merancang kurikulum pelajaran bagi Sekolah Dasar	Komponen tujuan. Komponen isi. Komponen metode atau strategi. Komponen evaluasi.	200 Jam	Penilaian kesesuaian tugas dengan teori
Pengembangan Media Pembelajaran	Mahasiswa mampu membangun inovasi	Efektifitas. Relevansi. Efisiensi. Dapat digunakan.	100 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil

jaran	terhadap media dan metode pembelajaran	Kontekstual.		
Strategi Belajar Mengajar	Mahasiswa mampu menelaah dan menerapkan rencana aktivitas belajar mengajar	Model dan metode pembelajaran. Teori belajar dan motivasi. Penjaminan mutu pembelajaran. Analisis capaian pembelajaran.	200 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil
Penulisan karya ilmiah	Mahasiswa mampu merancang dan melaksanakan penelitian di bidang teknologi pendidikan	Metode penelitian. Penelitian kuantitatif dan kualitatif. Olah data. Publikasi penelitian.	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan

Posisi Social Media Specialist

Nama posisi

Social Media Specialist

Jumlah posisi

4

Kriteria Kandidat

Jurusan : Teknik Informatika/Ilmu Komunikasi/DKV

Jenjang : S1

Semester : Semester 6

Kriteria Hard Skill

Skill Storytelling

Estetika visual yang kuat

Manajemen konsumen

Update trend terbaru

Memahami SEO (Search Engine Optimization) dan ADs

Memahami keberagaman platform sosial media

Kriteria Soft Skill

Komunikasi

Bekerja dalam tim

Memiliki manajemen waktu yang baik

Analitis

Terstruktur

Kriteria lainnya

Memiliki peralatan yang mendukung (laptop, software, dll)

Kompetensi yang akan dikembangkan

Kompetensi	Target Capaian	Detail	Durasi	Cara Penilaian
------------	----------------	--------	--------	----------------

		Pembelajaran		
Sosial Media Marketing Fundamental	Mahasiswa mampu mengidentifikasi fundamental, platform, benefit, dan cara kerja sosial media marketing.	Strategi media sosial. Dasar-dasar pemasaran media sosial Rantai nilai media sosial.	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Konten Pemasaran Media Sosial	Mahasiswa membuat strategi konten dan mengevaluasi engagement konten yang telah dibuat.	Perencanaan konten dan konten pilar. Membuat ide menarik untuk sosial media. Perancangan konten media sosial. Trend media sosial.	200 Jam	Penilaian kesesuaian tugas dengan teori
Kampanye Media Sosial	Mahasiswa mampu menciptakan berbagai jenis iklan sesuai dengan platform media sosial	Perencanaan kampanye. Pengukuran kampanye. Analisis kampanye.	200 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil

	yang dituju.			
Social Media Paid Advertising	Mahasiswa mampu menerapkan strategi periklanan dan budgeting di media sosial.	Social media paid. Harga iklan media sosial. Iklan media sosial. SEO	200 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil
User research	Mahasiswa mampu mempersiapkan, melakukan dan menuliskan penelitian tentang perilaku konsumen di sosial media.	Penelitian kuantitatif dan kualitatif. Sosial media matriks. Social media analytics tool. Riset dan laporan.	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan

## Aktivitas 2 - Pengembangan Media Literasi Anak

Nama

Pengembangan Media Literasi Anak

Periode Pelaksanaan

25 Juli - 31 Desember 2022

Periode Rekrutmen

30 Mei - 03 Juli 2022

Besaran SKS

20 SKS

Lokasi Pelaksanaan

Online

### Deskripsi Proyek

Dalam program magang ini, mahasiswa akan berkontribusi langsung untuk mengelola hingga membangun perusahaan secara nyata. Mentor ahli perusahaan siap membina mahasiswa untuk belajar dan meningkatkan kemampuan dalam menghadapi tantangan kerja nyata. Adapun rincian program ini secara garis besarnya adalah sebagai berikut:

#### Mendesain Kurikulum

Mahasiswa akan belajar dan berkolaborasi dengan mahasiswa lainnya sebagai tim untuk mengelola dan mendesain kurikulum, pembuatan media pembelajaran hingga penulisan karya ilmiah terkait Pengembangan Media Literasi Anak. Kurikulum yang dihasilkan akan diteruskan kepada tim ilustrator dan tim graphic designer, untuk dibuat desain visual yang lebih rinci, dan di edit menjadi sebuah video oleh tim video editor. Pada bagian ini mahasiswa akan belajar tentang pengembangan kurikulum, media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan

penelitian di bidang teknologi pendidikan. Mahasiswa yang berada pada tim kurikulum desainer juga akan merencanakan konten website Selingkar dan juga mengelola update konten pada sosial media Selingkar.

#### Memproduksi Media Literasi Anak

Mahasiswa akan belajar dan berkolaborasi dengan mahasiswa lainnya sebagai tim untuk mengelola proses pembuatan Media Literasi Anak. Produksi media tersebut dilakukan oleh tim ilustrator, tim video editor, tim kurikulum desainer, graphic designer, content writer, sebagai perancang konsep pembelajaran di Selingkar. Pada bagian ini mahasiswa akan belajar tentang ilustrasi eksperimental, visual branding, dan media production.

