

Pembelajaran MBKM dengan Capaian Akhir Sistem E-commerce Platform (Benchmark OLX) di Binar Academy

Ade Safarudin Madani¹, Giri Wahyu Wiriasto¹, Misbahuddin¹

¹ Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik Universitas Mataram, Mataram, Indonesia;

<https://doi.org/10.29303/jpmipi.v5i3.2003>

Sitasi: Madani, A. S., Wiriasto, G. W & Misbahuddin (2022). Pembelajaran MBKM dengan Capaian Akhir Sistem E-commerce Platform (Benchmark OLX) di Binar Academy. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 5(3)

Article history

Received: Agustus 2022

Revised: Agustus 2022

Accepted: Agustus 2022

*Corresponding Author:

Ade Safarudin Madani,
Universitas Mataram, Mataram,
Indonesia;

Email:

adesfrdnmdn@gmail.com

Abstrak: Merdeka Belajar – Studi Independen merupakan salah satu kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengenai mahasiswa dapat mengambil studi di luar kampus yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan zaman. Melalui kegiatan MBKM Studi Independen di Binar Academy ini menjadi salah satu implementasi dalam tercapainya program Kemendikbud dalam membentuk mahasiswa yang mampu bersaing secara sosial, kerja sama, manajemen diri dan tuntutan kerja disaat pesatnya perkembangan zaman. Project case dilaksanakan di PT.Lentera Terang Benderang atau Binar Academy selaku mitra merupakan perusahaan bidang teknologi yang memfasilitasi pembelajaran MBKM dengan metode *bootcamp*. *Bootcamp* berlangsung selama kurang lebih 5 bulan dilaksanakan dengan beberapa tahapan dan proses pembelajaran dilaksanakan secara *synchronous* dan *asynchronous*. Kegiatan akhir *bootcamp* dilaksanakan dengan pembuatan proyek akhir berupa sistem aplikasi *E-commerce* dengan *benchmark OLX* yang dapat digunakan sebagai transaksi jual beli barang bekas. Pengerjaan proyek akhir dengan Model Agile khususnya Scrum karena mampu merancang aplikasi yang *scalable* dengan waktu yang relatif singkat. Project akhir pengembangan Sistem berhasil dikembangkan sebagai sistem *e-commerce* situs jual-beli online khusus untuk menjual barang bekas.

Kata Kunci: MKBM, Binar Academy Agile, Scrum, *E-commerce* dengan *benchmark OLX*

Pendahuluan

Dalam rangka mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi yang begitu pesat, diharapkan mahasiswa memiliki kompetensi yang mumpuni agar mampu beradaptasi dengan kebutuhan zaman. Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) adalah salah satu kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengenai kebebasan mahasiswa dalam mengambil program di luar studi. Kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, pada Pasal 18 disebutkan bahwa

pemenuhan masa dan beban belajar bagi mahasiswa program sarjana atau sarjana terapan dapat dilaksanakan: 1) mengikuti seluruh proses pembelajaran dalam program studi pada perguruan tinggi sesuai masa dan beban belajar; dan 2) mengikuti proses pembelajaran di dalam program studi untuk memenuhi sebagian masa dan beban belajar dan sisanya mengikuti proses pembelajaran di luar program studi (Kemendikbud, 2020). MBKM memberikan tantangan dan kesempatan bagi mahasiswa dalam mengembangkan kapasitas, kreativitas, kepribadian dan mengembangkan kemandirian dalam mencari serta menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, interaksi sosial, kerja

sama, manajemen diri, tuntutan kerja, target dan penerapannya. MKBM sendiri biasanya berlangsung selama 1 hingga 2 semester (Patmaningrum dkk, 2022).

Salah satu program dari MBKM yaitu Studi Independen. Studi Independen adalah program yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar perkuliahan, namun tetap diakui sebagai bagian dari perkuliahan. Program ini diperuntukan bagi mahasiswa yang ingin melengkapi diri dengan kemampuan spesifik yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja (Kemendikbud, 2020).

Dalam implementasinya, Kemendikbud bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan yang ahli dibidangnya. Kegiatan MBKM nantinya menjadi komponen utama sebagai penunjang bobot penilaian akreditasi 4.0 dengan 9 kriteria program studi Perguruan Tinggi terutama terkait capaian *outcome* mahasiswa (Wiriasto, dkk 2020)

PT. Lendera Terang Benderang (PT.LTB) yang dikenal dengan nama *Binar Academy* menjadi salah satu mitra yang bergerak di bidang pengembangan *skill* dan talenta digital seperti *UI/UX*, *Product Management* hingga pemrograman melalui sistem *bootcamp*. *Bootcamp* sendiri merupakan program pembelajaran intensif dalam kurun waktu 4-6 bulan.

