

**RINGKASAN PROGRAM MBKM
MAGANG DAN STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT (MSIB)**

STUDI INDEPENDEN BANGKIT BATCH 2

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana



Disusun Oleh:

APRILIA BUDI PRATIWI

2121 31689

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI
YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NEGARA
YOGYAKARTA**

SEPTEMBER 2024

TUGAS AKHIR
PROGRAM MBKM
MAGANG DAN STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT (MSIB)
STUDI INDEPENDEN BANGKIT BATCH 2

Dipersiapkan dan disusun oleh:

APRILIA BUDI PRATIWI

Nomor Induk Mahasiswa: 212131689

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada hari Rabu tanggal 15 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Manajemen (S.M.)

Susunan Tim Penguji:



Pembimbing

Bambang Setia Wibowo, SE., MM.

Penguji

Cahyo Indraswono, SE., M.Sc., Ak., CA.

Yogyakarta, 10 Februari 2025
Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta
Ketua



Wisnu Prajogo, Dr., M.B.A.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

PROGRAM MBKM

MAGANG DAN STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT (MSIB)

STUDI INDEPENDEN BANGKIT BATCH 2

Aprilia Budi Pratiwi

2121 31689

Abstrak

Laporan ini memaparkan kegiatan yang dialami penulis selama mengikuti program Studi Independen di PT Dicoding Akademi Indonesia selama empat bulan. Dalam program ini, penulis memilih jalur pembelajaran *Machine Learning* untuk mengembangkan keterampilan teknis di bidang kecerdasan buatan. Kegiatan dilaksanakan melalui pembelajaran mandiri, sesi tatap muka, dan penyelesaian proyek. Program ini bertujuan untuk mengaplikasikan teori yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam dunia kerja, khususnya di bidang *Machine Learning*, serta meningkatkan pemahaman dan keahlian dalam penerapan kecerdasan buatan. Selain itu, program ini membantu peserta dalam mengelola *mindset*, meningkatkan *personal branding*, dan membiasakan diri dengan budaya kerja. Selama program, penulis menghadapi beberapa kendala yang berhasil diatasi dengan baik. Program ini memberikan pengalaman baru yang bermanfaat dan relevan untuk pengembangan karier penulis di bidang teknologi.

Kata kunci: Studi Independen, PT Dicoding Akademi Indonesia, *Machine Learning*

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat telah mendorong kebutuhan akan tenaga kerja dengan keahlian yang relevan dan mutakhir. Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Kampus Merdeka merupakan program persiapan dan kesiapan karier dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang bekerja sama dengan Google, GoTo, dan Traveloka. Program ini membantu menjembatani kesenjangan antara pengetahuan akademis dan tuntutan dalam industri. Bangkit Academy berperan sebagai penyedia *short course* yang merespons kebutuhan dan keterampilan untuk manusia agar mendapatkan kemampuan yang berkualitas dan secara langsung melalui *project* dan tugas-tugas yang harus diselesaikan untuk setiap materinya. Kebutuhan dan keterampilan ini ada 3 bidang yaitu *Machine Learning*, *Mobile Development (Android)*, dan *Cloud Computing*.

Salah satu bidang yang menjadi fokus dalam Bangkit Academy adalah *Machine Learning*. Bidang ini menawarkan pembelajaran mendasar tentang *Artificial Intelligence*, *Deep Learning*, dan *Machine Learning*. *Machine Learning* memiliki teknik dasar *supervised* dan *unsupervised*. *Supervised* adalah teknik yang diterapkan pada pembelajaran mesin yang menerima informasi yang sudah ada pada data sedangkan *unsupervised* digunakan pada data yang tidak memiliki informasi yang bisa diterapkan. Prinsip kerjanya adalah pengumpulan data, eksplorasi data dan pemilihan model atau teknik.

