

**LAPORAN MAGANG STUDI INDEPENDEN
BERSERTIFIKAT ANDROID LEARNING PATH DI BANGKIT
ACADEMY 2023 BY GOOGLE, GOTO, TRAVELOKA DI
YAYASAN DICODING INDONESIA**



Dosen Pembimbing

Dihin Muriyatmoko, .S.ST., M.T.

Diajukan oleh

Lingga Sempana Hidayat

NIM: 402019611014

**PRODI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR
2023**

LAPORAN MAGANG
STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT ANDROID
LEARNING PATH DI BANGKIT ACADEMY 2023 BY
GOOGLE, GOTO, TRAVELOKA DI YAYASAN DICODING
INDONESIA

Dipersiapkan dan ditulis oleh
Lingga Sempana Hidayat 402019611014

Dipertanggungjawabkan di depan Dosen Pembimbing Lapangan
Pada Senin, 14 September 2023

Dihin Muriyatmoko, S.ST., M.T.

NIY. 140341

Laporan ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Pembuktian Magang
Siman, 14 September 2023

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika

Dihin Muriyatmoko, S.ST., MT

NIY. 140341

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi perubahan sosial, budaya, teknologi, dan dunia kerja yang cepat, diperlukan pengembangan metode pembelajaran yang inovatif di perguruan tinggi. Dalam upaya menjawab tuntutan tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Kemendikbud-Dikti) telah mengeluarkan kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka.

Kebijakan ini bertujuan untuk mendorong mahasiswa agar dapat menguasai berbagai keilmuan secara mandiri dan fleksibel melalui program Kampus Merdeka. Hal ini diharapkan dapat menciptakan budaya belajar yang inovatif, tidak membatasi, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam menghadapi masa depan. Untuk mendukung program tersebut, Kemendikbud-Dikti mengajak kolaborasi dengan mitra-mitra seperti perusahaan multinasional, perusahaan teknologi global, startup teknologi, organisasi multilateral, BUMN, BUMD, dan organisasi nirlaba. Dalam konteks ini, Bangkit Academy 2023 by Google, GoTo, Traveloka, turut menjadi mitra Kampus Merdeka, melihat peluang kolaborasi yang ada.

Bangkit Academy, led by Google, Tokopedia, Gojek, dan Traveloka, merupakan sebuah program pengembangan kompetensi bagi mahasiswa yang ingin berkarir di bidang teknologi. Program ini diselenggarakan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud, bekerja sama dengan Google, Gojek, Tokopedia, Traveloka, dan mitra-mitra perguruan tinggi. Tujuan dari program ini adalah memberikan pemahaman tentang dunia kerja melalui para ahli, serta mempersiapkan mahasiswa dengan keterampilan yang relevan dan sertifikasi untuk bekerja di industri teknologi.

Kurikulum Bangkit 2023 menawarkan 3 topik pembelajaran yang dapat diikuti oleh 3000 mahasiswa terpilih, yaitu Machine Learning, Mobile Development, dan Cloud Computing. Program Bangkit tidak hanya fokus pada penguasaan materi-materi terkait hardskill atau keterampilan teknis yang terkait dengan jalur yang dipilih oleh peserta, tetapi juga menyediakan materi pengembangan softskill seperti kepemimpinan, manajemen waktu, komunikasi, kewirausahaan, adaptasi, dan berpikir kritis. Program ini juga membantu peserta dalam meningkatkan kemampuan berinteraksi dan aspek lain yang mendukung karier mereka dalam industri teknologi.

B. Tujuan Magang

Tujuan dari mengikuti program Bangkit ini adalah:

1. Meningkatkan keterampilan dalam bidang pemrograman perangkat bergerak (Mobile Development) sesuai dengan yang dibutuhkan industri saat ini.

2. Menambah pengalaman serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari kedalam permasalahan yang nyata.

C. Waktu Pelaksanaan

Kegiatan magang kali ini dilaksanakan dalam kurung waktu selama kurang lebih 3 bulan yang terhitung dimulai dari 16 Februari 2023 sampai dengan 31 Juli. Adapun tempat pelaksanaan magang kali ini dilakukan secara daring, adapun pelaksanaan kegiatan dalam kesehariannya adalah fleksibel dari hari senin sampai dengan jumat.

BAB II

DESKRIPSI UMUM

A. Profil Singkat Kampus Merdeka dan Bangkit

Kampus Merdeka adalah bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang memberikan seluruh mahasiswa kesempatan untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai langkah persiapan karir. Disini penulis memilih untuk mengikuti kegiatan Studi Independen sebagai bagian dari Kampus Merdeka. Studi Independen ini diadakan oleh Bangkit Academy, bekerja sama dengan perusahaan ternama seperti Google, Gojek, Traveloka, dan Tokopedia. Bangkit Academy adalah program pendidikan yang ditujukan untuk mahasiswa yang ingin mempelajari dasar-dasar Machine Learning, Pemrograman Android (Mobile Development), atau Cloud Computing.

