

LAPORAN KEGIATAN WEBINAR NASIONAL IT TODAY 2022

**DEVELOP IT SKILLS TO FACE POSTPANDEMIC ERA BY
UNDERSTANDING TODAY'S ISSUES**



Disusun Oleh :

HENDRI

0327038702

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS NUSA MANDIRI**

2022

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Kegiatan

IT Today 2022 merupakan acara nasional bertemakan teknologi yang pada tahun ini mengusung tema "*Develop IT Skills To Face Postpandemic Era by Understanding Today's Issues*" diselenggarakan oleh Departemen Ilmu Komputer FMIPA IPB bersama dengan Himpunan Mahasiswa Ilmu komputer. Kegiatan ini diselenggarakan dalam berbagai rangkaian acara: *UX Today*, *Hack Today*, *IT Business Competition*, *Ilkomunity Seminar*, *National Seminar*, dan *Workshop*.

Seminar Nasional *IT Today 2022* adalah salah satu rangkaian acara dalam kegiatan *IT Today 2022* yang ditujukan kepada mahasiswa atau khalayak umum yang tertarik dengan bidang IT, sebagaimana tema yang diusung pada *IT Today 2022* yaitu "*Develop IT Skills To Face Post-pandemic Era by Understanding Today's Issues*" yang diharapkan dapat membuka mata generasi muda Indonesia terhadap perkembangan IT setelah era pandemi.

1.2. Maksud dan Tujuan Kegiatan

Maksud dan tujuan dari acara *IT Today* kali ini membahas tentang perkembangan teknologi setelah masa pandemi. Sehingga, tema yang diusung adalah "*Develop IT Skills To Face Post-pandemic Era by Understanding Today's Issues*" acara ini akan membekali generasi muda Indonesia dengan menambahkan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan motivasi untuk mengembangkan IT skills.

Dalam acara ini, peserta diharapkan dapat terus mengembangkan IT *skills* yang dimiliki serta dapat menyadarkan kalangan muda dan generasi milenial untuk lebih memperhatikan perkembangan isu-isu IT guna menghasilkan generasi yang terbaik untuk bangsa.

Recording **LIVE** YouTube

You are viewing Operator's screen View Options

A participant has enabled Closed Captioning Who can see this transcript? Recording on

Sandhika Galih

Education

- Institut Teknologi Bandung | Master of Engineering Information Technology | 2009 - 2011
- Universitas Pasundan Bandung | Bachelor of Engineering, Informatics Engineering | 2004 - 2008

Work Summary

- Web Programming UNPAS | Founder | Jan 2015 - present
- Universitas Pasundan | Lecturer | 2008 - present

Competencies

- Teaching in Web Design and Web Programming
- Research in Web Technology, Multimedia, Cognitive Science and UI/UX Design




Sandhika Galih	Fitria Nuryantika	Agung Baitul Hikmah ...
MC_Salma Nadhira	Sony H. Wijaya	Nabil Raihan Alfarizi
Salma Millati Hanipah	Muhammad Niam	FJL_M Fahmi Jul...
Abdul Hamid	Farhan Mulyawan	syabrina rahmawati
H	Mia Rosmiati	Ahmad Hafidzul Kahfi
Eto Yulianto	Elah Nurlelah	Fauzi Ahmad

Unmute Stop Video Participants 353 Chat Share Screen Record Show Captions Reactions Apps Leave

BAB II

LAPORAN KEGIATAN

2.1. Bentuk Kegiatan

Webinar Nasional *IT Today 2022* diselenggarakan oleh Departemen Ilmu Komputer FMIPA IPB bersama dengan Himpunan Mahasiswa Ilmu komputer dengan Tema "*Develop IT Skills To Face Postpandemic Era by Understanding Today's Issues*" dilaksanakan secara *online* melalui *zoom*.

2.2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan seminar (webinar) dilaksanakan pada :

Tanggal : Minggu, 18 September 2022

Waktu : 12.30 s.d 16.30 WIB

Platform : Zoom

Link Zom :

<https://us06web.zoom.us/j/89704781078?pwd=Mm9Ua2JUeUp0VEE5VVF6UWorOEd>

[TUT09#success](#)

<https://ipb.link/semnas-ittoday2022>

2.3. Hasil Kegiatan

Narasumber pertama di paparkan oleh **Bapak Sandhika Galih**, memberikan bahasan mengenai "*Learn To How Learn To Programming*" beberapa quotes terkait belajar programming diantaranya "alasan belajar programming mengajarkan kita untuk berpikir (*Steve Jobs*)", "belajar programming beberapa tahun kemudian seperti belajar membaca dan menulis (*Mark Zuckeberg*)".

