

Lampiran 2 Formulir Pengajuan Kerja Profesi

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

Identitas Mahasiswa	
Nama Mahasiswa	: Muhammad Bagoes Wicaksono
NIM	: 2019071014 Tahun Akademik : 2022-1
Program Studi	: Informatika
Program Merdeka Belajar Pilih salah satu	: <ul style="list-style-type: none"> <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	: 3.34
Proposal	: <input type="checkbox"/> Ada <input checked="" type="checkbox"/> Tidak Ada
Durasi Program	: 5 Bulan
	: Mulai dari : 1 Agustus 2022 sampai dengan: 31 Desember 2022
Dosen Pembimbing	: Hendi Hermawan, S.T. M.T.I. <i>(Diisi oleh Kaprodi)</i>

*) pilih salah satu

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
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	Manajemen Proyek	IFA403	3

Copyright ©2020 Universitas Pembangunan Jaya. All rights reserved. | +62-21-7455555

menghasilkan sebuah solusi yang relevan, akurat, dan tepat sesuai kebutuhan pengguna			
<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 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 4. Mampu memanfaatkan pengetahuandi bidang komunikasi antar perangkat atau internet of things (IoT) yang dimiliki untuk menghasilkan solusi yang lebih efektif dan efisien terhadap permasalahan dalam kehidupan 	IoT / Komunikasi antar Perangkat	IFA308	3

5. Mengidentifikasi suatu permasalahan dalam kehidupan dan memberikan solusi berupa sebuah konsep sistem berbasis IoT			
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 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	Computer Vision	IFA515	3

) 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: 3 Agustus 2022
Yang mengajukan,



(Muhammad Bagoes Wicaksono)

Tgl: 3 Agustus 2022
Mengetahui orang tua/wali mahasiswa,



(Rita Listiawati)

Tgl : 3 Agustus 2022
Menyetujui,
Kepala Program Studi,



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

Tgl : 3 Agustus 2022
Menyetujui
Dekan Fakultas Teknologi dan Desain,



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

Lampiran 3 Logbook Kerja Profesi

	FORMULIR LOG BOOK MERDEKA BELAJAR STUDI/PROYEK INDEPENDEN	

Nama Mahasiswa : Muhammad Bagoes Wicaksono _____
 Program Studi/NIM : Informatika _____ / _2019071014_____

No.	Tanggal	Kegiatan Yang Dilakukan	Capaian Pembelajaran	Paraf Pembimbing Eksternal
1	15 – 19 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> - 15 Agustus : Pembukaan program Teknologi Game Kecerdasan Artifiisial (AI-GAME) yang diselenggarakan oleh BISA AI dan briefing melalui platform TAMPIL ID. - 16 Agustus : Sesi pengambilan course atau pembelajaran terjadwal melalui platform bisa.ai dan melakukan persiapan atau pembelajaran mengenai materi terkait dengan game. - 17 Agustus : Penyesuain pembelajaran menggunakan website elearning seperti bisa.ai, bisa design, bisa.business - 18 Agustus : Menginstall beberapa aplikasi dan software yang dapat membantu saya dalam pembelajaran nantinya. - 19 Agustus : Melakukan sesi pembelajaran mandiri terkait dengan materi game. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu beradaptasi dengan lingkukan pembelajaran BISA AI. - Mahasiswa mampu menyesuaikan diri dengan platform pembelajaran BISA AI. - CPL Kerja profesi 	
2	22 – 26 Agustus 2022	<ul style="list-style-type: none"> - 22 Agustus : Pembelajaran terjadwal untuk course bisnis model dan testing business materi minggu 1 mengenai pengenalan bisnis model testing. - 23 Agustus : Pembelajaran terjadwal untuk course design thinking for ai product development materi minggu 1 mengenai dasar dan pengenalan design thinking. - 24 Agustus : Pembelajaran terjadwal untuk course Gamification dan UI Design materi minggu 1 mengenai pengenalan gamification dan karakteristik UI. - 25 Agustus : Pembelajaran terjadwal untuk course Game design & art dan capstone project materi minggu 1 	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu memahami tentang Design Thinking for Ai Product Development. - Mahasiswa mampu memahami konsep dasar digital product development. - Mahasiswa mampu memahami dasar dasar Layouting pada sebuah design. - Mahasiswa mampu memahami dasar dasar Game Design. - Mahasiswa mampu mengenal Bisnis Model di dalam industri digital. - CPL Kerja profesi - CPL Komunikasi antar perangkat 	

