

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 2. Formulir Pendaftaran MBKM

	FORMULIR PENDAFTARAN MERDEKA BELAJAR STUDI/PROYEK INDEPENDEN	SPT-I/03/SOP-52/F-01
		No. Rekaman

Identitas Mahasiswa	
Nama Mahasiswa	: Ria Susanti
NIM	: 2019071020 Tahun Akademik : 2022-1
Program Studi	: Informatika
Program Merdeka Belajar Pilih salah satu	<input type="checkbox"/> Magang/Praktik Kerja (maks 20 sks) <input type="checkbox"/> Pertukaran Pelajar (maks 9 sks) <input checked="" type="checkbox"/> Studi/Proyek Independen (maks. 20 sks) <input type="checkbox"/> Proyek Kemanusiaan (maks. 3 sks) <input type="checkbox"/> Mengajar di Sekolah (maks. 3 sks) <input type="checkbox"/> Penelitian (maks. 20 sks) <input type="checkbox"/> Proyek di Desa (maks. 10 sks) <input type="checkbox"/> Wirausaha (maks. 10 sks)
Indeks Prestasi Kumulatif	: 3.62
Proposal	: <input type="checkbox"/> Ada <input checked="" type="checkbox"/> Tidak Ada
Durasi Program	: 4 Bulan
	: Mulai dari : 18 Agustus 2022 sampai dengan: 31 Desember 2022
Dosen Pembimbing	: Safitri Jaya, S.Kom., M.T.I (<i>Diisi oleh Kaprodi</i>)

*) pilih salah satu

	FORMULIR PENDAFTARAN MERDEKA BELAJAR STUDI/PROYEK INDEPENDEN	SPT-I/03/SOP-52/F-01
		No. Rekaman

Setelah mengikuti program ini, maka dapat dilakukan penyetaraan mata kuliah dengan mengacu pada capaian pembelajaran mata kuliah sebagai berikut:

Capaian Pembelajaran **)	Mata Kuliah Setara	Kode MK	Jumlah sks
1. Mahasiswa mampu memahami gambaran dunia kerja serta kebutuhannya, khususnya yang sesuai dengan bidang ilmu Informatika. 2. Mahasiswa mampu meningkatkan wawasan pengetahuan, pengalaman, kemampuan dan keterampilan dalam dunia kerja khususnya yang berkaitan dengan penerapan bidang ilmu Informatika. 3. Mahasiswa mampu memberikan masukan kepada prodi terkait kebutuhan lulusan di dunia kerja yang sesuai dengan bidang ilmu Informatika. 4. Mahasiswa mampu mengurai masalah di bidang Informatika yang dijumpai di dunia kerja serta mengaitkan teori dengan praktik. 5. Mahasiswa mampu meningkatkan kemampuan bernalar, kemampuan untuk mencari solusi sendiri dan berpikir runut/sistematis. 6. Sikap kerja yang menjunjung etika berorganisasi, bersikap jujur, disiplin, komitmen, membangun sikap profesional dan dapat diandalkan.	Kerja Profesi	IFA401	3

Capaian Pembelajaran **)	Mata Kuliah Setara	Kode MK	Jumlah sks
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya. 2. Mampu mengembangkan sistem dengan cara melakukan perencanaan, analisis, desain, penerapan, pengujian dan pemeliharaan sistem untuk menghasilkan sebuah solusi yang relevan, akurat dan tepat sesuai kebutuhan pengguna. 	Manajemen Proyek	IFA403	3
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data. 2. Mampu menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menyelesaikan masalah. 3. Mampu mengembangkan sistem dengan cara melakukan perencanaan, analisis, desain, penerapan, pengujian, dan pemeliharaan sistem untuk menghasilkan sebuah solusi yang relevan, akurat, dan tepat sesuai dengan kebutuhan pengguna. 	Penambangan Data	IFA505	3
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya. 2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur. 3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora 	IoT / Komunikasi antar Perangkat	IFA511	3

Capaian Pembelajaran **)	Mata Kuliah Setara	Kode MK	Jumlah sks
<p>sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir.</p> <p>4. Mampu memanfaatkan pengetahuan di bidang komunikasi antar perangkat atau internet of things (IoT) yang dimiliki untuk menghasilkan solusi yang lebih efektif dan efisien terhadap permasalahan dalam kehidupan.</p> <p>5. Mengidentifikasi suatu permasalahan dalam kehidupan dan memberikan solusi berupa sebuah konsep sistem berbasis IoT.</p>			
<p>1. Mampu mengembangkan sistem dengan cara melakukan perencanaan, analisis, desain, penerapan, pengujian, dan pemeliharaan sistem untuk menghasilkan sebuah solusi yang relevan, akurat dan tepat, sesuai dengan kebutuhan pengguna.</p> <p>2. Mampu menguasai algoritma dan kompleksitas dengan cara mempelajari konsep-konsep sentral dan kecakapan yang dibutuhkan untuk merancang, menerapkan, dan menganalisis algoritma yang digunakan untuk pemodelan dan desain sistem berbasis visi komputer.</p>	<p>Visi Komputer</p>	<p>IFA515</p>	<p>3</p>

	FORMULIR PENDAFTARAN MERDEKA BELAJAR STUDI/PROYEK INDEPENDEN	SPT-I/03/SOP-52/F-01
		No. Rekaman

) Capaian Pembelajaran yang diperoleh selama program dapat disetarakan dengan suatu mata kuliah apabila terdapat kesamaan Capaian Pembelajaran **minimal 75% dengan CPMK yang dinyatakan dalam dokumen kurikulum Prodi.

Tgl: 28 Juli 2022
Yang mengajukan,




(Ria Susanti)

Tgl: 28 Juli 2022
Mengetahui orang tua/wali mahasiswa,



(Rusmawati)

Tgl: 28 Juli 2022
Menyetujui,
Kepala Program Studi,



(Safitri Jaya, S.Kom., M.T.I.)

Tgl: 28 Juli 2022
Menyetujui,
Dekan Fakultas Teknologi dan Desain,



(Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, S.T.,
M.T., MPU., M.ASCE.)

