

PROPOSAL PERMOHONAN MAGANG MANDIRI

PT MULTI SPUNINDO JAYA Tbk

Desa Jabaran, Kecamatan Balongbendo
Krian, Sidoarjo, Jawa Timur – Indonesia 61263



Disusun Oleh:

Theodore Manuel Sahasika 23081010282

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR

2025



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. Raya Rungkut Madya - Gunung Anyar Surabaya 60294
Email: informatika@upnjatim.ac.id, Laman: <https://if.upnjatim.ac.id/>

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, proposal permohonan magang mandiri ini dapat disusun dengan baik sebagai salah satu langkah awal dalam mempersiapkan program magang yang akan dilaksanakan pada semester 5. Magang ini merupakan bagian dari pemenuhan kurikulum di program studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.

Proposal ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai kegiatan magang yang akan diikuti oleh mahasiswa, sekaligus menjadi acuan bagi semua pihak terkait dalam mendukung kelancaran pelaksanaan magang. Kegiatan magang ini diharapkan dapat memberikan pengalaman praktis yang bermanfaat bagi mahasiswa dalam mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dunia kerja nyata, serta mengasah kemampuan teknis dan non-teknis mereka.

Dalam penyusunan proposal ini, kami menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, baik dari segi penyusunan maupun substansi. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan masukan, kritik, dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan proposal ini dan suksesnya pelaksanaan magang nantinya.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam proses penyusunan proposal ini. Semoga program magang yang direncanakan dapat berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat yang maksimal bagi mahasiswa, instansi, dan semua pihak yang terlibat.

Surabaya, 21 Juli 2025

Penulis



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. Raya Rungkut Madya - Gunung Anyar Surabaya 60294
Email: informatika@upnjatim.ac.id, Laman: <https://if.upnjatim.ac.id/>

DAFTAR ISI

COVER

PROPOSAL PERMOHONAN MAGANG MANDIRI.....	1
KATA PENGANTAR.....	2
DAFTAR ISI.....	3
BAB I.....	4
PENDAHULUAN.....	4
1.1 Latar Belakang.....	4
1.2 Tujuan.....	5
1.3 Manfaat.....	5
BAB II.....	7
RENCANA MAGANG.....	7
2.1 Bentuk Kegiatan Magang.....	7
2.2 Pelaksanaan Magang.....	8
2.3 Data Peserta.....	8
BAB III.....	9
INTEGRASI MAGANG.....	9
3.1 Mata Kuliah yang Telah Dipelajari.....	9
3.2 Bidang yang Diminati.....	9
BAB IV.....	10
PENUTUP.....	10
LAMPIRAN.....	11



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. Raya Rungkut Madya - Gunung Anyar Surabaya 60294
Email: informatika@upnjatim.ac.id, Laman: <https://if.upnjatim.ac.id/>

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat telah mengubah berbagai sektor, mulai dari bidang pemerintahan, industri hingga layanan publik. Perubahan ini membutuhkan sumber daya manusia yang tidak hanya menguasai teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan teknologi secara efektif dalam lingkungan kerja nyata. Sebagai mahasiswa semester 5 Program Studi Informatika di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, saya menyadari betapa pentingnya pengalaman kerja praktis melalui program magang untuk menghubungkan antara pengetahuan akademik dengan kebutuhan dunia industri serta untuk mengasah keterampilan teknis maupun non-teknis sesuai dengan tuntutan era digital saat ini.