		<p>mengenai game design element.</p> <p>26 Agustus : Pembelajaran terjadwal untuk course AI Game Development dan Bisnis Game Developer materi minggu 1 mengenai definisi tentang game serta persiapan sebelum melakukan pengembangan game.</p>		
3	29 Agustus – 2 September 2022	<p>29 Agustus : Pembelajaran mandiri course gratis Pembuatan Game menggunakan tools RPG Maker dan course Basic Video Editing menggunakan Adobe Premiere.</p> <p>30 Agustus : Pembelajaran terjadwal untuk course design thinking for ai product development materi minggu 2 mengenai penggunaan metode 5 WHY sebelum membuat design.</p> <p>31 Agustus : Pembelajaran terjadwal untuk course Gamification dan UI Design materi minggu 2 mengenai cara pembuatan Game Model Canvas serta komponen komponen dalam UI Design.</p> <p>1 September : Pembelajaran terjadwal untuk course Game design & art dan capstone project materi minggu 2 mengenai cara penggunaan tools codesandbox serta pembentukan tim capstone project.</p> <p>2 September : Pembelajaran terjadwal untuk course AI Game Development, Bisnis Game Developer, dan Video editor animasi materi minggu 2 mengenai talent pengembangan game, penggunaan tools RPG Maker dan cara penggunaan tools Adobe Premier</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu memahami tahapan dalam proses design thinking. - Mahasiswa mampu mengimplementasikan materi dari dasar dasar gamification - Mahasiswa mampu memahami dasar dasar Layouting pada sebuah design. - Mahasiswa memahami prinsip dasar pada sebuah desain. - Mahasiswa mampu menganalisa bisnis startup. - CPL Kerja profesi - CPL Penambangan data. 	
4	5 – 9 September 2022	<p>5 September : Pembelajaran mandiri course gratis Pembuatan Game menggunakan tools RPG Maker serta course Basic Adobe Photoshop CC.</p> <p>6 September: Pembelajaran terjadwal untuk course design thinking for ai product development materi minggu 3 mengenai pemahaman user dalam design thinking.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa melakukan perancangan product AI. - Mahasiswa melakukan Research Gamification dengan product sendiri. - Mahasiswa mampu mengenali trend bisnis startup dunia. - Mahasiswa mampu memahami komponen React JS. - Mahasiswa mampu memahami tentang apa itu design principle. - Mahasiswa mampu melakukan perencanaan untuk sebuah 	

		<ul style="list-style-type: none"> - 7 September : Pembelajaran terjadwal untuk course Gamification dan UI Design materi minggu 3 mengenai cara meningkatkan user experience. - 8 September : Pembelajaran terjadwal untuk course Game design & art dan capstone project materi minggu 3 mengenai bahasa react js dan melanjutkan diskusi dengan anggota tim capstone project. - 9 September : Pembelajaran terjadwal untuk course AI Game Development, Bisnis Game Developer, dan Video editor animasi materi minggu 3 mengenai pengertian game design document. 	<p>produk yang akan diberikan kepada pengguna.</p> <ul style="list-style-type: none"> - CPL Kerja profesi - CPL Penambangan data. - CPL Manajemen proyek 	
5	12 – 16 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> - 12 September : Pembelajaran mandiri course gratis basic motion graphic aplikasi after effect. - 13 September: Menyelesaikan course basic motion graphic aplikasi after effect dan mengerjakan tugas akhir course tersebut. - 14 September : Pembelajaran terjadwal untuk course Gamification dan UI Design materi minggu 4 mengenai branding dan penerapan gamification. - 15 September : Pembelajaran terjadwal untuk course Game design & art dan capstone project materi minggu 4. Melakukan diskusi dengan tim capstone project dan mengerjakan tugas pembuatan karakter design. - 16 September : Pembelajaran terjadwal untuk course AI Game Development, Bisnis Game Developer, dan Video editor animasi materi minggu 4 mengenai cara menggunakan tools unity dan cara membangun startup diranah video game. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa membuat Design Thinking pada case study produk AI. - Mahasiswa mampu menggunakan berbagai teknik, metode dan tools Gamification - Mahasiswa mampu mengenal bisnis digital atau industri startup Kecerdasan Artifisial - Mahasiswa mampu memahami tools untuk membantu pembuatan video animasi. - Mahasiswa mampu membuat design suatu karakter video game. - Mahasiswa mampu memahami tools untuk menjalankan pembuatan game. - Mahasiswa mampu melakukan pengembangan suatu produk digital. - CPL Kerja profesi - CPL Penambangan data. - CPL Manajemen proyek 	
6	19 – 23 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> - 19 September : Pembelajaran terjadwal untuk course design thinking for ai product development materi minggu 4 mengenai understanding customer. - 20 September: Pembelajaran terjadwal untuk course design 	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu memahami pentingnya pemahaman user terhadap produk yang dikembangkan. - Mahasiswa mampu memahami perbedaan atom dalam suatu design interface. - Mahasiswa mampu memahami tools untuk membantu 	