Lampiran 3. Surat Penerimaan Peserta MSIB dari Mitra



Surat Penerimaan

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ravi K Menon
Jabatan : Chief Program Officer
Mitra Perusahaan : PT. Orbit Ventura Indonesia
Alamat : Veteran RI Building, 15th Floor – Plaza Semanggi
Jl. Jendral Sudirman Kav. 50 Jakarta, Indonesia 12930
Nomor Telepon : +6221 25536346
Email : info@orbitfutureacademy.sch.id
Program : Studi Independen Bersertifikat (SIB) 2022
Tanggal Masuk : 18 Agustus 2022

Menyatakan menerima mahasiswa/i sebagai berikut :

Nama : RIA SUSANTI
NIM : 2019071020
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Pembangunan Jaya
Jurusan / Prodi : Informatika

Dalam program SIB 2022 Batch 3 dengan rincian sebagai berikut :

Nama Program : AI Mastery Program
Periode Program : 18 Agustus – 31 Desember 2022
Jadwal kelas : Senin – Jumat pukul 08:00 – 17:00 WIB / 8 jam (900 jam)
Konversi SKS : Sesuai dengan ketentuan universitas
ID Peserta : 2628996

Salam,


Ravi K Menon
Chief Program Officer
PT. Orbit Ventura Indonesia

* Kami memberitahukan kepada mahasiswa/i bahwa kami tidak akan memberikan uang saku selama pembelajaran.



KURSUS INI DISELENGGARAKAN SECARA DARING OLEH ORBIT FUTURE ACADEMY
IZIN PENYELENGGARAAN LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN 104/D/HK.02.06/2021










Lampiran 4. Log Book Harian




	FORMULIR LOG BOOK MERDEKA BELAJAR STUDI/ PROYEK INDEPENDEN	SPT-I/03/SOP-52/F- 03
		No. Rekaman

Nama Mahasiswa : Ria Susanti
 Program Studi/NIM : Informatika/2019071020
 Nama Instansi : Orbit Future Academy




No.	Tanggal	Kegiatan Yang Dilakukan	Capaian Pembelajaran	Paraf Pembimbing Eksternal
1	18/08/2022	Pada pertemuan 18 Agustus 2022 diadakan acara On Boarding serta Pisah Sambut MSIB Batch 2 dan Batch 3 yang diikuti oleh seluruh Peserta/Mahasiswa dan Mitra MSIB, serta Dosen Perguruan Tinggi dan beberapa aktivis yang terlibat mengadakan acara MSIB.	Hasil Pembelajaran: 1. On Boarding dan Pisah Sambut MSIB Batch 2 dan Batch 3. Capaian Pembelajaran: 1. Manajemen Proyek. 2. Kerja Profesi. 3. Penambangan Data. 4. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 5. Visi Komputer.	
2	19/08/2022	Orientasi program bersama seluruh peserta serta coach dan perkenalan bersama teman kelas dan coach kelas, kontrak kuliah, pemaparan materi secara singkat, pre-test.	Hasil Pembelajaran: 1. Perkenalan program AI Mastery Orbit Future Academy bersama seluruh Mahasiswa. 2. Perkenalan mahasiswa bersama mentor kelas. Capaian Pembelajaran: 1. Manajemen Proyek. 2. Kerja Profesi. 3. Penambangan Data. 4. IoT / Komunikasi antar	

			Perangkat. 5. Visi Komputer.	
3	22/08/2022	Pemaparan materi tentang Pengantar Artificial Intelligence dan mengisi tugas Student Activity 01.	Hasil Pembelajaran: 1. Dapat mendeskripsikan konsep dasar, perkembangan, teknologi, implementasi, etika, dan tantangan AI. Capaian Pembelajaran: 1. Kerja Profesi. 2. IoT / Komunikasi antar Perangkat.	
4	23/08/2022	Pemaparan materi dan praktikum pemrograman mengenai Introduction and Data Types pada Python, Operators and Control Flow pada Python, Functions, String Manipulation and File Handling pada Python, Student Activity 03 dan Student Activity 04.	Hasil Pembelajaran: 1. Dapat menjelaskan konsep dan prosedur pemrograman Python terkait Data types, Operators dan control flow dan Functions, string manipulation dan file handling. Capaian Pembelajaran: 1. Kerja Profesi. 2. IoT / Komunikasi antar Perangkat.	
5	24/08/2022	Pemaparan materi dan praktikum coding mengenai Data Manipulation and Visualization pada Python, Object-Oriented Programming, Student Activity 05 dan Student Activity 06.	Hasil Pembelajaran: 1. Dapat menjelaskan konsep dan prosedur pemrograman Python terkait Data manipulation and visualization dan Object oriented programming. Capaian Pembelajaran: 1. Kerja Profesi. 2. IoT / Komunikasi antar Perangkat.	
6	25/08/2022	Pemaparan materi dan praktikum coding mengenai Basic Mathematics for AI dan Descriptive Statistics,	Hasil Pembelajaran: 1. Dapat menjelaskan pemahaman mengenai basic	





		Student Activity 07 dan Student Activity 08.	<p>mathematics untuk AI dan descriptive statistics.</p> <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
7	26/08/2022	Pemaparan materi dan praktikum coding mengenai Inferential Statistics and Exploratory Data Analysis dan Artificial Intelligence Project Cycle, Student Activity 09 dan Student Activity 10.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjelaskan pemahaman mengenai inferential statistics, serta exploratory data analysis untuk AI. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
8	29/08/2022	Pemaparan materi dan praktikum coding mengenai Introduction to Machine Learning and Deep Learning dan Linear and Logistic Regression, Student Activity 11 dan Student Activity 12.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjelaskan pemahaman mengenai Machine Learning dan Deep Learning, serta linear dan logistic regression. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
9	30/08/2022	Pemaparan materi dan praktikum coding mengenai Decision Tree and K-Nearest Neighbor dan Artificial Neural Network I, Student Activity 13 dan Student Activity 14.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjelaskan pemahaman mengenai decision tree dan k-nearest neighbor (KNN) dan artificial neural network (ANN). <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	







10	31/08/2022	Pemaparan materi dan praktikum coding mengenai Artificial Neural Network II (Pendalaman dari materi Artificial Neural Network I) dan Implementation of ML and DL with Python, Student Activity 15 dan Student Activity 16.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjelaskan pemahaman mengenai artificial neural network (ANN). 2. Dapat menjelaskan konsep dan prosedur implementasi Machine Learning dan Deep Learning dengan Python. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
11	01/09/2022	Pengerjaan Ujian Praktikum dan Persiapan Ujian Teori dengan Topik Artificial Intelligence, Machine Learning, and Deep Learning with Python.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengimplementasikan python untuk penyelesaian permasalahan-permasalahan ML dan DL. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
12	02/09/2022	Ujian Teori Topik AI Fundamental, Presentasi Ujian Praktik Topik AI Fundamental dan Pretest Data Science, Computer Vision, Natural Language Processing, Reinforcement Learning, dan Deployment.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengimplementasikan python untuk penyelesaian permasalahan-permasalahan ML dan DL. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Manajemen Proyek. 2. Kerja Profesi. 3. Penambangan Data. 4. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 5. Visi Komputer. 	
13	05/09/2022	Pemaparan materi mengenai Introduction to Data Science dan	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan dasar-dasar Data Science. 	