Pembelajaran *bootcamp* pada Binar Academy terbagi menjadi tiga tingkatan utama yaitu *Level Silver*, *Level Gold* dan *Level Platinum*. Dimana pada *Level Silver* mempelajari materi dasar dan penyesuaian cara belajar. Pada *Level Gold* mempelajari pemahaman lebih spesifik dan melakukan eksplorasi serta latihan dengan *tools* yang telah diberikan. Kemudian *Level Platinum* merupakan tahap akhir dimana mengimplementasikan seluruh materi yang diterima dalam sebuah produk aplikasi web yang dikerjakan secara berkelompok sebanyak 6 orang. Dengan demikian, tujuan penulisan ini yaitu menjabarkan hasil pembelajaran dari awal hingga selesainya program MBKM di *Binar Academy*.

Metodologi

Metode pembelajaran yang digunakan pada kegiatan MBKM ini dilakukan dengan sistem *synchronous* dan *asynchronous*. *Synchronous* yakni jenis pembelajaran yang terjadi secara waktu nyata dan bersamaan sehingga antara peserta dan fasilitator dapat berinteraksi secara

real time (Susanti & Estherina, 2021). Sedangkan *asynchronous* yakni pembelajaran yang dilakukan tidak serempak atau tidak *real time* dengan media seperti bahan bacaan, bahan latihan dan sebagainya (Balqis & Basri, 2021). Sehingga peserta dengan fleksibel dapat belajar kapan pun dan dimana pun.

Kegiatan pembelajaran MBKM dimulai dari tanggal 14 Februari sampai dengan 25 Juli 2022. Dimana selama pembelajaran terbagi menjadi 3 tingkatan utama yaitu *Level Silver*, *Level Gold* dan *Level Platinum*. Dari masing-masing tingkatan tersebut, metode pembelajaran yang diterapkan berbeda-beda. Untuk rincian tingkatan diuraikan sebagai berikut.

1. *Level Silver*, terdiri dari Bab 0 sampai dengan Bab 3 dimana pembelajaran dasar dan penyesuaian dilakukan dengan belajar mandiri, forum diskusi dan proyek individu.
2. *Level Gold*, terdiri dari Bab 4 sampai dengan Bab 8 dimana pembelajaran sudah menyesuaikan dengan masing-masing peserta kemudian tetap menerapkan belajar mandiri, forum diskusi dan proyek individu yang lebih mendalam.
3. *Level Platinum*, dimana proyek akhir akan berlangsung dengan menggunakan Model *Agile* khususnya *Scrum*. Model *Agile* merupakan metode pengembangan yang berfokus pada pengembangan cepat, perangkat lunak dirilis bertahap, mengurangi *overhead* proses dan menghasilkan kode berkualitas tinggi yang tetap dapat dilakukan pengembangan (Andreyas dkk, 2021). Sedangkan *Scrum* sendiri sebuah metode bagian dari Model *Agile* dengan memanfaatkan *feedback* dari pengguna secara langsung, sehingga nantinya perangkat lunak akan sesuai dengan keinginan pengguna (Hadji dkk 2019). Terdapat beberapa faktor penting dalam proses Metode *Scrum* dirincikan sebagai berikut (Kinasih, 2021).

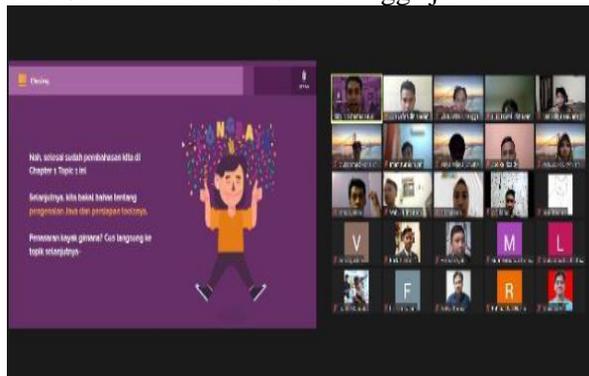
- Transparansi bersifat jelas, dapat dilihat oleh tim proyek pengembangan, serta mendefinisikan secara keseluruhan proses yang dikerjakan selanjutnya.
- Inspeksi pada *scrum* harus memiliki sifat kritis pada artefak untuk menemukan permasalahan. Artefak pada *scrum* berupa *Product Backlog*, *Sprint Backlog* dan *Burndown chart* (Azdy & Azhari, 2012).
- Adaptasi pada *scrum* memungkinkan berkembangnya proses pengembangan proyek menuju *sprint goal*.

