

**JUDUL LAPORAN AKHIR**  
**TALENTNESIA LMS PLATFORM UNTUK PEMBELAJARAN**  
**ANIMASI (SEKAWAN MEDIA)**

**LAPORAN AKHIR**

Digunakan Sebagai Syarat Maju Ujian  
Politeknik Negeri Malang

**Oleh:**

**Khen Muhammad Cahyo (2221771007)**



**PROGRAM STUDI**  
**DII PENGEMBANGAN PERANGKAT (PIRANTI) LUNAK SITUS**  
**JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI**  
**POLITEKNIK NEGERI MALANG**  
**2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

### TALENTNESIA LMS PLATFORM UNTUK PEMBELAJARAN ANIMASI (SEKAWAN MEDIA)

Disusun oleh:

**KHEN MUHAMMAD CAHYO NIM. 2221771007**

Laporan Akhir ini telah diuji pada 27 November 2023

Disetujui oleh:

1. Pembimbing I : **Kadek Suarjuna Batubulan, S.Kom, M.Kom.**  
**NIP. 199003202019031016**
2. Penguji I : **Endah Septa Sintiva, S.Pd, M.Kom.**  
**NIP : 199401312022032007**
3. Penguji II : **Eko Dedy Purnomo**



Mengetahui,

Ketua Jurusan  
Teknologi Informasi



**Dr. Eng. Rosa Andrie Asmara, S.T., MT**  
NIP. 198010102005011001

Ketua Program Studi  
DII Pengembangan Perangkat Lunak Situs



**Pramana Yoga Saputra, S.Kom., MMT.**  
NIP. 198805042015041001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Muda di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 5 November 2023

A handwritten signature in black ink is written over a 1000 Rupiah postage stamp. The stamp is yellow and green, featuring the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'SELUASNYA RUPAH', and 'METERAI TEMPEL'. The serial number '429ABA JX 004879727' is visible at the bottom of the stamp.

(Khen Muhammad Cahyo)

## ABSTRAK

**Khen Muhammad Cahyo.** “Talentnesia LMS Platform Untuk Pembelajaran Animasi (Sekawan Media)”.

**Pembimbing: (1) Kadek Suarjuna Batubulan, S.Kom., M.Kom.**

Laporan ini dibuat dengan membahas pengembangan platform pembelajaran daring berbasis LMS (Learning Management System) dengan nama "Talentnesia" khusus untuk pembelajaran animasi di Sekawan Media. Pembangunan platform ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran animasi dengan memanfaatkan teknologi informasi. Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pengembangan Perangkat Lunak Situs, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang.

Platform Talentnesia dirancang dengan berbagai fitur dan modul pembelajaran yang mendukung interaktifitas dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Penerapan konsep LMS memungkinkan manajemen materi, tugas, dan evaluasi menjadi lebih terstruktur dan mudah diakses.

Hasil uji penggunaan menunjukkan bahwa para pengguna memberikan respons positif terhadap antarmuka yang ramah, kemudahan navigasi, dan fungsionalitas lainnya. Seperti pembuatan kursus yang diorganisir secara step by step dinilai rapi, dengan formulir input yang jelas pada setiap langkah dan tombol yang memudahkan pengguna untuk kembali ke langkah sebelumnya atau melanjutkan ke langkah berikutnya. Uji penggunaan ini bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana pengguna merespons aplikasi Talentnesia yang telah dikembangkan.

Dengan adanya platform ini, diharapkan pembelajaran animasi dapat menjadi lebih dinamis, kolaboratif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Implikasi dari pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran animasi dan menciptakan lingkungan belajar yang inovatif.

**Laporan Akhir, Program Studi Pengembangan Perangkat (Piranti) Lunak Situs, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang, 2023**

**Kata Kunci:** Talentnesia, LMS, pembelajaran animasi, teknologi informasi, inovasi Pendidikan.



## **ABSTRACT**

***Khen Muhammad Cahyo. "Talentnesia LMS Platform for Animation Learning (Sekawan Media)".***

***Counseling Lecturer: (1) Kadek Suarjuna Batubulan, S.Kom., M.Kom.***

*This report discusses the development of an LMS (Learning Management System) based online learning platform named "Talentnesia" specifically for animation learning at Sekawan Media. The development of this platform aims to improve the efficiency and effectiveness of the animation learning process by utilizing information technology. This research was conducted at the Site Software Development Study Program, Department of Information Technology, Malang State Polytechnic.*

*The Talentnesia platform is designed with various features and learning modules that support interactivity and learner engagement in the learning process. The application of the LMS concept allows material management, assignments, and evaluations to be more structured and easily accessible.*

*The results of the usability test showed that users responded positively to the friendly interface, ease of navigation, and other functionalities. For example, the course creation is organized in a step-by-step manner, with clear input forms at each step and buttons that allow users to return to the previous step or continue to the next step. This usability test aims to evaluate how users respond to the developed Talentnesia application.*

*With this platform, it is expected that animation learning can be more dynamic, collaborative, and adaptive to technological developments. The implication of this development is expected to improve the quality of animation learning and create an innovative learning environment.*

***Final Report, Program Studi Software Development Program, Department of Information Technology, State Polytechnic of Malang, 2023.***

***Keywords:*** *Talentnesia, LMS, animated learning, information technology, educational innovation.*

## KATA PENGANTAR


Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan akhir dengan judul “TALENTNESIA LMS PLATFORM UNTUK PEMBELAJARAN ANIMASI (SEKAWAN MEDIA)”. Laporan akhir ini penulis susun sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi program Diploma II Program Studi Pengembangan Perangkat (Piranti) Lunak Situs, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Malang.

Kami menyadari tanpa adanya dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak, kegiatan laporan akhir ini tidak akan dapat berjalan baik. Untuk itu, kami ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Rudy Ariyanto, ST., M.Cs., selaku ketua jurusan Teknologi Informasi
2. Bapak Pramana Yoga Saputra, S.Kom., MMT., selaku ketua program studi DII Pengembangan Perangkat Lunak Situs
3. Dan seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung lancarnya pembuatan Laporan Akhir dari awal hingga akhir yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan akhir ini, masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan yang dimiliki penulis baik itu sistematika penulisan maupun penggunaan bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini berguna bagi pembaca secara umum dan penulis secara khusus. Akhir kata, penulis ucapkan banyak terima kasih.

Malang, 5 November 2023



Khen Muhammad Cahyo

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1. Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2. Identifikasi Masalah</b> .....	<b>2</b>
1.2.1. Rumusan Masalah.....	3
1.2.2. Batasan Masalah .....	4
<b>1.3. Tujuan dan Manfaat</b> .....	<b>5</b>
<b>BAB 2 DASAR TEORI</b> .....	<b>7</b>
<b>1.1. Landasan Teori</b> .....	<b>7</b>
1. User Experience – Jakob Nielsen (2003) .....	7
2. Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) – Koehler & Mishra (2009).....	7
3. Gamification Theory in Learning – Deterding et al. (2011).....	8
<b>BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>9</b>
<b>3.1. Proses Bisnis</b> .....	<b>9</b>
3.1.1. Bisnis Proses Saat Ini .....	9
<b>3.1.2. Sitemap Diagram</b> .....	<b>10</b>
3.1.3. Feature Diagram .....	11
3.1.4. User Story .....	11
<b>BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>13</b>
<b>3.1. Hasil Implementasi Desain</b> .....	<b>13</b>
3.1.1. Implementasi Desain Landing Page .....	13

3.1.2.	Implementasi Desain Dashboard (Role Modul Manager) .....	16
3.1.3.	Implementasi Desain Daftar Kursus (Role Modul Manager).....	17
3.1.4.	Implementasi Desain Daftar Kursus (Role Modul Manager).....	18
3.1.5.	Implementasi Desain Detail Kursus (Role Modul Manager) .....	18
3.1.6.	Implementasi Desain Dashboard (Role Admin).....	19
<b>3.2.</b>	<b>Hasil Pengujian Sistem .....</b>	<b>19</b>
3.2.1.	Pengujian Fungsionalitas .....	19
3.2.2.	Pengujian Terhadap Pengguna .....	21
<b>BAB 5</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>23</b>
<b>5.1.</b>	<b>Kesimpulan .....</b>	<b>23</b>
<b>5.2.</b>	<b>Saran.....</b>	<b>23</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>25</b>
<b>LAMPIRAN 1 BUKTI PENGUMPULAN KEBUTUHAN SISTEM .....</b>		<b>26</b>
<b>LAMPIRAN 2 BUKTI PELAKSANAAN MAGANG.....</b>		<b>27</b>
<b>LAMPIRAN 3 BUKTI LOG BOOK.....</b>		<b>29</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. BPMN Penyampaian Materi .....	9
Gambar 2. Sitemap Diagram role Student .....	10
Gambar 3. Feature Diagram role Student.....	11
Gambar 4. User Story role Student .....	11
Gambar 5. Desain Landing Page Talentnesia .....	12
Gambar 6. Implementasi Section Hero Landing Page .....	13
Gambar 7. Implementasi Section Kategori Pembelajaran Landing Page .....	14
Gambar 8. Implementasi Section Kursus Populer Landing Page .....	14
Gambar 9. Implementasi Section Testimonial Landing Page .....	15
Gambar 10. Implementasi Section Partner Landing Page.....	15
Gambar 11. Implementasi Section Footer Landing Page.....	16
Gambar 12. Implementasi Dashboard role Modul Manager.....	16
Gambar 13. Implementasi Daftar Kursus role Modul Manager.....	17
Gambar 14. Implementasi Bundel Kursus role Modul Manager .....	18
Gambar 15. Implementasi Detail Kursus .....	18
Gambar 16. Pengumpulan Kebutuhan Sistem (Pengerjaan Proyek) di GitLab Sekawan Media .....	26
Gambar 17. Pengumpulan Kebutuhan Sistem Diagram Talentnesia .....	26
Gambar 18. Workshop Fullstack Laravel SMKN 6.....	27
Gambar 19. Workshop Fullstack Laravel SMKN 6.....	27
Gambar 20. Workshop Fullstack Laravel SMKN 6.....	28
Gambar 21. Workshop ReactJS SMKN 6.....	28
Gambar 22. Workshop ReactJS SMKN 6.....	28

## **DAFTAR TABEL**

Table 1. Perangkat Pengujian Sistem.....	20
Table 2. Pengujian Fitur Membuat Data Kursus Aplikasi Talentnesia.....	21
Table 3. Data Kursus Yang Akan Dibuat.....	21
Table 4. Hasil Kuesioner.....	22

## **DAFTAR LAMPIRAN**

LAMPIRAN 1 BUKTI PENGUMPULAN KEBUTUHAN SISTEM

LAMPIRAN 2 BUKTI PELAKSANAAN MAGANG

LAMPIRAN 3 BUKTI LOG BOOK

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Di era yang semakin digital, animasi telah menjadi salah satu bentuk seni yang paling populer dan relevan. Animasi tidak hanya digunakan dalam hiburan seperti film dan video game, namun juga menjadi alat penting dalam pendidikan, periklanan, dan banyak industri lainnya. Banyak individu dan organisasi pendidikan telah menyadari potensi besar animasi dalam menyampaikan pesan, mendidik dan menghibur.

Namun bagi mereka yang ingin mempelajari animasi menghadapi kendala yang cukup besar, terutama di lingkungan pendidikan. Akses terhadap materi pembelajaran yang berkualitas seringkali terbatas, dan kurangnya alat yang tepat untuk mengembangkan keterampilan animasi membatasi kemampuan siswa untuk mencapai potensi mereka. Hal ini menggambarkan suatu tanda yang perlu dicari solusinya, yaitu pembelajaran berbasis animasi yang efektif dan mudah diakses.

Alasan pemilihan project charter proyek ini adalah untuk mengatasi kendala yang dihadapi calon animator dan mahasiswa animasi dalam mengembangkan kemampuannya. Kita menghadapi situasi dimana sumber dan materi pembelajaran animasi yang berkualitas masih terbatas dan metode pembelajaran animasi tradisional seringkali tidak efektif.

Selain itu, perkembangan teknologi telah membuka peluang baru dalam pembelajaran animasi, namun masih banyak orang yang belum memanfaatkannya secara maksimal. Keadaan inilah yang mendorong terciptanya aplikasi Talentnesia sebagai LMS khusus pembelajaran animasi. Aplikasi ini dirancang untuk mengatasi hambatan ini dan memungkinkan animator masa depan, pelajar animasi, dan instruktur mengakses sumber belajar interaktif berkualitas tinggi secara online dengan instruktur dan mengembangkan keterampilan animasi mereka secara lebih efektif.

Keberhasilan project charter dan implementasi aplikasi Talentnesia akan membawa berbagai manfaat yang signifikan, yaitu sebagai berikut:



1. **Aksesibilitas yang Meningkat** : Siswa dan pelajar animasi lainnya akan mendapatkan akses lebih mudah ke sumber daya pembelajaran yang berkualitas tinggi.
2. **Efisiensi dalam Pembelajaran** : Pembelajaran animasi akan menjadi lebih efisien dan terstruktur, membantu siswa mengembangkan keterampilan mereka dengan lebih cepat dan efektif.
3. **Kualitas Pembelajaran yang Lebih Tinggi** : Dengan instruktur yang terhubung secara online dan offline, siswa akan mendapatkan panduan secara langsung dan umpan balik yang lebih baik dalam pengembangan keterampilan animasi mereka.
4. **Peningkatan Potensi Karir** : Aplikasi Talentnesia akan membantu siswa mempersiapkan diri untuk karir di industri animasi yang kompetitif dengan peningkatan keterampilan dan portofolio yang lebih baik.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Dalam topik pembahasan aplikasi Talentnesia, kita dapat mengidentifikasi sejumlah masalah yang berkaitan dengan keberadaan aspek-aspek umum dalam pembelajaran animasi. Berikut adalah temuan permasalahan yang mungkin dihadapi.

