



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**PENGEMBANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI EDUKASI
UNTUK REMAJA INDONESIA TENTANG TEKNOLOGI
BLOCKCHAIN DAN *CRYPTOCURRENCY*
MENGUNAKAN *UNITY ENGINE***

SKRIPSI

PUTRI HUMAIRA KALISHA

1907432011

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2024



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**PENGEMBANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI EDUKASI
UNTUK REMAJA INDONESIA TENTANG TEKNOLOGI
BLOCKCHAIN DAN *CRYPTOCURRENCY*
MENGUNAKAN *UNITY ENGINE***

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk Memperoleh
Diploma Empat Politeknik**

PUTRI HUMAIRA KALISHA

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

1907432011

PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

2024



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Humaira Kalisha

NIM : 1907432011

Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer/T.Multimedia Digital

Judul skripsi : Pengembangan *Prototype* Aplikasi Edukasi untuk Remaja Indonesia tentang Teknologi *Blockchain* dan *Cryptocurrency* Menggunakan *Unity Engine*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 25 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



(Putri Humaira Kalisha)

NIM 1907432011



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Putri Humaira Kalisha

NIM : 1907432011

Program Studi : Teknik Multimedia Digital

Judul Skripsi : Pengembangan *Prototype* Aplikasi Edukasi untuk Remaja Indonesia tentang Teknologi *Blockchain* dan *Cryptocurrency* Menggunakan *Unity Engine*

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Senin, Tanggal 19, Bulan Agustus, Tahun 2024 dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

Pembimbing I Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds

Penguji I Iwan Sonjaya, S.T., M.T

Penguji II Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T

Penguji II Sinantya Feranti Anindya., M.T

Mengetahui:

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Nr. Anita Hidayati, S.Kom., M. Kom.

NIP .197908032003122003

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul "*Pengembangan Prototipe Aplikasi Edukasi untuk Remaja Indonesia Tentang Teknologi Blockchain dan Cryptocurrency Menggunakan Unity Engine*" ini tepat pada waktunya.

Penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan moral, spiritual, dan finansial selama penulis menyelesaikan studi ini.
2. Ibu Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. sebagai Dosen Pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta saran-saran yang sangat berharga dalam penyusunan tugas akhir ini.
3. Rekan-rekan mahasiswa, yang telah berbagi pengetahuan dan pengalaman selama masa perkuliahan.
4. Sabrina Zahra, Gaizka Aisyah Pane, Cut Melati Chairiyah, Shenna, Audrey Kariza, Brillyan Firdana Yudha Vedarama, Fadia Sekar Ismuning, Rizky Akbar Skayur, dan Budi Prayoga yang telah memberikan dukungan, berbagi pengetahuan, serta membantu dalam penyelesaian tugas ini. Kebersamaan dan semangat yang kalian tunjukkan telah memberikan motivasi besar bagi penulis. Akhir kata, semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Jakarta, 25 Agustus 2024



Putri Humaira Kalisha

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putri Humaira Kalisha

NIM : 1907432011

Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer/T.Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Pengembangan *Prototype* Aplikasi Edukasi untuk Remaja Indonesia tentang Teknologi *Blockchain* dan *Cryptocurrency* Menggunakan *Unity Engine*

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 27 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



(Putri Humaira Kalisha)

NIM 1907432011



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Pengembangan *Prototype* Aplikasi Edukasi untuk Remaja Indonesia tentang Teknologi *Blockchain* dan *Cryptocurrency* Menggunakan *Unity Engine*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mempersiapkan masyarakat Indonesia dalam berinvestasi aset kripto sejak remaja melalui aplikasi edukasi yang diharapkan dapat membantu mereka memahami potensi dan manfaat teknologi *blockchain* dan *cryptocurrency* yang kompleks. Aplikasi ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* untuk memastikan proses pengembangan yang terstruktur dan sistematis. Dalam aplikasi ini, pengguna memiliki tujuan untuk menghasilkan keuntungan dari modal awal yang diberikan dengan memanfaatkan strategi investasi yang mereka pelajari selama penggunaan aplikasi. Temuan utama dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis aplikasi dapat meningkatkan literasi keuangan dan teknologi di kalangan remaja. Implikasi hasil penelitian ini menunjukkan potensi besar dari aplikasi edukasi sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan investasi di kalangan generasi muda Indonesia.