Dalam program Bangkit Academy tahun 2023, terdapat Program Mobile Development yang bertujuan untuk melatih peserta menjadi ahli dalam pengembangan aplikasi Android. Tujuannya adalah agar peserta mampu menciptakan aplikasi Android yang dapat memecahkan berbagai masalah yang ada di industri. Pada akhir program, peserta diharuskan untuk menyelesaikan proyek akhir bersama kelompok yang terdiri dari peserta dari berbagai jalur pembelajaran, termasuk Machine Learning, Mobile Development, dan Cloud Computing.

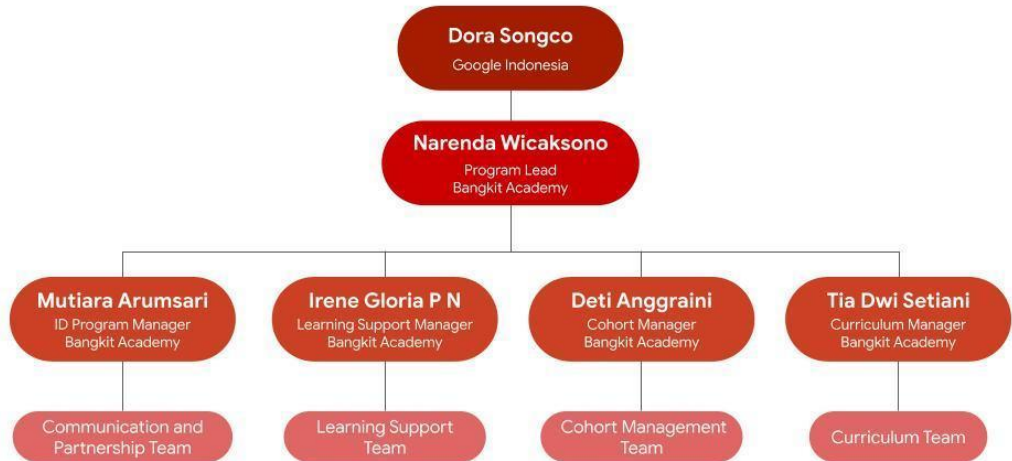
B. Lingkup

Bangkit telah dirancang dengan tujuan untuk mempersiapkan peserta dengan keterampilan yang relevan dan diperlukan berdasarkan sertifikasi teknis. Pada tahun ini, Bangkit kembali menyelenggarakan 3 cabang pelajaran, seperti Machine Learning, Mobile Development (Android), dan Cloud Computing. Melalui partisipasi dalam program Bangkit, peserta akan mendapatkan pengalaman dan terpapar dengan berbagai aspek karir di industri dan pekerjaan dalam ekosistem teknologi di Indonesia.

C. Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah sistem hierarki formal yang menggambarkan alur tugas dan tanggung jawab setiap anggota perusahaan, serta hubungan antara berbagai pihak di dalam organisasi yang bekerja sama untuk mencapai tujuan organisasi. Berikut adalah struktur organisasi Bangkit Academy.

Bangkit Academy 2023 Organizational Chart



BAB III

HASIL LAPORAN MAGANG

A. Lingkup Pekerjaan

Aktivitas Studi Independen Pengembangan Aplikasi Android mencakup pembelajaran individu dan proyek akhir dalam bentuk kerja tim. Dalam pembelajaran individu, setiap peserta akan mengikuti kelas secara mandiri dengan format asynchronous (daring melalui modul pembelajaran di Dicoding Academy). Peserta dapat berinteraksi dan berkonsultasi dengan para ahli terkait materi yang dipelajari melalui forum diskusi. Selain itu, terdapat juga kelas secara synchronous melalui Google Meet yang mencakup materi keterampilan teknis dan keterampilan non-teknis.

Pada proyek akhir, peserta akan membentuk kelompok dengan jumlah anggota sekitar 5-6 orang dan bekerja sama dalam menyelesaikan sebuah proyek yang melibatkan seluruh jalur pembelajaran. Dalam proses ini, mentor akan membantu peserta dalam menyelesaikan proyek akhir mereka.

B. Deskripsi Pekerjaan

Bangkit Academy bertujuan untuk menghasilkan talenta berstandar tinggi yang sesuai dengan standar Industri. Proses pembelajaran yang dilakukan adalah kombinasi antara:

- 3.1 Online self-paced learning, dimana peserta harus mengimplementasikan materi yang diperolehnya secara langsung melalui project dan tugas-tugas yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan setiap materinya. Materi yang dipelajari antara lain sebagai berikut
 - a. Memulai Pemrograman Dengan Kotlin
 - b. Belajar Membuat Aplikasi Android untuk Pemula
 - c. Belajar Fundamental Aplikasi Android
 - d. Belajar Pengembangan Aplikasi Android Intermediate
 - e. Belajar Membuat Aplikasi Android dengan Jetpack Compose
 - f. Belajar Dasar UX Design
 - g. Belajar Prinsip Pemrograman SOLID
 - h. Simulasi Ujian Associate Android Developer
- 3.2 Online synchronous sessions, dimana peserta harus melakukan sesi tatap muka berupa Instructor-Led Training (ILT), Sesi Soft Skill, Pembelajaran Bahasa Inggris, Study Group, Guest Speaker Session, dll.
- 3.3 Reflection & Consultation, dimana peserta dapat merefleksikan pembelajarannya bersama dosen pembimbing akademik, Bangkit Alumni sebagai mentor, atau secara individu.