Selama pembelajaran *Level Silver* dan *Level Gold* berlangsung, setiap akhir sesi pembelajaran terdapat kuis berupa pilihan ganda. Kuis ini bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta terkait materi yang telah di sampaikan. Selain kuis, terdapat *challenge* sebagai syarat kelulusan peserta terkait bab yang telah dipelajari. *Challenge* merupakan kumpulan syarat-syarat yang harus dikerjakan dan dipenuhi peserta dengan waktu pengerjaan selama 5 hari.

Hasil dan Pembahasan

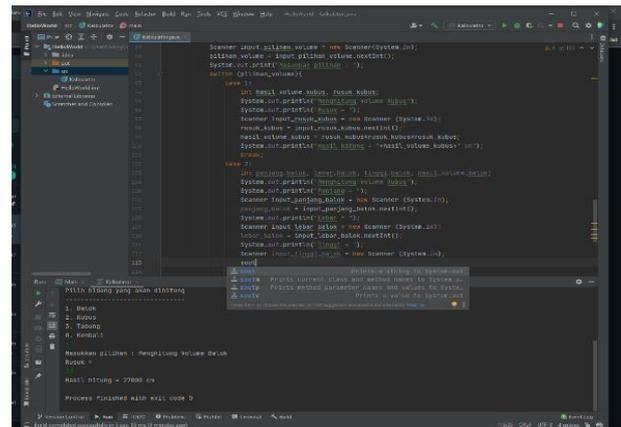
Pembelajaran MBKM Studi Independen dilaksanakan dalam sebuah kelas yang terdiri dari 25 peserta dengan latar belakang dan asal perguruan tinggi yang berbeda-beda. Tujuan dari berlangsungnya kegiatan ini sebagai bentuk pelaksanaan Program Kemendikbud mengenai MBKM dalam menunjang kemampuan mahasiswa dalam menghadapi perubahan zaman yang cepat. Pembelajaran dilakukan selama kurang lebih 5 bulan dimulai dari tanggal 14 Februari 2022 sampai dengan 25 Juli 2022.

Tahap pertama yakni pembelajaran dengan tingkatan *Level Silver* ditunjukkan pada Gambar 1. Pada pembelajaran ini terdapat bab 0 sebagai prakelas dan bab 1 hingga bab 3 yang masing-masing dilaksanakan selama 2 minggu. Di awal minggu setiap bab terdapat kuis sebagai bentuk pre-tes mengenai bagaimana pengetahuan peserta mengenai materi bab yang akan berlangsung. Setelah itu pembelajaran setiap minggunya dilaksanakan dari hari senin hingga jumat.



Gambar 1. Sesi Diskusi Kelas Bersama Fasilitator

Pada Gambar 2 menunjukkan pengerjaan sebuah *mini project* yang dilaksanakan pada minggu ke-2 setiap bab. Setiap peserta mendapatkan studi kasus *mini project* yang sama namun dikerjakan secara individu. Pengerjaan *mini project* ini sebagai bahan penilaian dan evaluasi fasilitator terhadap pemahaman peserta.



Gambar 2. Pengerjaan *Mini Project* yang Dilakukan Secara Mandiri Oleh Peserta

Kemudian pada Gambar 3 menunjukkan kegiatan pemberian *review* dan *feedback* oleh fasilitator. Kegiatan ini biasanya dilakukan pada pertemuan terakhir pada setiap bab yang berlangsung. Tujuan dari pemberian *review* dan *feedback* yaitu sebagai bahan evaluasi dan penilaian fasilitator kepada masing-masing peserta. Selain itu, dengan kegiatan ini dapat menjadi bahan evaluasi peserta sendiri mengenai apa yang perlu dikurangi maupaun ditingkatkan.



Gambar 3. Sesi *Review* dan Pemberian *Feedback* Terhadap Hasil Pengerjaan *Mini Project* oleh Fasilitator

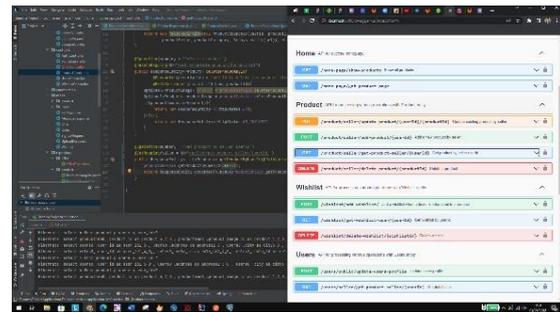
Pada *Level Silver* ini, penulis mendapatkan beberapa hasil sebagai berikut.