Kata kunci : Aplikasi Edukasi, *Blockchain*, *Cryptocurrency*, Remaja Indonesia, *GDLC*

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	Kesalahan!	Bookmark
tidak ditentukan.		
LEMBAR PENGESAHAN.....	Kesalahan!	Bookmark tidak ditentukan.
KATA PENGANTAR.....		iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	Kesalahan!	Bookmark tidak ditentukan.
ABSTRAK.....		vi
DAFTAR ISI.....		vii
DAFTAR TABEL.....		ix
DAFTAR GAMBAR.....		x
PENDAHULUAN.....		1
1.1 Latar Belakang Masalah.....		1
1.2 Rumusan Masalah.....		3
1.3 Batasan Masalah.....		3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....		3
1.5 Sistematika Penulisan.....		4
2 TINJAUAN PUSTAKA.....		6
2.1 Konsep dasar Kripto.....		6
2.2 <i>Blockchain</i>		8
2.3 <i>Game Based Learning</i>		9
2.4 Unity.....		10
2.5 <i>User Interface</i>		10
BAB 3 METODE PENELITIAN.....		12
3.1 Rancangan Penelitian.....		12
3.2 Objek penelitian.....		16



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3.3 Model/ <i>Framework</i> yang Digunakan	16
3.4 Pengumpulan dan Analisis Data.....	16
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	18
4.1 Analisis Kebutuhan	18
4.2 Perancangan Multimedia.....	19
4.3 Pengujian.....	48
4.4 Distribusi	92
BAB 5 PENUTUP.....	93
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 1 . Storyboard Aplikasi	12
Tabel 2. Permasalahan dan Solusi	18
Tabel 3. User Requirement.....	19
Tabel 4. Storyboard Main Scene	22
Tabel 5. Storyboard Quiz Scene.....	23
Tabel 6. Storyboard Trading Scene	25
Tabel 7. Material Collecting.....	29
Tabel 8. Skala Skor Likert.....	49
Tabel 9. Pertanyaan kuesioner ahli kripto	50
Tabel 10. Pertanyaan kuesioner ahli pengembang	54
Tabel 11. kuesioner responden	59
Tabel 12. kuesioner 2.....	60
Tabel 13. kuesioner responden setelah menggunakan aplikasi.....	62
Tabel 14. Alpha Testing Main Screen.....	65
Tabel 15. Alpha Testing Belajar Scene.....	66
Tabel 16. Alpha Testing Quiz Scene.....	68
Tabel 17. Alpha Testing Trading Scene.....	69
Tabel 18. Beta Testing oleh Ahli Kripto.....	71
Tabel 19. Beta Testing oleh Ahli pengembang.....	75
Tabel 20. Hasil Survei dari Responden	82
Tabel 21. Hasil Responden Tentang Pemahaman Umum Kripto	82



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Flowchart Aplikasi	20
Gambar 4.2 Penting Scene	28
Gambar 4.3 Build Setting Unity 1	33
Gambar 4.4 Build Setting Unity 2.....	33
Gambar 4.5 Assets Unity.....	33
Gambar 4.6 Pembuatan Scene Splash Screen.....	34
Gambar 4.7 Script loading bar controller.....	34
Gambar 4.8 Pembuatan Scene Menu Utama.....	35
Gambar 4.9 Script loading belajar scene.....	35
Gambar 4.10 Pembuatan Scene Belajar 1	36
Gambar 4.11 Pembuatan Scene Belajar 2	36
Gambar 4.12 Script Load materi	36
Gambar 4.13 Pembuatan Materi Scene	37
Gambar 4.14 Script LoadNextScene	37
Gambar 4.15 Script LoadPrevious	37
Gambar 4.16 Pembuatan Quiz Scene 1	38
Gambar 4.17 Pembuatan Quiz Scene 2	38
Gambar 4.18 Script QuizManager 1	39
Gambar 4.19 Script QuizManager 2	39
Gambar 4.20 Script QuizManager 3	39
Gambar 4.21 Pembuatan Quiz Scene 3.....	40
Gambar 4.22 Pembuatan Quiz Scene 4.....	40
Gambar 4.23 Pembuatan Quiz Scene 5.....	40
Gambar 4.24 Pembuatan Trading Scene	41
Gambar 4.25 Pembuatan Bitcoin Scene.....	41
Gambar 4.26 Script API real time data crypto	42
Gambar 4.27 Pembuatan Bitcoin Buy Scene 1	42
Gambar 4.28 BitcoinConversionManager 1.....	43
Gambar 4.29 BitcoinConversionManager 2.....	43
Gambar 4.30 Pembuatan Bitcoin Buy Scene 2	44