A. Kenapa Belajar Programming:

1. *Solving Problems;*
2. *Make Things Easier;*

3. *Create Something For “Nothing”*;
4. *Technical Skill + Creativity*;
5. *Improve Communication & Collaboration*;

B. 10 Tips Belajar Programming:

1. Tentukan tujuan belajar programming;
2. Siapkan mental dan *mindset* yang tepat;
3. Pilih bahasa pemrograman;
4. Cari jalur belajar dan sumber belajar;
5. Perkuat fundamental;
6. Belajar googling dan baca dokumentasi;
7. Berdamai dengan “*error*”;
8. Buat sesuatu dari hasil belajar (dan pameran!);
9. Jangan belajar sendiri;
10. Mengembalikan ilmu yang sudah di dapatkan;

Narasumber kedua di paparkan oleh **Bapak Fasial Yahya**, memberikan bahasan mengenai “**Data Privacy And Cyber Attack**” *Cyber Security* tak terlepas dari *control* dan *defensive* pada sebuah jaringan mengingat beralihnya penyimpanan data dari *hardisk* ke *cloud computing*, pada saat ini sisi keamanan sudah menyerang kepada *privacy risk* yang di serang adah dipertukarkan adalah data, yang terjadi saat ini adalah manusia lebih senang teknologi canggih, semakin mudah mengakses teknologi menimbulkan terjadi kejahatan , *average* biaya total 4,35 juta dollar (IBM,2022) untuk data *breach*, beberapa case trending serangan di situs **game online** diantaranya pada tahun 2022 yang terjadi diantaranya: 23 juta *manga toon*, 69 juta *neopets*, 163 juta *twillo/doordash* dimana trending serangan *hacker* selalu mengarah kepada “**data poople** *hacker* dengan tujuan untuk mengkapitalisasi data, *cost and benefit*.”

Cyber Crime struktur terdiri dari beberapa bagian diantaranya: *administrator, subject matters expert, intermediaries/brokers, vendor, mules(intentational), general members, mules (unintentional)*. *Human firewall* sangat diperlukan dalam *cyber security* ada beberapa cara mengatasi *cyber security* salah satunya *social media*, sering mengganti *password*, *filterisasi* aplikasi di handphone terutama pada aplikasi yang bisa *tracking*, selalu *backup* data terhadap serangan *rainsomeware*, jangan menggunakan *public wifi, phishing crime*.

Narasumber kedua di paparkan oleh **Ibu Imas Sukaesih Sitanggang**, memberikan bahasan mengenai **“Pengenalan *Data Science* dan *Machine Learning* serta perannya ketika dan setelah pandemi *Covid-19*”**. Teknologi yang muncul di industri di 4.0 terkait dengan data dan *conecctivity*. *Data science* bisa dikatakan sebagai metode atau algoritma yang terkait dengan *big data, machine learning* adalah riset area di dalam *artificial intelegent*, interaksi kedua tersebut sebagai ekstraksi *big data*.

Big data merupakan kumpulan atau koleksi *dataset* berukuran besar yang tidak dapat diproses menggunakan teknik komputasi tradisional, teknologi *big data* bukan hanya mencakup data saja tetapi melibatkan komponen lain seperti *tools*, teknik dan *framework*.

Sains Data adalah studi area dengan fokus pada ekstraksi pola menarik dari data, *data scientist* menerapkan kemampuan pemrograman, pengetahuan statistik dan matematika, serta pembelajaran mesin untuk menambang pola dari data berukuran besar, pola dihasilkan dari data historis dan pola juga digunakan untuk memprediksi data masa depan.

Machine Learning merupakan aplikasi kecerdasan buatan yang menghasilkan model atau sistem melalui proses pembelajaran pada data. Dengan *machine learning* komputer dapat mengadaptasi perilaku atau aksinya, sehingga perilaku dan aksi tersebut menjadi lebih akurat. (Hikmah, 2022)

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan webinar adalah peserta diharapkan dapat terus mengembangkan IT *skills* yang dimiliki dari dimulai *dari learn to how learn to programming, data privacy and cyber attack*, penerapan *data science* dan *machine learning* serta dapat menyadarkan kalangan muda dan generasi milenial untuk lebih memperhatikan perkembangan isu-isu IT guna menghasilkan generasi yang terbaik untuk bangsa.

3.2 Saran

Seminar berjalan baik dan cukup lancar, tidak ada kendala. Antusias peserta cukup tinggi terlihat dari aktifitas selama webinar. Tema yang diusung cukup menarik dan sesuai dengan keadaan saat ini. Secara garis besar kegiatan webinar ini sangat baik dan sangat membuka wawasan terutama sebagai dosen yang ada pada ruang lingkup pendidikan.