1. Memahami dasar pemrograman Bahasa Pemrograman *Java*
2. Memahami penggunaan *Java OOP*, *Java Collection* dan *Java Standard Class*
3. Memahami penggunaan dasar *Unit Test* dan fitur-fitur *Java 8* seperti *Optional Class* dan *Stream*.

Kemudian pada tahap kedua yakni pembelajaran dengan tingkatan *Level Gold* dimana terdiri dari bab 4 sampai dengan bab 8.

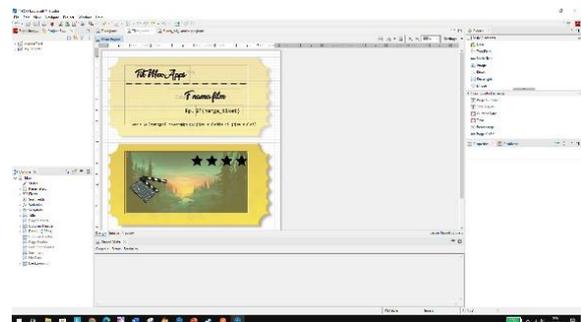
Pada pembelajaran tingkatan ini, peserta diberikan sebuah proyek pembuatan sistem reservasi tiket bioskop yang akan diselesaikan secara bertahap. Untuk waktu dan sistem pembelajaran masih berlaku seperti pada tingkatan *Level Silver* yakni setiap bab dilaksanakan selama 2 minggu, terdapat kuis pada awal minggu dan pengerjaan *challenge* serta *review* pada minggu kedua. Pengerjaan sistem reservasi tiket bioskop yang dilakukan secara bertahap menyesuaikan dengan materi bab yang dipelajari. Sehingga dari peserta sendiri dapat menerapkan langsung apa yang dipelajari dan mengerjakan sistem tersebut sesuai dengan syarat-syarat yang diperlukan. Dengan demikian, berikut pengerjaan dan hasil yang didapat dari masing-masing bab sebagai berikut.

1. Pada bab 4, penulis memahami penggunaan Framework Spring Boot dengan model MVC (*Model-View-Controller*). Model MVC merupakan sebuah konsep pemecahan perangkat lunak menjadi 3 yaitu *Model* berisi logika bisnis, *View* sebagai *user interface* dan *Controller* sebagai penghubung *Model* dan *View* (Wijaya & Christian, 2019). Kemudian penggunaan *database* SQL dengan GUI PostgreSQL. Selain itu pada bab ini juga penulis memahami bagaimana penggunaan Spring Data JPA.
2. Pada bab 5, penulis memahami bagaimana pembuatan API (*Application Programming Interface*) pada suatu *website*. API adalah suatu penghubung antara aplikasi satu dan yang lain sehingga terjadinya suatu interaksi (Muri dkk, 2019). Pada gambar 4 menunjukkan pembuatan API dari sistem reservasi tiket bioskop yang dilakukan penulis menggunakan *tools IntelliJ* yang terdokumentasi dengan *Swagger*. Selain itu penulis juga memahami bagaimana memanfaatkan media berupa gambar dan *file* agar mampu diimplementasikan pada API. Salah satu implementasi tersebut ditunjukkan pada Gambar 5. Dimana penulis menggunakan *Jasper Report* untuk membuat desain dari tiket bioskop yang dapat disimpan dalam bentuk PDF.
3. Pada bab 6, penulis memahami bagaimana sebuah *website* perlu keamanan yang dapat melindungi *website* agar hanya dapat diakses dengan syarat-syarat tertentu. Untuk itu penulis memahami penggunaan *Spring Security* sebagai pelindung *website* yang menggunakan *framework Spring Boot*.



Gambar 4. Dokumentasi Pembuatan API dan Dokumentasi dari Sistem Reservasi Tiket Bioskop

Selain itu, penulis juga memahami penggunaan *Java Logging* untuk mengetahui *Log* dari program yang dijalankan. *Log* sendiri berupa riwayat mengenai suatu aktivitas yang tercatat disertai dengan keterangan waktu. Penulis juga memahami bagaimana melakukan *deployment* ke *Heroku* agar aplikasi dapat digunakan secara *public*.



Gambar 5. Desain dari Tiket Bioskop yang Diterima oleh Pengguna

4. Pada bab 7, penulis memahami bagaimana *Java thread* bekerja. Kemudian pada bab ini juga melanjutkan dari pemahaman penggunaan *Unit Test* dengan *Mock*. Pada bab ini juga penulis memahami bagaimana membuat kode yang dapat dipahami oleh orang lain dengan memanfaatkan *Sonarlint* untuk mencapai kode yang bersih.
5. Pada bab 8 merupakan bab yang berisi materi tambahan. Bab ini penulis memahami bagaimana *Spring Transactional* bekerja, memahami bagaimana menggunakan *scheduler* pada program, memahami bahwa selain SQL terdapat juga *NoSQL* pada sebuah *database*, memahami bagaimana konsep *message broker* dan *Docker* sebagai sebuah *kontainer*.