Dalam rangka mendukung tujuan tersebut, saya mengajukan permohonan magang di PT MULTI SPUNINDO JAYA, yang merupakan produsen nonwoven terkemuka di Indonesia. Fasilitas produksi yang dilengkapi dengan mesin-mesin modern dan canggih serta sistem kontrol yang baik dengan operasi yang handal dan kualitas yang konsisten. Serta mengoperasikan Sistem Manajemen Mutu Total dengan staf terlatih yang berkomitmen untuk memastikan bahwa pelanggan menerima variasi produk dan solusi terbaik untuk kebutuhan pelanggan. PT Multi Spunindo jaya percaya pada kolaborasi di seluruh divisi perusahaan serta dengan bisnis dan industri lainnya. Berkomitmen untuk memimpin industri nonwoven melalui teknologi, penelitian, dan nilai - untuk mengembangkan solusi bagi dunia yang lebih baik melalui pembuatan bahan nonwoven

Melalui program magang ini, saya berharap dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh, memahami berbagai dinamika di bidang teknologi informasi, serta mempersiapkan diri lebih baik dalam menghadapi dunia kerja. Selain itu, saya juga ingin berkontribusi secara positif kepada PT Multi Spunindo Jaya dalam bidang informatika sesuai dengan kemampuan yang saya miliki.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. Raya Rungkut Madya - Gunung Anyar Surabaya 60294
Email: informatika@upnjatim.ac.id, Laman: <https://if.upnjatim.ac.id/>

1.2 Tujuan

Adapun tujuan yang diperoleh dalam pelaksanaan program magang mandiri yaitu:

- a. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan di Program Studi S1 Informatika UPN “Veteran” Jawa Timur ke dalam praktik kerja nyata di dunia industri.
- b. Meningkatkan kompetensi mahasiswa baik dalam aspek teknis (seperti pengembangan perangkat lunak, analisis sistem, atau desain antarmuka) maupun aspek non-teknis (seperti komunikasi, kerja sama tim, dan manajemen waktu).
- c. Menjadi sarana pembelajaran dan pengalaman bagi mahasiswa dalam memahami proses kerja profesional, alur proyek teknologi informasi, serta dinamika kerja di lingkungan industri atau lembaga terkait.
- d. Mendukung pencapaian visi dan misi program studi serta universitas dalam menciptakan lulusan yang kompeten, profesional, dan siap menghadapi tantangan industri di era transformasi digital.

1.3 Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dalam pelaksanaan program magang mandiri yaitu:

- **Manfaat bagi Lembaga atau Perusahaan yang Bersangkutan:**

- a. Lembaga atau perusahaan mendapatkan akses ke talenta muda yang berpotensi menjadi karyawan di masa depan, sehingga lembaga atau perusahaan dapat melihat kemampuan mahasiswa secara langsung sebelum menawarkan posisi tetap.
- b. Mahasiswa magang dapat berkontribusi dalam proyek-proyek lembaga atau perusahaan, memberikan perspektif baru, serta membantu menyelesaikan pekerjaan yang memerlukan keterampilan teknis.
- c. Melalui program magang, lembaga atau perusahaan dapat membangun hubungan yang lebih erat dengan universitas, membuka peluang kerja sama di bidang penelitian, pengembangan, atau perekrutan calon karyawan.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. Raya Rungkut Madya - Gunung Anyar Surabaya 60294
Email: informatika@upnjatim.ac.id, Laman: <https://if.upnjatim.ac.id/>

- d. Lembaga atau perusahaan yang berpartisipasi dalam program magang berpotensi meningkatkan citra dan reputasinya sebagai tempat kerja yang mendukung pendidikan dan pengembangan profesional mahasiswa.

- **Manfaat bagi Program Studi:**

- a. Dengan adanya program magang, program studi dapat menghasilkan lulusan yang lebih siap kerja, memiliki kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan industri, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi terbaru.
- b. Program studi Informatika dapat menjalin hubungan yang lebih kuat dengan lembaga atau perusahaan mitra, membuka peluang untuk kolaborasi di bidang penelitian, pengembangan kurikulum, atau program-program lain yang mendukung peningkatan mutu pendidikan.
- c. Kesuksesan program magang dapat meningkatkan akreditasi dan reputasi program studi karena lulusannya memiliki pengalaman praktis yang diakui oleh industri.
- d. Pengalaman mahasiswa di dunia kerja dapat memberikan masukan penting bagi program studi untuk terus memperbarui kurikulum agar relevan dengan kebutuhan industri.