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.31 Pembuatan Ethereum Buy Scene 1	44
Gambar 4.32 Script EthereumConversionManager 1	44
Gambar 4.33 Script EthereumConversionManager 2	45
Gambar 4.34 Pembuatan Ethereum Buy Scene 2	45
Gambar 4.35 Pembuatan Ethereum Buy Scene 3	45
Gambar 4.36 Pembuatan Doge Buy Scene 1	46
Gambar 4.37 Script DogeConversionManager 1	46
Gambar 4.38 Script DogeConversionManager 2	46
Gambar 4.39 Pembuatan Doge Buy Scene 2	47
Gambar 4.40 Pembuatan Doge Buy Scene 3	47
Gambar 4.41 Pembuatan Penting Scene	48





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aset kripto adalah aset digital yang tidak berwujud fisik, tidak melalui perantara, dan beroperasi di dalam jaringan terdesentralisasi yang disebut *blockchain*. Secara sederhana, *blockchain* adalah sistem untuk menyimpan catatan transaksi digital secara permanen. Setiap transaksi dicatat dalam database publik yang disebut *ledger* atau buku besar, yang didistribusikan di seluruh jaringan *peer-to-peer*, sistem di mana transaksi dilakukan langsung antara pengguna tanpa melalui perantara, seperti bank atau lembaga keuangan lainnya. Hal ini membuat pengguna merasa aman berinvestasi pada kripto, karena teknologi *blockchain* yang transparan dan aman. Aset kripto telah membuka peluang baru dalam hal fleksibilitas transaksi (Magnuson, 2018) .

Menurut Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi (Bappebti), jumlah pelanggan terdaftar aset kripto telah mencapai 18,25 juta pada November 2023. Dari Februari 2021, pertumbuhan rata-rata pelanggan per bulan mencapai 437,9 ribu dari 6% populasi masyarakat Indonesia. Laporan survei *Chainalysis*, sebuah perusahaan analisis *blockchain* yang memantau transaksi kripto untuk mengidentifikasi aktivitas ilegal, menunjukkan bahwa Indonesia menduduki peringkat ke-7 dari 20 negara dalam hal adopsi perkembangan kripto secara global. Dengan pertumbuhan yang signifikan dalam jumlah pelanggan terdaftar aset kripto dan peringkat Indonesia yang cukup tinggi dalam adopsi perkembangan kripto secara global, dapat disimpulkan bahwa minat dan partisipasi masyarakat Indonesia dalam pasar kripto semakin meningkat.

Berdasarkan survei yang melibatkan 15.000 responden berusia 18-65 tahun dari 15 negara, termasuk 1.015 responden dari Indonesia, yang dilakukan oleh *ConsenSys*—sebuah perusahaan teknologi perangkat lunak terkemuka di bidang *web3*—ditemukan bahwa pemahaman masyarakat Indonesia tentang aset kripto masih rendah, hanya sebesar 33%. Menyadari hal ini, pemerintah Indonesia,

melalui Badan Pengawas Perdagangan Berjangka Komoditi (Bappebti), bekerja sama dengan Asosiasi untuk meningkatkan literasi kripto di Indonesia.

Meskipun pemerintah telah berupaya untuk mendidik masyarakat Indonesia tentang aset kripto setiap tahun, data masih menunjukkan bahwa penipuan kripto meningkat drastis sebesar 1.586% dari Juli hingga Desember 2023. *CEO NoLimit*, Aqsath Rasyid Naradhipa, juga menambahkan dalam wawancara di acara *Tokocrypto Crypto Outlook 2024* bahwa "Berdasarkan percakapan di media sosial, topik yang paling banyak dibicarakan tentang penipuan kripto adalah kasus penipuan yang melibatkan artis dan selebriti". Hal ini semakin membangun skeptis masyarakat Indonesia tentang kripto itu adalah hal yang buruk, padahal banyak manfaat dan potensi baik jika dipelajari dengan edukasi yang tepat.