		<p>thinking for ai product development materi minggu 5 mengenai explorative interview.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 21 September : Pembelajaran terjadwal untuk course Gamification dan UI Design materi minggu 5 mempelajari mengenai atom dalam design serta cara menggunakan tools codesandbox. - 22 September : Pembelajaran terjadwal untuk course Game design & art dan capstone project materi minggu 5 mengenai cara membuat karakter style pixel. Melakukan diskusi dengan tim capstone project. - 23 September : Pembelajaran terjadwal untuk course AI Game Development, Bisnis Game Developer, dan Video editor animasi materi minggu 5 mengenai penggunaan tools RPG Maker. 	<p>pembuatan video game genre RPG.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu membuat design suatu karakter video game style pixel. - Mahasiswa mampu melakukan pengembangan suatu produk digital. - CPL Kerja profesi - CPL Komunikasi antar perangkat - CPL Manajemen proyek 	
7	26 – 30 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> - 26 September : Melakukan diskusi dengan tim capstone project terkait pembuatan storyboard puzzle yang ada didalam game. - 27 September: Pembelajaran terjadwal untuk course design thinking for ai product development materi minggu 6 mengenai empathy, empathy maps dan persona. - 28 September : Pembelajaran terjadwal untuk course Gamification dan UI Design materi minggu 6 mengenai implementasi gamification serta pembuatan sebuah low fidelity wireframing. - 29 September : Pembelajaran terjadwal untuk course Game design & art dan capstone project materi minggu 6 mengenai perancangan profil karakter video game. Melakukan presentasi terkait dengan progress team capstone project. - 30 September : Pembelajaran terjadwal untuk course AI Game Development, Bisnis Game Developer, dan Video editor animasi materi minggu 6 mengenai manajemen proyek sebuah perangkat lunak. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu merancang sebuah storyboard yang dapat membantu pengembangan suatu video game. - Mahasiswa mampu menerapkan konsep gamification yang telah dipelajari pada case study produk digital. - Mahasiswa mampu merancang sebuah low fidelity wireframing suatu design. - Mahasiswa mampu memahami tools untuk membantu pembuatan karakter video game.. - Mahasiswa mampu merancang profil karakter video game. - Mahasiswa mampu melakukan pengembangan suatu produk digital. - CPL Kerja profesi - CPL Penambangan data. - CPL Manajemen proyek 	