1. **Keterbatasan Aksesibilitas Materi Pembelajaran Animasi** : Salah satu masalah yang dihadapi oleh calon animator dan pelajar animasi adalah keterbatasan aksesibilitas terhadap materi pembelajaran animasi berkualitas tinggi. Banyak sumber daya pembelajaran animasi yang baik hanya tersedia dalam bentuk buku, kursus fisik, atau materi online yang tersebar di berbagai platform. Hal ini menciptakan hambatan dalam mencari, mengakses, dan menggabungkan berbagai sumber daya pembelajaran.
2. **Kurangnya Interaksi dengan Instruktur** : Pembelajaran animasi seringkali memerlukan umpan balik dan bimbingan dari instruktur yang berpengalaman. Namun, banyak pelajar menghadapi kesulitan dalam berinteraksi secara langsung dengan instruktur mereka, terutama jika mereka berada di lokasi geografis yang berjauhan. Hal ini dapat menghambat perkembangan keterampilan animasi mereka.

3. **Kurangnya Struktur dalam Pembelajaran Animasi :** Pembelajaran animasi yang efektif memerlukan struktur yang jelas, langkah-langkah yang terurut, dan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip dasar animasi. Kurangnya panduan yang terstruktur dapat membuat siswa merasa kebingungan dan kehilangan motivasi.
4. **Kurangnya Kesempatan untuk Berkolaborasi dan Berbagi Pengalaman :** Animasi seringkali melibatkan proyek-proyek kolaboratif, dan kesempatan untuk berbagi pengalaman dengan sesama animator adalah hal yang berharga. Namun, pelajar seringkali terbatas dalam hal ini, terutama jika mereka belajar sendiri atau secara online.
5. **Kurangnya Evaluasi dan Pengukuran Kemajuan :** Penting untuk memahami sejauh mana kemajuan individu dalam pembelajaran animasi. Namun, banyak metode pembelajaran yang tidak menyediakan alat yang memadai untuk mengukur perkembangan keterampilan animasi.

Dengan mengidentifikasi masalah-masalah ini, kita dapat mengarahkan upaya dalam pengembangan aplikasi Talentnesia untuk mengatasi masalah-masalah tersebut dan menyediakan solusi yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran animasi.

### **1.2.1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disampaikan, rumusan masalah utama yang menjadi inti dari Project Charter ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengatasi keterbatasan aksesibilitas terhadap materi pembelajaran animasi berkualitas tinggi dan mengintegrasikannya ke dalam platform Talentnesia?
2. Bagaimana meningkatkan interaksi efektif antara siswa dan instruktur animasi melalui Talentnesia, terutama untuk siswa yang berkolaborasi jauh dengan instruktur?
3. Bagaimana merancang struktur pembelajaran animasi yang efektif dan terstruktur melalui Talentnesia, sehingga siswa dapat memahami prinsip-prinsip dasar animasi dengan lebih baik?

4. Bagaimana menciptakan kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi dan berbagi pengalaman dalam lingkungan pembelajaran animasi di dalam Talentnesia?
5. Bagaimana mengukur dan mengevaluasi kemajuan individu dalam pengembangan keterampilan animasi dengan menggunakan fitur-fitur evaluasi yang sesuai dalam Talentnesia?

Rumusan masalah di atas mencerminkan inti permasalahan yang harus dipecahkan dalam pengembangan dan implementasi aplikasi Talentnesia sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran animasi. Dengan merumuskan pertanyaan-pertanyaan ini, penelitian dan pengembangan aplikasi Talentnesia akan berfokus pada upaya mengatasi permasalahan-permasalahan kunci yang telah diidentifikasi dalam konteks pembelajaran animasi.

### **1.2.2. Batasan Masalah**

Untuk merancang dan melaksanakan Project Charter ini, perlu adanya pemahaman tentang batasan-batasan yang relevan dengan permasalahan yang akan dihadapi. Batasan-batasan masalah ini bertujuan untuk menghindari penelitian yang terlalu luas dan tidak dapat dilaksanakan dengan sumber daya yang terbatas, seperti data, waktu, dan dana. Berikut adalah Batasan-batasan masalah yang harus diperhatikan :

1. **Keterbatasan Waktu** : Penelitian ini akan terbatas pada periode waktu tertentu, dan tidak akan mencakup evolusi jangka panjang dalam pembelajaran animasi. Evaluasi akan didasarkan pada pencapaian dalam jangka waktu yang ditentukan.
2. **Keterbatasan Geografis** : Meskipun aplikasi ini bersifat daring dan dapat diakses secara global, Project Charter ini akan berfokus pada sebagian wilayah tertentu yang merupakan pasar target awal aplikasi Talentnesia.
3. **Keterbatasan Pengguna** : Pengguna yang akan menjadi subjek Project Charter terutama adalah siswa dan instruktur animasi, dengan penekanan pada pendidikan formal atau non-formal yang relevan.

Batasan-batasan diatas akan membantu dalam menyusun lingkup Project Charter yang realistis dan mencapai hasil yang dapat dikelola dengan efisien, selain itu juga akan memastikan bahwa penelitian dan pengembangan aplikasi Talentnesia tetap berfokus pada permasalahan yang relevan dan dapat dipecahkan dengan sumber daya yang ada.

### 1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan utama dari penelitian ini adalah merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan aplikasi Talentnesia sebagai Learning Management System (LMS) khusus untuk pembelajaran animasi dengan fokus pada mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi. Tujuan khusus tersebut yaitu sebagai berikut :

- **Meningkatkan Aksesibilitas Pembelajaran** : Mengintegrasikan materi pembelajaran animasi berkualitas tinggi ke dalam platform Talentnesia untuk meningkatkan aksesibilitas siswa terhadap konten yang relevan dan mutakhir.
- **Mengoptimalkan Interaksi antar Siswa-Instruktur** : Mengembangkan fitur-fitur interaktif dalam Talentnesia untuk meningkatkan komunikasi dan keterlibatan efektif antara siswa dan instruktur animasi, terutama untuk siswa yang berkolaborasi jarak jauh.
- **Merancang Struktur Pembelajaran yang Efektif** : Merancang struktur pembelajaran animasi yang terstruktur dan efektif di dalam Talentnesia, sehingga siswa dapat memahami prinsip-prinsip dasar animasi dengan lebih baik melalui metode pembelajaran yang inovatif dan terarah.
- **Fasilitas Kolaborasi dan Berbagi Pengalaman** : Menciptakan fitur dan ruang di dalam Talentnesia yang memungkinkan siswa untuk berkolaborasi, berbagi pengalaman, dan saling belajar, menciptakan lingkungan pembelajaran animasi yang dinamis dan kolaboratif.
- **Mengimplementasikan Sistem Evaluasi yang Efektif** : Mengimplementasikan fitur evaluasi di dalam Talentnesia untuk mengukur dan mengevaluasi kemajuan individu siswa dalam pengembangan keterampilan animasi. Menyediakan mekanisme yang sesuai untuk memberikan umpan balik dan rekomendasi perbaikan.

Selain itu, implementasi pengembangan aplikasi Talentnesia ini diharapkan akan memberikan berbagai manfaat yaitu sebagai berikut :

- **Aksesibilitas yang Meningkat** : Siswa dan pelajar animasi akan memiliki akses lebih mudah ke sumber daya pembelajaran berkualitas tinggi, yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan animasi dengan lebih baik.

- **Interaksi yang Ditingkatkan** : Siswa akan dapat berinteraksi lebih efektif dengan instruktur mereka, terutama jika mereka berada di lokasi yang berjauhan.
- **Kualitas Pembelajaran yang Lebih Tinggi** : Siswa akan mendapatkan panduan langsung dan umpan balik yang lebih baik dalam pengembangan keterampilan animasi mereka

## **BAB 2**

### **DASAR TEORI**

#### **1.1. Landasan Teori**

Landasan teori penelitian ini didasarkan pada sejumlah sumber acuan yang memberikan dasar konseptual dan teoritis untuk pengembangan aplikasi Talentnesia sebagai Learning Management System (LMS) khusus untuk pembelajaran animasi. Sumber-sumber acuan ini mencakup aspek-aspek penting pembelajaran animasi, desain pembelajaran berbasis teknologi, dan konsep-konsep terkait yang menjadi dasar pemikiran dalam penelitian ini.

##### **1. User Experience – Jakob Nielsen (2003) :**

- **Definisi:** User Experience (Pengalaman Pengguna) mencakup setiap interaksi dan persepsi yang dialami oleh pengguna saat berinteraksi dengan produk atau sistem tertentu. Ini mencakup aspek-aspek emosional, praktis, dan kognitif, dan menciptakan keseluruhan impresi pengguna terhadap pengalaman tersebut.
- **Konsep:** Prinsip-prinsip desain UX yang dikemukakan oleh Jakob Nielsen menyoroti berbagai aspek yang dapat mempengaruhi kualitas pengalaman pengguna. Kejelasan (clarity) menekankan pada pemahaman yang mudah terhadap tujuan dan fungsi produk. Konsistensi memastikan keseragaman dalam desain untuk menghindari kebingungan pengguna. Umpan balik memberikan respons terhadap tindakan pengguna, memandu mereka melalui proses interaksi. Keluwesan dalam penggunaan menunjukkan sejauh mana produk dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan pengguna.

##### **2. Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) – Koehler & Mishra (2009) :**

- **Definisi :** TPACK adalah model yang mengidentifikasi dan mengintegrasikan pengetahuan tentang teknologi (T), pedagogi (P), dan konten (C) dalam

konteks pembelajaran, menekankan hubungan dan keseimbangan antara ketiganya.

- **Konsep** : TPACK menyoroti pentingnya penyelarasan antara teknologi, pedagogi, dan konten untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif. Integrasi yang baik dari ketiga komponen ini diperlukan agar teknologi dapat mendukung pengajaran dan pemahaman materi pembelajaran dengan lebih baik. TPACK mendorong guru untuk merancang pembelajaran yang memadukan teknologi dengan metode pengajaran yang sesuai dan mempertimbangkan karakteristik khusus dari materi pembelajaran.

### 3. Gamification Theory in Learning – Deterding et al. (2011) :

- **Definisi** : Gamifikasi melibatkan penggunaan elemen-elemen permainan, seperti skor, tantangan, dan penghargaan, dalam konteks non-game untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna.
- **Konsep** : Teori ini menunjukkan bahwa penggunaan elemen permainan dapat memberikan dorongan motivasi yang signifikan dalam konteks pembelajaran. Penerapan yang bijak dari elemen gamifikasi dapat mencakup memberikan reward atau pengakuan atas pencapaian, menyusun tantangan yang menarik, dan memanfaatkan mekanisme skor untuk meningkatkan keterlibatan. Hal ini dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, memotivasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih berkesan.

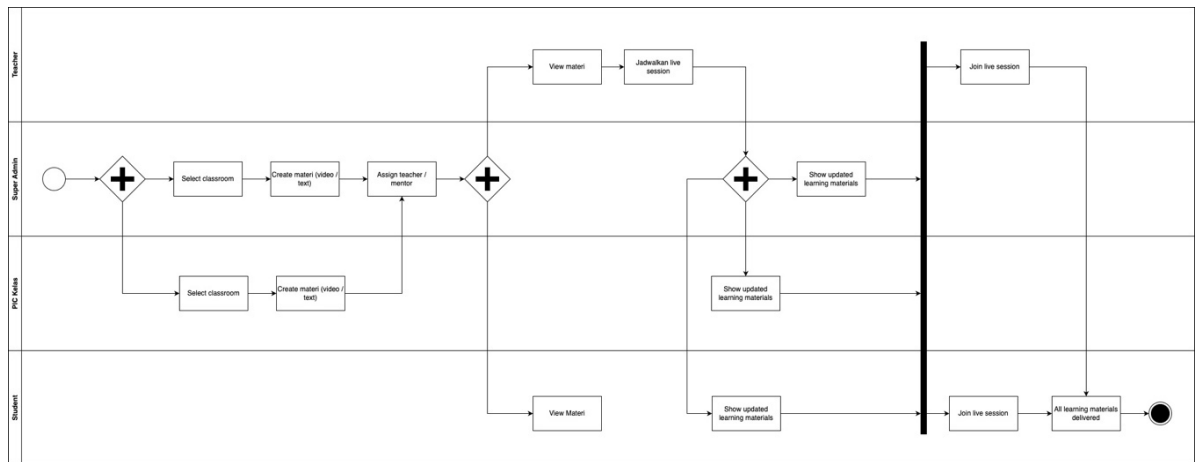
## BAB 3

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1. Proses Bisnis

Semua diagram yang dicantumkan disini merupakan beberapa diagram yang telah dibuat di Sekawan Media untuk diterapkan pada aplikasi Talentnesia dan untuk menampilkan diagram ini terdapat batasan dari pihak Sekawan Media.

##### 3.1.1. Bisnis Proses Saat Ini



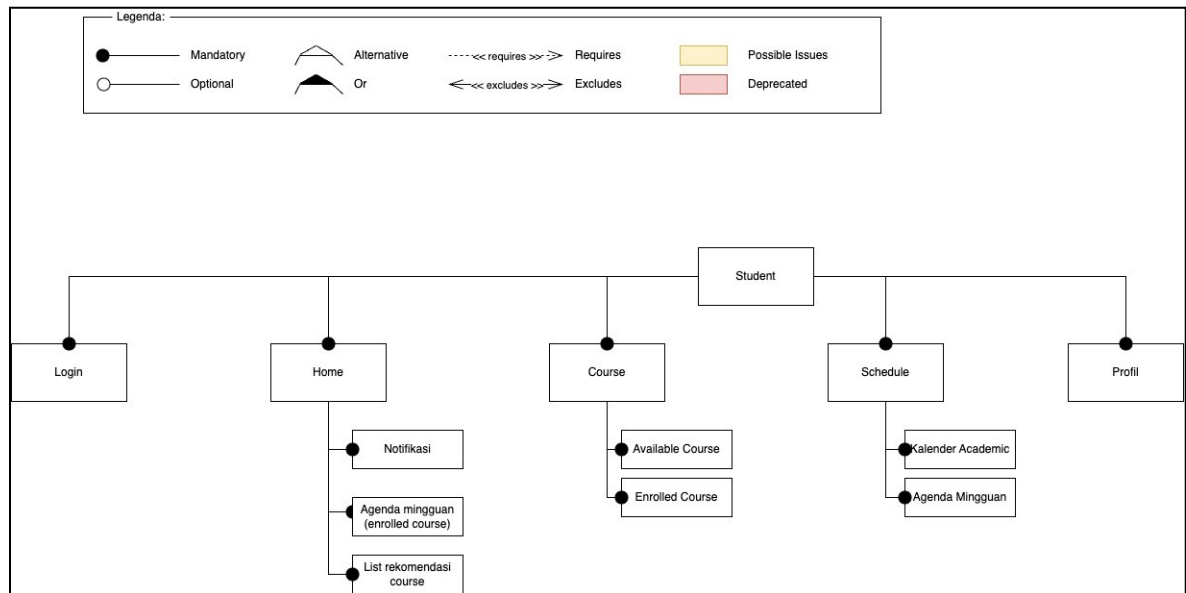
*Gambar 1. BPMN Penyampaian Materi*

BPMN adalah Business Process Model Notation diagram yang menggambarkan bagaimana proses bisnis dalam aplikasi kita sebenarnya bekerja tanpa melibatkan keterkaitan sistem apa pun.