Dalam artikel "*Application of Blockchain Technology for iLearning Student Assessment*" yang dipublikasikan di *Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems* oleh Sudaryono (2020).menunjukkan bahwa penerapan teknologi *blockchain* dalam bidang pendidikan telah terbukti meningkatkan keamanan dan transparansi data melalui enkripsi dan desentralisasi. Teknologi ini memastikan bahwa data yang disimpan dalam sistem pendidikan tidak dapat dimanipulasi oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, karena setiap data terenkripsi dan disebar ke seluruh jaringan dengan metode *peer-to-peer*. Ini membuat sistem pendidikan berbasis *blockchain* lebih aman dan andal.

Menggunakan pendekatan yang sama, aplikasi edukasi kripto dirancang untuk menggabungkan keamanan dan interaktivitas dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi *blockchain*, aplikasi ini tidak hanya memberikan konten edukatif yang informatif, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang aman bagi pengguna. Remaja dapat belajar tentang konsep kompleks seperti *blockchain* dan cryptocurrency melalui pengalaman yang langsung dan terstruktur, yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman mereka secara bertahap.

Secara keseluruhan, integrasi teknologi *blockchain* dalam aplikasi edukasi kripto ini diharapkan dapat mengatasi masalah literasi teknologi di kalangan remaja

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Indonesia, sekaligus memberikan solusi praktis dan aman dalam memahami dan memanfaatkan teknologi kripto yang sedang berkembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis mendapatkan rumusan masalah yang akan dikaji lebih lanjut dalam skripsi adalah :

Bagaimana proses implementasi desain aplikasi edukasi kripto yang dirancang dan diimplementasikan untuk meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap konsep kripto?

1.3 Batasan Masalah

1. Fokus pada remaja di Indonesia usia 18-24 tahun terkait dengan pemahaman umum tentang teknologi *blockchain* dan kripto untuk kesiapan investasi
2. Fokus hanya pada konsep dasar *blockchain*, *cryptocurrency*, dan simulasi *trading* tanpa mendalami aspek teknis yang kompleks
3. Simulasi *trading* pada aplikasi ini dibatasi hanya untuk beberapa *coin* yang disediakan yaitu *Bitcoin* (BTC), *Ethereum* (ETH), *Doge Coin* (DOGE)
4. Aplikasi dikembangkan menggunakan Unity dan hanya dapat diakses melalui perangkat Android minimal versi 12.1

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Mempersiapkan masyarakat Indonesia dalam berinvestasi aset kripto sejak remaja melalui aplikasi edukasi yang diharapkan dapat memahami dengan baik potensi dan manfaat teknologi *blockchain* dan *cryptocurrency* yang cukup kompleks.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Menyediakan solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang konsep kripto melalui pendekatan aplikasi edukasi yang menarik.

2. Mengukur peningkatan pemahaman masyarakat tentang konsep kripto setelah berinteraksi dengan aplikasi edukasi yang telah diimplementasikan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sebagai langkah awal dalam perancangan penelitian ini dibutuhkan sistematika penulisan yang akan membahas langkah-langkah rinci dalam merancang dan mengimplementasikan solusi edukatif ini, yaitu :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah mengenai perkembangan teknologi kripto di Indonesia, serta batasan masalah yang akan diteliti dalam proses pengembangan media pembelajaran pengenalan perangkat komputer. Selain itu, bab ini juga menjelaskan tujuan dan manfaat dari pembuatan media pembelajaran ini, serta sistematika penulisan laporan penelitian.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan landasan teoritis dengan mendetailkan konsep dasar kripto, efektivitas penggunaan pendidikan berbasis aplikasi, serta peran penting *platform* desain Unity dalam pengembangan aplikasi edukasi yang berfokus pada teknologi *blockchain* dan *cryptocurrency*.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan langkah-langkah metodologis yang akan diterapkan dalam penelitian ini, yang menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* dengan dukungan *Unity Engine*. Di dalamnya termasuk prosedur pengumpulan data yang melibatkan survei, wawancara dengan ahli kripto dan developer, serta analisis desain.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil dan pembahasan dari proses perancangan prototipe menggunakan metode *GDLC*, termasuk hasil pengujian media pembelajaran yang telah dilakukan, serta analisis terhadap efektivitasnya.