8	3 – 7 Oktober 2022	<p>3 Oktober : Melakukan diskusi dengan tim capstone project.</p> <p>4 Oktober: Pembelajaran terjadwal untuk course design thinking for ai product development materi minggu 7 mengenai pembuatan epic dan story dari sebuah case study yang diberikan.</p> <p>5 Oktober : Pembelajaran terjadwal untuk course UI Design materi minggu 7 mengenai lanjutan low fidelity wireframing serta melakukan pengerjaan soal UTS course Gamification.</p> <p>6 Oktober : Pembelajaran terjadwal untuk course Game design & art dan capstone project materi minggu 7 mengenai pembuatan animasi karakter pixel. Melakukan presentasi terkait dengan progress team capstone project.</p> <p>7 Oktober : Pembelajaran terjadwal untuk course AI Game Development, Bisnis Game Developer, dan Video editor animasi materi minggu 7 mengenai legalitas startup dan cara menggunakan tools adobe premier.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu menggunakan berbagai teknik, metode dan tools Gamification - Mahasiswa mampu merancang sebuah low fidelity wireframing suatu design. - Mahasiswa mampu membuat rancangan karakter pixel. - Mahasiswa mampu memahami cara untuk mendaftarkan suatu perusahaan secara legal dan prosedur apa yang harus dilalui. - Mahasiswa mampu melakukan pengembangan suatu produk digital. - CPL Kerja profesi - CPL Manajemen proyek 	
9	10 – 14 Oktober 2022	<p>10 Oktober : Melakukan diskusi dengan tim capstone project terkait dengan pembuatan level design dari game yang sedang dikembangkan.</p> <p>11 Oktober: Melakukan presentasi terkait dengan tugas dan materi yang telah dipelajari sebelumnya.</p> <p>12 Oktober : Pembelajaran terjadwal untuk course Gamification dan UI Design materi minggu 8 terkait dengan design system.</p> <p>13 Oktober : Pembelajaran terjadwal untuk course Game design & art dan capstone project materi minggu 8. Melakukan presentasi terkait dengan progress team capstone project.</p> <p>14 Oktober : Pembelajaran terjadwal untuk course AI Game Development, Bisnis Game Developer, dan Video</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu merancang sebuah level design dari suatu video game. - Mahasiswa mampu merancang design system suatu user interface. - Mahasiswa mampu memahami cara menggunakan tools yang dapat membantu dalam membuat animasi video. - Mahasiswa mampu melakukan pengembangan suatu produk digital. - CPL Kerja profesi - CPL Manajemen proyek 	

		editor animasi materi minggu 8 mengenai materi cara menggunakan tools adobe after effect.		
10	17 – 21 Oktober 2022	<p>17 Oktober : Melakukan diskusi dengan tim capstone project.</p> <p>18 Oktober: Pembelajaran terjadwal untuk course design thinking for ai product development materi minggu 9 mengenai customer journey map.</p> <p>19 Oktober : Pembelajaran terjadwal untuk course Gamification dan UI Design materi minggu 9 mengenai lanjutan materi design system dan cara menggunakan komponen UI Design.</p> <p>20 Oktober : Pembelajaran terjadwal untuk course Game design & art dan capstone project materi minggu 9. Melakukan presentasi terkait dengan progress team capstone project.</p> <p>21 Oktober : Pembelajaran terjadwal untuk course AI Game Development, Bisnis Game Developer, dan Video editor animasi materi minggu 9 mengenai penggunaan tools adobe after effect.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu merancang sebuah level design dari suatu video game. - Mahasiswa mampu merancang design system suatu user interface. - Mahasiswa memahami penggunaan komponen pada UI Design, seperti Text, Font, Color, Layering. - Mahasiswa mampu melakukan pengembangan suatu produk digital. - CPL Kerja profesi - CPL Manajemen proyek 	
11	24 – 28 Oktober 2022	<p>24 Oktober : Melakukan diskusi dengan tim capstone project. Memberikan update terkait tugas yang diberikan kemarin yaitu melanjutkan perancangan UI game hopeful: the black vein.</p> <p>25 Oktober: Pembelajaran terjadwal untuk course design thinking for ai product development materi minggu 10.</p> <p>26 Oktober : Pembelajaran terjadwal untuk course Gamification dan UI Design materi minggu 10 mengenai pembuatan high fidelity wireframing.</p> <p>27 Oktober : Pembelajaran terjadwal untuk course Game design & art dan capstone project materi minggu 10 mengenai design karakter flat menggunakan tools figma. Melakukan presentasi terkait dengan progress team capstone project.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu merancang sebuah user interface dari suatu video game. - Mahasiswa mampu merancang high fidelity wireframing produk digital. - Mahasiswa mampu merancang karakter flat dalam tools figma. - Mahasiswa mampu melakukan pengembangan suatu produk digital. - CPL Kerja profesi - CPL Manajemen proyek 	