3.4 Capstone Project, dimana peserta mengerjakan proyek tim berskala nasional untuk memecahkan masalah yang ada di sekitar mereka.

C. Deskripsi Permasalahan Capstone Project

Pada Project yang kami kerjakan ini, kami mengangkat permasalahan tentang kurangnya konsumsi buah di Indonesia. Data BPS, konsumsi buah di Indonesia baru mencapai 88,56 gram per kapita per hari. Sedangkan rekomendasi dari WHO adalah 150 gram per kapita per hari. Sehingga kondisi ini menyebabkan Indonesia berada dalam beban ganda masalah gizi atau double beban gizi buruk. Berdasarkan temuan, rendahnya tingkat konsumsi buah dan sayur di masyarakat menjadi salah satu penyebab terkait masalah pendidikan.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, saya dan tim saya mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat memberikan edukasi ke anak tentang berbagai jenis buah serta kandungan nutrisi dan manfaatnya, disertai dengan gamifikasi menebak gambar buah.

D. Tahapan Pembuatan Product Base Capstone

1 Penyusunan Proposal Project

Pada tahap ini, saya dan tim capstone saya bekerja untuk merumuskan solusi terhadap masalah yang harus diselesaikan. Salah satu langkahnya adalah mempelajari permasalahan yang ada dan merancang ide-ide solusi digital. Tahap ini melibatkan diskusi tentang tema proyek yang akan dikembangkan dengan menggabungkan kontribusi dari tiga jalur pembelajaran. Capstone Project dikerjakan secara kolaboratif hingga selesai dengan partisipasi dari semua jalur pembelajaran yang terlibat.

2 Penentuan Spesifikasi

Sebagai anggota Android Learning Path, tanggung jawab saya adalah merancang UI/UX yang optimal bagi pengguna pada produk digital yang sedang dikembangkan. Dalam persiapan pembuatan UI/UX, saya bertugas dalam proses perancangan desain, menentukan skema warna

aplikasi, menyusun tata letak, dan lain sebagainya. Perancangan tampilan ini memiliki peran penting dalam menentukan alur kerja aplikasi yang akan dikembangkan oleh pengembang mobile.

3 Proses Pembangunan Aplikasi

Setelah menyelesaikan tahap UI/UX, Android Learning Path memulai pengembangan aplikasi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Proses pengembangan dilakukan menggunakan IDE Android Studio dengan bahasa pemrograman Kotlin, serta menggunakan Github sebagai alat kontrol versi. Dengan menggunakan hasil pengembangan machine learning dari tim machine learning dan API dari tim Cloud Computing, proyek ini berhasil diselesaikan. Di bawah ini adalah contoh tampilan dari aplikasi yang diberi nama "NutriFruity".

BAB IV

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Setelah mengikuti rangkaian kegiatan pada program Bangkit 2023, berikut adalah kesimpulan yang dapat saya berikan:

1. Bangkit merupakan program yang menawarkan pelatihan yang komprehensif dalam mengembangkan hard skill dan soft skill yang sangat dibutuhkan dalam dunia industri saat ini. Program ini mencakup 7 materi yang membahas berbagai aspek soft skill, serta 11 materi dan 3 kursus bahasa Inggris.
2. Capstone Project yang dikembangkan oleh penulis dan juga timnya adalah aplikasi yang berguna untuk pendidikan anak dalam mengajarkan jenis-jenis buah yang sering dijumpai beserta nutrisi dan manfaatnya.
3. Melalui program Bangkit 2023, kami tidak hanya mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru, tetapi juga pengalaman berharga dalam bekerja sebagai tim. Kami belajar untuk berkolaborasi, menghargai perbedaan, dan saling mendukung dalam mencapai tujuan bersama.

Keseluruhan, program Bangkit 2023 memberikan kami kesempatan untuk mengembangkan kompetensi dan kemampuan yang relevan dengan tuntutan industri saat ini. Penulis berharap bahwa hasil kerja penulis, termasuk aplikasi capstone yang telah dikembangkan, dapat memberikan dampak positif dan solusi yang nyata dalam memecahkan masalah di masyarakat.