		Tugas Kelompok 1 tentang AI Project Cycle pada Data Science.	Capaian Pembelajaran: 1. Penambangan Data.	
14	06/09/2022	Pemaparan materi Data Visualization with Tableau dan Tugas Kelompok 2 Visualisasi Dataset menggunakan Tableau (Dataset Covid).	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan konsep Data Visualization dengan Tableau. Capaian Pembelajaran: 1. Penambangan Data.	
15	07/09/2022	Pemaparan materi mengenai Dimensionality Reduction dan tugas kelompok praktikum memodifikasi coding Principal Component Analysis (Domain Data Science).	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan konsep Dimensionality Reduction. Capaian Pembelajaran: 1. Penambangan Data.	
16	08/09/2022	Pemaparan materi mengenai Ensemble Technique dan praktikum coding mengenai Ensemble Technique. Selain itu, diberikan Tugas Kelompok 4 yaitu memodifikasi coding mengenai Ensemble Technique (Data Science).	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan konsep Ensemble Technique. Capaian Pembelajaran: 1. Penambangan Data.	
17	09/09/2022	Pemaparan materi dan praktikum coding mengenai Recommender System & Market Basket Analysis. Kemudian diberikan tugas kelompok 5 yaitu memodifikasi coding mengenai Recommender System & Market Basket Analysis (Data Science).	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan konsep Recommender System & Market Basket Analysis. Capaian Pembelajaran: 1. Penambangan Data.	
18	12/09/2022	Pemaparan materi mengenai Time Series dan praktikum coding mengenai Time Series pada harga saham suatu perusahaan (Memvisualisasikan harga saham, memprediksi harga saham beberapa hari ke depan, dan lainnya.).	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan konsep Time Series (Statistical Approach). Capaian Pembelajaran: 1. Penambangan Data.	




19	13/09/2022	Pemaparan materi mengenai Data Science Case Study, tugas kelompok 6 yaitu praktikum coding mengenai Data Science Case Study pada dataset Covid, review materi Data Science, dan Quiz Materi Data Science.	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan konsep Time Series (Deep Learning Approach). Capaian Pembelajaran: 1. Penambangan Data.	
20	14/09/2022	Pemaparan materi mengenai Introduction to Computer Vision dan Introduction to OpenCV, tugas kelompok 1 yaitu praktikum coding mengenai Introduction to OpenCV (Deteksi Objek/Foto Anggota Kelompok) (Domain Computer Vision).	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan dasar-dasar Computer Vision. Capaian Pembelajaran: 1. Visi Komputer.	
21	15/09/2022	Pemaparan materi dan praktikum coding mengenai Image Processing, tugas kelompok 2 yaitu praktikum coding mengenai Image Processing (Domain Computer Vision).	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan konsep Image Processing. Capaian Pembelajaran: 1. Visi Komputer.	
22	16/09/2022	Pemaparan materi dan praktikum coding mengenai Deep Learning and Convolution Neural Network dan Transfer Learning, tugas kelompok 3 yaitu praktikum coding mengenai Deep Learning and Convolution Neural Network dan Transfer Learning (Domain Computer Vision).	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan konsep Convolution Neural Networks dan Deep Learning untuk CV. Capaian Pembelajaran: 1. Visi Komputer.	
23	19/09/2022	Pemaparan materi dan praktikum coding serta tugas kelompok mengenai Object Detection with YOLO (Deteksi Objek dengan 3 kelas yaitu deteksi gambar orang, mobil, dan sepeda).	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan konsep Object Detection dengan YOLO. Capaian Pembelajaran: 1. Visi Komputer.	
24	20/09/2022	Pemaparan materi dan praktikum coding serta tugas kelompok mengenai Introduction of	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan konsep Autoencoder.	





		Autoencoder and Image Denoising (pada dataset Fashion Mnist yang tersedia di kaggle).	Capaian Pembelajaran: 1. Visi Komputer.	
25	21/09/2022	Pemaparan materi mengenai Image Segmentation dan tugas kelompok menganalisis coding yang mengimplementasikan materi Image Segmentation (Model, parameter, langkah-langkah membangun program, dan lainnya).	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan konsep Image segmentation menggunakan U-Net. Capaian Pembelajaran: 1. Visi Komputer.	
26	22/09/2022	Pemaparan materi mengenai Siamese Neural Network dan tugas kelompok mengubah coding yang berkaitan dengan Siamese Neural Network dari sisi model, parameter, dan lainnya menggunakan dataset yang berbeda yaitu Fashion Mnist (Sesi Akhir Computer Vision).	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan konsep Siamese neural network. Capaian Pembelajaran: 1. Visi Komputer.	
27	23/09/2022	Pemaparan materi dan praktikum coding secara berkelompok mengenai materi Introduction to Natural Language Processing (Text Processing with Regular Expression (ReGex)).	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan dasar-dasar Natural Language Processing. Capaian Pembelajaran: 1. Penambangan Data.	
28	26/09/2022	Pemaparan materi mengenai Text Representation dan TF IDF Manual, serta praktikum coding mengenai Text Representation (Mengurangi salah satu Text Preprocessing dan mengubah jumlah n_gram pada coding, serta memberi kesimpulan hasil praktikum).	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan konsep Text Representation. Capaian Pembelajaran: 1. Penambangan Data.	
29	27/09/2022	Pemaparan materi dan praktikum coding berkelompok mengenai Text Classification (Mengklasifikasi teks/pesan termasuk ke teks/pesan	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan konsep Text Classification. Capaian Pembelajaran:	



