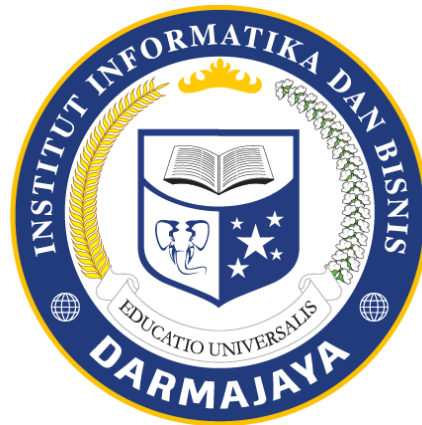


**PELAKSANAAN KUNJUNGAN AKADEMIK
DI UNIVERSITI UTARA MALAYSIA**

**Laporan Ini Guna Melengkapi Syarat Untuk Menyelesaikan Mata Kuliah
Kerja Praktek**



Oleh :

Adytia Ramawan

NPM. 1611010127

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
2019**

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN HASIL ACADEMIC VISIT (AV)

**PELAKSANAAN KUNJUNGAN AKADEMIK
DI UNIVERSITI UTARA MALAYSIA**

Oleh :

Adytia Ramawan

1611010127

Telah Memenuhi Syarat Untuk Diterima

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan

Muhammad Fauzan Azima, S.Kom., M.T.I., M.T.A

Yuni Arkhiansyah, S.Kom., M.Kom

NIK. 0120011

NIK. 00480802

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika

Yuni Arkhiansyah, M.Kom

NIK. 00480802

RIWAYAT HIDUP

Data Diri Pribadi

Nama : Adytia Ramawan
NPM : 1611010127
Tempat, Tanggal Lahir : Palembang, 03 Agustus 1998
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl.Baiduri Bulan No. 1 Sukabumi, Bandar
Lampung
No. Telpn : 089640526960
E-Mail : adytram.1611010127@mail.darmajaya.ac.id

Latar Belakang Pendidikan

2005-2010 : SD Negeri 1 Sukabumi Indah, Bandar Lampung
2010-2013 : SMP Negeri 31, Bandar Lampung
2013-2016 : SMK Negeri 5, Bandar Lampung

Dengan ini saya menyatakan bahwa semua keterangan yang saya sampaikan di atas adalah benar.

Bandar Lampung, Oktober 2019

Adytia Ramawan

NPM.1611010127

RINGKASAN

Academic Visit adalah salah satu program yang melakukan kunjungan akademik ke sebuah universitas di luar negeri untuk belajar, menambah teman dan menambah pengalaman.

Academic Visit di laksanakan selama 14 hari dan melakukan beberapa kegiatan sit in class, yaitu : Data Analytics, Internet Governance, Personas Workshop, PG Programme, Visualization, dan Communication Skills.

Selama 14 hari mahasiswa telah belajar tentang cara melakukan bisnis, membuat sebuah konsep program berdasarkan permasalahan yang terjadi di lingkungan terdekat, komunitas internet dunia, dan kemampuan berkomunikasi.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas Rahmat dan Hidayahnya, kami dapat melaksanakan Academic Visit (AV) yang dilaksanakan tanggal 10 April sampai tanggal 23 April 2019 di Universiti Utara Malaysia serta menyelesaikan laporan AV.

Tujuan di laksanakan nya Academic Visit (AV) adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program S1 Perguruan Tinggi Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan ini banyak mendapat hambatan, akan tetapi dengan bantuan dari berbagai pihak sehingga kendala tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini.

Dalam pelaksanaan dan pelaporan Academic Visit penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak selama menyusun laporan ini, yaitu:

1. Bapak Hi. Ir. Firmansyah YA, MBA., M.M.selaku Rektor IIB Damajaya.
2. Bapak Dr. RZ. Abdul Aziz,M.T.Ph,D.,selaku Wakil Rektor I IIB Darmajaya.
3. Bapak Ronny Nazar, S.E, M.M selaku Wakil Rektor II IIB Darmajaya.
4. Bapak Muprihan Thaib, S.Sos.,M.M selaku Wakil Rektor III IIB Darmajaya.
5. Bapak Prof. Dr. Ir. Bustomi Rosadi, M.S.selaku Wakil Rektor IV IIB Darmajaya.
6. Bapak Yuni Arkhiansyah, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika IIB Darmajaya.
7. Bapak Prof. Suhaidi Hassan selaku Founding Chair/Head – University Utara Malaysia Internet Networks Research Laboratory.
8. Bapak Yuni Arkhiansyah, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing lapangan.
9. Bapak Muhammad Fauzan Azima, S.Kom., M.T.I., M.T.A selaku dosen pembimbing laporan AV.

9. Semua dosen Teknik Informatika yang selalu memberikan arahan dan dukungan kepada saya untuk terus mengembangkan ilmu dan pengetahuan yang saya miliki.
10. Kedua orang tua penulis yang selalu mendoakan yang terbaik, bantuan dan semangat berupa moril ataupun materil kepada penulis.
11. Teman-teman AV yang telah menjadikan AV berjalan lancar tanpa hambatan dan tertib.
12. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya laporan ini.

Akhirnya penulis berharap dengan adanya laporan AV ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan juga untuk semua pihak. Penulis mohon maaf karena masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan laporan ini.

Bandar Lampung, Oktober 2019

Adytia Ramawan

NPM.1611010127

DAFTAR ISI

JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RIWAYAT HIDUP	iii
RINGKASAN	iv
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Academic Visit	1
1.2 Ruang Lingkup kegiatan Academic Visit	1
1.3 Manfaat dan tujuan	2
1.3.1 Manfaat	2
1.3.2 Tujuan	2
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	3
1.4.1 Waktu Pelaksanaan	3
1.4.2 Tempat Pelaksanaan	3
1.5 Sistematika Penulisan	4

BAB II PELAKSANAAN KEGIATAN

2.1 Sejarah Universitas tempat Pelaksanaan Academic Visit	5
2.2 Visi dan Misi Universiti Utara Malaysia	7
2.2.1 Visi Universiti Utara Malaysia	7
2.2.2 Misi Universiti Utara Malaysia	7
2.3 Lokasi Universiti Utara Malaysia	7