B. Saran

Adapun saran yang bisa penulis berikan kepada yang ingin mengikuti program ini selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Manfaatkan jaringan dan hubungan yang telah dibangun selama program Bangkit. Kolaborasi dengan sesama peserta program dan mitra industri dapat membuka peluang baru dan mendapatkan wawasan yang berharga.
2. Teruslah mengasah dan memperluas pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama program Bangkit. Dunia teknologi terus berkembang, jadi penting untuk tetap memperbaiki diri dengan mempelajari perkembangan terbaru dan tren industri.
3. Lanjutkan praktik kolaboratif dan kerja tim yang telah diperoleh selama program. Kemampuan untuk bekerja dengan orang lain secara efektif dan saling mendukung sangat berharga dalam dunia profesional

a. **Lampiran 1. Formulir Pengajuan Dosen Pembimbing PKL**

**FORMULIR PENGAJUAN
DOSEN PEMBIMBING PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

Diisi oleh Mahasiswa

Nama Lengkap : Lingga Sempana Hidayat

NIM : 402019611014

Program Studi : Teknik Informatika

Dokumen Pendukung : Formulir Pengajuan Pelaksanaan PKL
(beri tanda ✓) Proposal PKL

Judul PKL : STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
ANDROID LEARNING PATH Di Bangkit
Academy 2023 by Google, GoTo, Traveloka
Yayasan Dicoding Indonesia

Topik PKL : Android Developer

Waktu Pelaksanaan PKL : 16 Februari 2023 - 31 Juli 2023

Diisi oleh Prodi

Dosen Pembimbing PKL : Dihin Muriyatmoko, S.ST., M.T.

**Masa Tugas Pembimbing
PKL** :

Ponorogo, _____

Menyetujui,
Sekretaris Program Studi Teknik Informatika
Universitas Darussalam Gontor

Aziz Musthafa, M.T.
NIY.

b. Lampiran 2. Contoh Jurnal Harian Pelaksanaan PKL

**JURNAL HARIAN
PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

Nama Mahasiswa : Lingga Sempana Hidayat
NIM/Program Studi : 402019611014 / Teknik Informatika
Pembimbing Lapangan PKL : Dihin Muriyatmoko, S.ST., M.T.
Judul Laporan PKL : STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT ANDROID LEARNING PATH Di Bangkit Academy 2023 by Google, GoTo, Traveloka Yayasan Dicoding Indonesia
Waktu Pelaksanaan PKL : 16 Februari 2023 - 31 Juli 2023

Tgl	Kegiatan	Hasil
16 - 17 Februari	It's just opening week of Bangkit and there are some matriculation lessons that we have to do before date 20 February. There are four lessons that contain some fundamental things about application development, java programming, how to use git, and learning about programming logic 101. I'm very glad that in the beginning we have done many courses.	Menyelesaikan kursus dan mendapatkan sertifikat Memulai Dasar Pemrograman untuk Menjadi Pengembang Software, Pengenalan Logika Pemrograman, Belajar Dasar Git dengan Github.
20 - 24 Februari	This week I was learning a lot, especially about basic kotlin. I'm very glad that I found many things that I have not learned. Before bangkit I have used kotlin for several times, but when learning basic kotlin from dicoding I was being more understanding than before. for opening week it's so	

	<p>fascinating. in this course I learned about Kotlin fundamental, data types and variable, nullable types, safe calls, elvis operator, string template, control flow, enumeration, expressions and statements, when expressions, while and do while, range, for loop, data classes and collection, kotlin functional programming, kotlin object oriented programming and kotlin generics,</p>	
<p>27 Feb - 03 Maret</p>	<p>This week I'm learning about android from dicoding in course Android for Beginners. It's started by learning of android studio, then activity, intent (explicit and implicit), view, view group, linear layout, constraint layout, style and theme and in the last is recycler view. From all these materials we are able to make a simple mobile application, and that is the submission for this course. Before submission I have done the last test for all material of that course. I started my submission on Thursday and have not done it yet. And on friday I did my english test. and also at monday there was ILT session about kotlin fundamental</p>	
<p>06 - 10 Maret</p>	<p>Overall this week was going so well. I can join all of the mandatory sessions and I have completed a course again this week. So, I started to learn the course from Dicoding, which is an android application fundamental. I learned fragments and navigation from that course this week. and the end of this week is closed by the ILT Soft Skill session "Time Management" that is led by Dita Widy Amallya. at ILT I learned about busy vs productive, monotasking vs multitasking, principles of effective time management, discipline,</p>	<p>Belajar tentang manajemen waktu serta menyelesaikan beberapa materi di kursus android fundamental</p>