		apa. Misal pesan Promo, Penipuan atau lainnya.).	1. Penambangan Data.	
30	28/09/2022	Pemaparan materi dan praktikum coding secara kelompok mengenai Topic Modelling menggunakan Model Gensim dan Sklearn. Selain itu, membandingkan Model Lexicon dengan Gaussian Naive Bayes dalam implementasi pada kasus Topic Modelling.	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan konsep Topic Modelling. Capaian Pembelajaran: 1. Penambangan Data.	
31	29/09/2022	Pemaparan materi dan praktikum coding secara kelompok mengenai Word Embedding and Deep Learning for NLP (Klasifikasi teks dengan Deep Learning, serta membandingkan akurasi setiap algoritma yang digunakan).	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan konsep Word Embedding & Deep Learning untuk NLP. Capaian Pembelajaran: 1. Penambangan Data.	
32	30/09/2022	Pemaparan materi Transfer Learning for NLP: Transformer, BERT, GPT, serta praktikum coding secara kelompok yaitu fine-tuning menggunakan BERT dan implemetasi pada kasus klasifikasi SMS spam.	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan konsep Transfer Learning untuk NLP: Transformer, BERT, GPT. Capaian Pembelajaran: 1. Penambangan Data.	
33	03/10/2022	Pemaparan materi mengenai NLP Real-World Case & Future, serta mengimplementasikannya ke dalam pemrograman untuk memecahkan studi kasus yang sudah ditentukan. Selain itu, review semua materi domain NLP dengan mengisi quiz dan bermain kahoot.	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan konsep NLP Real-World Case & Future. Capaian Pembelajaran: 1. Penambangan Data.	
34	04/10/2022	Pemaparan materi mengenai Introduction to Reinforcement Learning dan mengerjakan student activity agar mengetahui pengetahuan dasar mahasiswa mengenai Topik Reinforcement Learning.	Hasil Pembelajaran: 1. Mampu menjelaskan dasar-dasar Reinforcement Learning. Capaian Pembelajaran: 1. Visi Komputer.	


35	05/10/2022	Pemaparan materi mengenai Markov Decision Process (MDP) & Dynamic Programming. Selain itu, mengimplementasikan materi tersebut ke pemrograman dengan studi kasus yang sudah ditentukan.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <p>1. Mampu menjelaskan konsep Markov Decision Process (MDP) & Dynamic Programming.</p> <p>Capaian Pembelajaran:</p> <p>1. Visi Komputer.</p>	
36	06/10/2022	Pemaparan materi mengenai Monte Carlo Prediction, serta mengimplementasikannya ke dalam pemrograman dengan studi kasus yang sudah ditentukan.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <p>1. Mampu menjelaskan konsep Monte Carlo Prediction.</p> <p>Capaian Pembelajaran:</p> <p>1. Visi Komputer.</p>	
37	07/10/2022	Pemaparan materi mengenai Temporal Difference Learning & SARSA, serta mengimplementasikannya ke dalam pemrograman dengan studi kasus yang sudah ditentukan.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <p>1. Mampu menjelaskan konsep Temporal Difference Learning & SARSA.</p> <p>Capaian Pembelajaran:</p> <p>1. Visi Komputer.</p>	
38	10/10/2022	Pemaparan materi mengenai Q Learning & Deep Q Learning, serta mengimplementasikannya pada pemrograman untuk menyelesaikan kasus yang ada.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <p>1. Mampu menjelaskan konsep Q Learning & Deep Q Learning.</p> <p>Capaian Pembelajaran:</p> <p>1. Visi Komputer.</p>	
39	11/10/2022	Pemaparan materi mengenai Robotics-based RL, serta praktikum coding secara kelompok untuk menyelesaikan kasus yang ada.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <p>1. Mampu menjelaskan konsep Robotics-based RL.</p> <p>Capaian Pembelajaran:</p> <p>1. Visi Komputer.</p>	
40	12/10/2022	Pemaparan materi mengenai Reinforcement Learning Case Study and Future Challenges dan review seluruh materi yang sudah dipelajari pada Domain Reinforcement Learning.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <p>1. Mampu menjelaskan implementasi RL dan tantangan implementasi dalam dunia nyata.</p> <p>Capaian Pembelajaran:</p> <p>1. Visi Komputer.</p>	



41	13/10/2022	Pemaparan materi mengenai Project and Source Code Management dan melakukan praktikum sesuai modul yang tersedia (Deployment).	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan konsep Project and Source Code Management. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
42	14/10/2022	Pemaparan materi mengenai Web Development dan melakukan praktikum sesuai modul yang tersedia (Deployment).	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan konsep Web Development. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 	
43	17/10/2022	Pemaparan materi mengenai Flask & Heroku dan melakukan praktikum sesuai modul yang tersedia (Deployment).	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan konsep Flask & Heroku. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 	
44	18/10/2022	Pemaparan materi mengenai Deployment Data Science dan melakukan praktikum sesuai modul yang tersedia, serta diskusi kelompok mengenai Ujian Praktik Deployment.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan konsep Deploying Data Science. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
45	19/10/2022	Pemaparan materi mengenai Deployment Computer Vision dan melakukan praktikum sesuai modul yang tersedia, serta diskusi kelompok mengenai Ujian Praktik Deployment.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan konsep Deploying Computer Vision. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 	


			<ul style="list-style-type: none"> 2. Manajemen Proyek. 3. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 4. Visi Komputer. 	
46	20/10/2022	<p>Pemaparan materi mengenai Deployment Natural Language Processing dan melakukan praktikum sesuai modul yang tersedia, serta diskusi kelompok mengenai Ujian Praktik Deployment.</p>	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan konsep Deploying Natural Language Processing. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 4. Penambangan Data. 	
47	21/10/2022	<p>Pemaparan materi mengenai Deployment Reinforcement Learning dan melakukan praktikum sesuai modul yang tersedia, serta diskusi kelompok mengenai Ujian Praktik Deployment dan mengisi Quiz mengenai materi Deployment.</p>	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Mampu menjelaskan konsep Deploying Reinforcement Learning. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 4. Visi Komputer. 	
48	24/10/2022	<p>Ujian Teori dan Presentasi Ujian Praktik Domain Data Science.</p>	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjelaskan siklus proyek AI serta proses pembuatan model khususnya untuk domain data science. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Penambangan Data. 	
49	25/10/2022	<p>Ujian Teori dan Presentasi Ujian Praktik Computer Vision.</p>	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjelaskan siklus proyek AI serta proses 	



			<p>pembuatan model khususnya untuk domain computer vision.</p> <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 	
50	26/10/2022	Ujian Teori dan Presentasi Ujian Praktik Natural Language Processing.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjelaskan siklus proyek AI serta proses pembuatan model khususnya untuk domain natural language processing. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Penambangan Data. 	
51	27/10/2022	Ujian Teori dan Presentasi Ujian Praktik Reinforcement Learning.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjelaskan siklus proyek AI serta proses pembuatan model khususnya untuk domain reinforcement learning. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 	
52	28/10/2022	Ujian Teori dan Presentasi Ujian Praktik Deployment.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat menjelaskan siklus proyek AI serta proses pembuatan model khususnya untuk domain reinforcement learning. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Penambangan Data. 	


53	31/10/2022	Induksi Proyek Akhir dan Seminar Penulisan Karya Tulis Ilmiah.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah. 3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya. 4. Evaluasi model AI yang dibuat. 5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi. 6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah. 7. Presentasi laporan. 8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 4. Penambangan Data. 5. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
54	01/11/2022	Diskusi kelompok untuk menentukan Ide Proyek Akhir.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah. 3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya. 4. Evaluasi model AI yang dibuat. 5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi. 	