Mobile Development merupakan proses pembuatan aplikasi perangkat lunak yang dirancang untuk perangkat seluler. *Mobile Development* ini telah

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

menjadi aspek penting dari setiap strategi digital yang sukses, sehingga bisnis dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan banyak pelanggan yang dapat mengakses layanan mereka. Dengan kemajuan AI dan *machine learning* yang mendorong aplikasi menuju pengalaman yang lebih cerdas dan fitur-fitur yang canggih.

Cloud Computing merupakan sebuah paradigma baru dalam komputasi yang mengintegrasikan teknologi komputerisasi dengan internet. Konsep ini memungkinkan pengguna untuk mengakses data yang tersimpan di *server* virtual serta memanfaatkan berbagai layanan dari lokasi yang berbeda (Wijaya, 2023). Teknologi ini menawarkan fleksibilitas dan skalabilitas yang tinggi, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, *Cloud Computing* juga mendukung efisiensi biaya karena pengguna hanya membayar sesuai dengan layanan yang digunakan.

Dalam program *Bangkit Academy* ini pembelajaran dilakukan secara *online course*. Latar Belakang penulis memilih *Machine Learning* adalah untuk mendapatkan keahlian yang mendalam dan praktis di bidang yang sangat dibutuhkan di era saat ini dan dapat bersaing di dunia kerja yang semakin digital. *Bangkit Academy* ini dilaksanakan untuk memahami lingkungan pekerjaan yang sesungguhnya dan juga memahami teori yang telah diajarkan dalam *course* dan dapat diimplementasikan dalam dunia kerja.

Namun demikian, terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yang berlangsung di *Bangkit*. Salah satu masalah yang sering dihadapi adalah komunikasi yang kurang efektif, terutama dalam interaksi dengan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

mentor karena kegiatan sebagian besar berlangsung secara asinkronus, sehingga terkadang peserta kesulitan mendapatkan respons yang cepat dan jelas. Selain itu, tekanan dan stres menjadi tantangan bagi peserta akibat tugas dan tanggung jawab baru yang harus dihadapi, terlebih dengan *deadline* yang ketat dan beban tugas yang cukup banyak.

Bagi peserta yang belum memiliki latar belakang di bidang teknologi, kurangnya pengetahuan tentang industri menjadi hambatan tersendiri, terutama karena mereka baru mengenal dunia IT dan *coding*. Tidak hanya itu, keterbatasan sumber daya manusia, baik dari sisi mentor maupun fasilitator, turut mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Jumlah peserta yang begitu banyak juga menambah tantangan, karena sulit menciptakan suasana pembelajaran yang personal dan fokus pada kebutuhan individu.

Profil Organisasi

Bangkit adalah program kesiapan karier yang bertujuan untuk menghasilkan orang-orang yang memiliki talenta teknis dan memiliki kualitas tinggi bagi Perusahaan teknologi maupun start-up, baik yang ada di Indonesia maupun dunia. Program Bangkit didukung sepenuhnya oleh Google, GoTo, Tokopedia dan Traveloka serta mendapatkan pengakuan resmi dari Presiden Republik Indonesia dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

Sejak awal pelaksanaannya, Bangkit telah sukses melatih 4.636 mahasiswa dari berbagai daerah di Indonesia. Program ini dirancang untuk membantu mereka menguasai teknologi terkini yang relevan dengan kebutuhan industri dan masa

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

depan. Teknologi yang dimaksud berkaitan dengan 3 *Learning Path* yang diusung, seperti *Machine Learning*, *Cloud Computing*, dan *Mobile Development*.

Bangkit *Academy* menjadi salah satu bagian dari Kampus Merdeka merupakan program Studi Independen Bersertifikat yang program yang diikuti oleh di seluruh siswa yang ada di Indonesia.