#### Marketing (Sosial Media)

Proses promosi dan edukasi media sosial akan dilakukan oleh tim Social Media Specialist dan tim Marketing yang berfokus pada produksi konten untuk menunjang pemasaran Media Literasi Anak baik untuk keperluan promosi maupun untuk kebutuhan penyajian data, informasi maupun berita. Tim sosial media dan tim Marketing akan berkolaborasi dengan tim ilustrator dan video editor untuk menciptakan konten yang berkualitas. Pada bagian sosial media ini, mahasiswa akan banyak dilatih terkait manajemen sosial media, paid advertising, dan sosial media analytics untuk memperoleh hasil yang maksimal.

#### Catatan Tambahan

Mahasiswa akan bekerja dalam sebuah tim yang terlibat dalam satu timeline menggunakan framework design thinking

#### Posisi

Posisi Ilustrator

Nama posisi

Ilustrator

Jumlah posisi

8



### Kriteria Kandidat

Jurusan : Desain Komunikasi Visual/Illmu Komunikasi/Seni Rupa

Jenjang : S1

Semester : Semester 6

### Kriteria Hard Skill

Memahami prinsip desain

Menguasai software desain

Mampu mengimplementasikan workflow ilustrasi

### Kriteria Soft Skill

Komunikasi

Bekerja dalam tim

Memiliki manajemen waktu yang baik

Analitis

Terstruktur

### Kriteria lainnya

Memiliki peralatan yang mendukung (laptop, software, dll)

### Kompetensi yang akan dikembangkan

Kompetensi	Target Capaian	Detail Pembelajaran	Durasi	Cara Penilaian
Design Thinking	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan	Empathize Define Ideate Prototype	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan

	proses pengembangan ide ilustrasi.	Test		
Ilustrasi Experimental	Mahasiswa mempelajari visi dan misi Selingkar untuk memprediksi, menguraikan, dan menerapkan ilustrasi yang sesuai dengan identitas perusahaan.	Kesatuan (unity) Keseimbangan (balance) Proporsi (proportion) Irama (Rhythm) Kontras Harmoni Penekanan (Emphasis)	200 Jam	Penilaian kesesuaian tugas dengan teori
Desain Karakter	Mahasiswa menciptakan desain karakter sesuai dengan konsep kurikulum di Selingkar.	Preproduction Production Post production	200 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil
Desain Media Interaktif	Mahasiswa merancang ilustrasi buku dan worksheet Selingkar	Prinsip koherensi Prinsip modalitas belajar Prinsip personalisasi Prinsip interaktivitas	200 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil

Visual Branding	Mahasiswa menciptakan konten branding dan promosi sesuai dengan target market Selingkar.	Warna dan kontras Ukuran dan skala Ruang kosong Kedekatan (proximity)	100 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil
-----------------	--	--	---------	--------------------------------------

Posisi Video Editor

Nama posisi

Video Editor

Jumlah posisi

2

Kriteria Kandidat

Jurusan : Desain Komunikasi Visual/Cinematography/Teknologi Informasi

Jenjang : S1

Semester : Semester 6

Kriteria Hard Skill

Memahami prinsip video editing

Menguasai software video editing

Mampu mengimplementasikan workflow video editing

Kriteria Soft Skill

Komunikasi

Bekerja dalam tim

Memiliki manajemen waktu yang baik

Analitis

Terstruktur

Kriteria lainnya

Memiliki peralatan yang mendukung (laptop, software, dll)

Kompetensi yang akan dikembangkan

Kompetensi	Target Capaian	Detail Pembelajaran	Durasi	Cara Penilaian
Design Thinking	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan proses pengembangan ide video editing.	Empathize Define Ideate Prototype Test	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Video tutorial dan hands on production	Mahasiswa menciptakan video tentang tutorial dan hands on yang sesuai dengan produk Selingkar	Audio editing Plugin Preset Format file Style	200 Jam	Penilaian kesesuaian tugas dengan teori
Visual Branding	Mahasiswa menciptakan motion graphic	Warna dan kontras Ukuran dan	100 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil

	branding dan promosi sesuai dengan target market Selingkar.	skala Ruang kosong Kedekatan (proximity)		
Motion Comic production	Mahasiswa menciptakan motion comic sesuai dengan konsep kurikulum media literasi anak Selingkar.	Preproduction Production Post production	200 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil
Desain Media Interaktif	Mahasiswa merancang motion graphic media literasi anak Selingkar.	Prinsip koherensi Prinsip modalitas belajar Prinsip personalisasi Prinsip interaktivitas	200 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil

Posisi Kurikulum Desainer

Nama posisi

Kurikulum Desainer

Jumlah posisi

4

Kriteria Kandidat

Jurusan : PGSD/Pendidikan Dasar/Teknologi Pendidikan/Psikologi

Jenjang : S1

Semester : Semester 6

#### Kriteria Hard Skill

Memahami prinsip perencanaan pembelajaran

Mampu mengimplementasikan strategi belajar mengajar

Memahami konsep pengembangan media pembelajaran

Mampu menciptakan media pembelajaran

#### Kriteria Soft Skill

Komunikasi

Bekerja dalam tim

Memiliki manajemen waktu yang baik

Analitis

Terstruktur

#### Kriteria lainnya

Memiliki peralatan yang mendukung (laptop, software, dll)