	prioritization, focus, capacity planning and agility. and in Dicoding course I learned about fragment, navigation, thread and networking	
13 - 17 Maret	This week I can attend all mandatory sessions, first is team meeting, second ILT Tech about Android Fundamental and weekly consultation, and also I join a non mandatory session that is guest speaker session "career talk: How to be future ready" by Wisu Suntoyo. Also I'm still on progress on learning in Dicoding course "Android Fundamental" and learned about: - fragment - flexible fragment - navigation - navigation drawer - button navigation - tab layout - option menu - action bar - searchview - view pager - background thread and networking - asynchronous progress - connect to web API - LoopJ and parsing JSON - Retrofit	Menyelesaikan beberapa materi di kursus android fundamental
20 - 24 Maret	This week I can join all mandatory sessions: weekly consultation and ILT Soft Skill Session "Critical Thinking and Problem Solving". From ILT session I learned about: - How understand the problem context - How to define the root cause - How to Find the potential solution - How to implement the solution - Determining Good Problem statement - etc And this week I have to do a submission from Dicoding course "Android Fundamental" to make an application as an study case of navigation and API implementation. I must make an application that can show github users and show details of each user	Memahami bagaimana cara berpikir kritis dan bagaimana menyelesaikan masalah dan memulai mengerjakan submission dari kursus android fundamental
27 - 31 Maret	This week I have finish my first submission of Dicoding course "Android Fundamental" to make an application for listing github users and show details for each user, also this week I attend at every mandatory session: ILT Tech "Android Fundamental: Networking, Architecture Component, and Data persistent by Fachrizal Achmad	

	Zulfikar Mursalin. After finishing my submission I continued my course and learn about: - Unit test - Unit/ Instrumentation test - File Storage - Saving and reading file - Shared preference - Creating setting page with preference screen - Data Store - Basic SQL (Structured Query Language) - SQLite - Room - Repository	
03 - 07 April	This week I was able to attendance all mandatory session, first is ILT Soft Skill Adaptability and Resilience that lead by Agita Tunjungsari, I learned about understanding the importance of adaptability as a basis for managing change, practicing 5 ways of adaptability (Ways of interacting, achieving, learning, working and thinking), understanding and implementing how to build resilience effectively, cognitive adaptability, emotional adaptability, personality adaptability, promoting resilience and succeed in career. Second, I attended an ILT English Session that was instructed by Michael Date. He is a native speaker from Australia but now he stays in Bandung. I learn about spoken correspondence.	Memahami bagaimana caranya beradaptasi serta ketahanan dan juga memahami korespondensi lisan.
10 - 14 April	This week I was able to attend all mandatory sessions. The first is a second student team meeting that contains a soft skill challenge recap, student monthly recap, reward system and capstone intro and closed by QnA. This week there are some company expose for capstone project that presented their needs for capstone project. Second is ILT Tech Android Intermediate : Advance UI, Animation, Localization and Media. I learned about creating custom view, create widget, draw object, build animation, take advantage of localization, use accessibility, get image, upload files, play store, draw object on a canvas, android widget, layout considerations and widget configuration.	Memahami bagaimana membuat advanced UI, animation dan localization di android.

17 - 21 April	<p>This week there are not many activities because this week there is Idul Fitri, but I learned a lesson from the Dicoding course "Android Intermediate". I learned about Advance UI, custom view theory, creating custom button and edit text practice, creating custom view from scratch, canvas theory, drawing with canvas practice, clipping canvas object practice, Android Widget Theory, Showing widget in homepage practice, add action at widget practice, stack view widget practice, web view and showing website with web view</p>	<p>Memahami cara membuat custom view, membuat canvas, dan membuat widget di android</p>
24 - 28 April	<p>This week, on some days it is still the holiday of Idul Fitri until Tuesday 25. After holiday was end I'm continuing my learning at Dicoding course "Android Intermediate", and I learn about animation, animation's property, activity transition, practicing activity transition and shared element, motion layout, localization & accessibility, adaptive layout for support multiple screen size, information formatting and accessibility</p>	<p>Memahami tentang animasi di android.</p>
1 - 5 Mei	<p>This week I able to attendent at all mandatory session, those are Instructor Led Training Soft Skill Project Management that led by kak Dita Widy Amallya I learned a lot from her such as understanding the fundamentals of project management, implement five stage of project management, recognize the important aspects for project success, defining project management. and I also learned from Dicoding course "intermediate android" as usual I learned about localization and accessibility, practicing localization at text to support multi language, adaptive layout to support multiple screen size etc.And at friday me and my team has finished the project plan and then submitted it</p>	<p>Memahami hal-hal fundamental cara memenej proyek.</p>