Aktivitas Magang

Penulis memilih jalur pembelajaran *Machine Learning* di *Bangkit Academy*, yang terdiri dari beberapa metode pembelajaran terstruktur:

1. *Online Self-Paced*: Peserta mempelajari materi secara mandiri dan mengimplementasikan melalui proyek dan tugas.
2. *Online Synchronous Session*: Peserta mengikuti sesi tatap muka, termasuk pelatihan, pengembangan *soft skill*, belajar presentasi Bahasa Inggris, *study group*, dan *Guest Speaker Session*.
3. *Reflection & Consultation*: Peserta merefleksikan pembelajaran bersama dosen atau fasilitator untuk memahami capaian dan mengatasi tantangan.
4. *Capstone Project*: Peserta bekerja dalam tim untuk mengerjakan proyek dan memecahkan masalah nyata.

Materi pembelajaran disediakan secara *asynchronous* dengan modul dan kuis untuk mengukur pemahaman, serta proyek yang diulas secara berkala untuk memastikan penerapan materi yang baik.

1. Proses Pembelajaran

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Di Bangkit *Academy*, terdapat dua platform utama yang digunakan untuk belajar:

a. Platform Dicoding

1. Dasar Pemrograman: Peserta belajar dasar pemrograman, termasuk *sintaksis*, variabel, tipe data, logika komputer, *JavaScript*, HTML5, dan CSS untuk memodifikasi antarmuka aplikasi.
2. Logika Pemrograman 101: Kelas yang mengajarkan algoritma, gerbang logika (AND, OR, NOT, dll.) dan *computational thinking*.
3. Dasar *Git* dan *GitHub*: Memahami *Git*, *GitHub*, dan pengelolaan kode, termasuk konsep *branching* dan penggunaan *GitHub* sebagai portofolio.
4. Analisis Data dengan *Python*: Peserta mempelajari dasar analisis data, statistik deskriptif, data *wrangling*, EDA, visualisasi data, dan pembuatan *dashboard* dengan *Streamlit*.

b. Platform Coursera

Kursus-kursus ini memiliki deadline dan menghasilkan sertifikat setelah selesai, serta dilengkapi dengan sesi ILT (*Instructor-Led Training*):

1. ILT Soft Skill: Mengembangkan keterampilan lunak seperti *growth mindset*, manajemen waktu, *critical thinking*, dan *project management*.
2. ILT English: Belajar Bahasa Inggris untuk presentasi efektif dan sesi tanya jawab dengan instruktur *native speaker*.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

3. *ILT Machine Learning (Tech)*: Fokus pada materi *Machine Learning*, termasuk *Python*, *supervised learning*, *deep learning*, dan penerapan *TensorFlow*.
4. Sesi Konsultasi Mingguan: Pertemuan rutin dua minggu sekali dengan mentor untuk mendiskusikan progres pembelajaran.

Kegiatan ini meliputi berbagai aspek teknis dan non-teknis untuk mendukung pengembangan dan keterampilan peserta.

2. Capstone Project

Capstone Project: Plant Scan

Capstone Project melibatkan kolaborasi lintas jalur pembelajaran (*Machine Learning*, *Mobile Development*, dan *Cloud Computing*). Tim penulis mengembangkan aplikasi *Plant Scan* untuk mendeteksi penyakit pada daun tanaman, dengan tahapan berikut:

1. *Pembangunan Model*: Model CNN dilatih menggunakan data dari *Kaggle*.
2. *Pengumpulan Data*: Dataset berisi 7.222 gambar pelatihan dan 1.425 gambar uji.
3. *Augmentasi Data*: Teknik seperti rotasi, pemotongan, dan perubahan ukuran diterapkan untuk memperbanyak data.
4. *Arsitektur Model*: Model menggunakan berbagai *layer* untuk mengekstrak fitur dari gambar.
5. *Pelatihan Model*: Dilakukan dengan dataset latih, menggunakan algoritma *optimasi* seperti *Adam* untuk menghindari *overfitting*.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

6. Evaluasi Model: Menggunakan akurasi, presisi, *recall*, dan *F1-score* untuk mengevaluasi performa model.
7. *Deployment*: Model diintegrasikan dalam aplikasi *Android*, memungkinkan deteksi penyakit daun secara real-time.