Pada tahap terakhir yakni *Level Platinum* mengerjakan proyek akhir yaitu membuat sebuah sistem *E-commerce* untuk jual beli barang bekas.

Pengerjaan dilakukan secara kolaborasi bersama kelompok yang terdiri dari 3 orang *Back End Java* dan 3 orang *Front End Javascript*. Pengerjaan proyek akhir akan berlangsung selama 3 *Sprint* dengan masing-masing *Sprint* selama 2 minggu. *Sprint* sendiri merupakan batasan waktu yang diberikan dalam mencapai fungsi dari suatu produk (Ritonga dkk, 2021). Dimana seluruh *sprint* terdiri dari menentukan *product backlog*, *sprint backlog*, *daily scrum*, *sprint review* dan *sprint retrospective*.

Sprint backlog merupakan tahap menentukan fitur-fitur yang akan dikerjakan seluruh *sprint* oleh masing-masing kelompok. *Sprint backlog* untuk kelompok *Back End* dan *Front End* memiliki *requirement* yang berbeda namun keduanya saling membutuhkan. Adapun rincian masing-masing *backlog* masing-masing kelompok sebagai berikut.

1. Kelompok *Back End*

- *Register* dan *login* dengan *email* dan *password* dan memiliki *roles* sebagai penjual dan pembeli
- Notifikasi
- Profil user yang terdiri dari foto profil, alamat dan nomor telepon
- Pengaturan akun
- Riwayat Transaksi baik dari penjual maupun pembeli
- Pencarian barang berdasarkan nama dan *filter* berdasarkan kategori
- Sebagai pembeli, dapat melihat produk dan memilih produk yang diinginkan serta dapat membuat *wishlist*
- Sebagai penjual, dapat menambah produk, melihat produk jualan, dimana masing-masing produk memiliki gambar dan jumlah produk sebanyak 4 serta memiliki kategori.

2. Kelompok *Front End*

- Halaman *register*
- Halaman *login*
- Halaman *home*
- Halaman info produk penjual dan pembeli
- Halaman produk
- Modal notifikasi untuk pembeli dan penjual
- Modal status produk dan transaksi
- Halaman info profil
- Halaman daftar jual

Setelah mementukan *product backlog*, selanjutnya adalah tahap *sprint* dimana *sprint* dimulai dengan *sprint planning* dan hasil dari *sprint planning* tersebut disebut dengan *sprint*

backlog. Adapun untuk rincian *sprint planning* dari *sprint 1* sampai *sprint 3* sebagai berikut.

Tabel 1 *Sprint backlog* pada *sprint 1*

Item backlog	Story	Task	Estimasi waktu
Membuat model dan database	Sebagai developer membutuhkan kerangka dasar berupa menentukan model dan database dari program	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat ERD dari sistem • Membuat model pada sistem 	1 hari
Register dan login user	Sebagai user dapat melakukan register/login dan menggunakan seluruh fitur dalam aplikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat API register dan login disertai dengan <i>Sprint Security</i> berupa JWT 	3 Hari
Update profil	Sebagai pengguna sebelum dapat melakukan penjualan barang harus melengkapi profil terlebih dahulu	<ul style="list-style-type: none"> • API profil sebelum dapat melakukan penjualan 	1 Hari
CRUD produk penjual dan pembeli	Sebagai penjual saya ingin memposting produk sehingga saya dapat berjualan dan mendapatkan uang	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat API tambah produk dengan jumlah gambar maks. 4 • API mengambil detail produk 	3 Hari
Filter dan Sorting	Sebagai pengguna saya ingin mencari barang sesuai dengan kategori dan nama yang saya inginkan	<ul style="list-style-type: none"> • API searching dan sorting • Pagination produk 	2 hari
Wishlist	Sebagai penjual saya dapat menambahkan wishlist untuk produk yang akan saya beli nantinya	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat API tambah wishlist • Membuat API mengubah wishlist • Membuat API menampilkan wishlist 	2 Hari