		<ul style="list-style-type: none"> - 28 Oktober : Pembelajaran terjadwal untuk course AI Game Development, Bisnis Game Developer, dan Video editor animasi materi minggu 10 mengenai pembuatan video teaser. 		
12	31 Oktober – 4 November 2022	<ul style="list-style-type: none"> - 31 Oktober : Melakukan diskusi dengan tim capstone project. - 1 November: Pembelajaran terjadwal untuk course design thinking for ai product development materi minggu 11 mengenai prototype test dan MVP. - 2 November : Pembelajaran terjadwal untuk course Gamification dan UI Design materi minggu 11 mengenai high fidelity wireframing. - 3 November : Pembelajaran terjadwal untuk course Game design & art dan capstone project materi minggu 11 mengenai cara membuat game design document. Melakukan presentasi terkait dengan progress team capstone project. - 4 November : Pembelajaran terjadwal untuk course AI Game Development, Bisnis Game Developer, dan Video editor animasi materi minggu 11 mengenai cara membuat business model canvas serta path dan waypoints dalam unity. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu memiliki mindset untuk Membuat sebuah Desain Menarik mengenai AI Product Development. - Mahasiswa mampu merancang high fidelity wireframing produk digital. - Mahasiswa mampu merancang sebuah game design document. - Mahasiswa mampu melakukan pengembangan suatu produk digital. - CPL Kerja profesi - CPL Manajemen proyek 	
13	7 – 11 November 2022	<ul style="list-style-type: none"> - 7 November : Melakukan diskusi dengan tim capstone project. - 4 November: Pembelajaran terjadwal untuk course design thinking for ai product development materi minggu 12 mengenai testing sheet, solution interview dan usability testing. - 5 November : Pembelajaran terjadwal untuk course Gamification dan UI Design materi minggu 12 mengenai high fidelity wireframing. - 6 November : Pembelajaran terjadwal untuk course Game design & art dan capstone project materi minggu 12 dan penulis melakukan pembuatan 	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu memiliki mampu mengimplementasikan ide yang sudah didapatkan dari course design thinking. - Mahasiswa mampu merancang high fidelity wireframing produk digital. - Mahasiswa mampu menggunakan tools yang dapat membantu dalam pengembangan video game. - Mahasiswa mampu melakukan pengembangan suatu produk digital. - CPL Kerja profesi - CPL Penambangan data - CPL Manajemen proyek 	

		<p>portfolio untuk presentasi terakhir. Melakukan presentasi terkait dengan progress team capstone project.</p> <p>7 November : Pembelajaran terjadwal untuk course AI Game Development, Bisnis Game Developer, dan Video editor animasi materi minggu 12 mengenai understanding method overloading dan cara menggunakan tools blender.</p>		
14	14 – 18 November 2022	<p>14 November : Melakukan diskusi dengan tim capstone project.</p> <p>15 November: Pembuatan portfolio untuk course design thinking for ai product development.</p> <p>16 November : Pembuatan portfolio untuk course gamification dan UI Design serta cara melakukan upload ke website bisa ai.</p> <p>17 November : Pembuatan portfolio untuk course game design art dan concept.</p> <p>18 November : Pembuatan portfolio untuk course bisnis game development dan video editor animasi serta mempersiapkan untuk ujian akhir ai game development.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu membuat portfolio. - Mahasiswa mampu melakukan pengembangan suatu produk digital. - CPL Kerja profesi - CPL Manajemen proyek 	
15	21 – 25 November 2022	<p>22 November: Melakukan presentasi final terkait dengan portfolio yang telah dibuat.</p> <p>23 November : Melakukan presentasi final terkait dengan portfolio yang telah dibuat.</p> <p>24 November : Melakukan presentasi final terkait dengan portfolio yang telah dibuat.</p> <p>25 November : Melakukan presentasi final terkait dengan portfolio yang telah dibuat serta melakukan ujian akhir course ai game development.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mahasiswa mampu melakukan presentasi hasil portfolio yang telah dibuat. - Mahasiswa membuat produk hasil dari pembelajaran yang telah diikuti selama program. - CPL Kerja profesi 	