			<p>6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah.</p> <p>7. Presentasi laporan.</p> <p>8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu.</p> <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 4. Penambangan Data. 5. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
55	02/11/2022	Mencari jurnal-jurnal yang berkaitan dengan topik Proyek Akhir sebagai referensi.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah. 3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya. 4. Evaluasi model AI yang dibuat. 5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi. 6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah. 7. Presentasi laporan. 8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 4. Penambangan Data. 5. IoT / Komunikasi antar 	


			Perangkat.	
56	03/11/2022	Mencari jurnal-jurnal yang berkaitan dengan topik Proyek Akhir sebagai referensi.	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah. 3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya. 4. Evaluasi model AI yang dibuat. 5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi. 6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah. 7. Presentasi laporan. 8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 4. Penambangan Data. 5. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
57	04/11/2022	Menentukan ide Proyek Akhir secara Final dan pembagian tugas masing-masing anggota (Pembagian Tugas Pertama).	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah. 3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya. 	



			<p>4. Evaluasi model AI yang dibuat.</p> <p>5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi.</p> <p>6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah.</p> <p>7. Presentasi laporan.</p> <p>8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu.</p> <p>Capaian Pembelajaran:</p> <p>1. Kerja Profesi.</p> <p>2. Manajemen Proyek.</p> <p>3. Visi Komputer.</p> <p>4. Penambangan Data.</p> <p>5. IoT / Komunikasi antar Perangkat.</p>	
58	07/11/2022	<p>Mengerjakan tugas Proyek Akhir sesuai bagian tugas yang didapatkan yaitu mencari referensi template website. Selain itu, menyicil menyusun laporan akhir.</p>	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <p>1. Perumusan masalah dan hipotesis.</p> <p>2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah.</p> <p>3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya.</p> <p>4. Evaluasi model AI yang dibuat.</p> <p>5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi.</p> <p>6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah.</p> <p>7. Presentasi laporan.</p> <p>8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu.</p> <p>Capaian Pembelajaran:</p> <p>1. Kerja Profesi.</p> <p>2. Manajemen Proyek.</p>	


			<p>3. Visi Komputer.</p> <p>4. Penambangan Data.</p> <p>5. IoT / Komunikasi antar Perangkat.</p>	
59	08/11/2022	<p>Mengerjakan tugas Proyek Akhir sesuai bagian tugas yang didapatkan yaitu mencari referensi template website. Selain itu, menyicil menyusun laporan akhir.</p>	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah. 3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya. 4. Evaluasi model AI yang dibuat. 5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi. 6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah. 7. Presentasi laporan. 8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 4. Penambangan Data. 5. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
60	09/11/2022	<p>Mengerjakan tugas Proyek Akhir sesuai bagian tugas yang didapatkan yaitu mencari referensi template website. Selain itu, menyicil menyusun laporan akhir dan bimbingan bersama homeroom coach mengenai progress Proyek Akhir.</p>	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah. 3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji 	



			<p>hipotesisnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Evaluasi model AI yang dibuat. 5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi. 6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah. 7. Presentasi laporan. 8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 4. Penambangan Data. 5. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
61	10/11/2022	<p>Mengerjakan tugas Proyek Akhir sesuai bagian tugas yang didapatkan yaitu mencari referensi template website. Selain itu, menyicil menyusun laporan akhir.</p>	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah. 3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya. 4. Evaluasi model AI yang dibuat. 5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi. 6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah. 7. Presentasi laporan. 8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 	


			<ul style="list-style-type: none"> 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 4. Penambangan Data. 5. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
62	11/11/2022	<p>Mengerjakan tugas Proyek Akhir sesuai bagian tugas yang didapatkan yaitu mencari referensi template website. Selain itu, menyicil menyusun laporan akhir.</p>	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah. 3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya. 4. Evaluasi model AI yang dibuat. 5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi. 6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah. 7. Presentasi laporan. 8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 4. Penambangan Data. 5. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
63	14/11/2022	<p>Mengerjakan tugas Proyek Akhir sesuai bagian tugas yang didapatkan yaitu mengumpulkan dataset berupa foto penyakit kulit kudis dan panu. Selain itu, menyicil menyusun laporan akhir.</p>	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah. 3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang 	


			<p>telah diolah untuk menguji hipotesisnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Evaluasi model AI yang dibuat. 5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi. 6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah. 7. Presentasi laporan. 8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 4. Penambangan Data. 5. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
64	15/11/2022	<p>Mengerjakan tugas Proyek Akhir sesuai bagian tugas yang didapatkan yaitu mengumpulkan dataset berupa foto penyakit kulit kudis dan panu. Selain itu, menyicil menyusun laporan akhir.</p>	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah. 3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya. 4. Evaluasi model AI yang dibuat. 5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi. 6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah. 7. Presentasi laporan. 8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu. <p>Capaian Pembelajaran:</p>	



			<ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 4. Penambangan Data. 5. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
65	16/11/2022	<p>Mengerjakan tugas Proyek Akhir sesuai bagian tugas yang didapatkan yaitu mengumpulkan dataset berupa foto penyakit kulit kudis dan panu. Selain itu, menyicil menyusun laporan akhir dan bimbingan bersama homeroom coach untuk melaporkan progress Proyek Akhir.</p>	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah. 3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya. 4. Evaluasi model AI yang dibuat. 5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi. 6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah. 7. Presentasi laporan. 8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 4. Penambangan Data. 5. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
66	17/11/2022	<p>Mengerjakan tugas Proyek Akhir sesuai bagian tugas yang didapatkan yaitu mengumpulkan dataset berupa foto penyakit kulit kudis dan panu. Selain itu, menyicil menyusun laporan akhir.</p>	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah. 3. Pemodelan dan pengembangan 	


			<p>model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Evaluasi model AI yang dibuat. 5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi. 6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah. 7. Presentasi laporan. 8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 4. Penambangan Data. 5. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
67	18/11/2022	<p>Mengerjakan tugas Proyek Akhir sesuai bagian tugas yang didapatkan yaitu mengumpulkan dataset berupa foto penyakit kulit kudis dan panu. Selain itu, menyicil menyusun laporan akhir.</p>	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah. 3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya. 4. Evaluasi model AI yang dibuat. 5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi. 6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah. 7. Presentasi laporan. 8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu. 	