BAB III KEGIATAN HARIAN ACADEMIC VISIT

3.1 Tabel Jadwal Kegiatan selama Academic Visit	8
3.2 Kegiatan Sit-in Class	10
3.2.1 Materi 1 : (Data Analytics)	10
3.2.2 Materi 2 : (Internet of Things)	11
3.2.3 Materi 3 : (Personas Workshop)	11
3.2.4 Materi 4 : (PG Programme School of Computing)	12
3.2.5 Materi 5 : (Visualitazion)	12
3.2.6 Materi 6 : (Communication Skills)	13

BAB IV HASIL KEGIATAN ACADEMIC VISIT

4.1 Hasil	15
4.1.1 Materi 1 : (Menganalisis Data)	15
4.1.2 Materi 2 : (Internet Governance)	15
4.1.3 Materi 3 : (Memecahkan suatu permasalahan)	16
4.1.4 Materi 4 : (Program studi Mahasiswa UUM)	16
4.1.5 Materi 5 : (Memvisualkan coding)	17
4.1.6 Materi 6 : (Public Speaking)	17
4.2 Pembahasan	18
4.2.1 Materi 1 : (Analisis Data menggunakan Orange)	18
4.2.2 Materi 2 : (Komunitas Internet Governance)	18
4.2.3 Materi 3 : (Membuat Emphaty Map)	18
4.2.4 Materi 4 : (Program Penerimaan Mahasiswa UUM)	18
4.2.5 Materi 5 : (Membuat coding dan memvisualkannya)	18
4.2.6 Materi 6 : (Belajar mempromosikan suatu produk)	19

BAB IV PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	20
5.2 Saran	20

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kegiatan Academic Visit ke Universiti Utara Malaysia	8
--	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Denah Universiti Utara Malaysia	7
Gambar 4.1 Proses Pengunduhan aplikasi orange	15
Gambar 4.2 Agenda Dari Materi Internet Governance	16
Gambar 4.3 Emphaty Map	16
Gambar 4.4 Menampilkan Kata Yang Sering Di Ketik	17
Gambar 4.5 Beberapa Mahasiswa Mempromosikan Produknya	17

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Disamping itu berdasarkan kemendikbud nomor 22 tahun 2016 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Dalam rangka memperluas pengetahuan mahasiswa & mahasiswi tentang perbandingan metode pembelajaran yang ada di Indonesia. Institusi darmajaya Indonesia melakukan kegiatan academic visit yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas mahasiswa, beberapa mahasiswa yang mendaftar berkesempatan untuk ikut dalam kegiatan academic visit.

1.2 Ruang Lingkup kegiatan Academic Visit

Academic Visit merupakan suatu kegiatan kunjungan belajar dengan tujuan untuk mempelajari aspek-aspek yang dianggap lebih baik dan lebih berhasil yang dilakukan oleh Kelompok belajar dalam mengelola kegiatan pembelajaran.

Dalam proses pengelolaan Academic Visit, kelompok belajar kepada kelompok lain yang dianggap lebih berhasil terjadi proses identifikasi aspek yang dianggap perlu ditingkatkan, identifikasi kelompok-kelompok lain yang mempunyai kelebihan di aspek yang serupa dengan hasilnya, dan lebih penting lagi, bagaimana mereka melakukannya.

1.3 Manfaat dan Tujuan

1.3.1 Manfaat

1. Meningkatkan kemampuan akademis

Para Mahasiswa belajar hal baru yang di berikan oleh dosen Universitas yang di kunjungi, dan mendapatkan pengalaman cara belajar yang berbeda dari Universitas yang ada di Indonesia.

2. Meningkatkan kemampuan berbahasa asing

Peserta di tuntut untuk mengerti dan bisa berkomunikasi menggunakan Bahasa yang di pakai sehari-hari oleh Dosen Pengajar, dan Mahasiswa di Universitas yang di kunjungi.

3. Paparan budaya baru

Karena Academic Visit dilakukan di luar negeri, para Mahasiswa membuat para Mahasiswa harus menghargai dan mengerti Budaya yang berbeda dari Indonesia.

4. Menambah karakter intelektual

Dosen mengajar dengan cara ajar yang berbeda Peserta di tuntut untuk menalar, merencanakan, memecahkan masalah, berpikir abstrak, memahami gagasan, daya tangkap, dan belajar.

5. Inisiatif dan mandiri

Di luar negeri Mahasiswa di tuntut untuk mandiri, inisiatif, dan jujur seperti menaruh piring dan gelas yang telah dipakai ke tempat yang telah di sediakan untuk para Mahasiswa yang selesai makan.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari Academic Visit yaitu :

1. Untuk menambah wawasan dan pengalaman Mahasiswa Darmajaya.
2. Memperkenalkan Mahasiswa dengan sistem belajar di luar kampus Darmajaya.
3. Membuat hubungan akademik antara kampus.

1.4 Waktu dan Lokasi Pelaksanaan

1.4.1 Waktu Pelaksanaan

Academic Visit dilaksanakan selama 14 Hari, pada tanggal 10-23 April 2019. Dilakukan sesuai waktu kuliah di Universiti Utara Malaysia yang sudah ditetapkan yaitu pukul 07.00 – 17.00 Waktu Malaysia.

1.4.2 Tempat Pelaksanaan

Academic Visit dilaksanakan di Universiti Utara Malaysia, 41-3 Jalan Raja Muda Abd Aziz, 06010, Sintok, Kedah, Malaysia.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika adalah penjelasan isi dari setiap Bab, mulai dari Bab I hingga Bab V. Dimana uraian ini memberikan gambaran langsung tentang sisi tiap-tiap bab yang ada dalam lampiran ini, berikut sistematika dari laporan adalah:

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas tentang Latar Belakang Program AV Academic Visit, Ruang Lingkup, Manfaat dan Tujuan Program Kerja Praktek Tempat dan Waktu Pelaksanaan Acedemic Visit, dan Sistematika Penulisan.

2. BAB II Gambaran Umum Universitas

Bab ini berisi tentang sejarah Universitas yang di kunjungi, Visi dan Misi Universitas, Lokasi Universitas, dan Struktur Organisasi.

3. BAB III Kegiatan Harian Academic Visit

Bab ini berisi tentang kegiatan harian yang di lakukan mahasiswa & mahasiswi selama Academic Visit berlangsung.