#### Kompetensi yang akan dikembangkan

Kompetensi	Target Capaian	Detail Pembelajaran	Durasi	Cara Penilaian
Pendidikan Tematik Integratif	Mahasiswa mampu merangkum dan mendesain	Prinsip dan prosedur pembelajaran tematik.	200 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan

	pembelajaran bersifat tema yang dikemas dalam bentuk storytelling.	Perancangan RPP Marica. Mendesain storytelling.		
Telaah dan pengembangan kurikulum	Mahasiswa mampu merancang kurikulum pelajaran di tingkat Sekolah Dasar	Komponen tujuan. Komponen isi. Komponen metode atau strategi. Komponen evaluasi.	200 Jam	Penilaian kesesuaian tugas dengan teori
Pengembangan Media Pembelajaran	Mahasiswa mampu membangun inovasi terhadap media dan metode pembelajaran	Efektifitas. Revelansi. Efisiensi. Dapat digunakan. Kontekstual.	100 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil
Strategi Belajar Mengajar	Mahasiswa mampu menelaah dan menerapkan rencana aktivitas belajar mengajar	Model dan metode pembelajaran. Teori belajar dan motivasi. Penjaminan mutu pembelajaran.	200 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil

		Analisis capaian pembelajaran.		
Penulisan karya ilmiah	Mahasiswa mampu merancang dan melaksanakan penelitian di bidang teknologi pendidikan	Metode penelitian. Penelitian kuantitatif dan kualitatif. Olah data. Publikasi penelitian.	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan

Posisi Content Writer

Nama posisi

Content Writer

Jumlah posisi

4

Kriteria Kandidat

Jurusan : Jurnalistik/Komunikasi/Sastra Indonesia/Sastra Inggris/Film

Jenjang : S1

Semester : Semester 6

Kriteria Hard Skill

Memahami konsep pembuatan artikel/tulisan

Mampu menulis cerita anak

Mampu menulis cerita anak dalam Bahasa Inggris maupun mengalihbahasakan cerita anak ke Bahasa Inggris.

Menguasai copywriting



### Kriteria Soft Skill

Mempunyai kemampuan komunikasi yang baik

Dapat bekerja dalam tim

Menguasai time manajemen dengan baik

Kreatifitas dalam pembuatan

### Kriteria lainnya

Memiliki peralatan yang mendukung (laptop, software, dll)

### Kompetensi yang akan dikembangkan

Kompetensi	Target Capaian	Detail Pembelajaran	Durasi	Cara Penilaian
Design Thinking	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan proses pengembangan ide tulisan.	Empathize Define Ideate Prototype Test	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Psikologi Komunikasi	Mahasiswa mampu menganalisis aspek psikologi penggunaan bahasa dan model penyampaiannya (komunikasi)	Konsep id Konsep ego Konsep superego Konsep hasrat	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan

	dari sebuah tulisan untuk target pembaca yang dituju			
Penelitian Penggunaan Bahasa	Mahasiswa mampu melakukan penelitian penggunaan kata, tata bahasa yang tepat untuk target pembaca yang dituju	Pemilihan bahasa Jenis bahasa Susunan kata	100 jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Penulisan Artikel dan Berita / jurnalistik	Mahasiswa belajar untuk membuat tulisan yang menyajikan data faktual disertai dengan data pendukung sesuai dengan kaidah jurnalisme	Penulisan artikel Penulisan berita Penulisan feature Jurnalistik online	100 jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Copywriting	Mahasiswa mampu membuat tulisan untuk keperluan promosi dan	AIDA (Attention, Interest, Desire, Action) PAS (Problem,	200 jam	Penilaian laporan pelaksanaan

	marketing	Agitate, Solution) FAB (Feature, Advantage, Benefit)		
Penulisan Cerita Anak	Mahasiswa mampu membuat cerita anak yang sesuai dengan kurikulum Selingkar	Penciptaan karakter Penulisan kerangka cerita Pemilihan bahasa Penulisan cerita Pengalihbaha- saan cerita	200 jam	Penilaian laporan pelaksanaan

Posisi Social Media Specialist

Nama posisi

Social Media Specialist

Jumlah posisi

2

Kriteria Kandidat

Jurusan : Teknik Informatika/Ilmu Komunikasi/DKV

Jenjang : S1

Semester : Semester 6

Kriteria Hard Skill

Skill Storytelling

Estetika visual yang kuat

Manajemen konsumen

Update trend terbaru

Memahami SEO (Search Engine Optimization) dan ADs

Memahami keberagaman platform sosial media

Kriteria Soft Skill

Komunikasi

Bekerja dalam tim

Memiliki manajemen waktu yang baik

Analitis

Terstruktur

Kriteria lainnya

Memiliki peralatan yang mendukung (laptop, software, dll)

Kompetensi yang akan dikembangkan

Kompetensi	Target Capaian	Detail Pembelajaran	Durasi	Cara Penilaian
Sosial Media Marketing Fundamental	Mahasiswa mampu mengidentifikasi fundamental, platform, benefit, dan cara kerja sosial media	Strategi media sosial. Dasar-dasar pemasaran media sosial Rantai nilai media sosial.	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan

	marketing.			
Konten Pemasaran Media Sosial	Mahasiswa membuat strategi konten dan mengevaluasi engagement konten yang telah dibuat.	Perencanaan konten dan konten pilar. Membuat ide menarik untuk sosial media. Perancangan konten media sosial. Trend media sosial.	200 Jam	Penilaian kesesuaian tugas dengan teori
Kampanye Media Sosial	Mahasiswa mampu menciptakan berbagai jenis iklan sesuai dengan platform media sosial yang dituju.	Perencanaan kampanye. Pengukuran kampanye. Analisis kampanye.	200 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil
Social Media Paid Advertising	Mahasiswa mampu menerapkan strategi periklanan dan budgeting di media sosial.	Social media paid. Harga iklan media sosial. Iklan media sosial. SEO	200 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil
User research	Mahasiswa	Penelitian	100 Jam	Penilaian laporan

	mampu mempersiapkan, melakukan dan menuliskan penelitian tentang perilaku konsumen di sosial media.	kuantitatif dan kualitatif. Sosial media matriks. Social media analytics tool. Riset dan laporan.		pelaksanaan
--	---	---	--	-------------