5. BAB V PENUTUP

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Bab ini memberikan kesimpulan akhir dari penelitian yang telah dilakukan, serta saran-saran yang diberikan oleh penulis untuk penelitian selanjutnya atau pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran yang telah dibuat.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari implementasi Unity dalam pembuatan *game* edukasi kripto, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini, penulis berhasil mengembangkan aplikasi *game* edukasi kripto yang interaktif dan mendidik, yang mencakup materi seputar pengenalan *cryptocurrency*, teknologi *blockchain*, keamanan dan penanganan kripto, dasar-dasar trading dengan konsep yang mudah dipahami, serta regulasi kripto di Indonesia
2. Berdasarkan tahap pengujian beta oleh pengembang, aplikasi ini sebagian besar berjalan dengan baik dan sesuai dengan ekspektasi pengguna dalam hal *usability*, antarmuka, dan pengalaman bermain. Namun, ditemukan beberapa masalah teknis, terutama pada API yang digunakan untuk menampilkan harga aset kripto secara *real-time*, yang terkadang mengalami keterlambatan dalam pembaruan data.
3. Berdasarkan hasil survei terhadap responden, mayoritas responden merasa bahwa aplikasi ini membantu mereka memahami konsep-konsep dasar dalam dunia kripto, meskipun beberapa di antaranya menyebutkan bahwa proses pembelian aset digital bisa lebih disederhanakan.
4. Aplikasi ini memiliki potensi besar sebagai alat edukasi yang efektif bagi pemula yang ingin belajar tentang *cryptocurrency* dan teknologi *blockchain*, meskipun perlu dilakukan perbaikan pada beberapa aspek teknis untuk meningkatkan kinerja dan reliabilitasnya.

5.2 Saran

1. Segera memperbaiki masalah teknis pada API yang digunakan untuk pembaruan harga *real-time* agar dapat menampilkan data dengan lebih akurat dan cepat.
2. Penambahan fitur interaktif tambahan seperti *feedback* audio dan visual untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, F. N. ' . (2018). *PENGARUH GAME BASED LEARNING TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS XI IPS*.

Antonopoulos, A. M. . (2017). *Mastering Bitcoin : programming the open blockchain*. O'Reilly.
https://books.google.com/books/about/Mastering_Bitcoin.html?id=MpwnDwAAQBAJ

Febri Noor Hediati. (2022). Perkembangan Mata Uang Kripto dan Pelindungan Hukum Terhadap Investasi Mata Uang Kripto di Indonesia. *Universitas IVET*, 48–60.

Jain, S. A., Hussaini, N., John, S., Alexander, D., & Sarkar, B. (2022). *Game-Based Learning in Higher Education* (hlm. 138–163).
<https://doi.org/10.4018/978-1-7998-7271-9.ch008>

Liu, Z. Y., Shaikh, Z. A., & Gazizova, F. (2020). Using the concept of game-based learning in education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(14), 53–64. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675>

Magnuson, W. J. (2018). Regulating Fintech Regulating Fintech Recommended Citation Recommended Citation. Dalam *Vanderbilt Law Review* (Vol. 71).

Maulana, R. R. (2024). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI RENTAL MOBIL INDOCAR BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3).
<https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4442>

Nakamoto, S. (2008). *Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System*.
www.bitcoin.org



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Noorsanti, R. C., Yulianton, H., & Hadiono, K. (2018). *BLOCKCHAIN-TEKNOLOGI MATA UANG KRIPTO (CRYPTO CURRENCY)*.

Oktavia, R. (2022). *Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*.