4. BAB IV Hasil Kegiatan Academic Visit

Bab ini berisi tentang hasil dari kegiatan Sit-in Class yang di lakukan mahasiswa & mahasiswi selama berada di Universitas yang di kunjungi.

5. BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan tentang kesimpulan yang didapat setelah melaksanakan Academic Visit dan saran dari hasil pelaksanaan Academic Visit.

BAB II

PELAKSANAAN KEGIATAN

2.1 Sejarah Universitas Universiti Utara Malaysia

Universiti Utara Malaysia (UUM) ialah universiti keenam Malaysia yang secara rasminya didirikan pada 16 Februari 1984, di bawah Perintah Universiti Utara Malaysia 1984 (P.U. (A) 47/1984). UUM juga satu-satunya universiti yang ditetapkan agar mengkhususkan kepada bidang pengurusan sejak awal pendiriannya.

UUM Memiliki dua kampus; kampus utama, yang berada di Sintok, Kedah pada 15 September 1990 dan dibuka secara rasmi pada 17 Februari 2004, dan kampus kedua (kampus bukan kediaman), yang dibina di Kuala Lumpur, Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur.

UUM menduduki tempat ke-131 di dalam QS Asia Universiti Rankings 2018[7], menduduki antara tempat ke-101 ke tempat ke-150 di dalam QS Top 50 Under 50 2019[8], dan juga menduduki antara tempat ke-601 ke tempat ke-650 di dalam QS World University Rankings® 2019.

Perancangan pembinaan Universiti Utara Malaysia bermula apabila Kementerian Pendidikan Malaysia merancang untuk mengatur universiti ini dalam bulan Agustus 1983. Pada 19 Oktober 1983, Jemaah Menteri telah memberi kelulusan keresmian projek yang pada waktu itu dinamakan “Projek Universiti Keenam”, di Kedah. Beberapa bulan kemudian, pejabat sementara universiti keenam yang diberi nama Universiti Utara Malaysia dibuka secara rasminya pada 15 Februari 1984 di Jitra.

Empat bulan kemudian, UUM berpindah ke kampusnya yang pertama – Kampus Darul Aman di Jitra – pada bulan Juni 1984 apabila fase pertama projek berkenaan selesai. Perpindahan itu dilakukan bagi menyambut ketibaan sekumpulan pelajar pertama universiti menjelang kemasukan mereka pada awal

bulan Juli 1984. Kampus tersebut didirikan di atas satu kawasan seluas 62 ekar di Bandar Darulaman, yaitu 18 km ke utara Alor Setar dan 4.8 km dari Jitra.

Sementara itu, perancangan kampus tetap Universiti bermula. Kampus tetap tersebut dibina di kawasan seluas 1,061 hektar di Sintok (di daerah Kubang Pasu), yang terletak kira-kira 48 km dari utara Alor Setar dan 10 km timur Changlun, sebuah bandar kecil di sepanjang Lebuhraya Utara-Selatan, berdekatan dengan perbatasan Malaysia-Thai.

Kampus Sintok yang bernilai RM580 juta telah dibuka secara resmi pada 17 Februari 2004 oleh Canselor Diraja, Duli Yang Maha Mulia Sultan Abdul Halim Mu'adzam Shah. Bangunan-bangunan utama yang berada di dalam Kampus Sintok ialah Perpustakaan Sultanah Bahiyah, Canselori, Masjid Sultan Badlishah, Dewan Mu'adzam Shah, Dewan Tan Sri Othman, Kompleks Sukan, Varsity Mall, bangunan Budi Siswa, Kompleks Konvensyen, dan bangunan-bangunan yang menempatkan berbagai jabatan dari Perguruan Tinggi Akademik.

Sebagai kampus yang terletak jauh dari hiruk pikuk kota, UUM menyediakan kemudahan penginapan di dalam kampus kepada pelajarannya. UUM mempunyai 15 Dewan Kediaman Pelajar (SRH), yang boleh menempatkan kira-kira 20,000 orang pelajar. Dewan Kediaman Pelajar tersebut dinamakan setelah syarikat-syarikat Malaysia, institusi dan organisasi yang mempunyai reputasi (MAS, Tenaga Nasional, Tradewinds, Petronas, EON, MISC, Sime Darby, BSN, TM, PROTON, Maybank, Yayasan Albukhary, Bank Muamalat, Bank Rakyat, dan SME Bank). Selain daripada itu, UUM juga mempunyai penginapan yang telah disediakan untuk pengunjung di Universiti Inn dan Hotel EDC-UUM. Menyadari kebijakan dan keperluan untuk penginapan di kalangan kaki tangannya, UUM telah membina kira-kira 600 unit rumah berbagai jenis untuk sebagian besar dari tenaga kerjanya.

2.1 Visi dan Misi Universiti Utara Malaysia

2.2.1 Visi

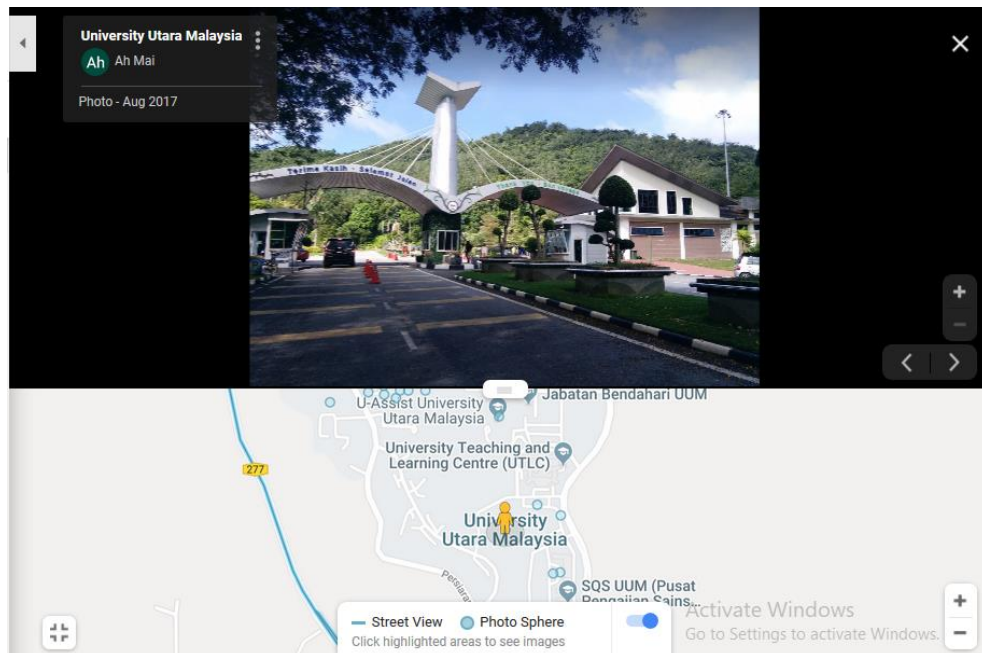
Visi Universiti Utara Malaysia adalah untuk menjadi Universitas pengurusan yang terkemuka.