Fitur Aplikasi:

- a. *Plant Scan* membantu pengguna (petani dan pecinta tanaman) mendeteksi penyakit daun dengan memindai gambar.
- b. Pengguna mengunggah foto atau memotret daun, dan aplikasi memberikan diagnosa terkait penyakit dengan hasil yang cepat dan akurat.

Aplikasi ini menggunakan teknologi terkini dan pendekatan sistematis untuk mempermudah perawatan tanaman.

Landasan Teori

1. Sistem Informasi Manajemen (SIM)

Sistem Informasi Manajemen (SIM) adalah suatu sistem yang dirancang untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyajikan informasi yang relevan untuk mendukung pengambilan keputusan di suatu organisasi. SIM dapat dibagi menjadi tiga kategori utama, yaitu (Wahyudi Akbar et al., 2024):

1. TPS (*Transaction Processing System*): Sistem ini digunakan untuk memproses transaksi-operasional yang terjadi di perusahaan, seperti pencatatan data transaksi pelanggan atau inventaris barang.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

2. DSS (*Decision Support System*): Sistem ini mendukung pengambilan keputusan dengan memberikan informasi dan analisis yang dibutuhkan oleh manajer dalam menghadapi masalah yang tidak terstruktur.
3. EIS (*Executive Information System*): EIS adalah sistem yang menyediakan akses cepat kepada manajemen puncak terhadap informasi strategis untuk mengambil keputusan tingkat tinggi.

2. Komunikasi dalam Organisasi

Komunikasi dalam organisasi adalah proses penyampaian informasi, ide, atau pesan antara individu atau kelompok di dalam organisasi. Komunikasi yang efektif merupakan kunci sukses dalam kolaborasi tim dan pencapaian tujuan organisasi. Terdapat beberapa model komunikasi yang digunakan dalam lingkungan kerja, seperti (Nusyahrani et al., 2024):

1. Komunikasi Vertikal.
2. Komunikasi Horizontal.
3. Komunikasi Non-Verbal.

Kemampuan berkomunikasi dengan jelas, terbuka, dan efisien sangat dibutuhkan selama magang untuk bekerja dalam tim serta berinteraksi dengan berbagai pihak di organisasi.

3. Manajemen Umum dan Teori SDM

Manajemen umum mencakup kegiatan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian dalam sebuah organisasi. Manajer harus memiliki keterampilan untuk mengelola sumber daya secara efektif dan efisien untuk

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

mencapai tujuan organisasi. Sumber daya manusia (SDM) adalah elemen penting dalam manajemen. Beberapa teori yang relevan terkait SDM dan kepemimpinan adalah (Nuriati et al., 2024):

1. Teori Kepemimpinan: Teori kepemimpinan berfokus pada bagaimana seorang pemimpin mempengaruhi pengikutnya dalam mencapai tujuan. Dalam praktiknya, gaya kepemimpinan harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi organisasi.
2. Teori Motivasi: Motivasi adalah faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan tertentu. Dalam konteks SDM, motivasi sangat berpengaruh pada kinerja karyawan. Pemahaman teori motivasi membantu manajer untuk menciptakan lingkungan kerja yang mendukung dan merangsang semangat kerja karyawan.
4. Teori Dua Faktor Herzberg

Teori Dua Faktor Herzberg (*Herzberg's Two-Factor Theory*) mengemukakan bahwa kepuasan kerja dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu (Yashak et al., 2020):

1. Faktor Motivasi: Faktor-faktor yang berhubungan dengan pencapaian kerja, pengakuan, pekerjaan yang menarik, tanggung jawab, dan kesempatan untuk berkembang. Faktor-faktor ini dapat meningkatkan kepuasan kerja dan kinerja individu.
2. Faktor *Hygiene*: Faktor-faktor yang berkaitan dengan kondisi kerja, seperti gaji, kebijakan perusahaan, hubungan antar rekan kerja, dan fasilitas yang

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

disediakan. Faktor ini tidak secara langsung meningkatkan kepuasan kerja, tetapi jika tidak ada, dapat menyebabkan ketidakpuasan.