BPMN diatas merupakan gambaran BPMN bagaimana proses penyampaian materi di aplikasi Talentnesia diawali dari super admin memilih kelas, menambahkan materi pembelajaran, dan menambahkan mentor atau guru yang akan menginstruksikan dan memimpin kelas. Siswa dan guru kemudian dapat melihat materi di kelas, dan guru akan menjadwalkan live session di kelas yang telah dibuat. Terakhir, siswa dan guru dapat mengikuti live session tersebut dan guru akan memberikan materi yang sesuai untuk kelas.



### 3.1.2. Sitemap Diagram

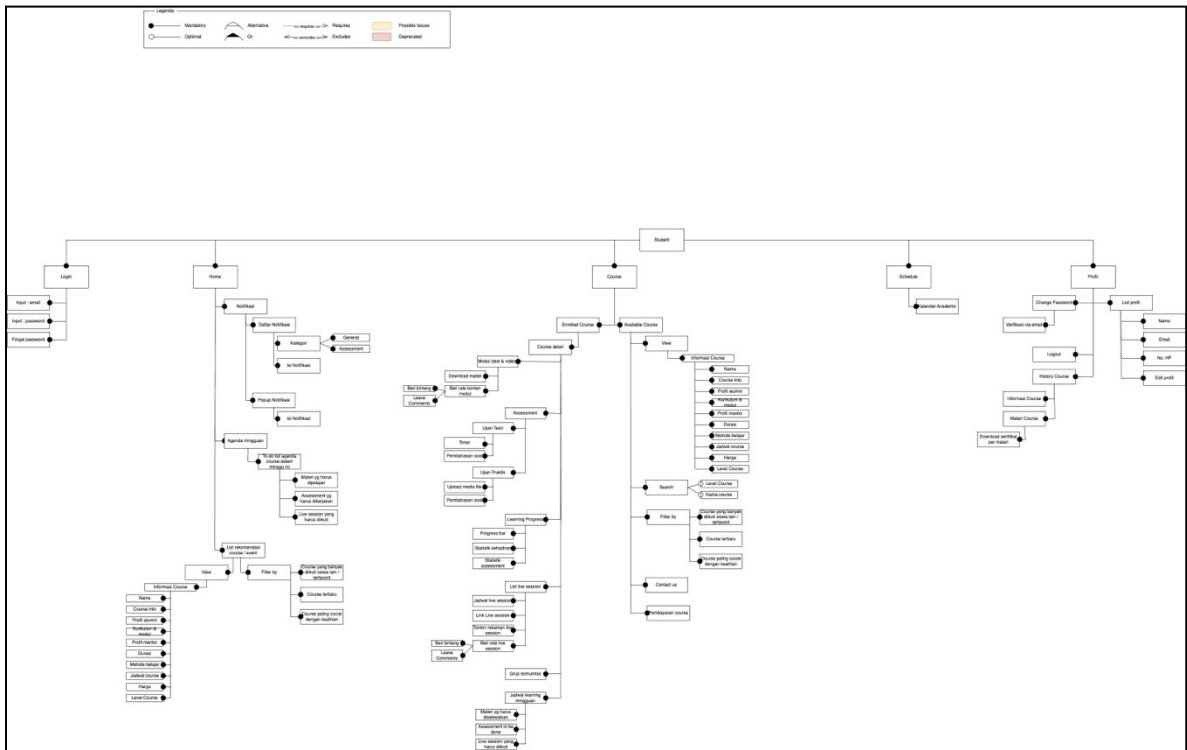


Gambar 2. Sitemap Diagram role Student

Sitemap Diagram adalah diagram yang digunakan untuk merinci halaman dan subhalaman aplikasi yang sedang dikembangkan sehingga tidak terjadi kebingungan ketika desainer UI/UX membuat desain halaman untuk aplikasi.

Sitemap Diagram di atas merupakan gambaran halaman dan subhalaman yang akan muncul pada akun dengan role Student.

### 3.1.3. Feature Diagram

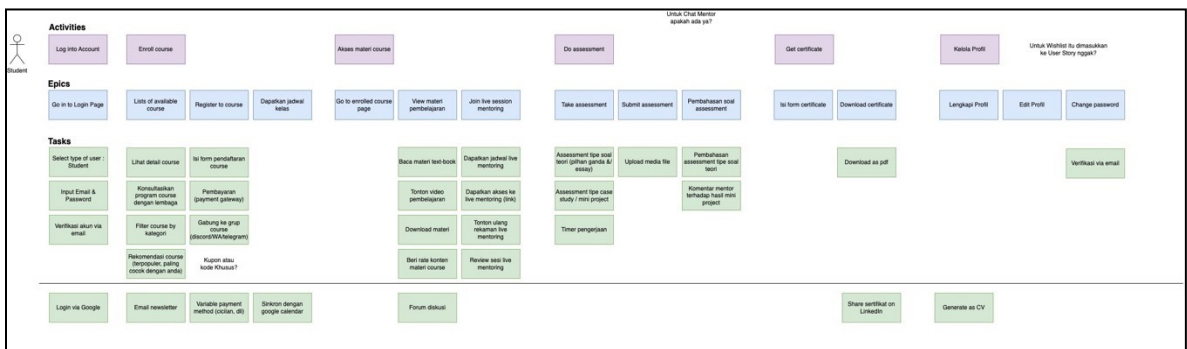


Gambar 3. Feature Diagram role Student

Feature Diagram adalah diagram yang digunakan untuk mendeskripsikan fitur-fitur yang akan muncul pada halaman yang dibuat dalam Sitemap Diagram.

Feature Diagram di atas adalah gambaran fungsionalitas halaman yang direpresentasikan dalam Sitemap Diagram pada akun dengan role Student.

### 3.1.4. User Story



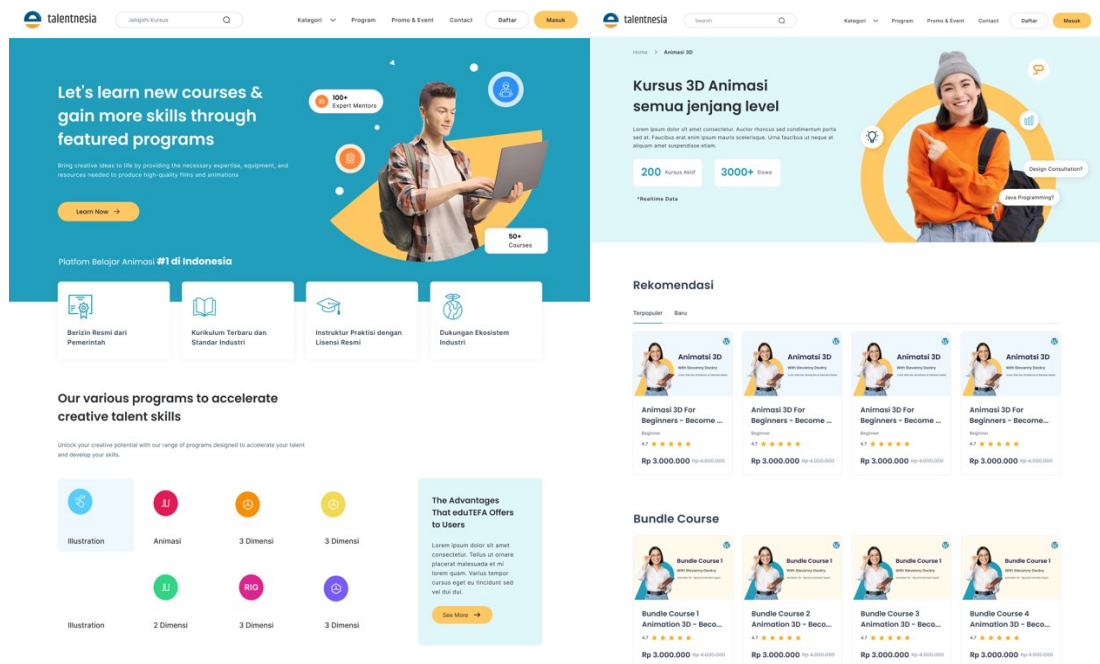
Gambar 4. User Story role Student

User Story adalah diagram dari framework Agile yang digunakan untuk menggambarkan bagaimana cerita pengguna berinteraksi dengan fungsionalitas aplikasi kita. Daripada menggunakan Use Case Diagram, Sekawan Media lebih memilih menggunakan User Story Diagram karena selain dapat menggambarkan fitur-fitur yang akan dimiliki setiap pengguna juga membantu menggambarkan diagram BPMN untuk membantu analisa model bisnis yang akan muncul di BPMN diagram.

User Story Diagram di atas adalah gambaran awal hingga akhir tentang bagaimana seorang pengguna dengan role Student akan menggunakan aplikasi Talentnesia untuk melakukan aktivitas pembelajaran.

### 3.1.5. Desain Usulan

Di bawah ini beberapa desain landing page aplikasi Talentnesia yang dibuat oleh tim UIUX Sekawan Media.



Gambar 5. Desain Landing Page Talentnesia

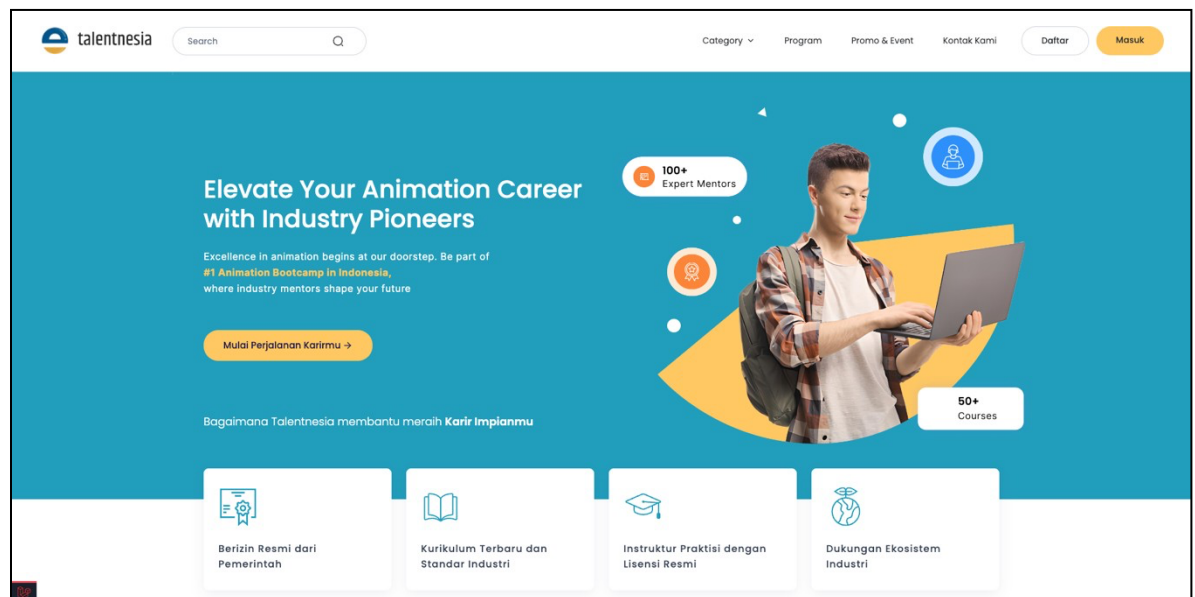
## BAB 4

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil Implementasi Desain

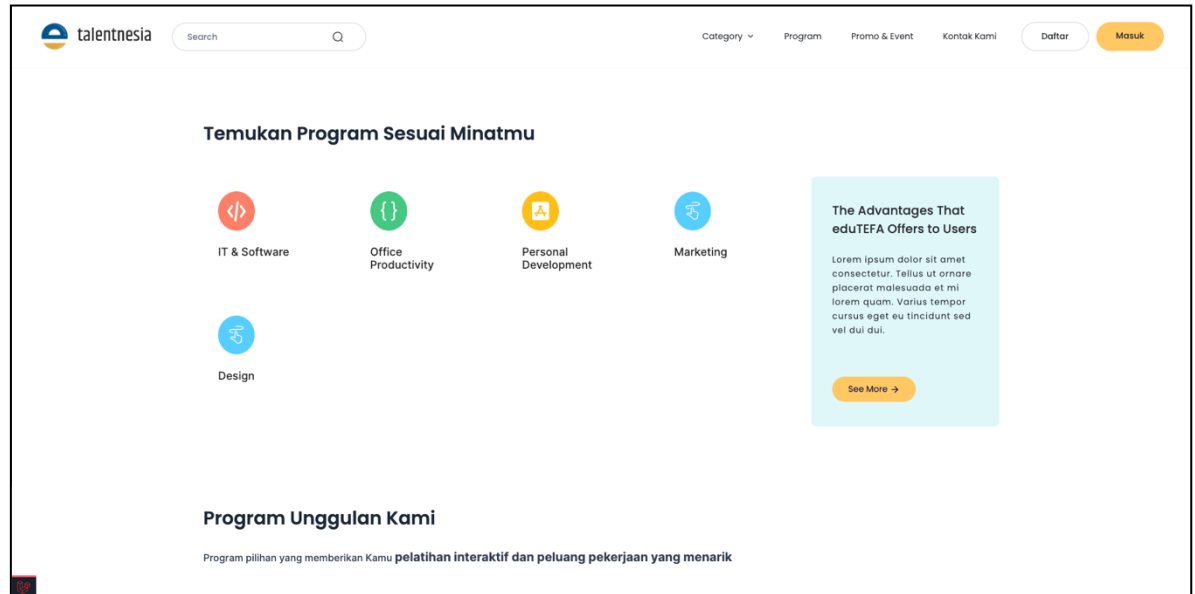
Pada sub bab ini akan membahas tentang implementasi dari desain yang telah dituliskan pada BAB sebelumnya. Sub bab ini akan memiliki sub sub bab yang menunjukkan implementasi dari desain masing-masing fitur yang dimiliki oleh system serta diberikan penjelasan atau pembahasan sedetail mungkin sehingga pembaca memahami dengan baik.