2.2.2 Misi

Misi Universiti Utara Malaysia adalah untuk mendidik pemimpin berpewatakan holistik untuk berbakti kepada komunitas global.

2.2 Lokasi Universiti Utara Malaysia

Universiti Utara Malaysia, 41-3 Jalan Raja Muda Abd Aziz, 06010, Sintok, Kedah, Malaysia.



Gambar 2.1 Denah Universiti Utara Malaysia

BAB III
KEGIATAN HARIAN ACADEMIC VISIT

3.1 Tabel Kegiatan Academic Visit ke Universiti Utara Malaysia

Day	Date	Proposed activities	Venue	Meals Provided
1.	10 April (Wednesday)	- Arrival of delegates Welcoming ceremony -Activity 1 : UUM Campus Tour with RAKAN CAS	Student Development & Alumni Office, UUM	Meals for welcoming ceremony (80 Person)
2.	11 April (Thursday)	- Activities at School Of Computing, UUM(school tour, dialogue, sit in class)	School Of Computing (SOC)	N/A
3.	12 April (Friday)	- One day tour & sightseeing to Langkawi	Langkawi	N/A
4.	13 April (Saturday)	- Tour to Alor Setar	Alor Setar	Lunch
5.	14 April (Sunday)	- Tour campus Universiti Utara Malaysia	UUM	N/A
6.	15 April (Monday)	- Sit in Class / Visiting lecture	SOC	N/A
7.	16 April (Tuesday)	- Activity 3 Activities with RAKAN CAS *Mountain Hiking	UUM	Breakfast Lunch
8.	17 April (Wednesday)	- Sit in Class / Visiting lecture	SOC	N/A

9.	18 April (Thursday)	- Activity 4: Activities with RAKAN CAS Go-cart	UUM	N/A
10.	19 April (Friday)	- One day tour & sightseeing to Hatyai	Hatyai, Thailand	N/A
11.	20 April (Saturday)	- Activity 5: Activities with RAKAN CAS *Hutan Sintok/ Hidden Lake Exploration	UUM	Breakfast Lunch
12.	21 April (Sunday)	-Sit in class/ forum	SOC	N/A
13.	22 April (Monday)	- Closing ceremony *Presenting of certificates	PPA CAS	Meals for closing ceremony
14.	23 April (Tuesday)	- Depart to Sultan Abdul Halim Airport	Airport	

3.2 Kegiatan Sit-in Class

3.2.1 Materi 1 : Data Analytic Menggunakan Aplikasi Orange

Orange adalah visualisasi data open-source, pembelajaran mesin dan toolkit penambangan data. Ini fitur front-end pemrograman visual untuk analisis data eksploratif dan visualisasi data interaktif, dan juga dapat digunakan sebagai perpustakaan Python.

Orange adalah paket perangkat lunak pemrograman visual berbasis komponen untuk visualisasi data, pembelajaran mesin, penambangan data, dan analisis data. Komponen orange disebut widget dan berkisar dari visualisasi data sederhana, pemilihan subset, dan preprocessing, hingga evaluasi empiris algoritma pembelajaran dan pemodelan prediktif.

Pemrograman visual diimplementasikan melalui antarmuka di mana alur kerja dibuat dengan menghubungkan widget yang telah ditentukan atau yang dirancang pengguna, sementara pengguna tingkat lanjut dapat menggunakan Orange sebagai pustaka Python untuk manipulasi data dan perubahan widget.

Orange adalah paket perangkat lunak sumber terbuka yang dirilis di bawah GPL. Versi hingga 3.0 termasuk komponen inti dalam C ++ dengan pembungkus dengan Python tersedia di GitHub. Dari versi 3.0 dan seterusnya, Orange menggunakan perpustakaan open-source Python umum untuk komputasi ilmiah, seperti numpy, scipy dan scikit-learn, sementara antarmuka pengguna grafisnya beroperasi dalam kerangka kerja Qt lintas-platform. Orange3 memiliki github tersendiri.

Instalasi default meliputi sejumlah pembelajaran mesin, preprocessing dan algoritma visualisasi data dalam 6 set widget (data, visualisasikan, klasifikasi, regresi, evaluasi, dan tanpa pengawasan). Fungsi tambahan tersedia sebagai add-on (bioinformatika, fusi data dan penambangan teks).

Orange didukung macOS, Windows dan Linux dan juga dapat diinstal dari repositori Indeks Paket Python (pip instal Orange3).

Versi stabil pada Mei 2018 adalah 3.13 dan bersamaan dengan Python 3, sedangkan versi legacy 2.7 yang bersama dengan Python masih tersedia.

3.2.2 Materi 2 : Internet of Things (IoT)

Internet of Things (IoT) adalah sistem perangkat komputasi yang saling terkait, mesin mekanis dan digital, benda, hewan atau orang yang disediakan dengan pengidentifikasi unik (UIDs) dan kemampuan untuk mentransfer data melalui jaringan tanpa memerlukan interaksi manusia-ke-manusia atau manusia-ke-komputer.

Definisi Internet hal telah berevolusi karena konvergensi beberapa teknologi, real-time analisis, pembelajaran mesin, komoditi sensor, dan Embedded System. Bidang tradisional sistem tertanam, Jaringan sensor nirkabel, sistem kontrol, otomatisasi (termasuk rumah dan bangunan otomatisasi), dan lain-lain semua berkontribusi untuk mengaktifkan Internet of Things. Di pasar konsumen, teknologi IoT paling identik dengan produk yang berkaitan dengan konsep "Smart Home", meliputi perangkat dan peralatan (seperti perlengkapan pencahayaan, termostat, sistem keamanan rumah dan kamera, dan peralatan rumah lainnya) yang mendukung satu atau lebih ekosistem umum, dan dapat dikontrol melalui perangkat yang terkait dengan ekosistem tersebut, seperti smartphone dan Smart speaker.