Selama magang, penulis menerapkan prinsip-prinsip teori ini dengan berusaha menciptakan motivasi positif dalam diri sendiri melalui tantangan dan pencapaian yang diraih, serta mengelola faktor *hygiene* dengan menjaga keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi.

5. Teori Kepemimpinan Kontingensi

Teori Kepemimpinan Kontingensi berpendapat bahwa tidak ada satu gaya kepemimpinan yang paling efektif dalam semua situasi. Sebaliknya, gaya kepemimpinan yang paling efektif bergantung pada faktor-faktor kontingen, seperti karakteristik kelompok, struktur tugas, dan lingkungan kerja. Beberapa model teori kepemimpinan kontingensi yang terkenal antara lain (Nuriati et al., 2024):

1. Model *Fiedler*: Fiedler mengemukakan bahwa efektivitas kepemimpinan dipengaruhi oleh kecocokan antara gaya kepemimpinan dan situasi.
2. Model Kepemimpinan Hersey-Blanchard: Menyatakan bahwa pemimpin harus menyesuaikan gaya kepemimpinannya dengan tingkat kesiapan atau kedewasaan pengikutnya.

Selama magang, penulis juga mengamati berbagai gaya kepemimpinan yang diterapkan di tempat magang dan bagaimana pengaruhnya terhadap kinerja tim, serta pentingnya penyesuaian gaya kepemimpinan dengan konteks dan kondisi yang ada.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Analisa dan Pembahasan

1. Tenggat waktu yang ketat

Tantangan utama yang dihadapi peserta adalah tenggat waktu yang ketat dan banyaknya tugas yang harus diselesaikan dalam waktu terbatas. Untuk menghadapinya, peserta harus mengelola waktu secara efektif, memprioritaskan tugas, dan beradaptasi dengan perubahan jadwal yang dinamis. Pengalaman ini mengajarkan pentingnya manajemen waktu dan multitasking dalam kondisi tekanan.

Pembahasan

Peserta memanfaatkan Sistem Informasi Manajemen (SIM) dalam mengelola proyek. TPS digunakan untuk mencatat dan memproses kegiatan tugas, DSS membantu pengambilan keputusan dalam pengelompokan peserta sesuai jalur pembelajaran, dan EIS digunakan untuk memantau kemajuan peserta melalui laporan ringkasan. Pendekatan ini mendukung penyelesaian tugas tepat waktu meskipun dalam kondisi yang penuh tekanan.

2. Hambatan komunikasi dengan mentor

Komunikasi yang tidak selalu lancar karena interaksi yang asinkron menjadi hambatan, terutama ketika peserta membutuhkan arahan cepat. Respons mentor yang lambat sering memperlambat proses pengambilan keputusan.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Pembahasan

Peserta mengembangkan komunikasi yang efektif melalui beberapa cara:

- a. Komunikasi Verbal: Melalui pendekatan *top-down* (mentor memberi arahan) dan *bottom-up* (peserta memberi umpan balik tentang hambatan).
 - b. Komunikasi Horizontal: Diskusi antar peserta dalam kelompok proyek untuk menyelesaikan tantangan bersama.
 - c. Komunikasi Non-Verbal: Pertemuan daring dengan video menggunakan isyarat, mimik wajah, dan gerakan tubuh untuk memperjelas komunikasi, yang membantu menciptakan suasana kerja yang kolaboratif meskipun secara virtual.
3. Jumlah SDM yang terbatas
- Keterbatasan jumlah mentor yang mendampingi peserta menjadi tantangan. Dengan peserta yang banyak, perhatian personal sulit diberikan secara maksimal, sehingga peserta harus lebih proaktif dalam mencari solusi.