##### 3.1.1. Implementasi Desain Landing Page



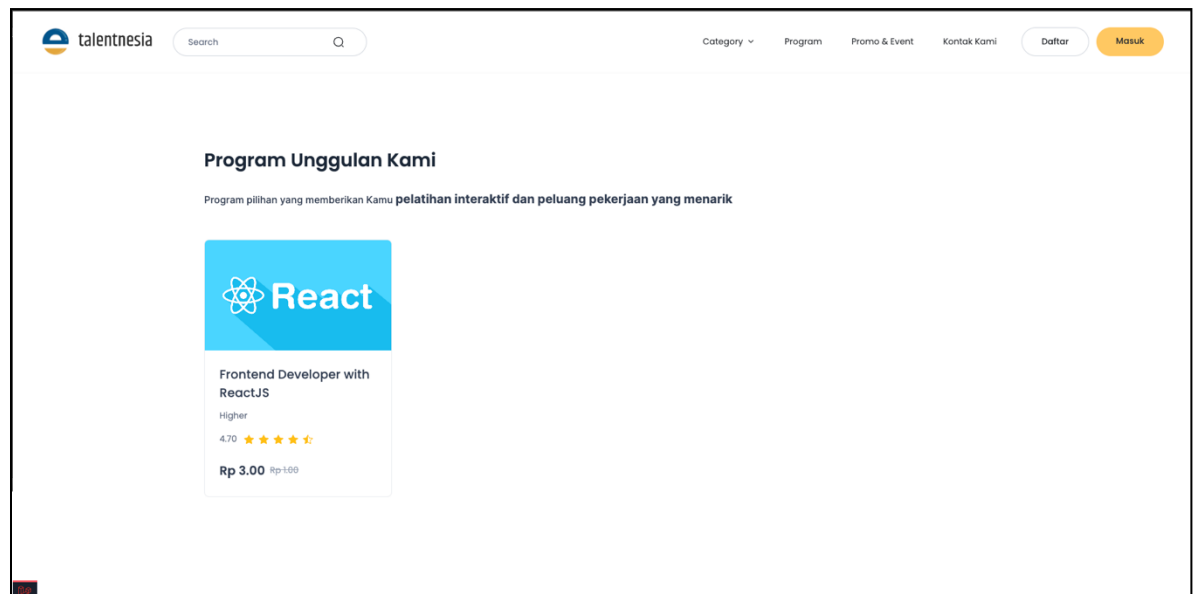
Gambar 6. Implementasi Section Hero Landing Page

Implementasi desain diatas merupakan section Hero pada halaman Landing page aplikasi Talentnesia.



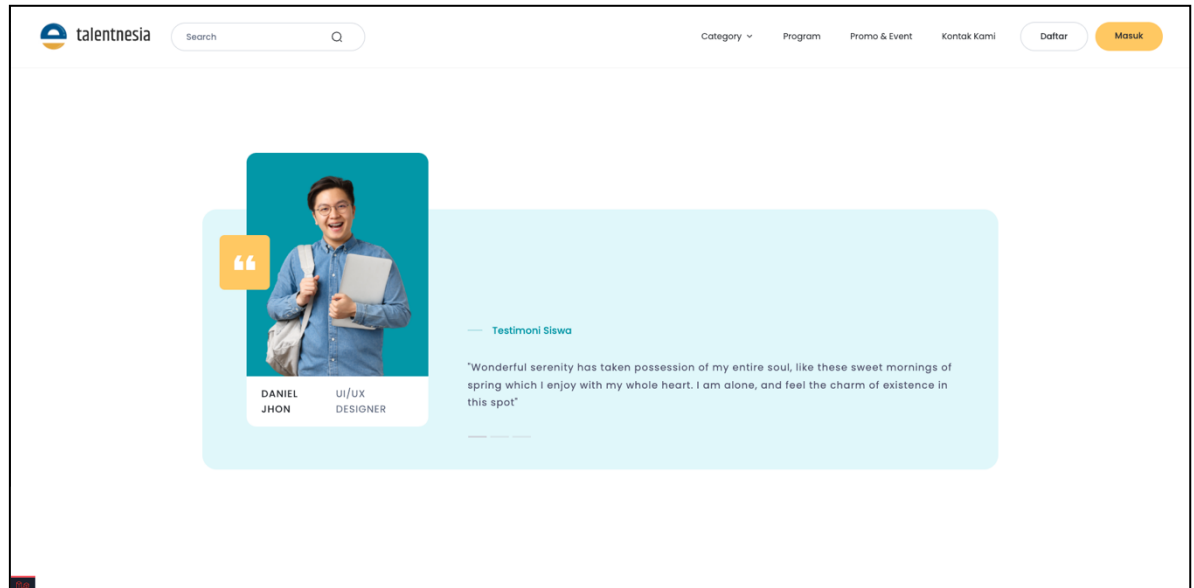
Gambar 7. Implementasi Section Kategori Pembelajaran Landing Page

Implementasi desain di atas merupakan section Kategori pembelajaran apa saja yang ada di website Talentnesia.



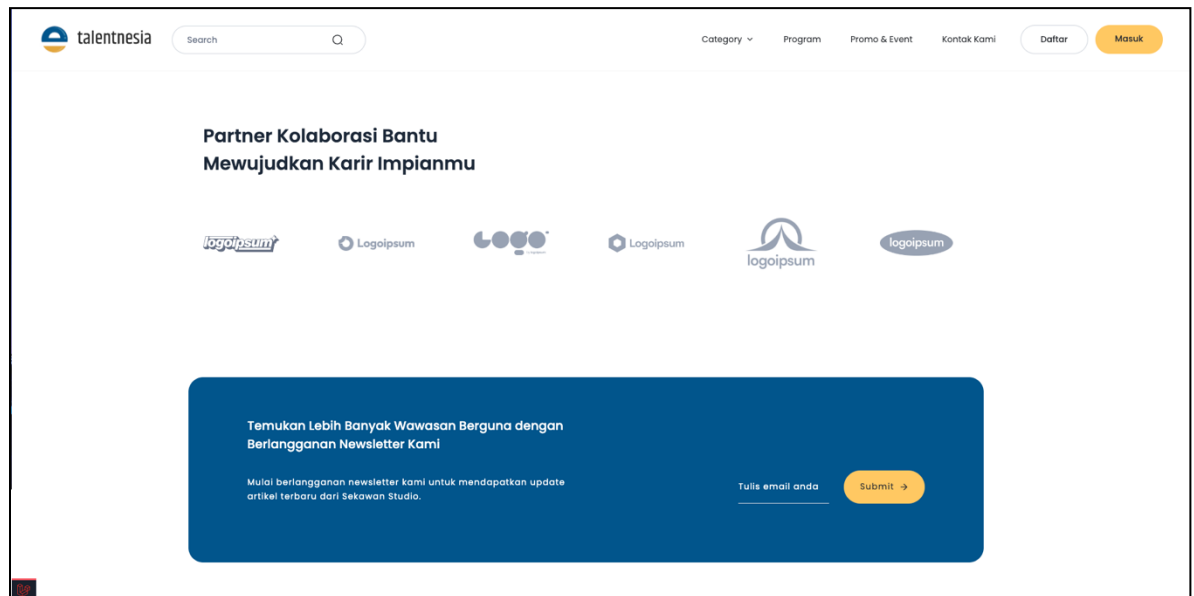
Gambar 8. Implementasi Section Kursus Populer Landing Page

Implementasi desain diatas merupakan section daftar pembelajar yang populer di website Talentnesia.



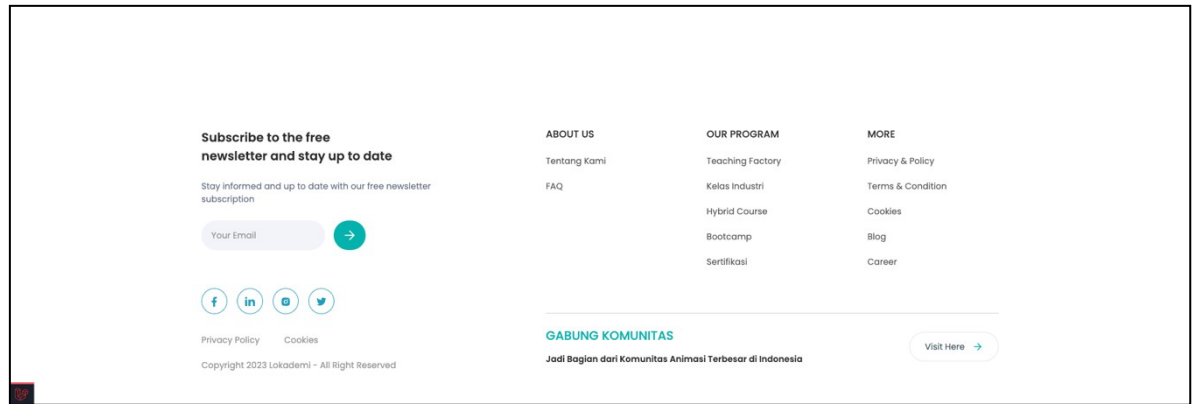
Gambar 9. Implementasi Section Testimonial Landing Page

Implementasi desain diatas merupakan section Testimoni dari para siswa yang menggunakan website Talentnesia.



Gambar 10. Implementasi Section Partner Landing Page

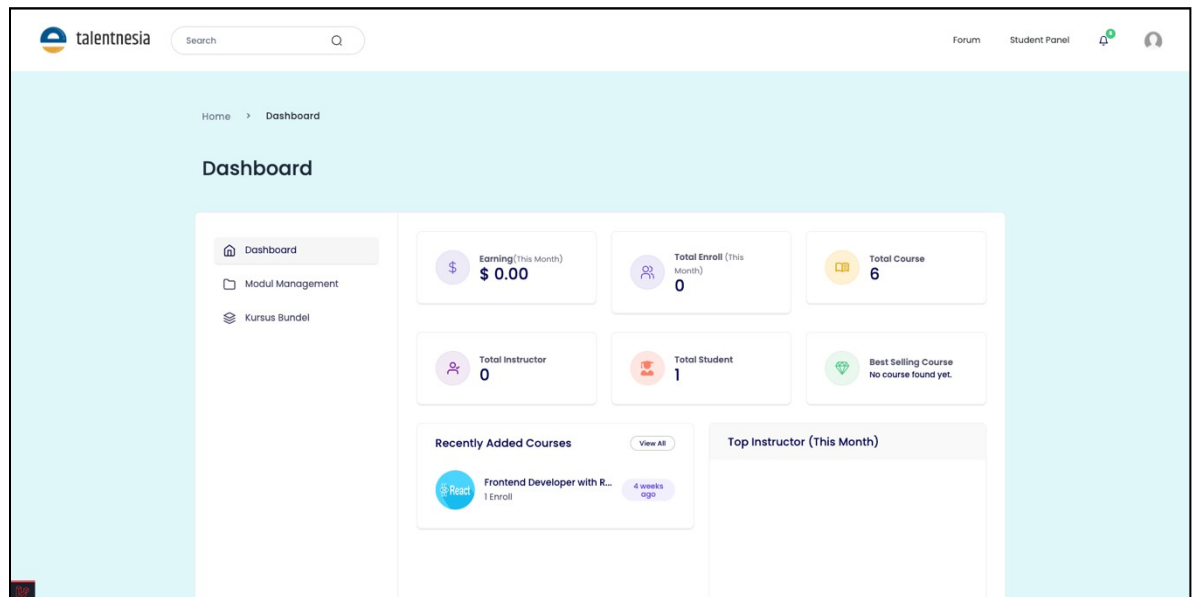
Implementasi desain diatas merupakan section Partner yang bekerja sama dengan website Talentnesia.



Gambar 11. Implementasi Section Footer Landing Page

Implementasi desain diatas merupakan section pada bagian Footer yang akan digunakan pada seluruh halaman yang ada di website Talentnesia.

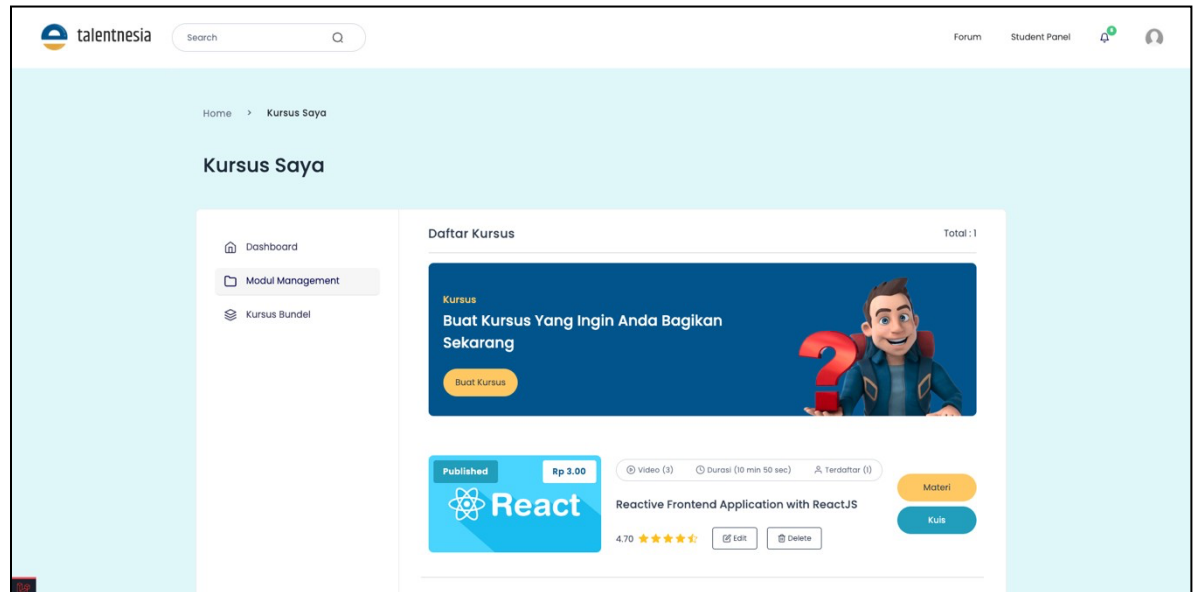
### 3.1.2. Implementasi Desain Dashboard (Role Modul Manager)



Gambar 12. Implementasi Dashboard role Modul Manager

Implementasi diatas merupakan halaman Dashboard pada role Modul Manager di Talentnesia, yang memberikan informasi kepada Modul Manager tentang seputar pendapatan dari course, course yang dibuat, total siswa pada course nya, dll.