			<p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 4. Penambangan Data. 5. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
68	21/11/2022	<p>Mengerjakan tugas Proyek Akhir sesuai bagian tugas yang didapatkan yaitu membersihkan dataset berupa foto penyakit kulit kudis, kurap, biduran, dan panu agar dapat diproses dengan baik oleh model. Selain itu, menyicil menyusun laporan akhir.</p>	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah. 3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya. 4. Evaluasi model AI yang dibuat. 5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi. 6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah. 7. Presentasi laporan. 8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 4. Penambangan Data. 5. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
69	22/11/2022	<p>Mengerjakan tugas Proyek Akhir sesuai bagian tugas yang didapatkan yaitu membersihkan dataset berupa foto penyakit kulit kudis, kurap, biduran, dan panu agar dapat diproses dengan baik oleh model.</p>	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah. 	

		Selain itu, menyicil menyusun laporan akhir.	<p>3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya.</p> <p>4. Evaluasi model AI yang dibuat.</p> <p>5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi.</p> <p>6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah.</p> <p>7. Presentasi laporan.</p> <p>8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu.</p> <p>Capaian Pembelajaran:</p> <p>1. Kerja Profesi.</p> <p>2. Manajemen Proyek.</p> <p>3. Visi Komputer.</p> <p>4. Penambangan Data.</p> <p>5. IoT / Komunikasi antar Perangkat.</p>	
70	23/11/2022	<p>Mengerjakan tugas Proyek Akhir sesuai bagian tugas yang didapatkan yaitu membersihkan dataset berupa foto penyakit kulit kudis, kurap, biduran, dan panu agar dapat diproses dengan baik oleh model.</p> <p>Selain itu, menyicil menyusun laporan akhir dan bimbingan bersama homeroom coach untuk melaporkan progress Proyek Akhir.</p>	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <p>1. Perumusan masalah dan hipotesis.</p> <p>2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah.</p> <p>3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya.</p> <p>4. Evaluasi model AI yang dibuat.</p> <p>5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi.</p> <p>6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah.</p> <p>7. Presentasi laporan.</p> <p>8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu.</p>	

			<p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 4. Penambangan Data. 5. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
71	24/11/2022	<p>Mengerjakan tugas Proyek Akhir sesuai bagian tugas yang didapatkan yaitu membersihkan dataset berupa foto penyakit kulit kudis, kurap, biduran, dan panu agar dapat diproses dengan baik oleh model. Selain itu, menyicil menyusun laporan akhir.</p>	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah. 3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya. 4. Evaluasi model AI yang dibuat. 5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi. 6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah. 7. Presentasi laporan. 8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 4. Penambangan Data. 5. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
72	25/11/2022	<p>Mengerjakan tugas Proyek Akhir sesuai bagian tugas yang didapatkan yaitu membersihkan dataset berupa foto penyakit kulit kudis, kurap, biduran, dan panu agar dapat</p>	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan 	

		<p>diproses dengan baik oleh model. Selain itu, menyicil menyusun laporan akhir.</p>	<p>masalah.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya. 4. Evaluasi model AI yang dibuat. 5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi. 6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah. 7. Presentasi laporan. 8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu. <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 4. Penambangan Data. 5. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
73	28/11/2022	<p>Mengerjakan tugas Proyek Akhir dan Menyusun laporan Proyek Akhir.</p>	<p>Hasil Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah. 3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya. 4. Evaluasi model AI yang dibuat. 5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi. 6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah. 7. Presentasi laporan. 8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat 	

			waktu. Capaian Pembelajaran: 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 4. Penambangan Data. 5. IoT / Komunikasi antar Perangkat.	
74	29/11/2022		Hasil Pembelajaran: 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan data berdasarkan rumusan masalah. 3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya. 4. Evaluasi model AI yang dibuat. 5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi. 6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah. 7. Presentasi laporan. 8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu. Capaian Pembelajaran: 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 4. Penambangan Data. 5. IoT / Komunikasi antar Perangkat.	
75	30/11/2022	Mengerjakan tugas Proyek Akhir dan menyusun laporan Proyek Akhir. Selain itu, melakukan bimbingan Proyek Akhir bersama homeroom	Hasil Pembelajaran: 1. Perumusan masalah dan hipotesis. 2. Pengambilan dan pengolahan	

		coach.	<p>data berdasarkan rumusan masalah.</p> <p>3. Pemodelan dan pengembangan model AI menggunakan data yang telah diolah untuk menguji hipotesisnya.</p> <p>4. Evaluasi model AI yang dibuat.</p> <p>5. Deployment untuk model AI yang telah dievaluasi.</p> <p>6. Penulisan laporan sesuai kaidah penulisan karya ilmiah.</p> <p>7. Presentasi laporan.</p> <p>8. Revisi sesuai arahan perbaikan dan mengumpulkan laporan tepat waktu.</p> <p>Capaian Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kerja Profesi. 2. Manajemen Proyek. 3. Visi Komputer. 4. Penambangan Data. 5. IoT / Komunikasi antar Perangkat. 	
--	--	--------	--	---

*** jika tidak mencukupi, dapat menggunakan lebih dari 1 (satu) lembar*

Tanggal: 30 November 2022

Pembimbing Eksternal,



(Meilana Siswanto, S.T., M.Sc.)

Lampiran 5. Penilaian Dari Mitra

No	Nama Pelajaran	Nilai	Huruf	Skala Huruf	SKS	Indeks Prestasi (IP)
1	Artificial Intelligence, Machine Learning, and Deep Learning with Python	88,00	A	4	2	8
2	Data Science	78,00	B	3	3	9
3	Computer Vision	81,00	A	4	3	12
4	Natural Language Processing	85,00	A	4	3	12
5	Reinforcement Learning	85,00	A	4	3	12
6	Deployment	88,00	A	4	3	12
7	Proyek Akhir	83,00	A	4	3	12
Total SKS / Nilai IP :					20	77
Rata-Rata Indeks Prestasi (IP) : 3,85						

Jakarta, 31 Desember 2022









Ilham A. Habibie
Dr. -Ing. Ilham A. Habibie, M.B.A.
Co-Founder
Orbit Future Academy

PT Orbit Ventura Indonesia, Center of Excellence (Jakarta Selatan), Gedung Veteran RI, L15, Unit 215-002,
Pasar Semanggi, Jl. Jenderal Sudirman Kav.50, Jakarta 12930, Indonesia
www.orbitfutureacademy.id

Lampiran 6. Formulir Bimbingan MBKM

 Universitas Pembangunan Jaya	FORMULIR BIMBINGAN MBKM	SPT-I/03/SOP-27/F-04
		No. Rekaman

Nama Mahasiswa : Ria Susanti
Program Studi/NIM : Informatika/2019071020
Nama Instansi/Perusahaan : Orbit Future Academy
Unit/Bagian/Seksi tempat MBKM : AI Mastery
Tanggal Pelaksanaan MBKM : 18 Agustus 2022 s.d. 31 Desember 2022
Nama Dosen Pembimbing MBKM : Safitri Jaya, S.Kom., M.T.I.