Lampiran :

1. Surat Tugas



LPPM
nusamandiri

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

SURAT TUGAS
151/D.01/LPPM-UNM/IX/2022

Tentang

Web Seminar (Webinar)
18 September 2022
IPB University Computer Science Students Association, Bogor, Indonesia

TEMA
Develop IT Skills To Face Post-pandemic Era by Understanding Today's Issues

Menimbang :

1. Bahwa perlu di adakan pelaksanaan Seminar dalam rangka Seminar.
2. Untuk keperluan tersebut, pada butir 1 (satu) di atas, maka perlu dibentuk Peserta Seminar.

MEMUTUSKAN

Pertama : Menugaskan kepada saudara yang tercantum sebagai Peserta
Hendri M.Kom

Kedua : Mempunyai tugas sbb:
Melaksanakan Tugas yang diberikan dengan penuh rasa tanggung jawab.

Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan akan diubah dan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Jakarta, 12 September 2022
Ketua LPPM
Universitas Nusa Mandiri



Agus Suryoko, M.Kom

Tembusan

- Rektor Universitas Nusa Mandiri
- Anisp
- Ybs

NUSA MANDIRI TOWER
Jatiharjo Raya No. 2, Jakarta Timur

lppm@nusamandiri.ac.id (021) 28534471

lppm.nusamandiri.ac.id

2. Sertifikat Seminar



LAPORAN KEGIATAN WEBINAR NASIONAL IT TODAY 2022

How To Solve Everyday Issues With User Experience

Design Principles



Disusun Oleh :

HENDRI

0327038702

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS NUSA MANDIRI**

2022

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Kegiatan

IT Today 2022 merupakan acara nasional bertemakan teknologi yang pada tahun ini mengusung tema besar “How To Solve Everyday Issues with User Experience Design Principles” dipersembahkan oleh Departemen Ilmu Komputer FMIPA IPB bersama dengan Himpunan Mahasiswa Ilmu Komputer. Kegiatan ini diselenggarakan dalam berbagai rangkaian acara, antara lain : Seminar Nasional, Workshop, Seminar Komunitas serta kompetisi Hack Today, UX Today, dan Poster.

Berdasarkan pada tema IT Today yaitu “How To Solve Everyday Issues with User Experience Design Principles”, acara IT Today kali ini membahas tentang isu-isu yang muncul setelah pandemi dan skill untuk menghadapinya. Pada kehidupan sehari-hari manusia tentu akan menghadapi masalah yang harus diselesaikan. Sehingga, tema yang diusung adalah “How To Solve Everyday Issues with User Experience Design Principles” yang akan membahas cara menyelesaikan masalah sehari-hari menggunakan prinsip UX design.

1.2. Maksud dan Tujuan Kegiatan

Maksud dan tujuan dari acara *IT Today* kali ini membahas membahas tentang isu-isu yang muncul setelah pandemi dan skill untuk menghadapinya. Pada kehidupan sehari-hari manusia tentu akan menghadapi masalah yang harus diselesaikan. Sehingga, tema yang diusung adalah “How To Solve Everyday Issues with User Experience Design Principles” yang akan membahas cara menyelesaikan masalah sehari-hari menggunakan prinsip UX design.

BAB II

LAPORAN KEGIATAN

2.1. Bentuk Kegiatan

Webinar (web-based seminar) atau seminar virtual merupakan salah satu teknologi yang memungkinkan pengguna untuk mengadakan seminar, talkshow, diskusi dan kegiatan lainnya yang dilakukan secara online atau menggunakan internet tanpa harus bertatap muka secara langsung sama sekali. Webinar jelas bisa mengatasi kesulitan ruang, waktu, koordinasi, dan izin yang berimplikasi pada pembengkakan biaya yang biasa menimpa penyelenggara seminar. Menyelenggarakan webinar tak butuh gedung atau ruangan, waktunya lebih fleksibel, bahkan tak perlu izin keramaian.

2.2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan seminar (webinar) dilaksanakan pada :

Tanggal : 10 September 2022

Waktu : 10.00 - 11.30 WIB

Platform : Zoom

Link Zom : <https://ipb.link/webinar-agriux-2022>

2.3. Hasil Kegiatan

Seminar ini membahas tentang membahas tentang isu-isu yang muncul setelah pandemi dan skill untuk menghadapinya. Pada kehidupan sehari-hari manusia tentu akan menghadapi masalah yang harus diselesaikan.

AgriUX merupakan komunitas yang berada di Ilmu Komputer IPB yang bertujuan untuk mewedahi minat mahasiswa Ilmu Komputer dalam bidang User Interface dan User Experience pada suatu aplikasi atau web, serta minat dalam bidang desain dengan menggunakan tools-tools desain yang beragam.