Ada sejumlah kekhawatiran serius tentang bahaya dalam pertumbuhan IoT, terutama di bidang privasi dan keamanan; dan akibatnya industri dan pemerintah bergerak untuk mulai mengatasi hal ini.

3.2.3 Materi 3 : Personas Workshop

Persona adalah alat untuk mengkarakterisasi pengguna target Anda untuk membuat keputusan produk yang lebih baik. Proses menciptakan persona membantu mengembangkan empati dengan orang-orang yang Anda maksudkan

untuk menggunakan produk Anda. Lokakarya adalah cara yang bagus untuk mendorong pemangku kepentingan Anda untuk memikirkan kebutuhan pengguna secara efektif alih-alih memikirkan solusi terlebih dahulu.

Sebelum kami membuat konsep untuk Di Sini, kami telah mengumpulkan banyak informasi dan wawasan untuk lebih memahami orang-orang yang mengalami masalah kesehatan mental. Kami ingin menyesuaikan kebutuhan orang-orang ini, untuk lebih mengidentifikasi bagaimana kami dapat melayani mereka.

Kami mengembangkan lokakarya personas untuk mengkarakterisasi pengguna potensial kami, mengidentifikasi titik sakit dan peluang mereka menggunakan metodologi sistematis. Pada langkah selanjutnya, saya akan membawa Anda melalui proses sehingga Anda juga dapat membuat personas untuk ide Anda sendiri atau hal lain.

3.2.4 Materi 4 : Post Graduate Programme School of Computing

School of Computing (SOC) adalah akademik Universiti Utara Malaysia yang berfokus pada mendidik dan membina inovasi ide, pengetahuan dan keterampilan yang terkait dengan komputasi. Strategi kami didasarkan pada empat platform komputasi; Teknologi informasi, sistem informasi, ilmu komputer dan rekayasa perangkat lunak. Semua program sarjana dan Pascasarjana yang ditawarkan disesuaikan dengan standar ACM dengan ulasan dan bimbingan dari akademik dan industri Komite Penasehat termasuk Microsoft Malaysia, Malaysia digital ekonomi Corporation (MDEC), Malaysia Komunikasi dan multimedia Corporation (MCMC), CyberSecurity Malaysia, CISCO dan Malaysia E-Government Services unit. Dua program unggulan, B.Sc. with Honors (teknologi informasi) dan M.Sc. (teknologi informasi), memberikan siswa komponen dasar dan tingkat lanjut komputasi yang cukup dan tepat untuk melengkapi lulusan kami dengan keterampilan kompetitif dan sentuhan manusia yang penuh perhatian.

3.2.5 Materi 5 : Visualization

Visualisasi data dilihat oleh banyak bidang ilmu sebagai komunikasi visual modern. Visualisasi data tidak berada di bawah bidang manapun, melainkan interpretasi di antara banyak bidang (misalnya, terkadang dilihat sebagai cabang modern dari statistik deskriptif oleh beberapa orang, tetapi juga sebagai dasar alat pengembangan oleh yang lain). Visualisasi data mengikutkan pembuatan dan kajian dari representasi visual dari data, artinya "informasi yang telah diabstraksikan dalam bentuk skematis, termasuk atribut atau variabel dari unit informasi".

Tujuan utama dari visualisasi data adalah untuk mengkomunikasikan informasi secara jelas dan efisien kepada pengguna lewat grafik informasi yang dipilih, seperti tabel dan grafik. Visualisasi yang efektif membantu pengguna dalam menganalisis dan penalaran tentang data dan bukti. Ia membuat data yang kompleks bisa diakses, dipahami dan berguna. Pengguna bisa melakukan pekerjaan analisis tertentu, seperti melakukan perbandingan atau memahami kausalitas, dan prinsip perancangan dari grafik (contohnya, memperlihatkan perbandingan atau kausalitas) mengikuti pekerjaan tersebut. Tabel pada umumnya digunakan saat pengguna akan melihat ukuran tertentu dari sebuah variabel, sementara grafik dari berbagai tipe digunakan untuk melihat pola atau keterkaitan dalam data untuk satu atau lebih variabel.

Visualisasi data adalah seni dan sains. Laju di mana data dikeluarkan telah meningkat, dipicu oleh meningkatnya ekonomi berbasis informasi. Data yang dibuat oleh aktivitas internet dan sejumlah sensor yang makin bertambah dalam lingkungan, seperti satelit dan kamera jalan, disebut sebagai "Big data". Pemrosesan, analisis dan mengkomunikasikan data tersebut menciptakan berbagai tantangan analisis bagi visualisasi data. Bidang ilmu data dan pelakunya yang disebut ilmuwan data telah muncul untuk membantu mengatasi tantangan tersebut.

3.2.6 Materi 6 : Communication Skills

Komunikasi adalah aktivitas utama manusia dalam kehidupan sehari-hari, sesama manusia, dan makhluk lainnya. Komunikasi merupakan modal dan kunci sukses dalam pergaulan dan karier karena hanya dengan komunikasi sebuah hubungan baik dapat di bangun dan di bina.

Dalam konteks tertentu, berkomunikasi memerlukan keterampilan yang harus di latih dan di kembangkan. keterampilan komunikasi seperti jurnalistik/menulis dan public speaking di butuhkan dalam banyak bidang pekerjaan, bahkan menjadi karier tersendiri –wartawan, penyiar, mc, trainer, dan humas (public relations).

Keterampilan komunikasi juga di butuhkan dalam pengembangan usaha –menjalin relasi, marketing, promoasi, dll – juga dalam pengembangan dan pemberdayaan diri – personal branding/self empowering.

Keterampilan komunikasi adalah keterampilan utama yang harus dimiliki untuk mampu membina hubungan yang sehat di mana saja, di lingkungan sosial, sekolah, usaha, dan perkantoran atau di mana saja.