### 3.1.3. Implementasi Desain Daftar Kursus (Role Modul Manager)

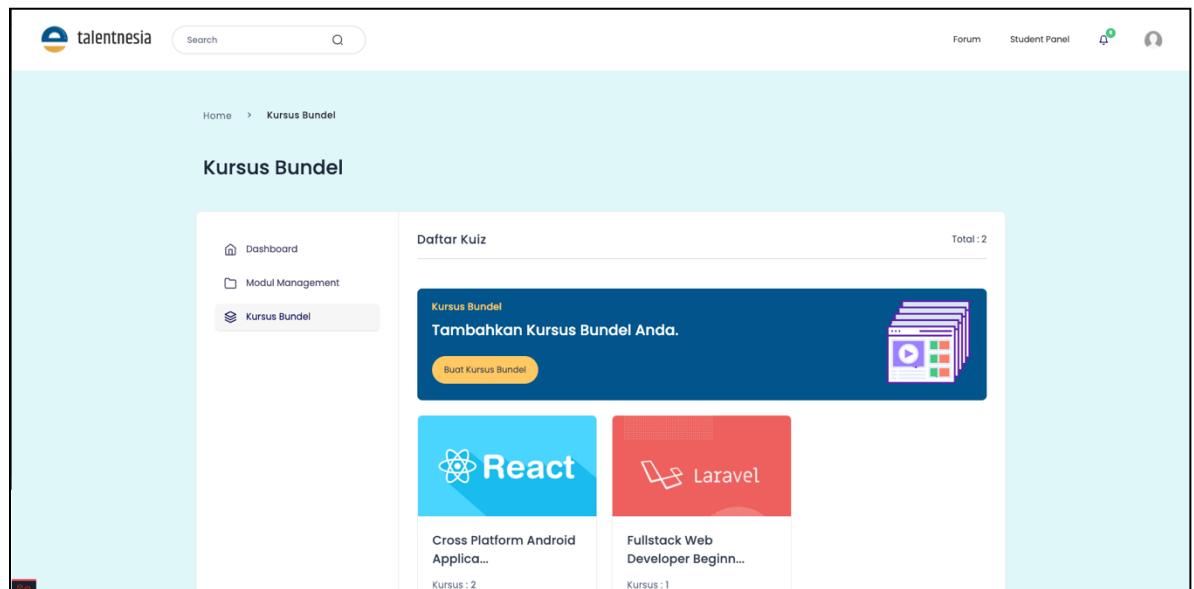


Gambar 13. Implementasi Daftar Kursus role Modul Manager

Implementasi desain diatas merupakan halaman Daftar Kursus yang telah dibuat oleh tiap Modul Manager.



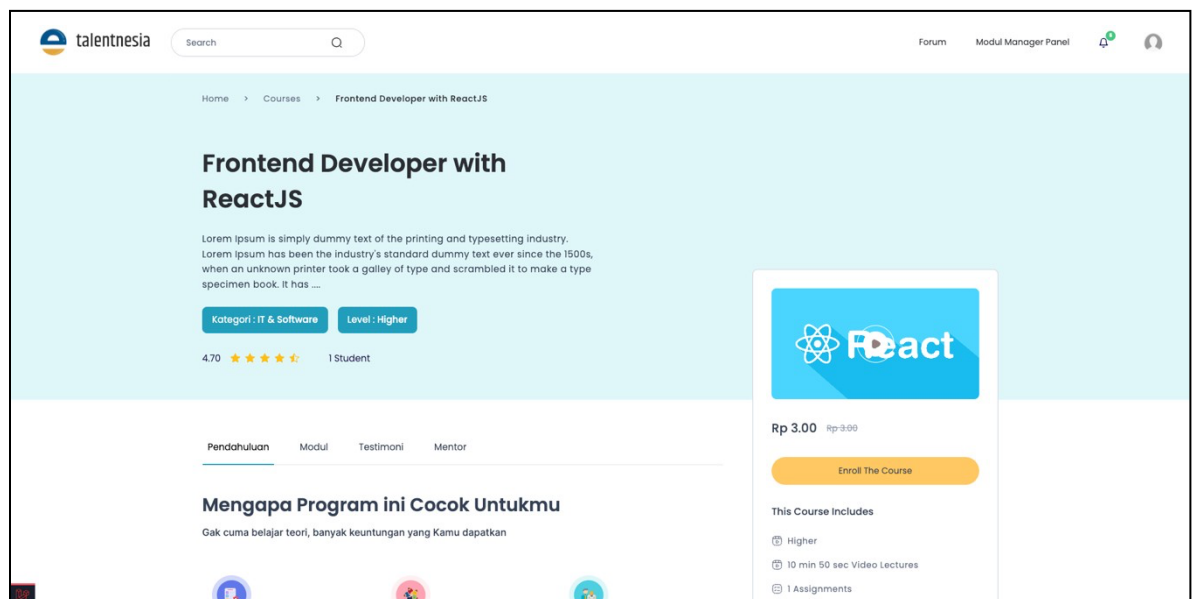
### 3.1.4. Implementasi Desain Daftar Kursus (Role Modul Manager)



Gambar 14. Implementasi Bundel Kursus role Modul Manager

Implementasi desain diatas merupakan halaman Daftar Bundle Kursus yang telah dibuat oleh tiap Modul Manager.

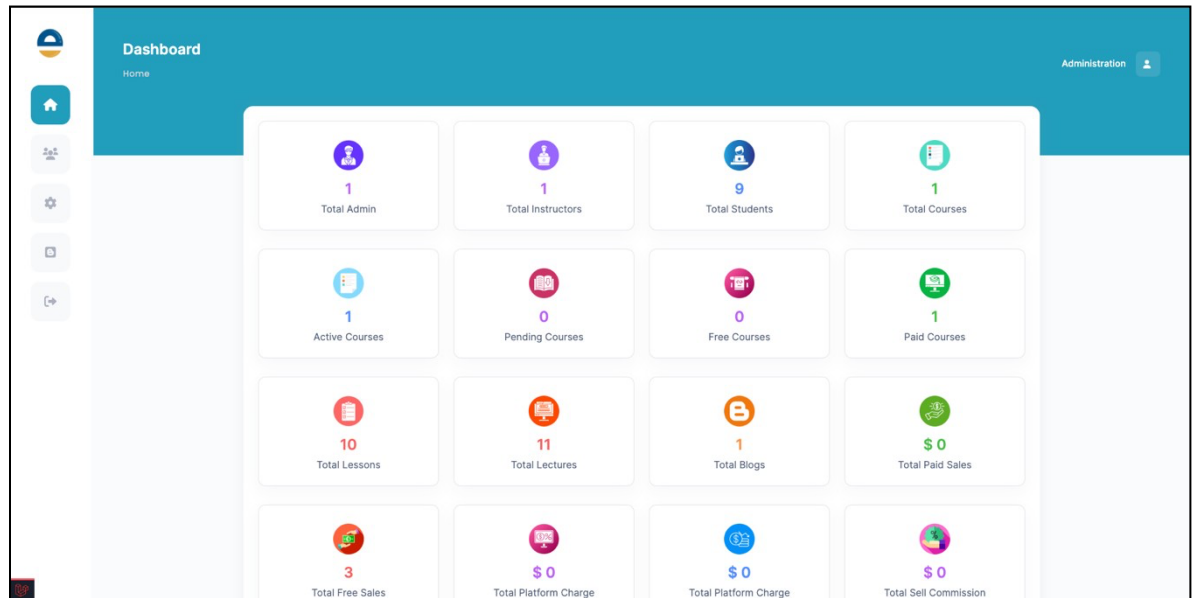
### 3.1.5. Implementasi Desain Detail Kursus (Role Modul Manager)



Gambar 15. Implementasi Detail Kursus

Implementasi desain diatas merupakan halaman Detail dari tiap-tiap kursus yang telah dibuat.

### 3.1.6. Implementasi Desain Dashboard (Role Admin)



Implementasi desain diatas merupakan halaman Dashboard pada user dengan role Admin. Dashboard admin diatas menampilkan semua informasi tentang website Talentnesia.

## 3.2. Hasil Pengujian Sistem

Pada sub bab ini akan membahas pengujian system yang dilakukan pada local computer yang digunakan selama proses pengembangan. Pengujian dilakukan untuk melihat hasil apakah sudah sesuai dengan kebutuhan client Sekawan Media.

### 3.2.1. Pengujian Fungsionalitas

Pada sub bab ini akan dijelaskan tentang pengujian aplikasi dari segi fungsionalitasnya

#### a) Lingkungan Pelaksanaan Pengujian

Pengujian tugas akhir ini dilakukan pada perangkat yang ada pada Tabel 1.

<b>Perangkat Uji</b>	<b>Sisi Pengguna</b>	<b>Sisi Server</b>
<b>Aplikasi</b>	Web	Web
<b>Jenis Perangkat</b>	Laptop	Laptop
<b>Prosesor</b>	Apple Chip M1	Apple Chip M1

*Table 1. Perangkat Pengujian Sistem*

### b) Pengujian Data Toko

Pada bagian ini akan dijelaskan pengujian fitur untuk memasukkan data kursus baru yang akan dibuat oleh user dengan role Modul Manager pada area Dashboard Modul Manager.

<b>Test ID</b>	TUC001			
<b>Tujuan Test</b>	Mengecek apakah sistem dapat melakukan masukan data kursus dengan tepat			
<b>Kondisi Awal</b>	User berada pada halaman masukan data kursus			
<b>Data Input</b>	<b>Prosedur pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang diperoleh</b>	<b>Kesimpulan</b>
Data kursus “Laravel for Beginner” yang id dan uunya akan degenerate secara otomatis oleh system.	User membuat data kursus melalui form input data kursus.	Data kursus yang baru dibuat akan masuk ke dalam basis data dan dapat tampil di halaman daftar kursus dan detail kursus pada halaman Daftar Kursus user pembuat.	Data kursus masuk ke dalam basis data dan tampil pada halaman daftar kursus dan detail kursus	Pengujian fitur pembuatan data kursus berhasil dilakukan

Table 2. Pengujian Fitur Membuat Data Kursus Aplikasi Talentnesia

### 3.2.2. Pengujian Terhadap Pengguna

Selain pengujian yang dilakukan untuk melihat kesesuaian masukan dengan keluaran lewat pengujian fungsional, dilakukan juga pengujian yang dilakukan kepada pengguna untuk mengetahui kesesuaian proses yang ada dalam sistem dengan fakta yang ada di lapangan. Pengujian dilakukan dengan skenario pengguna melakukan operasi pada aplikasi. Setelah melakukan penggunaan aplikasi, pengguna melakukan pengisian kuesioner.

<b>No.</b>	<b>Course Title</b>	<b>Course Subtitle</b>	<b>Description</b>	<b>Price</b>	<b>Old Price</b>	<b>Image</b>	<b>Slug</b>	<b>Status</b>
<b>1</b>	Laravel for Beginner	Fullstack Development with Laravel	Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry.	3.00	1.00	Uploads/course/laravel.png	Laravel-for-beginner	Published

Table 3. Data Kursus Yang Akan Dibuat

Data pada tabel diatas merupakan data yang akan dimasukkan ke dalam table course yang berada di dalam basis data yang digunakan oleh aplikasi. Kolom price dan old\_price akan digunakan ketika user Modul Manager mengedit data pada kursus tersebut dan ingin mengubah nilai dari harga yang sebelumnya sudah ditentukan.

No.	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
1	Aplikasi mengirim data dengan cepat ke server	90.00%	80.00%	0%	0%
2	Tampilan aplikasi adalah tampilan yang <i>user friendly</i>	80.00%	60.00%	0%	0%
3	Server dapat menanggapi permintaan data dari client dengan cepat	80.00%	60.00%	0%	0%

Table 4. Hasil Kuesioner

Pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner di atas berasal dari kesimpulan yang diambil selama pertemuan evaluasi kemajuan pengerjaan website Talentnesia di Sekawan Media pada fase 1. Dalam pertemuan tersebut, tim kami secara cermat mengevaluasi sejumlah aspek penting pembuatan website ini. Evaluasi melibatkan analisis mendalam terhadap desain tampilan, fitur-fitur yang akan diimplementasikan, serta tingkat user-friendliness dari fitur-fitur yang telah berhasil dikembangkan hingga saat itu.

Diskusi kami mencakup pertimbangan mendalam terhadap antarmuka pengguna, navigasi yang efisien, dan keberlanjutan fungsionalitas website. Kami juga mengevaluasi responsivitas desain terhadap berbagai perangkat, sehingga memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Selain itu, kami memberikan perhatian khusus pada fitur-fitur yang telah diintegrasikan dan sejauh mana fitur-fitur tersebut memenuhi kebutuhan pengguna.

Hasil kesimpulan dari pertemuan tersebut diintegrasikan secara komprehensif sebagai dasar untuk merancang kuesioner. Setiap pertanyaan dirancang dengan cermat untuk mencerminkan fokus evaluasi dan tujuan pengembangan website Talentnesia. Proses ini memastikan bahwa kuesioner mencakup aspek-aspek yang krusial dan relevan, guna mendapatkan tanggapan yang bermanfaat dalam mendukung perbaikan dan pengembangan lebih lanjut dari website ini.

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dengan merinci teori-teori pembelajaran yang relevan, proyek Talentnesia sebagai platform pembelajaran animasi memiliki dasar konseptual yang kuat untuk mendukung pengalaman pembelajaran yang inovatif dan efektif. Konsep konstruktivisme, pembelajaran berbasis masalah, sosial konstruktivisme, gamifikasi, dan pembelajaran multimedia memberikan landasan yang kokoh untuk memandu pengembangan modul pembelajaran.