8 - 12 Mei	<p>During this week, I continued my learning journey in the Dicoding course "Intermediate Android," focusing on different topics each day. On Monday, May 8, 2023, I learned about information formatting in Android and practiced implementing it. On Tuesday, May 9, 2023, I delved into Android services, permission theory, service theory, and practiced their implementation. Wednesday, May 10, 2023, was dedicated to exploring foreground services and bound services in Android. I gained a deeper understanding of these concepts and honed my practical skills. Additionally, we had our weekly consultation with our mentor, where we discussed our progress and any challenges we encountered. On Thursday, May 11, 2023, I continued my studies in the "Intermediate Android" course, focusing on media-related topics such as soundpool, mediaplayer, and their implementation. I also worked on creating a media player with service and notification functionalities. Finally, on Friday, May 12, 2023, there was an ILT Tech session led by kak Mirza Ukasyah Yazdani, covering advanced topics in Android Intermediate, namely Geo Location, Advanced Testing, and Advanced Database. This session provided valuable insights and further expanded my knowledge. Overall, this week was dedicated to enhancing my skills in Android development, specifically in the intermediate level. I successfully completed various modules and practiced implementing the concepts learned. I look forward to applying these skills in future projects and further advancing my knowledge in Android development.</p>	Memahami bagaimana menampilkan media pada perangkat android.
15 - 19 Mei	<p>This week, I worked on two Dicoding courses: "Android Intermediate" and "UX Design." On Monday, I started my first submission for the "Android Intermediate" course, creating an application to display</p>	Memahami bagaimana tahapan UX Design

	<p>stories from an API. There was also a mandatory Student Team Meeting in the afternoon. On Tuesday, I worked on a submission for the "UX Design" course, creating a case study using Google Slides. Wednesday involved completing the UX Design submission and having a weekly consultation with my mentor. Thursday had a setback as my UX Design submission was rejected, but I focused on finishing my first "Android Intermediate" submission. Finally, on Friday, my first "Android Intermediate" submission was accepted, and I continued working on the UX Design submission by creating a mockup. Overall, it was a productive week despite the challenges, and I look forward to the next week's learning opportunities.</p>	
<p>22 - 26 Mei</p>	<p>This week, my focus remained on the Decoding course "Android Intermediate" and "UX Design." On Monday, May 22, 2023, I continued my learning in the "Android Intermediate" course, covering topics such as Geo Location, Google Maps API, Location Tracker, and practicing geofencing. Next day, involved further learning in the "Android Intermediate" course, with a focus on advanced testing techniques, including Test Driven Development, Test Double, and End-to-End testing. I practiced implementing these concepts as well. Wednesday, I continued my progress in the "Android Intermediate" course by studying advanced database concepts. This included topics like database relations, prepopulating databases, database migration, and using raw queries in the Database Room. Additionally, I explored paging with Paging 2 and 3. Thursday, marked the completion of all course materials in the "Android Intermediate" course. I dedicated this day to working on my final submission, which involved enhancing my story application by</p>	

	<p>incorporating new features such as maps and paging. Friday, I was focused on continuing and completing my submission for the "Android Intermediate" course. Additionally, at 6:30 PM, I attended an ILT (Instructor-Led Training) English session, led by Mr. Stephen Hilsum, where we learned about expressing opinions. The session proved to be engaging and valuable. Throughout the week, I also had a weekly consultation session on Wednesday, and on Thursday, there was an ILT Tech session specifically dedicated to Jetpack Compose. These sessions provided additional support and insights into the course material. Overall, this week was filled with productive learning and practical implementation of various concepts in Android development. I am looking forward to the upcoming weeks, where I can further enhance my skills and knowledge in these areas.</p>	
<p>29 Mei - 02 Jun</p>	<p>During this week, there were various activities and progress made in the project. On Monday, as it was the last day for the third milestone, I reported my progress to my supervisor through chat and submitted the necessary evidence in the designated form. The following day, Tuesday, I started working on the Capstone Project by collaborating with a team member to create the UX Design using Figma. Wednesday involved a mentoring session with Kak Hanif Nurmilasari, our Capstone Project Mentor, where we discussed and refined the application's UX Design. On Thursday, I had another mentoring session, this time with Kak Rizki Ayu Febriana, where we focused on project management and the goals of our application. Finally, Friday was a national holiday, providing a well-deserved break. Overall, the week was productive and filled with</p>	

	valuable interactions and progress towards our project goals.	
05 - 09 Jun	<p>Throughout this week, my focus was primarily on advancing the development of my capstone project. On Monday, I began coding in Android Studio using Jetpack Compose. However, due to my limited knowledge of Compose, progress was relatively slow. The following day, Tuesday, I continued working on my capstone project, dedicating approximately 3 hours to programming with Jetpack Compose. Wednesday consisted of another day of programming in Jetpack Compose, as well as our weekly consultation with our mentor in the evening. Thursday presented a challenge as I encountered a bug while programming in Compose. To address this, I decided to switch to XML while still maintaining compatibility with Compose. Finally, on Friday, I continued from where I left off the previous day and was pleased to see that everything was working smoothly. I then proceeded to integrate my application with the API provided by the cloud computing team. Overall, it was a productive week, with some obstacles to overcome but ultimately making progress in the development of my capstone project.</p>	Menambah progress untuk Capstone Project.
12 - 16 Jun	<p>During the week of June 12th to June 16th, 2023, significant progress was made on our capstone project. On Monday, we received the fruit image classification model from the machine learning team, although it proved to be too large for our application. Nonetheless, we made efforts to integrate it. The following day, we decided to reduce the application size by removing unnecessary libraries and</p>	Menyelesaikan dan mengumpulkan semua final deliverables untuk capstone project