Posisi Marketer

Nama posisi

Marketer

Jumlah posisi

8

Kriteria Kandidat

Jurusan : Statistika/Ilmu Komunikasi/Bisnis & Manajemen

Jenjang : S1

Semester : Semester 6

Kriteria Hard Skill

Skill Storytelling

Estetika visual yang kuat

Manajemen konsumen

Memahami SEO (Search Engine Optimization) dan ADs

Memahami keberagaman platform sosial media

Memahami strategi marketing

Memahami proses riset pasar dan menganalisa trend

Memahami konsep pemasaran digital

### Kriteria Soft Skill

Komunikasi

Bekerja dalam tim

Memiliki manajemen waktu yang baik

Analitis

Terstruktur

### Kriteria lainnya

Memiliki peralatan yang mendukung (laptop, software, dll)

### Kompetensi yang akan dikembangkan

Kompetensi	Target Capaian	Detail Pembelajaran	Durasi	Cara Penilaian
Design Thinking	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan proses pengembangan ide pemasaran.	Empathize Define Ideate Prototype Test	100 jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Market Analysis	Mahasiswa mampu melakukan eksplorasi dan membaca kondisi pasar	Identifikasi Masalah dan Eksplorasi Data. Pengumpulan Wawasan dan Visualisasi Hasil.	200 jam	Penilaian laporan pelaksanaan

		Komunikasi Hasil.		
Market Research	Mahasiswa mampu menentukan metode, alat dan menjalankan tahapan yang efektif untuk melakukan penelitian	Metode penelitian Data primer dan data sekunder Penelitian kuantitatif dan kualitatif. Sosial media matriks. Social media analytics tool.	200 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan
User Experience	Mahasiswa mampu menganalisa perilaku target pasar dan faktor-faktor yang dapat meningkatkan kepuasan pelanggan terhadap sebuah produk/layanan	User journey User interaction User experience	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Online	Mahasiswa	Social Media	200 Jam	Penilaian laporan



Marketing	mampu melakukan kegiatan marketing secara online	Marketing Search Engine Marketing Direct Marketing Branding Go-to market strategy		pelaksanaan
-----------	--	---	--	-------------

### Posisi Graphic Designer

Nama posisi

Graphic Designer

Jumlah posisi

2

### Kriteria Kandidat

Jurusan : DKV / Desain Grafis

Jenjang : D3/S1

Semester : Semester 6

### Kriteria Hard Skill

Memahami konsep pembuatan desain yang kreatif dan menarik

Mampu mengaplikasikan desain yang sesuai dengan kurikulum dan usia anak

Mampu mengoperasikan aplikasi editing dengan baik

Mampu mengoperasikan aplikasi desain grafis, seperti corel draw, photoshop, after effect, dsb.

### Kriteria Soft Skill

Mempunyai kemampuan komunikasi yang baik

Dapat bekerja dalam tim

Menguasai time manajemen dengan baik

Kreatifitas dalam pembuatan

Kriteria lainnya

Memiliki peralatan yang mendukung (laptop, software, dll)

Kompetensi yang akan dikembangkan

Kompetensi	Target Capaian	Detail Pembelajaran	Durasi	Cara Penilaian
Design Thinking	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan proses pengembangan ide desain sesuai kurikulum Selingkar.	Empathize Define Ideate Prototype Test	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Desain Experimental	Mahasiswa mempelajari visi dan misi Selingkar untuk memprediksi, menguraikan, dan menerapkan desain yang sesuai dengan	Kesatuan (unity) Keseimbangan (balance) Proporsi (proportion) Irama (Rhythm) Kontras Harmoni Penekanan	200 jam	Penilaian laporan pelaksanaan

	identitas perusahaan.	(Emphasis)		
Desain Media Literasi Anak	Mahasiswa merancang desain buku dan worksheet Selingkar	Prinsip koherensi Prinsip modalitas belajar Prinsip personalisasi Prinsip interaktivitas	200 jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Desain Media Interaktif	Mahasiswa mampu merancang media yang meningkatkan interaksi dengan target pengguna	Prinsip koherensi Prinsip modalitas belajar Prinsip personalisasi Prinsip interaktivitas	200 jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Visual Branding	Mahasiswa menciptakan konten branding dan promosi sesuai dengan target market Selingkar.	Warna dan kontras Ukuran dan skala Ruang kosong Kedekatan (proximity)	100 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil

### Aktivitas 3 - Riset dan Pengembangan Modul Pembelajaran Fashion untuk Gen-Z

Nama:

Riset dan Pengembangan Modul Pembelajaran Fashion untuk Gen-Z

Periode Pelaksanaan

25 Juli - 31 Desember 2022

Periode Rekrutmen

30 Mei - 03 Juli 2022

Besaran SKS

20 SKS

Lokasi Pelaksanaan

Kota Yogyakarta

Deskripsi Proyek

Dalam program magang ini, peserta akan mengerjakan proyek pengembangan produk/layanan yang ditujukan untuk target pasar GEN-Z sesuai dengan bidang keilmuannya masing-masing. Peserta akan bekerja secara tim untuk melatih kerjasama tim. Mentor ahli perusahaan akan membina peserta untuk belajar dan meningkatkan kemampuan dalam menghadapi tantangan kerja nyata. Adapun rincian program ini secara garis besarnya adalah sebagai berikut:

Riset Pasar

Mahasiswa akan belajar melakukan riset menggunakan metodologi riset yang sudah mereka pelajari. Dalam melakukan riset pasar, mahasiswa akan berkoordinasi dengan bagian Pengembangan Produk untuk menganalisa kelayakan pemasaran suatu produk atau layanan baru, target pasar dan cara pemasaran yang tepat. Kegiatan riset ini dilakukan dengan cara sistematis, mulai dari perumusan masalah, tujuan, pengumpulan dan pengolahan data, evaluasi,

hingga menjadi laporan hasil analisis pemasaran. Mahasiswa juga akan bekerjasama dengan bagian desainer grafis dalam menyajikan laporan dalam bentuk yang rapi dan menarik.