- **Manfaat bagi Mahasiswa:**

- a. Mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk merasakan langsung dinamika dan tantangan dalam pengembangan aplikasi di dunia kerja nyata sehingga dapat mempersiapkan diri menghadapi tuntutan profesional setelah lulus.
- b. Mahasiswa juga dapat mengasah keterampilan teknis sesuai minat pada bidang IT sekaligus memperkuat keterampilan konseptual dan relasional yang dibutuhkan dalam tim pengembang perangkat lunak profesional dan lingkungan kerja berbasis teknologi modern.
- c. Pengalaman magang memberikan peluang untuk mendapatkan jaringan profesional di industri dan meningkatkan kesempatan mendapatkan pekerjaan setelah lulus.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. Raya Rungkut Madya - Gunung Anyar Surabaya 60294
Email: informatika@upnjatim.ac.id, Laman: <https://if.upnjatim.ac.id/>

- d. Mahasiswa bisa menerapkan pengetahuan akademis yang telah dipelajari selama perkuliahan dalam situasi dunia nyata serta memperkuat pemahaman dan keahlian mereka.
- e. Mahasiswa belajar untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja, berkomunikasi secara efektif, bekerja dalam tim yang dinamis, dan meningkatkan *soft skills* yang dibutuhkan di dunia kerja.

BAB II

RENCANA MAGANG

2.1 Bentuk Kegiatan Magang

Untuk memastikan pelaksanaan praktik kerja berjalan secara optimal, diperlukan sistem penugasan yang terorganisir serta pendampingan yang memadai. Setiap mahasiswa yang menjalani magang diberikan informasi yang jelas mengenai tugas yang ditentukan oleh lembaga atau perusahaan, dilengkapi dengan silabus atau panduan kerja yang sesuai dengan bidang dan mata kuliah konversi yang telah diajukan. Selain itu, diharapkan pihak lembaga atau perusahaan:

- a. Menyusun **Silabus atau Panduan Kerja** sesuai bidang yang disepakati.
- b. Menunjuk mentor atau pembimbing lapangan untuk memberikan arahan, supervisi, serta evaluasi kegiatan magang.
- c. Menyediakan dan memproses dokumen pendukung seperti:
 - ***Logbook Activity*** sebagai catatan harian kegiatan mahasiswa.
 - ***Memorandum of Agreement (MoA)*** dan/atau ***Implementation Arrangement (IA)***, yang wajib menggunakan template resmi dari fakultas.
 - ***Letter of Agreement (LoA)***, disiapkan langsung oleh lembaga atau perusahaan yang bersangkutan sebagai bentuk persetujuan pelaksanaan magang mahasiswa.
 - Dokumen tambahan lain yang disesuaikan dengan kebijakan kampus.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. Raya Rungkut Madya - Gunung Anyar Surabaya 60294
Email: informatika@upnjatim.ac.id, Laman: <https://if.upnjatim.ac.id/>

2.2 Pelaksanaan Magang

Program magang mandiri ini dirancang berlangsung sekitar lima bulan, dimulai dari bulan Agustus hingga Desember. Namun, apabila terjadi perubahan atau ketidaksesuaian yang disepakati bersama pihak lembaga atau perusahaan, maka akan ada penyesuaian termasuk durasi kerja. Sesuai dengan rencana, magang ini akan dilaksanakan pada tempat dan waktu berikut :

Tempat : PT MULTI SPUNINDO JAYA Tbk

Alamat : Desa Jabaran, Kecamatan Balongbendo Krian, Sidoarjo, Jawa Timur
– Indonesia 61263

Waktu : 18 Agustus 2025 – 29 Desember 2025

2.3 Data Peserta

Pelaksana dalam kegiatan Praktik Magang ini adalah Mahasiswa Program Studi S1 Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur Angkatan 2023:

Nama	: Theodore Manuel Sahasika
NPM	: 23081010282
Program Studi	: Informatika
Semester	: 5
Jenis Kelamin	: Laki-laki
Tempat, Tanggal Lahir	: Tangerang, 29 Maret 2005
Alamat	: Perum Citra Tropodo, Jln Citra Mawar no 49, Tropodo, Waru, Sidoarjo
No.Handphone	: 081932943057
Email	: theodorems29@gmail.com



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. Raya Rungkut Madya - Gunung Anyar Surabaya 60294
Email: informatika@upnjatim.ac.id, Laman: <https://if.upnjatim.ac.id/>

BAB III

INTEGRASI MAGANG

3.1 Mata Kuliah yang Telah Dipelajari

Program magang mandiri ini disusun berdasarkan mata kuliah yang telah dipelajari selama perkuliahan di Program Studi S1 Informatika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Berikut adalah daftar mata kuliah yang telah ditempuh:

- | | |
|-------------------------------------|------------------------------------|
| 1. Sistem dan Teknologi Informasi | 12. Statistik Komputasi |
| 2. Etika dan Kompetensi Informatika | 13. Basis Data Lanjut |
| 3. Matematika Komputasi | 14. Pemrograman Lanjut |
| 4. Arsitektur Komputer | 15. Sistem Operasi |
| 5. Aljabar Linier dan Matrik | 16. Analisis dan Desain Sistem |
| 6. Algoritma dan Pemrograman | 17. Pemrograman Berorientasi Objek |
| 7. Basis Data | 18. Kecerdasan Buatan |
| 8. Sistem Digital | 19. Jaringan Komputer |
| 9. Matematika Diskrit | 20. Rekayasa Perangkat Lunak |
| 10. Metode Numerik | 21. Desain Antarmuka |
| 11. Struktur Data | 22. Pemrograman Web |

3.2 Bidang yang Diminati

Bidang peminatan mahasiswa magang disesuaikan dengan kompetensi untuk menunjang kelancaran penyelesaian Laporan Praktek Magang Mandiri maka saya memilih untuk ditempatkan di bidang *IT* / bidang yang se linier dengan Program studi Informatika.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. Raya Rungkut Madya - Gunung Anyar Surabaya 60294
Email: informatika@upnjatim.ac.id, Laman: <https://if.upnjatim.ac.id/>

BAB IV
PENUTUP

Demikian proposal permohonan magang mandiri yang kami ajukan dengan harapan dapat memberikan gambaran singkat dan jelas mengenai maksud dan tujuan adanya program ini pada lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, besar harapan kami untuk dapat melaksanakan program magang yang kami ajukan untuk lembaga atau perusahaan ini. Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu melimpahkan rahmat dan petunjuk-Nya kepada kita semua.

Atas bantuan dan kerja sama seluruh pihak yang terkait, kami ucapkan terima kasih.



LAMPIRAN

THEODORE MANUEL SAHASIKA

Full Stack Developer | AI/ML Engineer

Surabaya | theodorems29@gmail.com | (+62) 8132943057 |
<http://www.linkedin.com/in/theodore-manuel-sahasika/> | <https://github.com/THeoms29>

PROFIL

Mahasiswa informatika semester 5 yang memiliki minat besar di bidang Full Stack serta aktif dalam mengembangkan keterlampiran melalui proyek akademik. Memiliki ketertarikan untuk magang di bidang Full Stack dan AI/machine learning engineer. Telah menguasai dasar seperti HTML, CSS, Javascript, PHP (Native) dan python. Memiliki pengalaman dalam proyek yang berkaitan dengan proyek Full stack yaitu pembuatan situs web Pariwisata berbasis HTML, CSS, dan PHP, proyek aplikasi desktop system administrasi sekolah berbasis Java dan proyek AI yaitu analisis sentimen dengan Recurrent Neural Network (RNN) dan Naive Bayes. Mempunyai motivasi tinggi untuk terus belajar dan berkembang sebagai Full Stack dan AI/ Machine Learning Engineer yang menghasilkan solusi digital yang fungsional dan inovatif.