	<p>relying solely on XML and Kotlin instead of Jetpack Compose components. As we reached the midweek mark, Wednesday was dedicated to adding sound and animation elements to enhance the application's visual appeal. Excitingly, by Thursday, our capstone project application was completed, prompting us to shift focus towards preparing the project brief, presentation, and video for our final deliverables. On Friday, our team conducted a thorough review and held a meeting to ensure all aspects were in order for submission. Overall, it was a highly productive week, filled with challenges and achievements as we advanced towards the completion and submission of our capstone project.</p>	
<p>19 - 23 Jun</p>	<p>Throughout the week of June 19th to June 23rd, 2023, significant progress was made on various aspects of our capstone project and the final tasks of the Bangkit Program. On Monday, our capstone project team convened for a meeting focused on preparing the Product Capstone Peer Review Presentation. We allocated the PowerPoint presentation tasks equally among team members. The following day, on Tuesday, the Product Capstone Peer Review Presentation took place from 9 AM to 11 AM. Eleven teams were invited to the presentation, and we presented our project in the sixth slot. Despite the time limit, we delivered a successful presentation, although we couldn't cover the final slide. Wednesday marked our weekly consultation with the mentor, during which we discussed our capstone project presentation and received valuable feedback. On Thursday, I commenced working on my final report for the Bangkit Program, ensuring that all mandatory courses</p>	<p>Menyelesaikan Presentasi untuk capstone project serta memahami bagaimana melakukan presentasi bisnis menggunakan bahasa Inggris</p>

	<p>and assignments were completed. Finally, on Friday, we attended the last Instructor Led Training (ILT) English Session led by Michael Date, our instructor from the initial English session. This concluded the three English sessions offered as part of the program. As the week drew to a close, we made significant strides in both our capstone project and program requirements, ensuring a successful and fulfilling experience.</p>	
26 - 30 Juni	Android Associate Developer Preparation course	Menambah progress untuk kursus AAD prep
19 - 23 Juni	ILT Tech 7 Android Certification Preparation	Memahami bagaimana sertifikasi android dilaksanakan
Minggu 21	End of Learning, Certification Offering, Merchandise	Mendapatkan sertifikat.
Minggu 22	Transcript & Administration	Menyelesaikan administrasi dll.
Minggu 23	Clarification, Legal & Letters, Closing.	Menyelesaikan program bangkit ini

c. Lampiran 3. Lembar Penilaian oleh Pembimbing Lapangan PKL

FORM A1

PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Nama Mahasiswa : Lingga Sempana Hidayat
NIM/Program Studi : 402019611014 / Teknik Informatika
Pembimbing Lapangan PKL : Resha Digitha Iswara
Judul Laporan PKL : STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT ANDROID LEARNING PATH Di Bangkit Academy 2023 by Google, GoTo, Traveloka Yayasan Dicoding Indonesia
Waktu Pelaksanaan PKL : 16 Februari 2023 - 31 Juli 2023

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor*	Nilai*
1.	Kemampuan Teknis	30 %		
2.	Kemampuan dalam mengatasi permasalahan	30 %		
3.	Perilaku Profesional :	40 %		
	- Disiplin			
	- Tanggung jawab			
	- Hubungan dengan rekan kerja			
	- Komunikasi			
Jumlah		100 %		

Keterangan :

- Skor : 0 – 100 (Rentang nilai sesuai standar UNIDA Gontor ada di halaman sebaliknya)
- Nilai = Bobot × Skor

Komentar Penilai :
.....
.....

Kota, tanggal-bulan-tahun Penilaian,
Pembimbing Lapangan PKL

(Resha Ishwara)

d. Lampiran 4. Lembar Penilaian PKL oleh Dosen Pembimbing PKL

FORM A2

**PENILAIAN DOSEN PEMBIMBING
PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

Nama Mahasiswa : Lingga Sempana Hidayat
NIM/Program Studi : 402019611014 / Teknik Informatika
Pembimbing Lapangan PKL : Dihin Muriyatmoko, S.ST., M.T.
Judul Laporan PKL : STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
ANDROID LEARNING PATH Di Bangkit Academy
2023 by Google, GoTo, Traveloka Yayasan Dicoding
Indonesia
Waktu Pelaksanaan PKL : 16 Februari 2023 - 31 Juli 2023

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor*	Nilai*
1.	Keaktifan dalam Bimbingan PKL	10 %		
2.	Ketepatan Waktu Penyerahan Laporan PKL	10 %		
3.	Kesesuaian Laporan dengan Format Panduan PKL	20 %		
4.	Substansi Laporan PKL	30 %		
5.	Ujian PKL	30 %		
Jumlah		100 %		

Keterangan :

- Skor : 0 – 100 (Rentang nilai sesuai standar UNIDA Gontor ada di halaman sebaliknya)
- Nilai = Bobot × Skor

Komentar Penilai :

.....