#### Pengembangan Produk

Mahasiswa akan belajar melakukan pengembangan produk bekerjasama dengan bagian riset untuk menyusun strategi dan proses untuk mengembangkan produk. Pengembangan produk bisa juga dilakukan dengan memperbaiki produk lama atau memperbanyak kegunaan produk ke segmen pasar yang ada dengan asumsi pelanggan menginginkan unsur-unsur baru mengenai produk. Hasil dari pengembangan produk bisa berupa rancangan atau roadmap pengembangan produk, yang nantinya akan digunakan oleh perusahaan.

#### Pembuatan konten

Mahasiswa akan belajar untuk membuat konten baik berupa tulisan, gambar maupun video baik untuk keperluan promosi maupun untuk kebutuhan penyajian data, informasi maupun berita. Mahasiswa akan belajar untuk menentukan tujuan konten, menentukan user persona dari target user yang dituju, bekerjasama dengan bagian lain untuk menggali ide, menentukan format konten, menentukan media yang akan dipakai dan menuangkannya ide ke dalam bentuk visual.

#### Pemasaran Produk

Mahasiswa akan belajar untuk menyusun strategi pemasaran dengan bekerjasama secara erat dengan bagian riset maupun pengembangan produk untuk mengenali lebih dalam target pasar, strategi menjangkau pasar, strategi penetrasi produk ke pasar dan membangun hubungan dengan target pasar. Selain membangun strategi, mahasiswa juga akan belajar melakukan pemasaran langsung ke target pasar baik melalui media online maupun offline.

#### Catatan Tambahan

Mahasiswa akan bekerja dalam sebuah tim yang terlibat dalam satu timeline menggunakan framework design thinking.

#### Posisi

### Posisi Content Writer

Nama posisi

Content Writer

Jumlah posisi

2

### Kriteria Kandidat

Jurusan : Jurnalistik / Komunikasi

Jenjang : D3/S1

Semester : Semester 6

### Kriteria Hard Skill

Memahami konsep pembuatan artikel/tulisan

Menguasai copywriting

### Kriteria Soft Skill

Mempunyai kemampuan komunikasi yang baik

Dapat bekerja dalam tim

Menguasai time manajemen dengan baik

Kreatifitas dalam pembuatan

### Kriteria lainnya

-

### Kompetensi yang akan dikembangkan

Kompetensi	Target Capaian	Detail Pembelajaran	Durasi	Cara Penilaian

Design Thinking	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan proses pengembangan ide tulisan.	Empathize Define Ideate Prototype Test	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Psikologi Komunikasi	Mahasiswa mampu menganalisa aspek psikologi penggunaan bahasa dan model penyampaian (komunikasi) dari sebuah tulisan untuk target pembaca yang dituju	Konsep id Konsep ego Konsep superego Konsep hasrat	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Penelitian Penggunaan Bahasa	Mahasiswa mampu melakukan penelitian penggunaan kata, tata bahasa yang tepat untuk target pembaca yang dituju	Pemilihan bahasa Jenis bahasa Susunan kata	200 jam	Penilaian laporan pelaksanaan

Penulisan Artikel dan Berita / jurnalistik	Mahasiswa belajar untuk membuat tulisan yang menyajikan data faktual disertai dengan data pendukung sesuai dengan kaidah jurnalisme	Penulisan artikel Penulisan berita Penulisan feature Jurnalistik online	200 jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Copywriting	Mahasiswa mampu membuat tulisan untuk keperluan promosi dan marketing untuk meningkatkan	AIDA (Attention, Interest, Desire, Action) PAS (Problem, Agitate, Solution) FAB (Feature, Advantage, Benefit)	200 jam	Penilaian laporan pelaksanaan

Posisi Surveyor

Nama posisi

Surveyor

Jumlah posisi

2

Kriteria Kandidat



Jurusan : Statistik

Jenjang : D3/S1

Semester : Semester 6

#### Kriteria Hard Skill

Memahami metode untuk melakukan riset pasar

Mampu membuat alat survey yang efektif

Mampu menggunakan tool statistik untuk melakukan analisa data

#### Kriteria Soft Skill

Mempunyai kemampuan komunikasi yang baik

Dapat bekerja dalam tim

Menguasai time manajemen dengan baik

Kreatifitas dalam pembuatan

#### Kriteria lainnya

-

#### Kompetensi yang akan dikembangkan

Kompetensi	Target Capaian	Detail Pembelajaran	Durasi	Cara Penilaian
Analytical Thinking	Mahasiswa mampu untuk mengamati, meneliti dan menganalisis	Critical thinking Creative thinking Problem solving Communication	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan

	informasi yang kompleks untuk mengembangkannya ke dalam ide dan solusi			
Market research	Mahasiswa mampu menentukan metode, alat dan menjalankan tahapan yang efektif untuk melakukan penelitian	Metode penelitian Data primer dan data sekunder Penelitian kuantitatif dan kualitatif. Sosial media matriks. Social media analytics tool.	200 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Data Processing	Mahasiswa mampu mengolah data yang dikumpulkan dan memilah data yang penting dan tidak penting	Penyaringan data Pengolahan Data Penyajian data	200 jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Data Analytics	Mahasiswa mampu	Identifikasi Masalah dan	200 jam	Penilaian laporan pelaksanaan

	menerjemahkan data yang sudah diolah dan membuat kesimpulan sesuai dengan tujuan penelitian	Eksplorasi Data. Pengumpulan Wawasan dan Visualisasi Hasil. Komunikasi Hasil.		
Data Presentation	Mahasiswa mampu menyajikan data dan informasi ke dalam tulisan maupun gambar yang terstruktur dan mudah dibaca.	Pembuatan tulisan Penstrukturan informasi Infografis	100 jam	Penilaian laporan pelaksanaan

Posisi Marketer

Nama posisi

Marketer

Jumlah posisi

2

Kriteria Kandidat

Jurusan : Bisnis & Manajemen

Jenjang : D3/S1

Semester : Semester 6

#### Kriteria Hard Skill

Memahami strategi marketing

Memahami proses riset pasar dan menganalisa trend

Memahami konsep pemasaran digital dan non digital

#### Kriteria Soft Skill

Mempunyai kemampuan komunikasi yang baik

Dapat bekerja dalam tim

Menguasai time manajemen dengan baik

Kreatifitas dalam pembuatan

#### Kriteria lainnya

-

#### Kompetensi yang akan dikembangkan

Kompetensi	Target Capaian	Detail Pembelajaran	Durasi	Cara Penilaian
Design Thinking	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan proses pengembangan ide tulisan.	Empathize Define Ideate Prototype Test	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Market Analysis	Mahasiswa mampu melakukan eksplorasi dan	Identifikasi Masalah dan Eksplorasi Data. Pengumpulan	200 jam	Penilaian laporan pelaksanaan

	membaca kondisi pasar	Wawasan dan Visualisasi Hasil. Komunikasi Hasil.		
Market Research	Mahasiswa mampu menentukan metode, alat dan menjalankan tahapan yang efektif untuk melakukan penelitian	Metode penelitian Data primer dan data sekunder Penelitian kuantitatif dan kualitatif. Sosial media matriks. Social media analytics tool.	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan
User Experience	Mahasiswa mampu menganalisa perilaku target pasar dan faktor-faktor yang dapat meningkatkan kepuasan pelanggan terhadap sebuah produk/layanan	User journey User interaction User experience	200 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan

Online and Offline Marketing	Mahasiswa mampu melakukan kegiatan marketing baik secara online maupun offline	Social Media Marketing Search Engine Marketing Direct Marketing Branding Go-to market strategy	200 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan
------------------------------	--	--	---------	-------------------------------

Posisi Product Development

Nama posisi

Produk Development

Jumlah posisi

2

Kriteria Kandidat

Jurusan : Tata Busana / Fashion Management

Jenjang : D3/S1

Semester : Semester 6

Kriteria Hard Skill

Memahami konsep dan strategi pengembangan produk

Mempunyai kemampuan untuk menganalisa trend dan pengguna

Mempunyai pengetahuan di bidang fashion

Mempunyai pengetahuan di bidang produksi fashion

Kriteria Soft Skill

Mempunyai kemampuan komunikasi yang baik

Dapat bekerja dalam tim

Menguasai time manajemen dengan baik

Kreatifitas dalam pembuatan

Kriteria lainnya

-

Kompetensi yang akan dikembangkan

Kompetensi	Target Capaian	Detail Pembelajaran	Durasi	Cara Penilaian
Design Thinking	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan proses pengembangan ide untuk melakukan riset pasar.	Empathize Define Ideate Prototype Test	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Research and Development	Mahasiswa mampu membaca data pasar, perilaku pengguna, trend pasar dan melakukan proses inovatif dalam pengembangan produk	Market Research Market trend Problem Solving Innovative thinking	200 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan

Creative Thinking	Mahasiswa mampu berfikir secara luas dan menciptakan solusi atau ide-ide baru dari berbagai sudut pandang	User analytics Market analytics User Experience Problem solving	200 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Product Creation	Mahasiswa mampu membuat rancangan produk/layanan dan mengeksekusi rancangan dan membuat roadmap pengembangan produk	Product Design Product Creation Product Validation Product Continuation	200 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Market Validation	Mahasiswa mampu melakukan validasi pasar secara sederhana terhadap produk yang dihasilkan	Go-to market strategy Product Validation User Validation Problem Validation	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan

Posisi Content Creator

Nama posisi



Content creator

Jumlah posisi

2

Kriteria Kandidat

Jurusan : DKV / Desain Grafis

Jenjang : D3/S1

Semester : Semester 6

Kriteria Hard Skill

Memahami konsep pembuatan desain yang kreatif dan menarik

Mampu mengoperasikan aplikasi editing dengan baik, baik desain, foto, maupun video

Mampu mengoperasikan aplikasi desain grafis, seperti corel draw, photoshop, after effect, dsb.