Keterampilan Komunikasi (Communications Skill) dapat dibagi dalam tiga kategori:

1. Keterampilan komunikasi lisan
2. Komunikasi tulisan
3. Komunikasi non-verbal

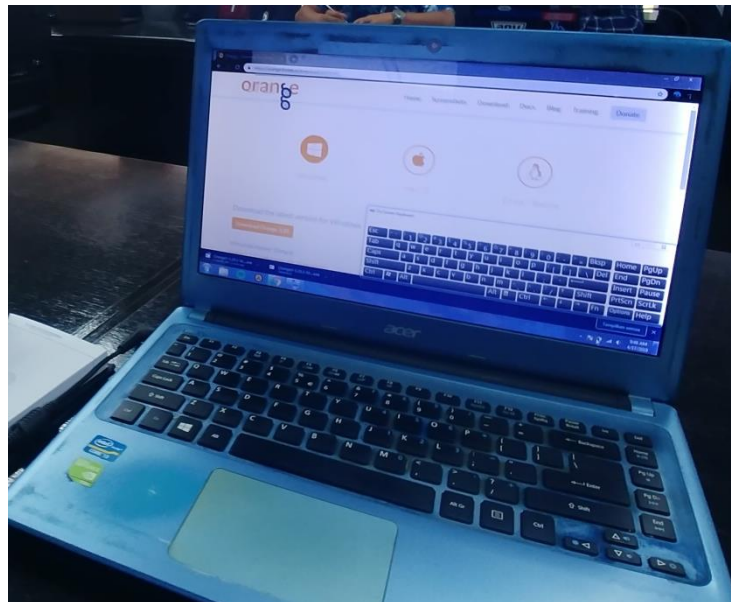
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

4.1.1 Materi 1 : Menganalisis Data

Menganalisis data menggunakan aplikasi orange, Dosen pengajar memberikan materi seputar aplikasi orange yang merupakan salah satu aplikasi untuk menganalisis data. Dosen pengajar juga menjelaskan cara menginstal, dan menjalankan aplikasinya.

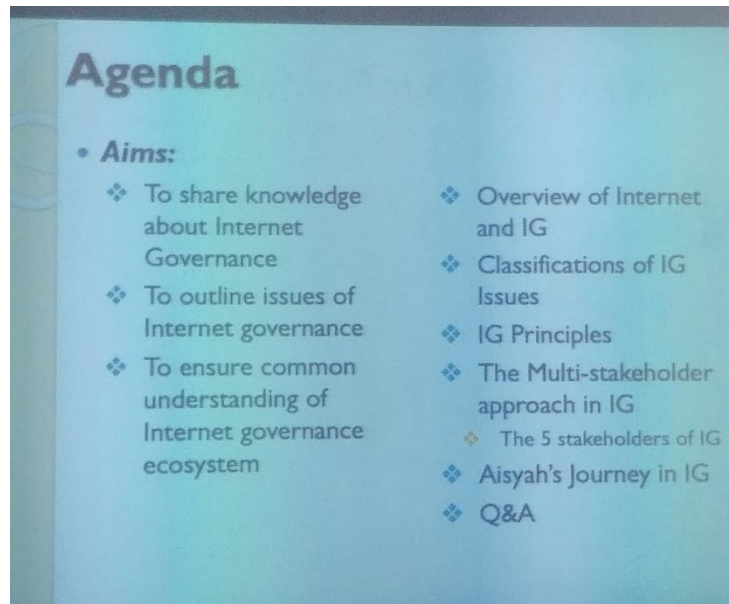


Gambar 4.1 Proses Pengunduhan aplikasi orange

4.1.2 Materi 2 : Internet Society

Internet of Things selalu menjadi topik ketika membahas tentang internet tetapi ada sebuah komunitas besar yang membahas tentang internet termasuk IoT, yaitu Internet Governance. Internet Society adalah komunitas global yang sangat besar dan terus mencari anggota untuk membuat internet ataupun teknologi terus berkembang. Dosen pengajar memberikan penjelasan mengenai cara untuk bergabung menjadi anggota dari Internet Governance, benefit ketika sudah

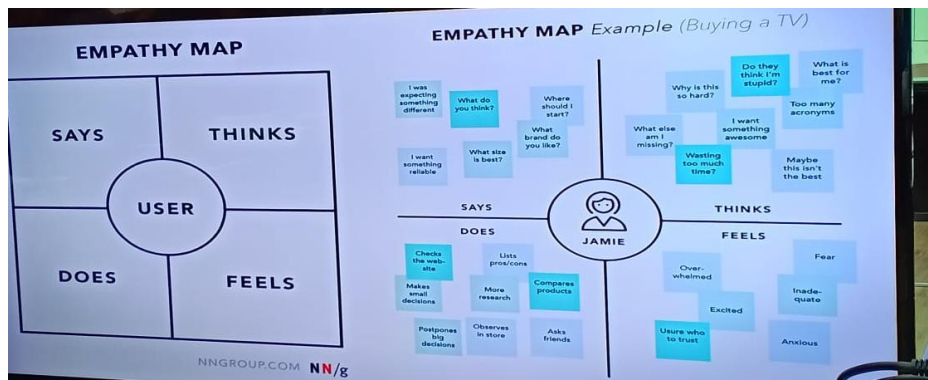
menjadi anggota dari Internet Governance, dan seminar global untuk semua anggota dari Internet Governance.



Gambar 4.2 Agenda dari materi Internet Governance

4.1.3 Materi 3 : Memecahkan suatu permasalahan

Personas Workshop adalah suatu program yang membuat para pesertanya memikirkan sebuah masalah dan mencoba untuk memecahkannya. Memecahkan sebuah masalah para Mahasiswa mencoba membuat sebuah Emphaty Map yang berisikan sebuah masalah dan mencari solusi dengan beberapa tindakan.