		<ul style="list-style-type: none"> Membuat API menghapus wishlist 	
--	--	--	--

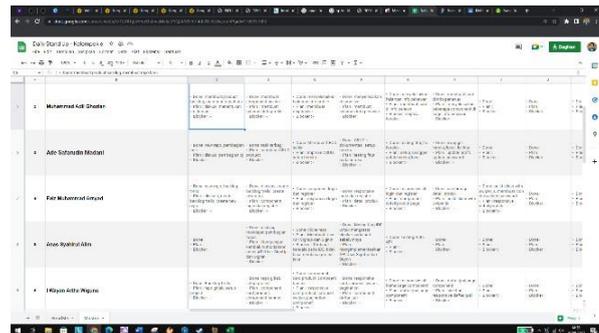
Tabel 2 Sprint backlog pada sprint 2

Item backlog	Story	Task	Estimasi waktu
Notifikasi	Sebagai pengguna saya mendapatkan notifikasi dari posting barang, tawaran diterima dan transaksi berhasil	<ul style="list-style-type: none"> Membuat API get notification Membuat API notifikasi telah terbaca 	3 Hari
Penawaran	Sebagai penjual saya ingin memposting produk sehingga saya dapat berjualan dan mendapatkan uang	<ul style="list-style-type: none"> Membuat API tambah produk dengan jumlah gambar maks. 4 API mengambil detail produk API profil sebelum dapat melakukan penjualan 	5 Hari
Pengaturan akun	Sebagai pengguna saya ingin mengubah password	<ul style="list-style-type: none"> Membuat API mengubah password 	2 Hari
Update status produk	Sebagai penjual saya dapat mengubah status barang terjual ataupun tidak	<ul style="list-style-type: none"> Membuat API update status produk 	1 Hari
Update status penawaran	Sebagai penjual saya dapat mengubah status transaksi batal atau tidak	<ul style="list-style-type: none"> Membuat API update status transaksi 	1 Hari

Pada sprint 1 dan sprint 2 berfokus pada penyelesaian fitur-fitur utama. Pada sprint 3 sendiri tidak diberikan rincian karena pada sprint ini berfokus pada perbaikan bugs saat integrasi API dengan sisi *Front End*. Selain itu, pada sprint ini juga berfokus pada penambahan detail-detail yang diperlukan oleh *Front End* berupa pengaturan respon dari API, perbaikan CORS dan sebagainya.

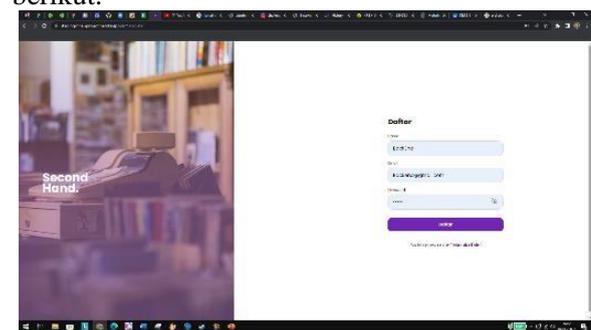
Pada selanjutnya yaitu *daily scrum* merupakan kegiatan yang diadakan setiap hari

oleh kelompok. Kegiatan ini ditunjukkan pada Gambar 6. Tujuan dari *daily scrum* yaitu untuk mengetahui apa yang telah dikerjakan, apa yang akan dikerjakan serta *blocker* atau penghambat yang dihadapi. Penyampaian *daily scrum* terbagi menjadi 2 yaitu secara tertulis dan secara lisan. Dimana secara tertulis dilakukan dengan mengisi form excel yang sudah disediakan. Sedangkan secara lisan dilakukan ketika kelas diskusi dengan fasilitator berlangsung.



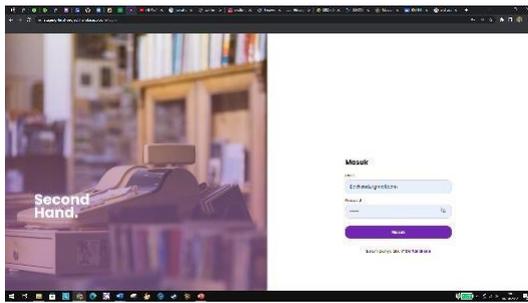
Gambar 6. Daily Scrum

Pada setiap akhir *sprint* terdapat sesi yang disebut dengan *sprint review*. Pada sesi ini akan membahas apa yang telah dikerjakan oleh kelompok dari *sprint backlog* yang sudah dikerjakan. Selain itu, pada sesi ini juga dapat meninjau apa saja yang perlu ditambah dan dikurangi serta apa yang perlu difokuskan pada setiap *sprint*. *Review* akan dilakukan dengan kelompok bersama dengan fasilitator memberikan *feedback* terkait apa yang telah dikerjakan. Adapun hasil dari sprint 1 sampai 3 ditunjukkan pada Gambar 7 sampai Gambar 13 sebagai berikut.