PENDIDIKAN

S1 Informatika - UPN "VETERAN" Jawa Timur Ags 2023 - Sekarang
• IPK terakhir: 3,92/4,00

PENGALAMAN ORGANISASI DAN KEPANITIAAN

HIMATIFA UPN "Veteran" Jawa Timur Jan 2025 - Sekarang
Kepala Komisi Kemahasiswaan – Badan Legislatif Jurusan
• Mengawasi semua aspek teknis acara organisasi.
• Menjadi jembatan langsung dalam menyampaikan aspirasi, saran, dan kritik dari keluarga mahasiswa kepada himpunan.

PEMABA 2024 (PEKAN MAHASISWA BARU) Ags 2024 – Ags 2024
Kepala Divisi Keamanan
• Mengawasi aspek keamanan selama jalannya acara
• Mengamankan jalanya acara berlangsung

PROJECT

Analisis Sentimen dengan RNN dan Naïve bayes 2025
(Python)
• Menganalisis sentimen berdasarkan statement dengan penghitungan TF-IDF
• Mengklasifikasi sentimen berdasarkan positif, negatif, dan netral sebuah statement twitter
• Menganalisis sentimen berdasarkan statement dengan naïve bayes
• Membandingkan hasil training dataset antara TF-IDF dan naïve bayes

Baweanique Tour & Travel - Website Frontend dan Backend 2025
(HTML, CSS, Javascript)
• Membuat antarmuka dan pengalaman pengguna untuk website layanan tour & travel "Baweanique" dengan fitur utama seperti pencarian paket wisata, pemesanan berdasarkan jadwal, dan keranjang booking interaktif.

Gambar L13. CV Theodore Manuel Sahasika (Halaman Pertama)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. Raya Rungkut Madya - Gunung Anyar Surabaya 60294
Email: informatika@upnjatim.ac.id, Laman: <https://if.upnjatim.ac.id/>

jenis data sehingga kegunaannya sangat luas. Memberikan pengetahuan untuk membuat kecerdasan buatan dengan mudah sehingga semua orang dapat membuat dan menggunakannya. Dan pemahaman mengenai kecerdasan buatan dapat dipelajari oleh semua orang.

Bootcamp Gratis Artificial Intelligence – intelligo.id

Mei 12 – Mei 16 2025

Mempelajari pengertian dasar kecerdasan buatan, mulai dari definisi hingga penerapannya di dunia nyata. Bagaimana mengimplementasikan kecerdasan buatan dengan algoritma Convolutional Neural Network (CNN) dan pembuatan chatbot.

KEMAMPUAN

Hard Skill

- Pemodelan dan Evaluasi Data
- Natural Language Processing
- Bahasa pemrograman C, Java, C++, Python
- Dasar Web Development - *Frontend* (HTML, CSS, JavaScript dasar)

Soft Skill

- Komunikasi Tim & Organisasi
- Komunikasi Visual
- Problem Solving
- Kreativitas & Adaptasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. Raya Rungkut Madya - Gunung Anyar Surabaya 60294
Email: informatika@upnjatim.ac.id, Laman: <https://if.upnjatim.ac.id/>

- Merancang system CRUD dalam fitur pencarian paket wisata, pemesanan berdasarkan jadwal, dan keranjang booking
- Menghasilkan interaktif page dan *high-quality experience*, mencakup halaman utama (homepage), daftar paket wisata (package), pemilihan jadwal (schedule), serta halaman keranjang (cart) dengan status pemesanan (pending & confirmed).

Aplikasi Desktop Sistem Administrasi Sekolah- Website Frontend dan Backend
(Java)

2025

- Membuat antarmuka dan pengalaman pengguna untuk aplikasi system administrasi sekolah dengan fitur utama seperti input nilai, absensi, input inventaris, pengaturan jadwal Pelajaran, peminjaman buku, manajemen user dan registrasi.
- Merancang system dalam fitur utama yang memungkinkan penggunaan menggunakannya dengan *user experience* yang baik
- Menghasilkan interaktif page dan *high-quality experience*, mencakup halaman utama (homepage), input nilai, absensi, input inventaris, pengaturan jadwal pelajaran, peminjaman buku, manajemen user dan registrasi.