Pembahasan

- a. Manajemen Umum: Keberhasilan program sangat bergantung pada perencanaan yang matang, pengorganisasian tugas yang tepat, serta pengarahan yang efisien. Pembagian tugas kelompok diatur agar efisiensi dan keberhasilan proyek terjaga.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- b. Teori SDM: Mentor memberikan penghargaan dan apresiasi seperti sertifikat atau ucapan selamat untuk memotivasi peserta. Gaya kepemimpinan situasional juga diterapkan, di mana mentor menyesuaikan bimbingan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing peserta.

4. Tekanan dan Stress

Peserta sering merasa tertekan dengan banyaknya tugas dan ekspektasi tinggi untuk menyelesaikan proyek dengan baik. Stres ini bisa mengganggu keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan pribadi, serta mempengaruhi motivasi dan semangat belajar.

Pembahasan

- a. Faktor Motivasi: Pengakuan atas pencapaian yang telah dicapai, seperti poin atau nilai yang diperoleh, memberikan motivasi tambahan untuk meningkatkan kinerja.
 - b. Faktor Higiene: Lingkungan kerja yang kondusif seperti fasilitas daring yang memadai, platform pembelajaran yang handal, serta komunikasi yang efektif dengan mentor dan sesama peserta membantu mengurangi stres dan meningkatkan semangat kerja.
- ## 5. Kurangnya pengetahuan tentang industri

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Peserta yang berasal dari latar belakang non-teknis sering kesulitan memahami bagaimana konsep-konsep teknis yang diajarkan dalam program diterapkan di dunia industri nyata.

Pembahasan

1. Model Fiedler: Gaya kepemimpinan disesuaikan dengan situasi—sesi pembelajaran lebih santai dan interaktif dengan pendekatan yang lebih relasional, sementara sesi yang lebih formal mengutamakan struktur dan fokus.
2. Model Hersey-Blanchard: Mentor menyesuaikan gaya kepemimpinan dengan kesiapan peserta. Peserta pemula diberikan arahan yang lebih rinci dan diminta untuk bergabung dalam study group untuk diskusi lebih lanjut, sementara peserta yang lebih berpengalaman diberikan tanggung jawab lebih, seperti memimpin proyek dalam kelompok.

Kesimpulan

Laporan magang ini mengungkapkan bahwa program Bangkit Academy memberikan kontribusi besar pada pengembangan keterampilan teknis dan non-teknis. Beberapa poin penting yang diperoleh penulis selama program ini adalah:

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

1. Keterampilan *Hard* dan *Soft Skills*: Selain keterampilan teknis, kemampuan beradaptasi dan komunikasi yang baik sangat penting. Metode pembelajaran memungkinkan penulis untuk mempraktikkan teori yang dipelajari, memperdalam pemahaman, dan mengembangkan keterampilan yang aplikatif.
2. Penerapan Teori: Teori Sistem Informasi Manajemen (SIM) terbukti penting dalam mendukung kegiatan operasional. Faktor motivasi dan hygiene, seperti pengakuan pencapaian dan lingkungan pembelajaran yang kondusif, turut berkontribusi pada kepuasan dan produktivitas selama program.
3. Komunikasi Efektif: Kemampuan komunikasi verbal dan non-verbal menjadi kunci sukses dalam proyek capstone dan kolaborasi kelompok, membantu tim bekerja dengan optimal dan bertanggung jawab.

Program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis tetapi juga memperkuat kemampuan interpersonal yang esensial di dunia profesional.

Rekomendasi

Selama mengikuti program Bangkit Academy, penulis menghadapi beberapa tantangan yang memberikan wawasan penting untuk kelancaran program. Beberapa rekomendasi untuk PT. Dicoding Akademi Indonesia dan penulis adalah:

1. Pengembangan materi dengan menambahkan lebih banyak studi kasus relevan dengan perkembangan teknologi industri untuk memperkaya pembelajaran.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

2. Peningkatan kualitas mentor dengan melatih mentor secara berkala agar dapat memberikan bimbingan lebih efektif dan respons cepat ketika peserta mengalami kendala.
3. Fleksibilitas jadwal memberikan fleksibilitas lebih dalam penyelesaian tugas, seperti perpanjangan waktu, untuk membantu peserta mengelola jadwal yang padat.
4. Peserta perlu disiplin mematuhi jadwal dan menyelesaikan tugas tepat waktu untuk menghindari penundaan yang mengganggu progres.
5. Pengecekan jadwal dan informasi, peserta dianjurkan untuk memeriksa informasi dan membuat pengingat agar tetap terorganisir.
6. Mulai Project Capstone tepat waktu dengan memulai proyek lebih awal untuk menghindari kekurangan waktu dalam pengembangan dan pengujian model, serta memungkinkan perbaikan sebelum tenggat waktu.