Pada tahap implementasi, kami melakukan uji coba modul pembelajaran ini dengan melibatkan 10 orang peserta dari Sekawan Media. Uji coba dilakukan melalui serangkaian pengujian yang dipimpin oleh Product Manager (PM). Hasil uji menunjukkan bahwa 80% dari peserta memberikan umpan balik positif, menegaskan bahwa Talentnesia sesuai dengan kebutuhan pengguna di lapangan dalam pembelajaran animasi.

Rapat evaluasi ini menjadi landasan bagi langkah-langkah selanjutnya dalam pengembangan Talentnesia, memastikan bahwa platform ini terus memberikan kontribusi positif bagi pengalaman pembelajaran di bidang animasi.

#### **5.2. Saran**

1. Mengimplementasikan strategi gamifikasi dengan bijak untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran animasi.
2. Berfokus pada pembelajaran berbasis masalah untuk memberikan konteks nyata dalam memahami konsep animasi.
3. Memanfaatkan kekuatan multimedia untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui penggunaan gambar, video, dan animasi.
4. Memberikan umpan balik positif yang segera untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran animasi.

5. Selalu mengupdate dan menyesuaikan konten pembelajaran dengan perkembangan terbaru dalam industri animasi.
6. Mengevaluasi efektivitas pembelajaran secara berkala dan mengembangkan perbaikan berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna.

Dengan saran-saran tersebut, diharapkan Talentnesia dapat menjadi wadah pembelajaran animasi yang memotivasi, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

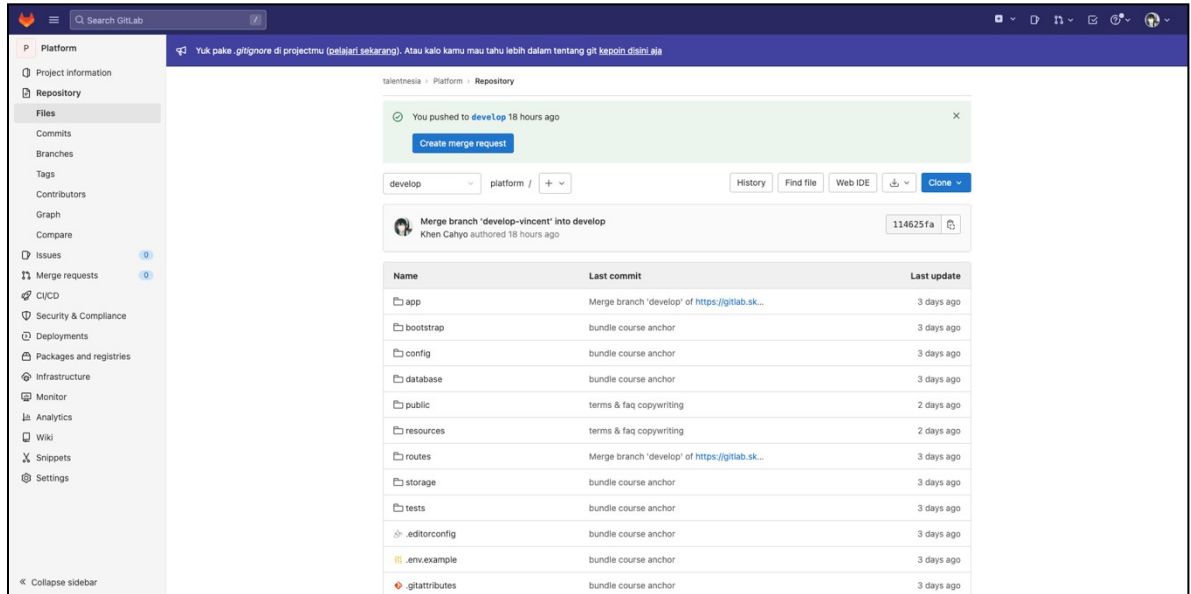
## DAFTAR PUSTAKA

- Hery Afriyadi, Noor Hayati, Sinta Nur Laila, Yana Fajar Prakasa, Rahmat Putra Ahmad Hasibuan, & Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Dewa Gede Hendra Divayana, Wayan Arta Suyasa, & Nyoman Sugihartini. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Novialdi Novialdi, Zubaidah Amir MZ, & Musa Thahir. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Siswa SMK Negeri 5 Pekanbaru*. Retrieved from E-Journal.
- Jakob Nielsen. (2003). *User Experience*.
- Koehler, & Mishra. (2009). *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*.
- Deterding et al. (2011). *Gamification Theory in Learning*.

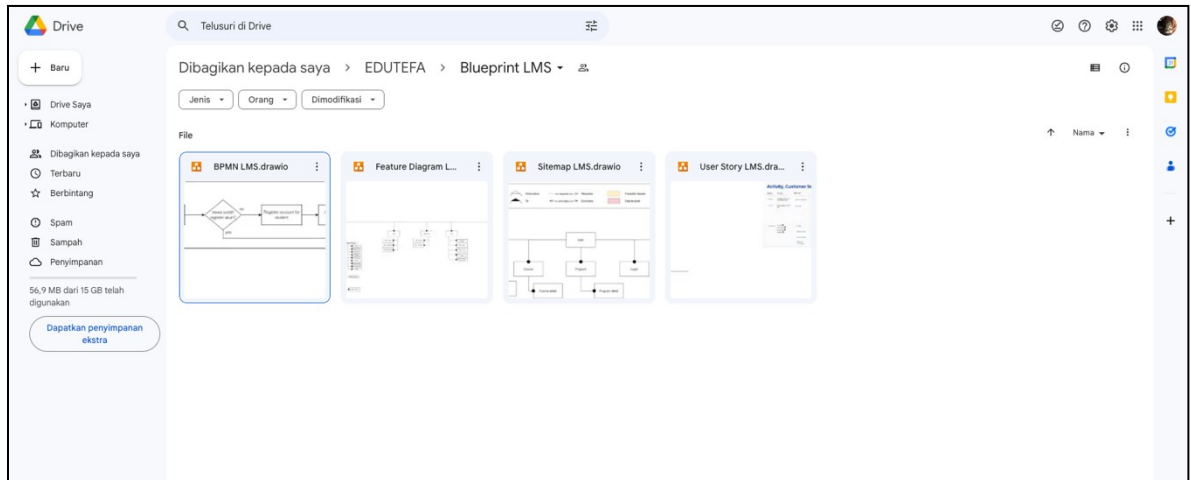


# LAMPIRAN 1

## BUKTI PENGUMPULAN KEBUTUHAN SISTEM



Gambar 16. Pengumpulan Kebutuhan Sistem (Pengerjaan Proyek) di GitLab Sekawan Media



Gambar 17. Pengumpulan Kebutuhan Sistem Diagram Talentnesia

## LAMPIRAN 2

### BUKTI PELAKSANAAN MAGANG



*Gambar 18. Workshop Fullstack Laravel SMKN 6*



*Gambar 19. Workshop Fullstack Laravel SMKN 6*



*Gambar 20. Workshop Fullstack Laravel SMKN 6*



*Gambar 21. Workshop ReactJS SMKN 6*



*Gambar 22. Workshop ReactJS SMKN 6*

## LAMPIRAN 3

### BUKTI LOG BOOK



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
**POLITEKNIK NEGERI MALANG**  
**JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI**  
 Jl. Soekarno Hatta No.9 Malang 65141  
 Telp (0341) 404424 – 404425 Fax (0341) 404420  
 http://www.polinema.ac.id Email: direktur@polinema.ac.id

#### CATATAN KERJA MAGANG



NO	Hari / Tanggal	Catatan Kerja	Mentor
1	Selasa, 21 Februari 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memahami tentang SCRUM, OKR, dan SAS</li> <li>- Membuat PPT tentang SCRUM, OKR, dan SAS</li> <li>- Presentasi pemahaman tentang SCRUM, OKR, dan SaaS</li> <li>- Pemberian tugas project membuat aplikasi TodoApp</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
2	Rabu, 22 Februari 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mulai membuat backend API untuk project aplikasi TodoApp</li> <li>- Mulai membuat frontend project aplikasi TodoApp</li> <li>- Presentasi pemahaman tentang SCRUM, OKR, dan SaaS</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
3	Kamis, 23 Februari 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat CRUD API untuk project aplikasi TodoApp</li> <li>- Fetch data API kedalam frontend website</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
4	Jumat, 24 Februari 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menambahkan fitur upload image untuk user website</li> <li>- Menambahkan konfigurasi email dan username unique pada website</li> <li>- Menambahkan fitur lupa password dan register akun</li> <li>- Memperbagus tampilan halaman website</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
5	Senin, 27 Februari 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentasi Projek Website ToDo yang diberikan oleh mentor</li> <li>- Diskusi mengenai kekurangan dan kelebihan Website ToDo yang telah dibuat</li> <li>- Penambahan materi yang harus dipelajari oleh mentor ( Container Presentasional, ImmutableJS</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo



		useReducer, useImmerReducer, useSWR	
6	Selasa, 28 Februari 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi Website ( Menggunakan Konsep Container Presentasional )</li> <li>- Memahami apa itu konsep Container Presentasional</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
7	Rabu, 1 Maret 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari konsep menggunakan useReducer dan useImmerReducer di ReactJS</li> <li>- Implementasi useReducer dan useImmerReducer di project ToDo Website</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
8	Kamis, 2 Maret 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari konsep ImmutableJS</li> <li>- Implementasi data immutable ke dalam project contoh</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
10	Jumat, 3 Maret 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari lebih lanjut tentang data Immutable di ReactJS</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
11	Senin, 6 Maret 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari konsep dan penggunaan Redux pada ReactJS</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
12	Selasa, 7 Maret 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari konsep dan penggunaan Redux pada ReactJS</li> <li>- Presentasi revisi project website ToDo App</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
13	Rabu, 8 Maret 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat personal project MovieDB sebagai implementasi dari hasil pembelajaran Redux</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
14	Kamis, 9 Maret 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan personal project MovieDB sebagai implementasi hasil pembelajaran Redux</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
15	Jumat, 10 Maret 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan Personal Project MovieDB</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
16	Senin, 13 Maret 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari Software Architect ( Memahami Roadmap )</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
17	Selasa, 14 Maret 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentasi Roadmap Software Architect yang ingin dipelajari</li> <li>- What is Software Architect</li> <li>- What is Software Architecture</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
18	Rabu, 15 Maret 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memahami metode rendering ( SSR, SSG, SPA )</li> <li>- Implementasi pemahaman metode rendering dengan membuat website portofolio</li> <li>- Membuat website portofolio menggunakan metode rendering SSR</li> <li>- Membuat website portofolio menggunakan metode rendering SSG</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
19	Kamis, 16 Maret 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat website portofolio menggunakan metode rendering SPA</li> <li>- Memahami API ( REST &amp; GRAPHQL )</li> <li>- Implementasi pemahaman API dengan membuat REST &amp; GRAPHQL API untuk website ToDo</li> <li>- Membuat REST Api website ToDo App</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo

20	Jumat, 17 Maret 2023	- Membuat GraphQL Api untuk website Todo App	Eko Dedy Purnomo
21	Senin, 20 Maret 2023	- Presentasi pemahaman RoadMap Software Architect - Revisi Rest API ( NodeJS )	Eko Dedy Purnomo
22	Selasa, 21 Maret 2023	- Membuat GraphQL Server sebagai perantara antara Klien dan Rest API ( NodeJS )	Eko Dedy Purnomo
23	Rabu, 22 Maret 2023	- Menggunakan metode load balancer & Rate Limit ( Nginx ) untuk Rest API ( NodeJS ) - Menggunakan Docker compose untuk graphql server yang sudah dibuat	Eko Dedy Purnomo
24	Kamis, 23 Maret 2023	- Membuat website SPA dengan ReactJS - Membuat website SSR dengan Laravel	Eko Dedy Purnomo
25	Jumat, 24 Maret 2023	- Melanjutkan pembuatan website - Membuat website SSG dengan Gatsby	Eko Dedy Purnomo
26	Senin, 27 Maret 2023	- Melanjutkan project presentasi SSR Laravel	Eko Dedy Purnomo
27	Selasa, 28 Maret 2023	- Melanjutkan project presentasi SSR Laravel	Eko Dedy Purnomo
28	Rabu, 29 Maret 2023	- Melanjutkan project presentasi Gatsby JS SSG	Eko Dedy Purnomo
29	Kamis, 30 Maret 2023	- Melanjutkan project presentasi ReactJS SPA - Membuat metode load balancing dan rate limit	Eko Dedy Purnomo
29	Jumat, 31 Maret 2023	- Membuat metode graphql perantara antara client dan rest api	Eko Dedy Purnomo
30	Senin, 3 April 2023	- Presentasi project website SSR - Presentasi project website SPA - Presentasi project website SSG - Presentasi project dengan docker-compose - Pemberian project baru	Eko Dedy Purnomo
31	Selasa, 4 April 2023	- Memelajari UML diagram ( activity diagram ) dan implementasi kedalam project toko baju sederhana - Memelajari UML diagram ( cdm pdm ) dan implementasi kedalam project toko baju sederhana - Memulai project toko baju sederhana menggunakan Laravel livewire ( SSR )	Eko Dedy Purnomo
32	Rabu, 5 April 2023	- Membuat templating frontend untuk website toko baju sederhana Laravel livewire - Membuat database untuk toko baju sederhana Laravel livewire - Membuat backend untuk toko baju sederhana Laravel livewire	Eko Dedy Purnomo
33	Kamis, 6 April 2023	- Mencoba build website toko baju sederhana Laravel livewire SSR	Eko Dedy Purnomo