PELATIHAN

Belajar Dasar AI - Dicoding

Mar 2025 - Apr 2025

Mempelajari pengertian dasar kecerdasan buatan, mulai dari definisi hingga penerapannya di dunia nyata. Bagaimana mengimplementasikan kecerdasan buatan ke dalam berbagai industri dan berbagai jenis data sehingga kegunaannya sangat luas. Memberikan pengetahuan untuk membuat kecerdasan buatan dengan mudah sehingga semua orang dapat membuat dan menggunakannya. Dan pemahaman mengenai kecerdasan buatan dapat dipelajari oleh semua orang.

Bootcamp Gratis Artificial Intelligence – intelligo.id

Mei 12 – Mei 16 2025

Mempelajari pengertian dasar kecerdasan buatan, mulai dari definisi hingga penerapannya di dunia nyata. Bagaimana mengimplementasikan kecerdasan buatan dengan algoritma Convolutional Neural Network (CNN) dan pembuatan chatbot.

KEMAMPUAN

Hard Skill

- Pemodelan dan Evaluasi Data
- Natural Language Processing
- Bahasa pemrograman C, Java, C++, Python
- Dasar Web Development - *Frontend* (HTML, CSS, JavaScript dasar)

Soft Skill

- Komunikasi Tim & Organisasi
- Komunikasi Visual
- Problem Solving
- Kreativitas & Adaptasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. Raya Rungkut Madya - Gunung Anyar Surabaya 60294
Email: informatika@upnjatim.ac.id, Laman: https://if.upnjatim.ac.id/

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR

TRANSKRIP

NAMA : Theodore Manuel Sahasika
NPM : 23081010282
TEMPAT/TGL.LAHIR : Kab. Tangerang, 29 Maret 2005
FAKULTAS : Ilmu Komputer
PROGRAM STUDI : Informatika

No.	Nama Kuliah	Sks	Nilai	No.	Nama Kuliah	Sks	Nilai
1	Agama Kristen	2	A	16	Kewarganegaraan	2	A
2	ALGORITMA & PEMROGRAMAN	3	A-	17	MATEMATIKA DISKRIT	3	A-
3	ALJABAR LINIER & Matrik	3	A	18	MATEMATIKA KOMPUTASI	3	A-
4	ANALISIS & DESAIN SISTEM	3	A-	19	METODE NUMERIK	3	A-
5	ARSITEKTUR KOMPUTER	3	A	20	Pancasila	2	A
6	Bahasa Indonesia	2	A	21	PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK	3	A
7	Bahasa Inggris	3	A	22	PEMROGRAMAN LANJUT	3	B+
8	BASIS DATA	3	A-	23	PEMROGRAMAN WEB	3	A
9	BASIS DATA LANJUT	3	A	24	REKAYASA PERANGKAT LUNAK	3	A
10	BELA NEGARA	3	A	25	SISTEM & TEKNOLOGI INFORMASI	3	A
11	DESAIN ANTARMUKA	3	A	26	SISTEM DIGITAL	3	A
12	ETIKA & KOMPETENSI INFORMATIKA	3	A	27	SISTEM OPERASI	3	A
13	JARINGAN KOMPUTER	3	A	28	STATISTIK KOMPUTASI	3	A-
14	KECERDASAN BUATAN	3	A	29	STRUKTUR DATA	3	A
15	Kepemimpinan	2	A	-			

JUMLAH SKS YANG DITEMPUH : 82
INDEKS PRESTASI KUMULATIF : 3,92

Surabaya, 21/07/2025
Wakil Dekan I

Dr. Ir. I Gede Susrama M.P. ST.MT
NIP. 197006192021211009

Gambar L15. Transkrip Nilai Theodore Manuel Sahasika