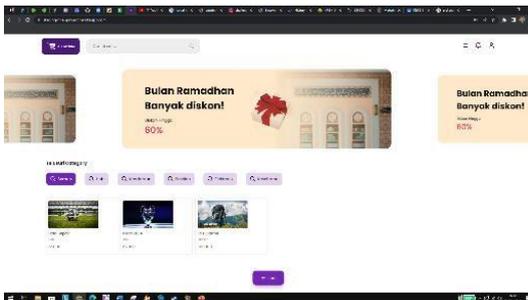


Gambar 7. Halaman Register

Pada Gambar 7 tersebut, menunjukkan halaman *register*. Pengguna dapat mendaftarkan diri pada aplikasi dengan mengisi nama, *email* dan *password*. Kemudian pengguna secara otomatis diarahkan menuju halaman *Login*. *Login* diperlukan agar pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan memasukkan *email* dan *password*.

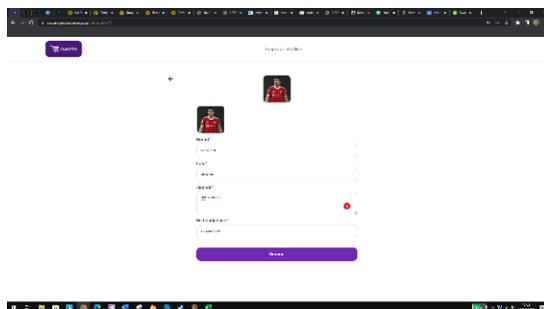


Gambar 8. Halaman *Login*



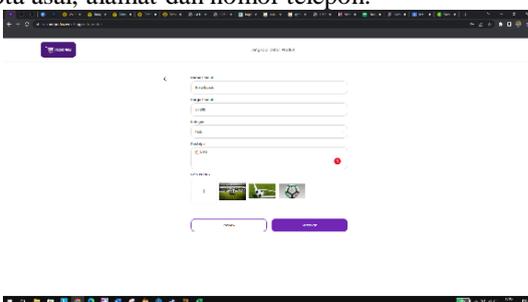
Gambar 9. Tampilan *Homepage*

Pada Gambar 9 merupakan tampilan *Homepage*. Halaman ini dapat diakses oleh pengguna yang sudah mendaftar maupun tidak. Namun pada halaman ini, pengguna yang belum terdaftar hanya dapat mencari dan memilih barang. Untuk dapat mengajukan penjualan dan penawaran produk hanya dapat dilakukan oleh pengguna yang terdaftar.



Gambar 10. Halaman *Profil*

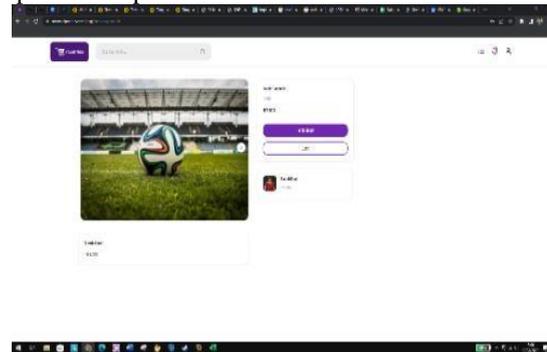
Pada Gambar 10 merupakan tampilan Halaman *Profil*. Pengguna diminta untuk memasukkan foto profil, nama, kota asal, alamat dan nomor telepon.



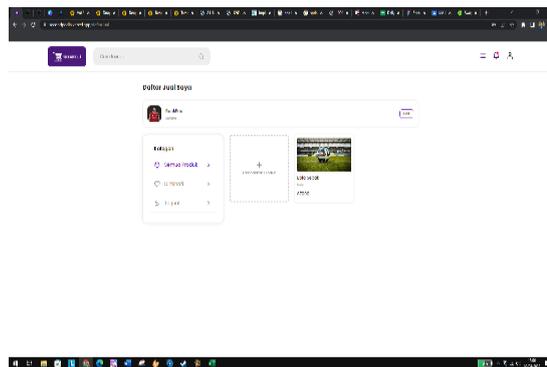
Gambar 11. Halaman *Info Produk*

Pada Gambar 11 menunjukkan Halaman *Info Produk*. Pengguna yang ingin menjual produknya perlu melengkapi detail produk seperti nama, harga, kategori, deskripsi dan foto dari produk. Setelah

mengisi detail tersebut, pengguna dapat mengecek kembali atau langsung mem-*publish* barangnya. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Halaman *Detail Produk*



Gambar 13. Halaman *Daftar Jual*

Pada Gambar 13 merupakan tampilan dari Halaman *Daftar Jual*. Halaman ini akan menampilkan produk-produk yang dijual oleh pengguna. Pada masing-masing pengguna hanya dapat memiliki 4 produk yang ter-*publish*.