No.	Tanggal	Materi	Capaian	Paraf Mahasiswa	Paraf Dosen Pembimbing MBKM
1.	4 Oktober 2022	Konsultasi pelaksanaan kegiatan MBKM dan penulisan laporan MBKM	Mahasiswa mampu menulis laporan MBKM sesuai dengan format yang telah ditentukan		
2.	15 Oktober 2022	Konsultasi dan revisi penulisan laporan tahap 1	Mahasiswa mampu menulis laporan MBKM sesuai dengan format yang telah ditentukan		
3.	29 Oktober 2022	Konsultasi dan revisi penulisan laporan tahap 2	Mahasiswa mampu menulis laporan sesuai dengan format yang telah ditentukan		
4.	29 November 2022	Finalisasi Laporan MBKM	Mahasiswa mampu menulis laporan sesuai dengan format yang telah ditentukan		

*** jika tidak mencukupi, dapat menggunakan lebih dari 1 (satu) lembar*


Tanggal: 30 November 2022

Dosen Pembimbing MBKM,



(Safitri Jaya, S.Kom., M.T.I.)

Lampiran 7. Formulir Survei Mahasiswa

	FORMULIR SURVEI DALAM JARINGAN UMPAN BALIK MAHASISWA TERHADAP KEGIATAN PEMBELAJARAN MERDEKA BELAJAR	SPT-I/07/SOP-02/F-02
		No. Rekaman

Nama Mahasiswa	:	Ria Susanti
Nama Dosen Pembimbing	:	Safitri Jaya, S.Kom., M.T.I.
Nama Instansi	:	PT. Orbit Ventura Indonesia
Nama Pembimbing Eksternal	:	Meilana Siswanto, S.T., M.Sc.
Pelaksanaan Kegiatan	:	18 Agustus 2022 - 31 Desember 2022

Instruksi:


Survei dalam jaringan ini bertujuan untuk kebutuhan pemantauan dan evaluasi Kegiatan Pembelajaran Merdeka Belajar agar Universitas Pembangunan Jaya dapat terus melakukan perbaikan berkelanjutan. Mohon bantuan untuk mengisi survei dalam jaringan ini dengan jujur apa adanya. Identitas pengisi dirahasiakan dan hanya akan digunakan untuk keperluan pengolahan data. Agar mendapatkan data yang selengkap-lengkapnyanya, mohon bantuan untuk mengisi dengan rinci dilengkapi dengan contoh konkret apabila ada.

Hal-hal positif dari Kegiatan Pembelajaran Merdeka Belajar adalah:

1. Mahasiswa mendapatkan ilmu pengetahuan baru mengenai Artificial Intelligence khususnya ilmu Data Science, Computer Vision, Natural Language Processing, dan Reinforcement Learning.
2. Mahasiswa mampu meningkatkan sikap disiplin, bertanggung jawab, dan manajemen waktu, khususnya saat mengerjakan tugas individu, tugas kelompok, dan proyek akhir secara kelompok.
3. Mahasiswa mendapatkan teman baru dari berbagai universitas.

Hal-hal yang perlu diperbaiki dari Kegiatan Pembelajaran Merdeka Belajar adalah:
Pelaksanaan kegiatan MBKM khususnya Studi Independen Batch 3 sudah cukup baik.

Lampiran 8. Formulir Survei Instansi

	FORMULIR SURVEI DALAM JARINGAN UMPAN BALIK INSTANSI TERHADAP KEGIATAN PEMBELAJARAN MERDEKA BELAJAR	SPT-I/07/SOP-02/F- 01
		No. Rekaman

Nama Instansi	:	PT. Orbit Ventura Indonesia
Nama Pembimbing Eksternal	:	Meilana Siswanto, S.T., M.Sc.
Pelaksanaan Kegiatan	:	18 Agustus 2022 - 31 Desember 2022

Instruksi:

Survei dalam jaringan ini bertujuan untuk kebutuhan pemantauan dan evaluasi Kegiatan Pembelajaran Merdeka Belajar agar Universitas Pembangunan Jaya dapat terus melakukan perbaikan berkelanjutan. Mohon bantuan untuk mengisi survei dalam jaringan ini dengan jujur apa adanya. Identitas pengisi dirahasiakan dan hanya akan digunakan untuk keperluan pengolahan data. Agar mendapatkan data yang selengkap-lengkapannya, mohon bantuan untuk mengisi dengan rinci dilengkapi dengan contoh konkret apabila ada.

Hal-hal positif dari Kegiatan Pembelajaran Merdeka Belajar adalah:

1. Adanya kegiatan pembelajaran MBKM memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan skill di luar perkuliahan.
2. Program yang tersedia sudah banyak yang relevan dengan bidang ilmu yang dibutuhkan oleh mahasiswa.

Hal-hal yang perlu diperbaiki dari Kegiatan Pembelajaran Merdeka Belajar adalah:

Lampiran 9. Formulir Penilaian Dosen Pembimbing

 Universitas Pembangunan Jaya	FORMULIR PENILAIAN DOSEN PEMBIMBING PROGRAM MERDEKA BELAJAR	SPT-I/04/SOP-10/F-01
		No. Rekaman

Dosen Pembimbing Program Merdeka Belajar

Nama : Safitri Jaya, S.Kom., M. T. I.
NIP/NIDN : 08.0715.008 / 0328068404
Program Studi : Informatika

Menyatakan bahwa mahasiswa berikut telah selesai melaksanakan kegiatan pembelajaran Program Merdeka Belajar (pilih yang sesuai)

	Magang/Praktik Industri
	Proyek di Desa
	Pertukaran Pelajar
	Penelitian/Riset
	Wirausaha
√	Studi/Proyek Independen
	Proyek Kemanusiaan
	Mengajar di Sekolah

Identitas Mahasiswa

Nama Mahasiswa : Ria Susanti
NIM : 2019071020 Tahun Akademik : 2022-1
Program Studi : Informatika

Identitas Instansi Mitra :

Nama Instansi Mitra : Orbit Future Academy
Pembimbing Eksternal : Meilana Siswanto, S.T., M.Sc.
Alamat Instansi Mitra : Veteran RI Building, 15th Floor – Plaza Semanggi
Jl. Jendral Sudirman Kav. 50 Jakarta, Indonesia 12930
Telepon/email : info@orbitfutureacademy.sch.id
Durasi Program : 4 (Empat) bulan, 900 jam kegiatan
Mulai dari : 18 Agustus 2022. sampai dengan : 31 Desember 2022