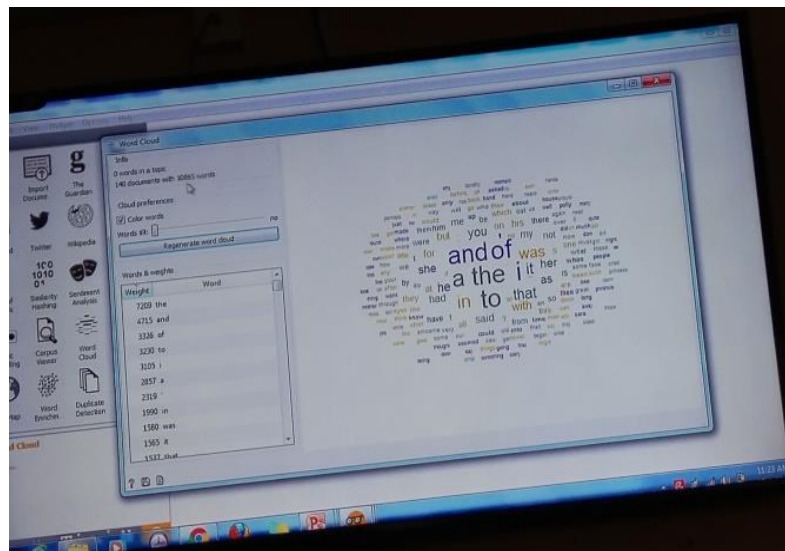
Gambar 4.3 Emphaty Map

4.1.4 Materi 4 : PG Programme School of Computing

PG Programme adalah sebuah sesi dimana UUM mempromosikan beasiswa, penerimaan mahasiswa, program belajar, dan studi lanjut ke peserta Academic Visit.

4.1.5 Materi 5 : Memvisualkan Coding

Dosen pengajar menunjukkan cara memvisualkan coding sederhana, dan menjelaskan coding yang di pakai untuk memvisualkannya. Dengan menggunakan aplikasi word cloud.



Gambar 4.4 Menampilkan kata yang sering di ketik

4.1.6 Materi 6 : Public Speaking

Membahas tentang Communication Skills yang di lakukan adalah Public Speaking beberapa mahasiswa ke depan untuk memperagakan mempromosikan suatu produk, ada 3 tahapan dengan lisan, dengan beberapa kata, dan dengan tulisan. Mahasiswa harus bisa menarik minat penjual agar produknya laku terjual.



Gambar 4.5 Beberapa mahasiswa mempromosikan produknya

4.2 Pembahasan

Berikut beberapa ringkasan yang di sampaikan oleh Dosen pemateri :

4.2.1 Materi 1 : Analisis Data menggunakan Orange

Orange adalah software open source untuk pengolahan Data Analytics / Data Mining. Dibandingkan dengan software Data Mining lainnya, Orange unggul dalam hal visualisasi atau yang biasa disebut visual programming. Orange menyediakan banyak widget yang kita letakkan pada canvas / drawing board kemudian kita hubungkan dengan widget widget lainnya. Dengan media canvas ini maka akan memudahkan pemakai bermain dengan data dan melakukan proses data analytics secara intuitif.

4.2.2 Materi 2 : Komunitas Internet Governance

Pengembangan dan penerapan oleh Pemerintah, Sektor Privat dan Masyarakat Sipil, dalam peran mereka masing-masing, sehubungan dengan prinsip, norma, aturan, prosedur pengambilan keputusan, dan program yang membentuk evolusi dan penggunaan Internet. Definisi tersebut mencakup lapisan fisik, lapisan kode atau logis, dan lapisan konten.

4.2.3 Materi 3 : Membuat Emphaty Map

Empathy Map adalah sebuah tool untuk mengenal target audience guna menyelaraskan strategi bisnis dan proporsi nilai dengan keinginan, kebutuhan,

tujuan, dan perasaan pelanggan. Secara umum, empathy map membuat stakeholders berpikir tentang user dan bukan produk yang akan dibuat.

4.2.4 Materi 4 : Program studi Mahasiswa UUM

Mempromosikan kepada Mahasiswa IIB Darmajaya jika ada yang menginginkan lanjut studi S2 atau menyelesaikan skripsi di UUM.

4.2.5 Materi 5 : Membuat coding dan memvisualkannya

Word cloud merupakan salah satu metode untuk menampilkan data teks secara visual. Dengan menggunakan word cloud, gambaran frekuensi kata-kata dapat ditampilkan dalam bentuk yang menarik namun tetap informatif. Semakin sering satu kata digunakan, maka semakin besar pula ukuran kata tersebut ditampilkan dalam word cloud.

4.2.6 Materi 6 : Belajar mempromosikan suatu produk

Komunikasi bukan hanya tentang bagaimana kita berbicara, tapi juga bagaimana kita yang menjadi seorang pendengar. Efektif dalam berkomunikasi membuat persentasi Anda lebih mudah didengarkan orang lain. Anda pun akan tampak lebih bijaksana, serta menunjukkan empati yang membuat orang mau mendengarkan ketika Anda berbicara.

Selain berkomunikasi melalui berbicara dan mendengar, komunikasi untuk penjualan bisa dilakukan dengan menulis. Ini ada hubungannya dengan iklan yang dibuat. Semua produk atau jasa yang dijual tentunya butuh iklan. Nah, pada iklan itu terdapat script yang ketika dibaca bisa menimbulkan penasaran para calon pembeli.

BAB V

Penutup

5.1 Kesimpulan

Academic Visit memberikan pengalaman yang baru, suasana baru, dan budaya baru. Program Academic Visit juga memberikan pengalaman yang bukan hanya untuk berwisata tetapi juga memberikan pengalaman belajar dengan dosen yang mempunyai latar belakang berbeda daripada dosen Darmajaya. Budaya baru membuat para peserta Academic Visit harus menerima, menghormati, dan menghargai dosen pengajar, dosen penyelenggara, dan teman-teman dari Universiti Utara Malaysia. Dan juga kepada teman-teman dari UUM yang terus menemani dan membantu peserta Academic Visit membuat pengalaman Academic Visit berarti dan menyenangkan. Yang di dapatkan dari kegiatan Sit-in Class adalah pengalaman belajar di Universitas luar negeri, mencoba untuk memahami materi walaupun perbedaan Bahasa dan budaya, dan mendapat ilmu baru yang mungkin tidak bisa di dapatkan di Indonesia. Peserta Academic Visit juga melakukan perjalanan wisata ke beberapa tempat di Malaysia, seperti tempat bersejarah seperti Alor Setar ataupun tempat belajar tentang kebudayaan yang berbeda seperti Muzium Padi, dan juga mengunjungi Thailand dengan waktu 1 hari tetapi para peserta AV mendapatkan banyak pengalaman.