Kriteria Soft Skill

Mempunyai kemampuan komunikasi yang baik

Dapat bekerja dalam tim

Menguasai time manajemen dengan baik

Kreatifitas dalam pembuatan

Kriteria lainnya

-

Kompetensi yang akan dikembangkan

Kompetensi	Target Capaian	Detail	Durasi	Cara Penilaian
------------	----------------	--------	--------	----------------

		Pembelajaran		
Design Thinking	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan proses pengembangan ide untuk melakukan riset pasar.	Empathize Define Ideate Prototype Test	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan
Desain Media Interaktif	Mahasiswa mampu merancang media yang meningkatkan interaksi dengan target pengguna	Prinsip koherensi Prinsip modalitas belajar Prinsip personalisasi Prinsip interaktivitas	200 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil
Visual Branding	Mahasiswa menciptakan konten branding dan promosi sesuai dengan target market	Warna dan kontras Ukuran dan skala Ruang kosong Kedekatan (proximity)	100 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil
Creative Thinking	Mahasiswa mampu berfikir secara luas dan menciptakan	User analytics Market analytics User Experience Problem solving	200 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan

	solusi atau ide-ide baru dari berbagai sudut pandang			
Video production	Mahasiswa mampu membuat dan melakukan editing video terkait produk dan layanan yang dikembangkan	Audio editing Plugin Preset Format file Style	200 Jam	Penilaian kesesuaian tugas dengan teori

## Aktivitas 4 - Riset Teknologi Media Pembelajaran

Nama

Riset teknologi media pembelajaran

Periode Pelaksanaan

25 Juli - 31 Desember 2022

Periode Rekrutmen

30 Mei - 03 Juli 2022

Besaran SKS

20 SKS

Lokasi Pelaksanaan

Online

Deskripsi Proyek

Dalam program magang ini, peserta akan berkontribusi langsung untuk mengelola hingga membangun perusahaan secara nyata. Mentor ahli perusahaan siap membina peserta untuk belajar dan meningkatkan kemampuan dalam menghadapi tantangan kerja nyata. Adapun rincian program ini secara garis besarnya adalah sebagai berikut:

Pengembangan UI/UX Aplikasi Pembelajaran

Mahasiswa akan belajar dan berkolaborasi dengan mahasiswa lainnya sebagai tim untuk mendesain dan mengembangkan UI/UX aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pasar. Mahasiswa akan belajar tentang kompetensi UX design process, user journey, wireframe, fundamental design, dan user research.

Perancangan GDD Game Edukasi

Mahasiswa membuat perancangan game edukasi dengan hasil akhirnya berupa prototype game yang telah disempurnakan oleh tim ahli. Mahasiswa akan

memperoleh kompetensi di bidang game desain antara lain game fundamental, game element, game art, game programming dan game research.

Pengembangan Media Pembelajaran berbasis IOT

Mahasiswa akan belajar tentang perancangan project IOT yang akan untuk dunia pendidikan. Media yang diciptakan akan menggunakan teknologi sensor yang terhubung dengan software untuk meningkatkan proses pembelajaran. Kompetensi yang akan dikembangkan antara lain: pengembangan media pembelajaran, IOT industry, pemrograman IOT, sensor dan penelitian IOT.

Catatan tambahan

Mahasiswa akan bekerja dalam sebuah tim yang terlibat dalam satu timeline menggunakan framework design thinking.

Posisi

Posisi UI/UX Designer

Nama posisi

UI/UX Designer

Jumlah posisi

2

Kriteria Kandidat

Jurusan : Teknik Informatika/Ilmu Komputer/DKV

Jenjang : S1

Semester : Semester 6

Kriteria Hard Skill

Memahami prinsip pengembangan software

Menguasai software digital learning

Mampu mengimplementasikan strategi pengembangan software

### Kriteria Soft Skill

Komunikasi

Bekerja dalam tim

Memiliki manajemen waktu yang baik

Analitis

Terstruktur

### Kriteria lainnya

Memiliki peralatan yang mendukung (laptop, software, dll)

### Kompetensi yang akan dikembangkan

Kompetensi	Target Capaian	Detail Pembelajaran	Durasi	Cara Penilaian
UX Design Process	Mahasiswa memahami dan menerapkan design thinking dalam menyelesaikan masalah.	Empathize Define Ideate Prototype Test	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan
User Journey	Mahasiswa dapat membuat notasi diagram bisnis proses suatu produk.	User flow Task analysis Information architecture	200 Jam	Penilaian kesesuaian tugas dengan teori
Wireframe	Mahasiswa	Fundamental of	200 Jam	Capaian

	mampu memahami fundamental wireframe dan menciptakan wireframe sesuai dengan responsive design.	wireframing. Wireframe komponen Responsive design		kuantitas dan kualitas hasil
Fundamental Design	Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan konsep UI pada prototype.	Ux law Design pattern Design system Visual hirarki Prototyping.	200 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil
User research	Mahasiswa mampu mempersiapkan, melakukan dan menuliskan penelitian di bidang UI/UX.	Penelitian kuantitatif dan kualitatif. Usability matriks. Usability scale. UX writing.	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan

Posisi Game Designer

Nama posisi

Game Designer

Jumlah posisi

4

#### Kriteria Kandidat

Jurusan : Teknik Informatika/Ilmu Komputer/Sistem Informasi

Jenjang : S1

Semester : Semester 6

#### Kriteria Hard Skill

Memiliki skill di bidang project manajemen

Pengetahuan trend industri game

Memiliki kreatifitas dan kemampuan storytelling

Menguasai bahasa pemrograman

#### Kriteria Soft Skill

Komunikasi

Bekerja dalam tim

Memiliki manajemen waktu yang baik

Analitis

Terstruktur

#### Kriteria lainnya

Memiliki peralatan yang mendukung (laptop, software, dll)

#### Kompetensi yang akan dikembangkan

Kompetensi	Target Capaian	Detail Pembelajaran	Durasi	Cara Penilaian
Game Desain	Mahasiswa	Game	100 Jam	Penilaian laporan