Setelah mengikuti program ini, maka dapat diberikan penilaian berdasarkan Capaian Pembelajaran yang telah diperoleh selama pelaksanaan program :

No	Bentuk Kegiatan	Capaian Pembelajaran	Jumlah Jam Kegiatan	Nilai*)
1	<p>1. Pembelajaran materi, tugas dan ujian mengenai AI Fundamental, Data Science, Computer Vision, Natural Language Processing, Reinforcement Learning, dan Deployment.</p> <p>2. Pengerjaan Proyek Akhir: mengembangkan aplikasi yang berkaitan dengan domain Data Science dan Computer Vision yaitu aplikasi untuk klasifikasi penyakit dan rekomendasi obat yang diberi nama SiBangkit.</p>	<p><u>Nama MK: Kerja Profesi</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami gambaran dunia kerja serta kebutuhannya, khususnya yang sesuai dengan bidang ilmu Informatika. 2. Mahasiswa mampu meningkatkan wawasan pengetahuan, pengalaman, kemampuan, dan keterampilan dalam dunia kerja khususnya yang berkaitan dengan penerapan bidang ilmu Informatika. 3. Mahasiswa mampu memberikan masukan kepada prodi terkait kebutuhan lulusan di dunia kerja yang sesuai dengan bidang ilmu Informatika. 4. Mahasiswa mampu mengurai masalah di bidang 	188 jam	85


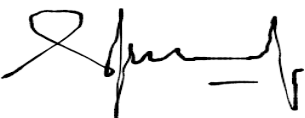

		<p>Informatika yang dijumpai di dunia kerja serta mengaitkan teori dengan praktik.</p> <p>5. Mahasiswa mampu meningkatkan kemampuan bernalar, kemampuan untuk mencari solusi sendiri, dan berpikir runut/sistematis.</p> <p>6. Sikap kerja yang menjunjung etika berorganisasi, bersikap jujur, disiplin, komitmen, membangun sikap profesional, dan dapat diandalkan.</p>		
2	<p>1. Pembelajaran materi, tugas dan ujian mengenai AI Fundamental, Data Science, Computer Vision, Natural Language Processing, Reinforcement Learning, dan Deployment.</p> <p>2. Pengerjaan Proyek Akhir: mengembangkan aplikasi yang berkaitan dengan domain Data Science dan Computer Vision yaitu</p>	<p><u>Nama MK: Manajemen</u></p> <p><u>Proyek</u></p> <p>1. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya.</p> <p>2. Mampu mengembangkan sistem dengan cara melakukan perencanaan,</p>	188 jam	85

	<p>aplikasi untuk klasifikasi penyakit dan rekomendasi obat yang diberi nama SiBangkit.</p>	<p>analisis, desain, penerapan, pengujian dan pemeliharaan sistem untuk menghasilkan sebuah solusi yang relevan akurat, dan tepat sesuai kebutuhan pengguna.</p>		
3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran materi, tugas dan ujian mengenai AI Fundamental, Data Science, Computer Vision, Natural Language Processing, Reinforcement Learning, dan Deployment. 2. Pengerjaan Proyek Akhir: mengembangkan aplikasi yang berkaitan dengan domain Data Science dan Computer Vision yaitu aplikasi untuk klasifikasi penyakit dan rekomendasi obat yang diberi nama SiBangkit. 	<p><u>Nama MK:</u></p> <p><u>Penambahan Data</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data. 2. Mampu menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menyelesaikan masalah. 3. Mampu mengembangkan sistem dengan cara melakukan perencanaan, analisis, desain, penerapan, pengujian, dan pemeliharaan sistem untuk menghasilkan sebuah solusi yang relevan, akurat, dan tepat sesuai dengan kebutuhan pengguna. 	176 jam	85

4	<p>1. Pembelajaran materi, tugas dan ujian mengenai AI Fundamental, Data Science, Computer Vision, Natural Language Processing, Reinforcement Learning, dan Deployment.</p> <p>2. Pengerjaan Proyek Akhir: mengembangkan aplikasi yang berkaitan dengan domain Data Science dan Computer Vision yaitu aplikasi untuk klasifikasi penyakit dan rekomendasi obat yang diberi nama SiBangkit.</p>	<p><u>Nama MK: IoT / Komunikasi antar Perangkat</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya. 2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur. 3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas 	168 jam	80
---	--	---	---------	----

		<p>akhir.</p> <p>4. Mampu memanfaatkan pengetahuan di bidang komunikasi antar perangkat atau internet of things (IoT) yang dimiliki untuk menghasilkan solusi yang lebih efektif dan efisien terhadap permasalahan dalam kehidupan.</p> <p>5. Mengidentifikasi suatu permasalahan dalam kehidupan dan memberikan solusi berupa sebuah konsep sistem berbasis IoT.</p>		
5	<p>1. Pembelajaran materi, tugas dan ujian mengenai AI Fundamental, Data Science, Computer Vision, Natural Language Processing, Reinforcement Learning, dan Deployment.</p> <p>2. Pengerjaan Proyek Akhir: mengembangkan aplikasi yang berkaitan dengan domain Data Science dan Computer Vision yaitu</p>	<p><u>Nama MK: Visi Komputer</u></p> <p>1. Mampu mengembangkan sistem dengan cara melakukan perencanaan, analisis, desain, penerapan, pengujian, dan pemeliharaan sistem untuk menghasilkan sebuah solusi yang relevan, akurat dan tepat, sesuai dengan kebutuhan pengguna.</p> <p>2. Mampu menguasai algoritma dan kompleksitas</p>	180 jam	90

	<p>aplikasi untuk klasifikasi penyakit dan rekomendasi obat yang diberi nama SiBangkit.</p>	<p>dengan cara mempelajari konsep-konsep sentral dan kecakapan yang dibutuhkan untuk merancang, menerapkan, dan menganalisis algoritma yang digunakan untuk pemodelan dan desain sistem berbasis visi komputer.</p>		
--	---	---	--	--

<p>Tgl: 14 Desember 2022 Dosen Pembimbing,</p>  <p>Safitri Jaya, S.Kom., M.T.I.</p>	<p>Tgl: 14 Desember 2022 Menyetujui, Kepala Program Studi Informatika,</p>  <p>Safitri Jaya, S.Kom., M.T.I.</p>	<p>Tgl: 14 Desember 2022 Menyetujui, Dekan Fakultas Teknologi dan Desain,</p>  <p>Dr. Ir. Lukas B. Sihombing, M.T., MPU., M.ASCE.</p>
--	--	--