Rangkaian panjang dari pengerjaan proyek akhir ini akan disampaikan melalui presentasi akhir proyek akhir. Kegiatan ini ditunjuka pada Gambar 14. Presentasi akhir bertujuan untuk membangun rasa percaya diri peserta dengan apa yang telah dibuat, mampu melakukan presentasi produk yang dapat memikat tim penilai selaku investor dan akhir dari serangkaian kegiatan yang telah dilakukan kurang lebih selama 5 bulan ini. Tim penilai terdiri dari fasilitator dan para ahli yang sudah bekerja di industri selama bertahun-tahun.



Gambar 14. *Presentasi Akhir*

Kesimpulan

Kegiatan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) yang dapat membentuk mahasiswa yang dapat bersaing dengan perubahan sosial, perubahan teknologi serta perubahan ilmu pengetahuan yang nantinya mampu terjun langsung dalam dunia kerja seperti pengalaman yang kami rasakan. Dengan mengikuti salah satu kegiatan dari MBKM tersebut berupa Studi Independen di PT.Lentera Terang Benderang dapat membantu penulis dalam mempersiapkan diri dan meningkatkan kompetensi agar mampu menghadapi perubahan yang ada dan siap untuk di tempatkan di industri. Segala metode pembelajaran yang diberikan relevan dan fleksibel menghadirkan suasana pembelajaran baru yang dapat menyesuaikan dengan karakter dari masing-masing mahasiswa. Di akhir pembelajaran terdapat proyek akhir dan presentasi akhir yang membentuk penulis dapat beradaptasi dalam mengerjakan sesuatu di bawah tekanan, kerja sama tim dan percaya diri.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Mataram sebagai instansi yang memfasilitasi penulis untuk mengikuti program MKBM. Kemudian terimakasih juga penulis sampaikan kepada PT.LTB dan fasilitator yang memfasilitasi kegiatan MBKM sebagai perusahaan mitra.

Daftar Pustaka

- Ariesta, Andreyas, dkk. 2021. *Penerapan Metode Agile dalam Pengembangan Application Programming Interface System pada PT XYZ*. CoreIT, (1), 7, 38-42.
- Azdy, Renazia Agramanisti dan Azhari SN. 2012. *Implementasi Scrum pada Pengembangan Software Terdistribusi*. Seminar Nasional Informatika, Yogyakarta, 30 Juni.
- Binar Academy. 2022. *About Us*. <https://www.binaracademy.com/id/about>, diakses tanggal 25 Juli 2022.
- Husain, Balqis dan Megawati Basri. 2021. *Pembelajaran E-Learning di Masa Pandemi*. Surabaya : Pustaka Aksara.
- Kemdikbud. 2020. *Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI.
- Kinasih, Dinastutyasakti Bening. 2021. *Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Kinerja Karyawan*. Jurnal SNATi, (1), 1, 57 – 62.
- Muri, M. Fuadi Aziz, dkk. 2019. *Search Engine Get Application Programming Interface*. Jurnal Sains dan Informatika, (2), 5, 88 – 97.
- Patmaningrum, Agustin, dkk. 2022. *Implementasi Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Nganjuk Sebagai Upaya untuk Menciptakan Mahasiswa yang Berkualitas*. Jurnal Dharma Pendidikan STKIP PGRI Nganjuk, (1), 17: 119-129.
- Ritonga, Roy Amrullah, dkk. 2021. *Implementasi Metodologi Scrum dalam Pengembangan Aplikasi Eregitrasi Vendor*. Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (SIMIKA), (1), 4, 1- 13
- Susanti, Lidia dan Rira Estherina. 2021. *Pembelajaran Blending Asynchronous-Synchronous Learning Berbasis Relevan terhadap Hasil Belajar Koqnitif Peserta Didik Sekolah Dasar pada Masa Pandemi*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, (1), 7, 79-89.
- Wijaya, Khana dan Andi Christian. 2019. *Implementasi Metode Model View Controller (MVC) dalam Rancang Bangun Website SMK Yayasan Bakti Prabumulih*. Jurnal Komputer dan Informatika Universitas Sarana Informatika, (1), 21, 95 – 10.
- Wiriasto, G. W., Misbahuddin, M., Iqbal, M. S., Rachman, A. S., Budiman, D. F., & Akbar, L. S. I. (2020). Pemanfaatan Perangkat Lunak Sistem Informasi Akreditasi Program Studi dengan 9-Standar dalam Penyusunan Dokumen Akreditasi Berdasarkan Instrumen Akreditasi Program Studi 4.0 (IAPS 4.0). *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 3(2). <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v3i2.523>