4.2 Saran

Adapun saran yang ditujukan kepada Academic Visit, yaitu :

1. Seharusnya informasi yang di berikan sebelum berangkat lebih mendetail dan jelas.
2. Di harapkan program Academic Visit terlaksanakan lagi ke Universitas lain.
3. Sebaiknya peserta ikut di setiap kegiatan yang telah di tetapkan oleh panitia penyelenggara.
4. Dilakukannya briefing di setiap ada perubahan mengenai laporan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dr.abdul Munif, M. A. (2017). Penulisan karya tulis ilmiah.*Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, (October), 1. <https://doi.org/10.1021/ci0255351>
- Gary Armstrong, WongVeronica, Philip Kotler, & John Saunders.(2008). Principles of Marketing. Pearson Education Limited.
- Hidayat KrisnawatiNila,& TobingRudy. (2012). Enhancing Netizen As A Digital Marketing Activity Toward Strategic Branding: A Case Study Of "XYZ" Brand. *Marketing Management*, 59-61.)
- Layanan, P., & Berbasis, P. (2010).Pengembangan Layanan Informasi dan Promosi Berbasis, *10*(1).
- Nasution, M. K. N. (2017). Teknik penulisan karya ilmiah.*Jurnal Nasional*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/322113328>
- Wahyu, A. (2018). Karya Tulis Ilmiah,.*PerkembanganTeknologi Dikalangan Remaja*, 1, 7.

LAMPIRAN

Peserta mengunjungi tempat wisata di Langkawi



Peserta berfoto di Museum 3D Langkawi



Peserta AV mencoba fasilitas Go-Kart yang ada di UUM



Peserta AV mengeksplor hutan lindung yang ada di UUM



Peserta AV makan di sebuah restoran yang berada di Thailand



Peserta AV belanja oleh-oleh di Thailand



Peserta AV berfoto di danau tepat di depan salah satu Masjid di Thailand



Peserta AV mengunjungi Floating Market Hatyai, Thailand



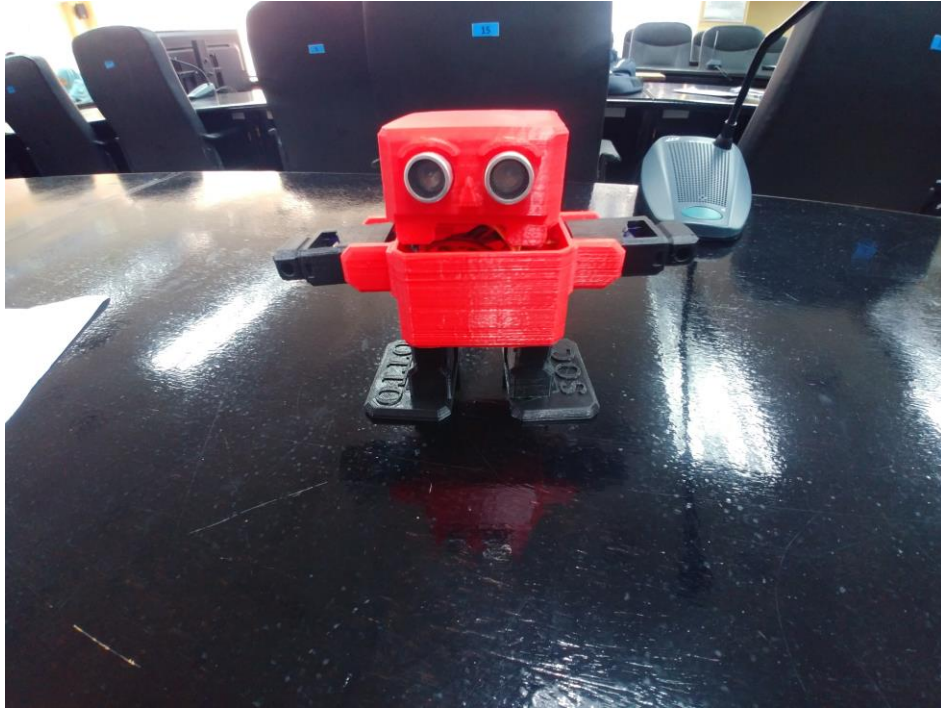
Kegiatan Sit-in Class dengan materi Internet Governance



Kegiatan Sit-in Class dengan materi Internet of Things



Salah satu robot yang kerangkanya dibuat dengan printer 3D



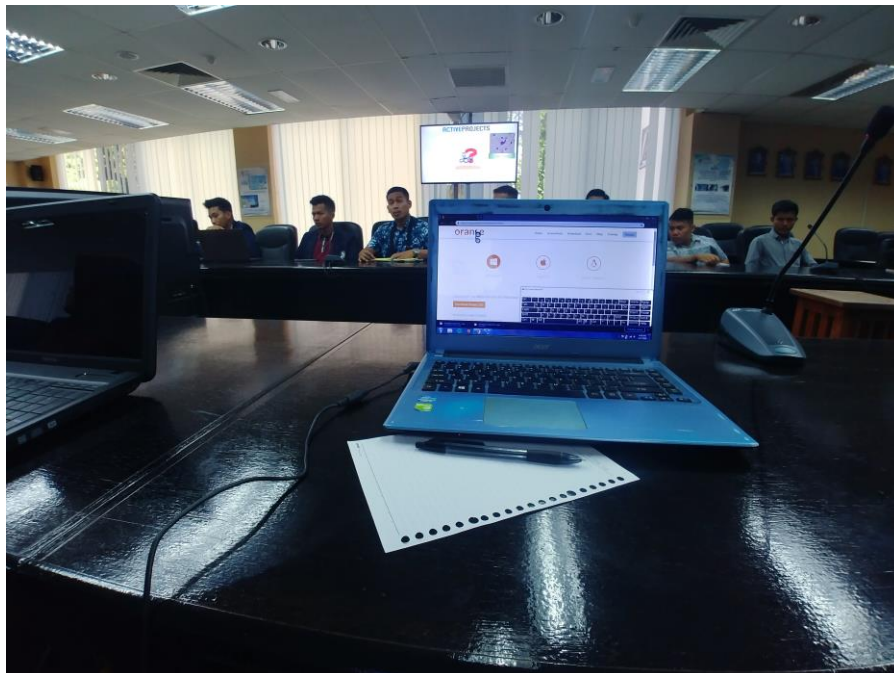
Dosen pemateri mempraktekan cara menggunakan printer 3D



Kegiatan Sit-in Class dengan materi Visualization



Kegiatan Sit-in Class dengan materi Data Analytics



Dosen lapangan diberi cedera mata di Closing Ceremony



Closing Ceremony AV di UUM