Samuel Christian membahas tentang bagaimana menjadi Become Problem Solver with Design Thinking. Design Thinking telah digunakan oleh banyak perusahaan di dunia untuk mengembangkan produk, layanan, dan inovasi yang dapat dinikmati oleh semua orang. Design Thinking adalah proses berulang di mana kita berusaha untuk memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya untuk mengidentifikasi

strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak segera jelas bagi tingkat pemahaman awal kita.

Tahapan yang ada pada proses Design Thinking, diantaranya :

1. Empathize

Tahap pertama dari proses Design Thinking adalah memahami masalah yang ada.

2. Define

Setelah mendapatkan data tentang kesan dan kebutuhan pengguna, melalui observasi dan wawancara, kemudian UI/UX Designer melakukan proses pendefinisian masalah (mengurutkan data sehingga masalah inti dapat dipetakan).

3. Ideate

Setelah masalah dipetakan dalam tahap definisi, brainstorming UI/UX designer berikutnya, pemetaan pikiran, dan ide untuk menciptakan produk yang mampu menjawab dari permasalahan pengguna.

4. Prototype

Setelah brainstorming dan ide sudah lengkap, selanjutnya produk mulai dirancang dalam prototipe.

5. Test

Setelah produk selesai, maka akan diuji untuk kelayakannya oleh tim internal atau tim-tim lain yang terkait. Tujuannya adalah untuk menentukan kelayakan dan kegunaan produk sebelum didistribusikan kepada pengguna.

Masalah adalah bagian yang menyatu dari perjalanan hidup kita sebagai manusia. Namun, ada beberapa diantara kita yang benar-benar serius berupaya secara fokus untuk menyelesaikan sampai ke akar masalahnya. Terkadang kita mengambil langkah untuk menghasilkan solusi yang cepat, hanya untuk menyelesaikan masalah sementara saja, hingga masalah terus berulang kembali. Kita tidak bisa langsung mengambil kesimpulan dari sebuah masalah yang ada. Temukan masalah terlebih dahulu dan cari apa titik permasalahannya? Design Thinking membantu kita dalam proses bertanya: mempertanyakan masalah, mempertanyakan asumsi, dan mempertanyakan keterkaitannya. Bertindaklah sebagai Problem Solver dengan Design Thinking.

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan seminar "*How To Solve Everyday Issues with User Experience Design Principles*". adalah sebagai berikut:

1. Masalah adalah bagian yang menyatu dari perjalanan hidup kita sebagai manusia.
2. *Design Thinking* berputar di sekitar minat yang mendalam dalam mengembangkan pemahaman dari orang-orang yang menjadi tujuan perancangan produk atau layanan.
3. *Design Thinking* membantu kita dalam proses bertanya: mempertanyakan masalah, mempertanyakan asumsi, dan mempertanyakan keterkaitannya
4. *Become Problem Solver with Design Thinking*

3.2 Saran

Seminar berjalan baik dan cukup lancar, tidak ada kendala. Antusias peserta cukup tinggi terlihat dari aktifitas selama webinar. Tema yang diusung cukup menarik dan sesuai dengan keadaan saat ini. Dengan penyampaian materi yang bagus dari narasumber serta acara dipandu dengan baik oleh moderator.

Lampiran :

1. Surat Tugas

 LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT UNIVERSITAS NUSA MANDIRI	
SURAT TUGAS 41/D.01/LPPM-UNM/IX/2022	
Tentang	
Web Seminar (Webinar) 10 September 2022 Himpunan Mahasiswa Ilmu Komputer IPB TEMA Webinar IT TODAY 2022 chapter Agriux How To Solve Everyday Issues with User Experience Design Principle	
Menimbang :	1. Bahwa perlu di adakan pelaksanaan Seminar dalam rangka Seminar. 2. Untuk keperluan tersebut, pada butir 1 (satu) di atas, maka perlu dibentuk Peserta Seminar.
MEMUTUSKAN	
Pertama :	Menugaskan kepada saudara yang tercantum sebagai Peserta Hendri M.Kom
Kedua :	Mempunyai tugas sbb: Melaksanakan Tugas yang diberikan dengan penuh rasa tanggung jawab.
Ketiga :	Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan akan diubah dan diperbaiki sebagaimana mestinya.
Jakarta, 5 September 2022 Ketua LPPM Universitas Nusa Mandiri  Andi Saryoko, M.Kom	
Tembusan	- Rektor Universitas Nusa Mandiri - Anip - Ybs

NUSA MANDIRI TOWER
Jl. Jatiwarung Raya No. 2, Jakarta Timur

lppm@nusamandiri.ac.id (021) 28534471

lppm.nusamandiri.ac.id

2. Sertifikat Seminar