		- Memulai project blog menggunakan Gatsby strapi SSG	
34	Senin, 10 April 2023	- Presentasi project website dengan rendering SSR (Laravel Livewire) - Presentasi project website dengan rendering SSG (Gatsby - Strapi) - Mempelajari software architecture pattern	Eko Dedy Purnomo
35	Selasa, 11 April 2023	- Mempelajari software pattern architecture	Eko Dedy Purnomo
36	Rabu, 12 April 2023	- Presentasi pembelajaran software architecture pattern - Mempelajari use case diagram	Eko Dedy Purnomo
37	Kamis, 13 April 2023	- Membuat Business Process Diagram untuk App Pemesanan Kendaraan - Membuat Activity Diagram untuk App Pemesanan Kendaraan	Eko Dedy Purnomo
38	Jumat, 14 April 2023	- Membuat Sequence Diagram untuk App Pemesanan Kendaraan - Membuat Features Diagram untuk App Pemesanan Kendaraan	Eko Dedy Purnomo
39	Senin, 17 April 2023	- Presentasi Diagram App Pemesanan Kendaraan yang telah dibuat - Revisi diagram app pemesanan kendaraan yang telah dibuat - Membuat Solution Brief app pemesanan kendaraan - Membuat Business Process Diagram app pemesanan kendaraan	Eko Dedy Purnomo
38	Selasa, 18 April 2023	- Membuat Activity Diagram app pemesanan kendaraan - Membuat Sequence Diagram app pemesanan kendaraan	Eko Dedy Purnomo
39	Rabu, 26 April 2023	- Membuat Activity Diagram app Pemesanan Kendaraan - Membuat Sequence Diagram app Pemesanan Kendaraan	Eko Dedy Purnomo
40	Kamis, 27 April 2023	- Present Diagram - Revisi Use Case Diagram app Pemesanan Kendaraan - Revisi Business Process Diagram app Pemesanan Kendaraan - Revisi Activity Diagram app Pemesanan Kendaraan - Revisi Sequence Diagram app Pemesanan Kendaraan	Eko Dedy Purnomo
41	Jumat, 28 April 2023	- Membuat Feature Diagram App Pemesanan Kendaraan - Membuat Topology Diagram App Pemesanan Kendaraan	Eko Dedy Purnomo
42	Rabu, 3 Mei 2023	- Presentasi UML Diagram App Pemesanan Kendaraan - Revisi Sequence Diagram	Eko Dedy Purnomo
43	Kamis, 4 Mei 2023	- Belajar Metode Agile	Eko Dedy Purnomo

44	Jumat, 5 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Belajar User Story Diagram</li> <li>- Revisi Service Diagram</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
45	Senin, 8 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari User Story Mapping</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
46	Selasa, 9 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari Service Diagram</li> <li>- Membuat Service Diagram</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
47	Rabu, 10 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari User Story Mapping</li> <li>- Mempelajari User Stories</li> <li>- Mempelajari membuat User Story Mapping secara terurut</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
48	Kamis, 11 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat User Stories App Pemesanan Kendaraan</li> <li>- Membuat User Story Mapping App Pemesanan Kendaraan</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
49	Jumat, 12 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat Outline modul belajar Laravel untuk siswa magang SMK</li> <li>- Cek dan Revisi Sequence Diagram App Pemesanan Kendaraan</li> <li>- Cek dan Revisi CDM PDM App Pemesanan Kendaraan</li> <li>- Cek dan Revisi Class Diagram App Pemesanan Kendaraan</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
50	Senin, 15 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat User Stories Projek 3D Platform</li> <li>- Membuat User Story Mapping Projek 3D Platform</li> <li>- Membuat Outline Modul Pembelajaran Fullstack Laravel Intern SMK</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
51	Selasa, 16 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentasi Outline Modul Pembelajaran Fullstack Laravel Intern SMK</li> <li>- Revisi Outline Modul Fullstack Laravel Intern SMK</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
52	Rabu, 17 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentasi Outline Modul Pembelajaran Fullstack Laravel Intern SMK</li> <li>- Revisi Outline Modul Fullstack Laravel Intern SMK</li> <li>- Mencari Refrensi Pembahasan Bab Pengenalan Modul Fullstack Laravel Intern SMK</li> <li>- Membuat Pembahasan Bab Pengenalan Modul Fullstack Laravel Intern SMK</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
53	Jumat, 19 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodule "Apa itu Laravel?"</li> <li>- Membuat pembahasan submodule "Apa itu MVC?"</li> <li>- Membuat pembahasan submodule "Apa itu Bootstrap?"</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
54	Senin, 22 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodul "Configuration" modul pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat pembahasan submodul "Structure" modul pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat challenge modul “Instalasi + Setup” modul pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	
55	Selasa, 23 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain database website sistem informasi perpustakaan untuk modul pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat pembahasan submodul “Desain Database” modul pembelajaran Modul Pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
56	Rabu, 24 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat migrasi Web Perpustakaan untuk modul belajar Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat pembahasan submodule “Migrasi” modul Pembelajaran Modul Pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat Challenge untuk modul Database modul pembelajaran Modul Pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
57	Kamis, 25 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodul “Routing” modul Controller Modul Pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat pembahasan submodule “Request &amp; Response” modul Modul Pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
58.	Jumat, 26 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodul “Routing” modul Controller Modul Pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat pembahasan submodule “Request &amp; Response” modul Controller Modul Pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	
59.	Senin, 29 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodul “Error Handling” modul Controller Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat pembahasan submodul “Middleware” modul Controller Modul Pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
60.	Selasa, 30 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodul “Penggunaan Bootstrap” modul Instalasi Bootstrap Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat pembahasan submodule “Membuat Template” modul Instalasi Bootstrap Modul Pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
61.	Rabu, 31 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat template Frontend untuk modul pembelajaran web perpustakaan Modul Pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat pembahasan submodul “Membuat Template Frontend” modul Instalasi Modul Pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
62.	Senin, 5 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodul “Switch Statement” modul “Blade” Modul Pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodul "Forms" modul "Blade" Modul Pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat pembahasan submodul "Conditional Classes and Styles" modul "Blade" Modul Pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	
63.	Selasa, 6 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodul "Loops" modul "Blade" Modul Pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat pembahasan submodul "URL" modul "URL" Modul Pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
64.	Jumat, 9 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodul "Model" modul "Model" Modul Pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat pembahasan submodul "Basic CRUD" modul "Model" Modul Pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
65.	Senin, 12 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodule "Query Builder" modul "Advanced Model" Pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat pembahasan submodule "Pagination" modul "Advanced Model" Pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat pembahasan submodule "Relation" modul "Advanced Model" Pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
66.	Selasa, 13 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodule "Relation" modul "Advanced Model" Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat pembahasan submodule "Authentication" modul "Session Handling" Pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat pembahasan submodule "Authorization" modul "Advanced Model" Fullstack Laravel Learning</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
67.	Rabu, 14 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodul "Authorization" modul "Session Handling" Fullstack Laravel Learning</li> <li>- Membuat pembahasan submodule "Studi kasus fitur upload gambar profil" modul "File Storage" pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
68.	Kamis, 15 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Koreksi modul pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat pembahasan "Studi kasus upload gambar profil" Fullstack Laravel Learning</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
69.	Jumat, 16 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Koreksi modul pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Koreksi submodule "Authentication" modul "Session Handling" pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Koreksi submodule "Authorization" modul "Session Handling" pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	
70.	Senin, 19 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analisa website Espin Multimedia – Magang Espin Multimedia Australia</li> <li>- Membuat PPT hasil Analisa website Espin Multimedia – Magang Espin Multimedia Australia</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
71.	Selasa, 20 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodule "Logging" modul "File Storage" modul pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat pembahasan submodule "Migration &amp; Seeder" modul "File Storage" modul pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Presentasi hasil Analisa kebutuhan website Espin Multimedia – Magang Espin Multimedia</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
72.	Rabu, 21 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodule "Seeder" modul "File Storage" modul pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Analisa kebutuhan website Company Profile Espin Multimedia – Magang Espin Multimedia</li> <li>- Presentasi kebutuhan website Espin Multimedia kepada tim proyek – Magang Espin</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
73.	Kamis, 22 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodule "Migration" modul "File Storage" modul pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat LoFi Home Page Website Espin Multimedia – Magang Espin Multimedia</li> <li>- Membuat LoFi About Us Website Espin Multimedia – Magang Espin Multimedia</li> <li>- Membuat LoFi Service Website Espin Multimedia – Magang Espin Multimedia</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
74.	Jumat, 23 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodule "Helper" modul "Tips" modul pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat pembahasan submodule "Events" modul "Tips" modul pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat LoFi Detail Service Website Espin Multimedia – Magang Espin</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
75.	Senin, 26 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodule "Laravel Breeze" modul "Tips" modul pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodule "Laravel UI" modul "Tips" modul pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat HiFi Home Page Website Espin Multimedia – Magang Espin</li> </ul>	
76.	Selasa, 27 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodule "Laravel UI" modul "Tips" modul pembelajaran Fullstack Laravel</li> <li>- Membuat HiFi About Us Page Website Espin Multimedia – Magang Espin</li> <li>- Membuat HiFi Services Page Website Espin Multimedia – Magang Espin</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
77.	Senin, 3 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan submodul "Kesimpulan" modul pembelajaran Fullstack Laravel.</li> <li>- Presentasi Desain HiFi Website Company Profile Espin Multimedia – Magang Espin Multimedia</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
78.	Selasa, 4 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi modul pembelajaran Fullstack Laravel.</li> <li>- Revisi desain HiFi Website Company Profile Espin Multimedia</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
79.	Rabu, 5 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi modul pembelajaran Fullstack Laravel.</li> <li>- Membuat Desain Database untuk Final Projek modul Pembelajaran Fullstack Laravel.</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
80.	Kamis, 6 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menambahkan informasi content ke desain HiFi Website Company Profile Espin Multimedia – Magang Espin Multimedia.</li> <li>- Membuat Desain Database untuk Final Project Fullstack Laravel.</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
81.	Jumat, 7 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan Final Projek modul pembelajaran Fullstack Laravel.</li> <li>- Membuat outline modul pembelajaran Backend Developer Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
82.	Senin, 10 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Implementasi desain HiFi About Us Page Website Company Profile Espin Multimedia ke Kode – Espin Multimedia Magang</li> <li>- Implementasi desain HiFi Service Page Website Company Profile Espin Multimedia ke Kode – Espin Multimedia Magang</li> <li>- Membuat outline modul pembelajaran Backend Developer Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
83.	Selasa, 11 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat Pembahasan Modul "Client – Server Pattern" Modul Pembelajaran Backend Laravel.</li> <li>- Membuat Pembahasan Modul "REST &amp; JSON" Modul Pembelajaran Backend Laravel.</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo

84	Rabu, 12 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat Pembahasan Modul “REST &amp; JSON” Modul Pembelajaran Backend Laravel.</li> <li>- Membuat Pembahasan Modul “HTTP Code” Modul Pembelajaran Backend Laravel.</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
85.	Kamis, 13 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat Pembahasan Modul “HTTP Code” Modul Pembelajaran Backend Laravel.</li> <li>- Membuat Pembahasan Modul “Fetching API” Modul Pembelajaran Backend Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
86.	Jumat, 14 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat Pembahasan Modul “HTTP Code” Modul Pembelajaran Backend Laravel.</li> <li>- Membuat Pembahasan Modul “Fetching API” Modul Pembelajaran Backend Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
87.	Senin, 17 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat Pembahasan Modul “Basic Postman” Modul Pembelajaran Backend Laravel</li> <li>- Membuat Pembahasan Modul “Testing API” Modul Pembelajaran Backend Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
88.	Selasa, 18 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat Pembahasan Modul “Testing API” Modul Pembelajaran Backend Laravel</li> <li>- Membuat Pembahasan Modul “Caching DaTa” Modul Pembelajaran Backend Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
89.	Kamis, 20 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat Komparasi Ms. Business vs Google Workspace</li> <li>- Membuat Pembahasan Modul “Testing API” Modul Pembelajaran Backend Laravel</li> <li>- Membuat Pembahasan Modul “Caching Data” Modul Pembelajaran Backend Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
90	Jumat, 21 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat Pembahasan Modul “Caching Data” Modul Pembelajaran Backend Laravel</li> <li>- Membuat Pembahasan Modul “Auth Token JWT” Modul Pembelajaran Backend Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
91	Senin, 24 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi modul pembelajaran Backend Laravel</li> <li>- Membuat Pembahasan Modul “RESTful API with NodeJS &amp; ExpressJS” Modul Pembelajaran Backend Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
92.	Selasa, 25 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat Pembahasan Modul “Auth Token JWT” Modul Pembelajaran Backend Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat outline untuk Java Spring Boot</li> <li>- Revisi modul "Pengenalan" Modul pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	
93.	Rabu, 26 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat desain Database untuk Final Project modul pembelajaran Backend Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
94.	Kamis, 27 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari User Story Diagram</li> <li>- Membuat User Story Diagram E-Commerce</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
95.	Senin, 31 Juli 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat sample BPMN Diagram E-Commerce – Blueprint Development</li> <li>- Revisi modul pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
96.	Selasa, 1 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat sample BPMN Diagram Transaction E-Commerce – Blueprint Development</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
97.	Rabu, 2 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari Userflow Diagram</li> <li>- Membuat sample Userflow Diagram Transaction E-Commerce – Blueprint Development</li> <li>- Mempelajari Tallstack</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
98.	Kamis, 3 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat sample Userflow Diagram Transaction E-Commerce – Blueprint Development</li> <li>- Membuat sample Wireframe E-Commerce – Blueprint Development</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
99.	Jumat, 4 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat sample Userflow Diagram Transaction E-Commerce – Blueprint Development</li> <li>- Membuat sample Wireframe E-Commerce - Blueprint Development</li> <li>- Membuat compare Laravel CMS</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
100.	Senin, 7 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat sample Sitemap Diagram E-Commerce – Blueprint Development</li> <li>- Membuat sample Wireframe E-Commerce – Blueprint Development</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
101.	Selasa, 8 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat sample Sitemap Diagram E-Commerce – Blueprint Development</li> <li>- Membuat sample Feature Diagram E-Commerce – Blueprint Development</li> <li>- Membuat sample Wireframe Diagram E-Commerce – Blueprint Development</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
102.	Rabu, 9 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat sample Feature Diagram E-Commerce – Blueprint Development</li> <li>- Membuat sample Wireframe Diagram E-Commerce – Blueprint Development</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
103.	Kamis, 10 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat sample Feature Diagram E-Commerce – Blueprint Development</li> <li>- Membuat sample Wireframe Diagram E-Commerce – Blueprint Development</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
104.	Senin, 14 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reformat modul pembelajaran Frontend Dex, ReactJS</li> <li>- Mempelajari Typescript</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo



105.	Selasa, 15 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reformat modul pembelajaran Frontend Dev ReactJS</li> <li>- Mempelajari Typescript</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
106.	Rabu, 16 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reformat modul pembelajaran Frontend Dev ReactJS</li> <li>- Mempelajari React Typescript Ionic</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
107.	Jumat, 18 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari React Typescript Ionic</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
108.	Senin, 21 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari React Typescript Ionic</li> <li>- Membuat bahan presentasi pembelajaran React Typescript Ionic</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
109.	Selasa, 22 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat bahan presentasi pembelajaran React Typescript Ionic</li> <li>- Reformat modul pembelajaran Frontend Dev ReactJS</li> <li>- Reformat modul pembelajaran Mobile Dev Ionic</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
110.	Rabu, 23 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat AI video dari platform Synthesia (Magang Espin Multimedia)</li> <li>- Reformat &amp; menambahkan outline modul Frontend Dev ReactJS</li> <li>- Reformat &amp; menambahkan outline modul Mobile Dev Ionic</li> <li>- Membuat modul "Container Presentational" Frontend Dev ReactJS</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
111.	Kamis, 24 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat AI video dari platform Synthesia (Magang Espin Multimedia)</li> <li>- Membuat modul "Fetch Data From API" Frontend Dev ReactJS</li> <li>- Membuat modul "Typescript Hello World" Mobile Dev Ionic</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
112.	Jumat, 25 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat AI video dari platform Synthesia (Magang Espin Multimedia)</li> <li>- Revisi modul "Container-Presentational Component" Frontend Dev (ReactJS)</li> <li>- Membuat modul "Typescript Hello World" Mobile Dev Ionic</li> <li>- Membuat modul Native App Photo Gallery dengan Ionic</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
113.	Senin, 28 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi modul "Container-Presentational Component" Frontend Dev (ReactJS)</li> <li>- Membuat modul Native App Photo Gallery dengan Ionic</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
114.	Selasa, 29 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi modul "Container-Presentational Component" Frontend Dev (ReactJS)</li> <li>- Revisi modul "State Management with Redux" Frontend Dev (ReactJS)</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
115.	Rabu, 30 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari Redux</li> <li>- Short meet modul Frontend Dev ReactJS.</li> <li>- Revisi modul "State Management with Redux" Frontend Dev (ReactJS)</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
116.	Kamis, 31 Agustus 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisi modul "State Management with Redux" Frontend Dev (ReactJS)</li> <li>- Gladi bersih Workshop SMKN 6</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo

117.	Jumat, 1 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Workshop Fullstack Laravel di SMKN 6</li> <li>- Revisi modul "State Management with Redux" Frontend Dev (ReactJS)</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
118.	Senin, 4 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembukaan dan requirements tools &amp; extension di halaman pertama modul Fullstack Laravel</li> <li>- Reformat semua modul Fullstack Laravel dan menambahkan pembukaan.</li> <li>- Reformat modul "Hello Ionic" Mobile Dev Ionic</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
119.	Selasa, 5 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reformat modul Frontend Dev (ReactJS)</li> <li>- Reformat modul Fullstack Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
120.	Rabu, 6 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reformat modul Frontend Dev (ReactJS)</li> <li>- Reformat modul Fullstack Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
121.	Kamis, 7 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reformat modul Frontend Dev (ReactJS)</li> <li>- Reformat modul Mobile Dev Ionic</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
122.	Jumat, 8 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Workshop Fullstack Laravel di SMKN 6</li> <li>- Reformat modul Mobile Dev Ionic</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
123.	Senin, 11 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menambahkan pembahasan pada beberapa modul di Frontend Dev (ReactJS)</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
124.	Selasa, 12 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menambahkan pembahasan React Context pada modul pembelajaran Frontend Dev (ReactJS)</li> <li>- Menambahkan pembahasan Extra Guidelines pada modul pembelajaran Frontend Dev (ReactJS)</li> <li>- Membuat pembahasan Redux Toolkit pada modul pembelajaran Frontend Dev (ReactJS)</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
125.	Rabu, 13 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan Redux Toolkit pada modul pembelajaran Frontend Dev (ReactJS)</li> <li>- Menambahkan pembahasan Hello Ionic pada modul pembelajaran Mobile Dev (Ionic)</li> <li>- Menambahkan pembahasan Ionic UI Component pada modul pembelajaran Mobile Dev (Ionic)</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
126.	Kamis, 14 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menambahkan pembahasan Ionic UI Component pada modul pembelajaran Mobile Dev (Ionic)</li> <li>- Menambahkan pembahasan Native Feature and Capacitor pada modul pembelajaran Mobile Dev (Ionic)</li> <li>- Menambahkan pembahasan Todo App with Ionic pada modul pembelajaran Mobile Dev (Ionic)</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reformat style Main Page <u>modul pembelajaran Mobile Dev (Ionic)</u></li> </ul>	
127.	Jumat, 15 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Workshop Fullstack Laravel di SMKN 6</li> <li>- Belajar React Native</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
128.	Senin, 18 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Belajar komponen React Native</li> <li>- Membuat output score siswa yang mempelajari modul pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
129.	Selasa, 19 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Belajar komponen React Native</li> <li>- Membuat pembahasan Mengenal apa itu React Native pada modul pembelajaran Mobile Dev (Ionic)</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
130.	Rabu, 20 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan Mengenal apa itu React Native pada modul pembelajaran Mobile Dev (Ionic)</li> <li>- Membuat pembahasan Mengapa React Native pada modul pembelajaran Mobile Dev (Ionic)</li> <li>- Membuat pembahasan Perbedaan React Native dan Ionic pada modul pembelajaran Mobile Dev (Ionic)</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
131.	Kamis, 21 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Workshop Fullstack Laravel di SMKN 6</li> <li>- Membuat pembahasan Mengapa React Native pada modul pembelajaran Mobile Dev (Ionic)</li> <li>- Membuat outline baru untuk chapter React Native pada modul pembelajaran Mobile Dev (Ionic)</li> <li>- Membuat template matrix <u>penilaian modul pembelajaran Fullstack Laravel</u></li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
132.	Jumat, 22 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menambahkan pembahasan Todo App with Ionic pada modul pembelajaran Mobile Dev (Ionic)</li> <li>- Membuat pembahasan Introduction to React Native chapter pada modul pembelajaran Mobile Dev (Ionic)</li> <li>- Membuat matrix penilaian modul pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
134.	Senin, 25 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan chapter Hello React Native pada modul pembelajaran Mobile Dev (Ionic)</li> <li>- Membuat pembahasan chapter Simple App with React Native pada modul pembelajaran Mobile Dev (Ionic)</li> <li>- Membuat matrik penilaian modul pembelajaran Fullstack Laravel</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
135.	Selasa, 26 September 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat pembahasan chapter Hello React Native pada modul pembelajaran Mobile Dev (Ionic)</li> <li>- Membuat pembahasan chapter Final Project pada modul pembelajaran Mobile Dev (Ionic)</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo

		- Membuat matrik penilaian modul pembelajaran Fullstack Laravel	
136.	Rabu, 27 September 2023	- Membuat matrik penilaian modul pembelajaran Fullstack Laravel	Eko Dedy Purnomo
137.	Kamis, 28 September 2023	- Workshop Fullstack Laravel di SMKN 6 - Membuat matrik penilaian modul pembelajaran Fullstack Laravel	Eko Dedy Purnomo
138.	Jumat, 29 September 2023	- Adjustment matrik penilaian modul pembelajaran Fullstack Laravel - Adjustment external URL link (Modul Frontend ReactJS) - Adjustment challenge di beberapa chapter (Modul Frontend ReactJS) - Adjustment video/gif di beberapa chapter (Modul Mobile Ionic & React Native)	Eko Dedy Purnomo
139.	Senin, 2 Oktober 2023	- Finishing modul pembelajaran Wordpress	Eko Dedy Purnomo
140.	Selasa, 3 Oktober 2023	- Finishing modul pembelajaran Wordpress	Eko Dedy Purnomo
141.	Rabu, 4 Oktober 2023	- Reformat semua chapter modul pembelajaran Backend Laravel - Reformat semua chapter modul pembelajaran UIUX Designer Figma	Eko Dedy Purnomo
141.	Kamis, 5 Oktober 2023	- Workshop Fullstack Laravel di SMKN 6 - Finishing modul pembelajaran UIUX Designer Figma	Eko Dedy Purnomo
141.	Jumat, 6 Oktober 2023	- Finishing modul pembelajaran UIUX Designer Figma - Menambahkan materi SEO chapter di modul pembelajaran Wordpress	Eko Dedy Purnomo
141.	Senin, 9 Oktober 2023	- Membuat dan menambahkan banner di semua modul pembelajaran Sekawan media dengan Putra (UIUX) - Mempelajari bisnis konsep di IT Security	Eko Dedy Purnomo
142.	Selasa, 10 Oktober 2023	- Mempelajari tentang SOC - Mempelajari struktur website LMSZai - Mempelajari blueprint diagram LMSZai	Eko Dedy Purnomo
143.	Kamis, 12 Oktober 2023	- Workshop Fullstack Laravel di SMKN 6 - Membuat view dan feature Login (Talentnesia) - Membuat view Register (Talentnesia) - Mmbuat view Forgot Password (Talentnesia)	Eko Dedy Purnomo
144.	Jumat, 13 Oktober 2023	- Membuat halaman Forgot Password (Talentnesia) - Membuat Navbar (Talentnesia) - Membuat halaman Home (Talentnesia) - Membuat resume LKS SMKN 6	Eko Dedy Purnomo

145.	Senin, 16 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat halaman Home (Talentnesia)</li> <li>- Membuat Footer website (Talentnesia)</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
146.	Selasa, 17 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat fitur Register (Talentnesia)</li> <li>- Membuat halaman Course (Talentnesia)</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
147.	Rabu, 18 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat halaman Course (Talentnesia)</li> <li>- Membuat halaman Detail Course (Talentnesia)</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
148.	Kamis, 19 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat halaman Detail Course (Talentnesia)</li> <li>- Workshop Fullstack Laravel di SMKN 6</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
149.	Jumat, 20 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Report process Talentnesia</li> <li>- Fix halaman Detail Course (Talentnesia)</li> <li>- Membuat Forgot Password captcha (Talentnesia)</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
150.	Senin, 23 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat halaman FAQ (Talentnesia)</li> <li>- Membuat halaman TnC (Talentnesia)</li> <li>- Membuat tab content di halaman Detail Course (Talentnesia)</li> <li>- Membuat roadmap belajar LKS SMKN 6</li> <li>- Briefing roadmap belajar LKS SMKN 6 ke Fajar dan Dika</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
151.	Selasa, 24 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat tab content di halaman Detail Course (Talentnesia)</li> <li>- Membuat challenge di roadmap belajar LKS SMKN 6</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
152.	Rabu, 25 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat captcha dan fixing view Forgot Password (Talentnesia)</li> <li>- Membuat halaman Course di role Modul Manager (Talentnesia)</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
153.	Kamis, 26 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Workshop Fullstack Laravel di SMKN 6</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
154.	Jumat, 27 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat halaman Course di role Modul Manager (Talentnesia)</li> <li>- Membuat halaman Quiz di role Modul Manager (Talentnesia)</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
156.	Senin, 30 Oktober 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat Config untuk role Teacher (Talentnesia)</li> <li>- Membuat static view Daftar Kelas role Teacher (Talentnesia)</li> <li>- Membuat static view Detail Kelas role Teacher (Talentnesia)</li> <li>- Membuat filter menu di Modul Manager role (Talentnesia)</li> <li>- Membuat outline slide untuk Job Fair SMKN 6</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
157.	Rabu, 1 November 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat halaman Daftar Kelas (Talentnesia)</li> <li>- Membuat halaman Detail Kelas (Talentnesia)</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat halaman Detail Pembelajaran (Talentnesia)</li> <li>- Test merge branch develop</li> <li>- Diskusi tentang visual template slide Job Fair SMKN 6 dengan Putra (UIUX)</li> </ul>	
158.	Kamis, 2 November 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Workshop ReactJS di SMKN 6</li> <li>- Test merge develop branch (Talentnesia)</li> <li>- Melengkapi tab pane di halaman Detail Pembelajaran (Talentnesia)</li> <li>- Fixing slide Job Fair SMKN 6</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
159.	Jumat, 3 November 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat halaman Detail Quiz di Modul Manager role (Talentnesia)</li> <li>- Membuat halaman Detail Assignment di Modul Manager role (Talentnesia)</li> <li>- Membuat semua halaman Blog di Modul Manager role (Talentnesia)</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
160.	Senin, 6 November 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat semua halaman Blog di Admin role (Talentnesia)</li> <li>- Membuat semua halaman CRUD Kategori di Admin role (Talentnesia)</li> <li>- Membuat semua halaman CRUD Kupon Diskon di Admin role (Talentnesia)</li> <li>- Membuat semua halaman CRUD Sertifikat di Admin role (Talentnesia)</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
161.	Selasa, 7 November 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat semua halaman CRUD Mentor di Admin role (Talentnesia)</li> <li>- Membuat semua halaman CRUD Level di Admin role (Talentnesia)</li> <li>- Membuat semua halaman Talentpool di Admin role (Talentnesia)</li> <li>- Membuat fitur search di halaman Talentpool role Admin (Talentnesia)</li> <li>- Merge develop branch</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
162.	Rabu, 8 November 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat fitur search di halaman Blog role Admin (Talentnesia)</li> <li>- Membuat fitur search di halaman Level role Admin (Talentnesia)</li> <li>- Membuat fitur search di halaman Kategori role Admin (Talentnesia)</li> <li>- Membuat fitur search di halaman Kupon Diskon role Admin (Talentnesia)</li> <li>- Membuat fitur search di halaman Mentor role Admin (Talentnesia)</li> <li>- Membuat fitur search di halaman Template Sertifikat role Admin (Talentnesia)</li> <li>- Menambahkan random popular course di Landing page (Talentnesia)</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo
163.	Kamis, 9 November 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Workshop ReactJS di SMKN 6</li> <li>- Mempelajari Razor ASP.NET</li> <li>- Diskusi tentang Talentnesia dengan mbak Yunita</li> </ul>	Eko Dedy Purnomo

164.	Jumat, 10 November 2023	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mempelajari Razor ASP.NET</li><li>- Re-create BE+FS Issues &amp; Solutions mapping</li></ul>	Eko Dedy Purnomo
------	-------------------------	--	------------------

Malang, 10 November 2023



(Eko Dedy Purnomo)