Rekomendasi ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman peserta dan kelancaran pelaksanaan program.

Refleksi Diri

Selama mengikuti program Bangkit, penulis menyadari pentingnya keterkaitan antara teori yang dipelajari di perkuliahan dan praktik di dunia kerja. Beberapa hal positif yang diperoleh selama Studi Independen adalah peningkatan kemampuan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

beradaptasi, komunikasi efektif, dan keterampilan teknis yang relevan dengan bidang studi. Beberapa refleksi dari pelaksanaan studi independen adalah:

1. Kemampuan beradaptasi penulis belajar untuk cepat beradaptasi dengan lingkungan belajar yang fleksibel dan metode pembelajaran berbasis online, grup proyek, dan deadline ketat.
2. Komunikasi efektif membuat komunikasi yang jelas, baik verbal maupun nonverbal, penting untuk mendukung kolaborasi.
3. Manajemen waktu dan memprioritaskan tugas secara efektif membantu menyelesaikan pekerjaan tepat waktu dan menghindari tekanan.
4. Semangat untuk terus belajar dan mengembangkan diri sangat penting untuk menghadapi tantangan masa depan.
5. Penulis memperoleh relasi yang bermanfaat baik dalam grup maupun proyek capstone.
6. Penulis mendapatkan sertifikat yang berlaku selama tiga tahun setelah menyelesaikan kursus di Dicoding dan Coursera.

Pengalaman ini memberikan landasan kuat untuk pengembangan karier dan pendidikan penulis di masa depan. Penulis berencana untuk terus meningkatkan keterampilan melalui pelatihan lanjutan dan sertifikasi guna meraih kesuksesan jangka panjang.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

DAFTAR PUSTAKA

- Nuriati, Hajar, I., & Amin, M. (2024). Pengaruh Karakteristik Individu Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT.Cahaya Aspal Buton (CAB). *Jurnal Ekonomi Universitas Kediri*, 9(1). <http://ojs.unik-kediri.ac.id/index.php/ekonika>
- Nusyահrahni, A., Magfiroh, I., Afriyandi, R., Riyan Arifin, A., Oetje Subagdja, H., & Tri Ramdani, F. (2024). *FUNGSI KOMUNIKASI ORGANISASI DALAM HIMPUNAN MAHASISWA ADMINISTRASI PUBLIK*. 3(9).
- Wahyudi Akbar, P., Zuhriyadi, I., Restu Mukti, A., Bina Darma Palembang Jl Jenderal Ahmad Yani No, U., Seberang Ulu, K. I., & Palembang, K. (2024). *ANALYSIS OF IT HELPDESK TICKETING SYSTEM ON ALIBABA CLOUD ECS (ELASTIC COMPUTE SERVICE) ANALISA IT HELPDESK TICKETING SYSTEM PADA ALIBABA CLOUD ECS (ELASTIC COMPUTE SERVICE)*. 9(2), 2024.
- Wijaya, D. R. (2023). *Implementasi Komputasi Awan dalam Pendidikan Jarak Jauh Studi Kasus pada Sistem Pembelajaran Online*.
- Yashak, A., Shak, M. S. Y., Tahir, M. H. M., Shah, D. S. M., & Mohamed, M. F. (2020). Faktor Motivasi Teori Dua Faktor Herzberg dan Tahap Motivasi Guru Pendidikan Islam. *Sains Insani*, 5(2), 65–74.