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

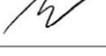
Tanggal: 14 Desember 2022
Pembimbing Eksternal,

(Yeni Nurhasanah)

Lampiran 4 Formulir bimbingan Kerja Profesi

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

Nama Mahasiswa : Muhammad Bagoes Wicaksono
 Program Studi/NIM : Informatika/2019071014
 Nama Instansi/Perusahaan : BISA AI Academy
 Unit/Bagian/Seksi tempat MBKM : Teknologi Game Kecerdasan Artifisial (AI-GAME)
 Tanggal Pelaksanaan MBKM : 15 Agustus 2022 s.d. 31 Desember 2022
 Nama Dosen Pembimbing MBKM : Hendi Hermawan, S.T. M.T.I.

No.	Tanggal	Materi	Capaian	Paraf Mahasiswa	Paraf Dosen Pembimbing MBKM
1	16 September 2022	Konsultasi pelaksanaan kegiatan MBKM dan penulisan laporan tahap 1	Mahasiswa mampu menulis laporan MBKM sesuai dengan format yang berlaku		
2	26 September 2022	Konsultasi dan revisi penulisan laporan tahap 2	Mahasiswa mampu menulis laporan MBKM sesuai dengan format yang berlaku		
3	3 November 2022	Konsultasi dan revisi penulisan laporan tahap 3	Mahasiswa mampu menulis laporan MBKM sesuai dengan format yang berlaku		
4	25 November 2022	Finalisasi laporan MBKM	Mahasiswa mampu menyelesaikan laporan MBKM sesuai dengan format yang berlaku		

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

Tanggal: 25 November 2022

Dosen Pembimbing MBKM,



(Hendi Hermawan, S.T. M.T.I.)

Lampiran 5 Survei umpan balik instansi

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

Nama Instansi	:	Muhammad Bagoes Wicaksono
Nama Pembimbing Eksternal	:	Yeni Nurhasanah
Pelaksanaan Kegiatan	:	15 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:

- Peserta memahami setiap layanan Amazon Web Services.
- Peserta dapat mengenal satu sama lain yang berasal dari berbagai Perguruan Tinggi.
- Mengasah kemampuan dari berbagai kelas yang diberikan seperti AWS, Linux, Python dan masih banyak lagi.
- Peserta mendapat kesempatan mengerjakan riil project menggunakan platform AWS.

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

- Program Studi dapat menentukan jadwal-jadwal yang konkret untuk melakukan sesi briefing atau sesi bimbingan atau sesi-sesi lainnya agar tidak bentrok dengan kegiatan MSIB.

Lampiran 6 Survei umpan balik mahasiswa

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

Nama Mahasiswa	:	Muhammad Bagoes Wicaksono
Nama Dosen Pembimbing	:	Hendi Hermawan, S.T. M.T.I.
Nama Instansi	:	PT BISA ARTIFISIAL INDONESIA
Nama Pembimbing Eksternal	:	Yeni Nurhasanah
Pelaksanaan Kegiatan	:	15 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-lengkapny, mohon bantuan untuk mengisi dengan rinci dilengkapi dengan contoh konkret apabila ada.

Hal-hal positif dari Kegiatan Pembelajaran Merdeka Belajar adalah:

- Menambah pengetahuan mengenai cara mengembangkan sebuah produk digital yaitu video game berbasis windows.
- Menambah pengalaman mengenai cara mengembangkan suatu video game bersama dengan tim dalam jangka waktu yang telah ditetapkan.
- Menambah soft skill dan memperbanyak portfolio yang nantinya akan bermanfaat ketika melamar ke suatu perusahaan.

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

- Kelompok projek akhir perlu dibimbing lebih sering.
- Mentor eksternal dan mentor internal perlu dihubungkan agar mempermudah jalannya program kampus merdeka yang diikuti mahasiswa tersebut.