Fundamental	mampu mengidentifikasi dasar-dasar pengetahuan tentang game desain.	development process. Game industry. Game development roles. Game based learning and gamification.		pelaksanaan
Game Element	Mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan teori game ke dalam GDD (Game Design Document)	Fun and core experience. Storytelling. GDD . Game mekanik.	200 Jam	Penilaian kesesuaian tugas dengan teori
Game Art	Mahasiswa mampu memproduksi prototype sebuah art game edukasi.	Pipeline produksi art Low poly modeling. Texturing. Rigging	200 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil
Game Programming	Mahasiswa mampu mengembangkan dan mengevaluasi	Game engine. Github. Prototype. Problem solving.	200 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil

	sistem untuk game edukasi.			
Game Research	Mahasiswa mampu mempersiapkan, melakukan dan menuliskan penelitian di bidang game edukasi.	Penelitian kualitatif dan kuantitatif. Usability testing. Pengolahan data. Publikasi penelitian.	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan

Posisi IoT Engineering

Nama posisi

IoT Engineering

Jumlah posisi

10

Kriteria Kandidat

Jurusan : Teknik Komputer

Jenjang : S1

Semester : Semester 6

Kriteria Hard Skill

Memahami bahasa pemrograman dan network security

Menguasai mesin learning AI dan sensor

Berpengalaman dalam fringware dan hardware khusus di UX Linux

Memiliki skill di bidang project manajemen

Kriteria Soft Skill

Komunikasi

Bekerja dalam tim

Memiliki manajemen waktu yang baik

Analitis

Terstruktur

Kriteria lainnya

Memiliki peralatan yang mendukung (laptop, software, dll)

Kompetensi yang akan dikembangkan

Kompetensi	Target Capaian	Detail Pembelajaran	Durasi	Cara Penilaian
Pengembangan Media Pembelajaran	Mahasiswa mampu membangun inovasi terhadap media dan metode pembelajaran	Efektifitas. Revelansi. Efisiensi. Dapat digunakan. Kontekstual.	100 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil
Industrial IoT	Mahasiswa mampu memahami dasar-dasar ilmu tentang IoT.	Mikro kontrol Arduino Studi kasus Dasar elektronika	200 Jam	Penilaian kesesuaian tugas dengan teori
Pemrograman IoT	Mahasiswa mampu	Bahasa pemrograman	200 Jam	Capaian kuantitas dan

	mengembangkan dan mengevaluasi program IoT pada media pembelajaran.	arduino Arsitektur perangkat lunak Pengujian perangkat lunak Web programming		kualitas hasil
Sensor dan Aktuator	Mahasiswa mampu mengintegrasikan hardware dan software untuk menciptakan media pembelajaran.	Smart sensor Perangkat wirerable Keamanan jaringan Konektifitas perangkat dalam platform IoT	200 Jam	Capaian kuantitas dan kualitas hasil
IoT Research	Mahasiswa mampu mempersiapkan, melakukan dan menuliskan penelitian di bidang IoT.	Penelitian kualitatif dan kuantitatif. Usability testing. Pengolahan data. Publikasi penelitian.	100 Jam	Penilaian laporan pelaksanaan

## Bagian 3 : Detail Mentor

## Profil Mentor

Nama	Posisi	Peran	Waktu Kerja Per Minggu	LinkedIn
Rizky, M.Kom	CEO & Founder Sebangku Games	Mentor Teknologi	30 Jam Per Minggu	<a href="https://www.linkedin.com/in/rizky-540bb678">https://www.linkedin.com/in/rizky-540bb678</a>
Senie Destya, S.T, M.Kom	Founder Sebangku Games	Mentor Marketing	30 Jam Per Minggu	<a href="https://www.linkedin.com/in/senie-destya-93081b217/">https://www.linkedin.com/in/senie-destya-93081b217/</a>
Devi Nurjanah, S.Kom	Project Manager Sebangku Games	Mentor Pendidikan	30 Jam Per Minggu	<a href="http://www.linkedin.com/in/devi-nurjanah-1994391b2">www.linkedin.com/in/devi-nurjanah-1994391b2</a>
Desti Aristi	Community Support Manager Sebangku Games	Mentor Pemasaran	30 Jam Per Minggu	<a href="https://www.linkedin.com/in/desti-aristi-09029523b">https://www.linkedin.com/in/desti-aristi-09029523b</a>
Maya Tauriana, S.Ag	CEO & Founder selingkar.com	Mentor Marketing	30 Jam Per Minggu	<a href="http://www.linkedin.com/in/mayatauriana">www.linkedin.com/in/mayatauriana</a>
Yuniar Chairani, S.Fil	Head of Creative selingkar.com	Mentor Produk Kreatif	30 Jam Per Minggu	<a href="https://www.linkedin.com/in/yuniar-khairani-1613749b">https://www.linkedin.com/in/yuniar-khairani-1613749b</a>
Awa Fauzia Malchan, S.Psi	Mentor selingkar.com	Mentor Pendidikan	30 Jam Per Minggu	<a href="https://www.linkedin.com/in/awa-fauzia-m-443b3bb0">https://www.linkedin.com/in/awa-fauzia-m-443b3bb0</a>

Istofani Api Diany, S.Kom, MBA	CEO & Founder Fitinline.com	Mentor Riset dan Pengembangan Modul Pembelajaran Fashion untuk Gen-Z	30 Jam Per Minggu	<a href="https://id.linkedin.com/in/istofani">https://id.linkedin.com/in/istofani</a>
--------------------------------------	--------------------------------	---	----------------------	---