.....

Ponorogo, 14 September 2023
Dosen Pembimbing PKL

(Dihin Muriyatmoko, S.ST., M.T.)

e. **Lampiran 5. Lembar Penilaian Ujian PKL oleh Dosen Penguji PKL**

FORM A3
PENILAIAN UJIAN
PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Nama Mahasiswa : Lingga Sempana Hidayat
NIM/Program Studi : 402019611014 / Teknik Informatika
Dosen Pembimbing PKL : Dihin Muriyatmoko, S.ST., M.T.
Judul Laporan PKL : STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT ANDROID LEARNING PATH Di Bangkit Academy 2023 by Google, GoTo, Traveloka Yayasan Dicoding Indonesia

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor*	Nilai*
1.	<i>Penyajian Presentasi :</i>			
	▪ Kejelasan <i>Power Point</i>	20 %		
	▪ Kejelasan Penyampaian	20 %		
2.	<i>Penguasaan Materi :</i>			
	▪ Kualitas isi presentasi	30 %		
	▪ Kemampuan menjawab pertanyaan dalam sesi diskusi	30 %		
Jumlah		100 %		

Keterangan :

- Skor : 0 – 100 (Rentang nilai sesuai standar UNIDA Gontor ada di halaman sebaliknya)
- Nilai = Bobot × Skor

Komentar Penilai :

.....

.....

Ponorogo, _____
Dosen Penguji PKL

(_____)

f. Lampiran 6. Lembar Rekapitulasi Penilaian Akhir PKL

FORM A4

**REKAPITULASI PENILAIAN AKHIR
PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

Nama Mahasiswa : Lingga Sempana Hidayat
NIM/Program Studi : 402019611014 / Teknik Informatika
Judul Laporan PKL : STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
ANDROID LEARNING PATH Di Bangkit Academy
2023 by Google, GoTo, Traveloka Yayasan Dicoding
Indonesia
Tempat Pelaksanaan PKL : Daring
Waktu Ujian PKL : _____
Dosen Penguji PKL : _____

No.	Komponen Penilaian	Nilai	Bobot	Nilai x Bobot
1.	Penilaian Pembimbing Lapangan PKL (N1)		30 %	
2.	Penilaian Dosen Pembimbing PKL (N2)		45 %	
3.	Penilaian Ujian PKL oleh Dosen Penguji PKL (N3)		25 %	
Nilai TOTAL				
Huruf Mutu				

Ponorogo, _____
Dosen Pembimbing PKL

(Dihin Muriyatmoko, S.ST., M.T.)

g. Lampiran 7. Lembar Pendaftaran Ujian PKL

**FORM B1
PENDAFTARAN UJIAN
PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

I. Data PKL Mahasiswa (*Diisi oleh Mahasiswa*)

1. Nama Mahasiswa : Lingga Sempana Hidayat
2. NIM : 402019611014
3. Pembimbing Lapangan PKL : Resha Digitha Iswara
4. Dosen Pembimbing PKL : Dihin Muriyatmoko, S.ST., M.T.
5. Waktu Pelaksanaan PKL : 16 Februari 2023 - 31 Juli 2023
6. Judul Laporan PKL : STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
ANDROID LEARNING PATH Di Bangkit Academy 2023 by Google, GoTo,
Traveloka Yayasan Dicoding Indonesia
7. Draft Laporan PKL* : 1.Dosen Pembimbing PKL
2.Dosen Penguji PKL

II. Data Kelengkapan Ujian PKL (*Diisi oleh Prodi*)

1. Dosen Penguji PKL :
2. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Ujian PKL
1. Hari, tanggal :
2. Waktu :
3. Ruangan :

Menyetujui,

Dosen Penguji PKL

Dosen Pembimbing PKL

(_____)

Dihin Muriyatmoko, S.ST., M.T.

Mengetahui,

Sekretaris Prodi Teknik Informatika UNIDA Gontor

Aziz Musthafa, M.T.

NIY.

h. Lampiran 8. Contoh Halaman Judul

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT ANDROID LEARNING
PATH DI BANGKIT ACADEMY 2023 BY GOOGLE, GOTO,
TRAVELOKA DI YAYASAN DICODING INDONESIA**

Disusun oleh :

Lingga Sempana Hidayat

402019611014

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR
PONOROGO**

2023

i. **Lampiran 9. Contoh Halaman Pengesahan**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT ANDROID LEARNING
PATH DI BANGKIT ACADEMY 2023 BY GOOGLE, GOTO,
TRAVELOKA DI YAYASAN DICODING INDONESIA**

Disusun oleh :

Lingga Sempana Hidayat

402019611014

Disahkan pada :

Kamis, 14 September 2023

Menyetujui,

Mengetahui,

Ketua Prodi Teknik Informatika UNIDA Gontor