Purnama, W. W. (2022). Regulasi Mata Uang Kripto di Indonesia: Pandangan Regulator dan Implikasi Hukum bagi Ekonomi Masyarakat. *JURNAL PENELITIAN SERAMBI HUKUM*, 15(02), 96–101. <https://doi.org/10.59582/sh.v15i02.922>

Rensis Linkert. (1932). A TECHNIQI]N FOR THE MEAST]REMENT OF ATTITT]DES. *archives of psychology*, 22(140), 5–55.

Ririn, H. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN SOSIAL*.

Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., Siradj, Y., Salam, S., & Hardianti, B. D. (2021). Serious Game Development Model Based on the Game-Based Learning Foundation. *Journal of ICT Research and Applications*, 15(3), 291–305. <https://doi.org/10.5614/itbj.ict.res.appl.2021.15.3.6>

Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA. *JURNAL BUANA PENGABDIAN*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>

Sudaryono, S., Aini, Q., Lutfiani, N., Hanafi, F., & Rahardja, U. (2020). Application of Blockchain Technology for iLearning Student Assessment. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 14(2), 209. <https://doi.org/10.22146/ijccs.53109>

Sudiyatna, Y., & Muhaimin. (2022). *Perlindungan Hukum Bagi investor Pada transaksi aset kripto (Crypto Asset) Pada Bursa Berjangka komoditi Muhaimin*. 37(2). <https://www.investopedia.com/terms/c/cryptocurrency.asp>,

Tapscott, D., Ticoll, D., & Lowy, A. (2016). Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation (1997) Who Knows: Safeguarding Your Privacy in a Networked World. Dalam *Age of Networked Intelligence*.

Weliam Jonatan Mekel, Sherwin R.U.A. Sompie, & Brave A. Sugiarso. (2019). Rancang Bangun Game 3D Pertahanan Kerajaan Bowontehu. *Jurnal Teknik Informatika*, 455–464.

Zhang, R., Xue, R., & Liu, L. (2019). Security and privacy on blockchain. *ACM Computing Surveys*, 52(3). <https://doi.org/10.1145/3316481>



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



RIWAYAT HIDUP PENULIS



Putri Humaira Kalisha, lahir pada 05 Desember 2001, di Kuningan, Jawa Barat. Penulis merupakan anak pertama dari 2 bersaudara. Penulis pertama kali masuk pendidikan formal di SDN 03 Batu Ampar pada tahun 2006 dan tamat pada tahun 2012. Setelah lulus dari SD, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 20 Bulak Rantai dan tamat di tahun 2016.

Setelah menyelesaikan pendidikan di SMP, penulis melanjutkan pendidikannya di SMKN 22 Jakarta dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun yang sama, penulis mendaftar sebagai mahasiswa Program Sarjana Teknik Terapan di Politeknik Negeri Jakarta, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Program Studi D-4 Teknik Multimedia Digital.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

I DEWA GEDE ARY PALGUNA

arymath0@gmail.com | +62 85974961420 | linkedin.com/in/ary-palguna-aa0113263/



Bachelor's degree in Mathematics from Bandung Institute of Technology (ITB). I am deeply passionate about the world of cryptocurrency. With one year of experience as a Crypto Researcher and prior roles as a Content Writer focusing on general finance and cryptocurrency topics, I have cultivated a strong foundation in these domains. My curiosity and commitment to staying at the forefront of industry trends have fueled my journey in crypto space since 2017. I am driven by a desire to continually expand my knowledge and contribute my expertise to projects that align with my areas of interest, particularly in business, economics, and cryptocurrency.

EDUCATION

BSc in Mathematics, Bandung Institute of Technology (ITB) Aug 2015 - Aug 2021

- Current GPA: 3.16/4.00 (147 credits)

WORKING EXPERIENCES

Crypto Researcher, Coinvestasi Sep 2022 – Present

- Gather data from various sources, such as cryptocurrency exchanges, blockchain explorers, and research reports, with the goal of creating insightful contents. Making over 200+ articles.
- Conduct in-depth analysis of cryptocurrency markets, including price trends, trading volumes, and market capitalization for video contents.

Content Writer, Ngomongin Uang Apr 2021 – Sep 2022

- Identify and curate relevant and reliable sources to create engaging and informative content on general finance and cryptocurrency topics.
- Created persuasive copywriting materials specifically designed for client partnership proposals and initiatives.
- Made over 50+ general finance and cryptocurrency contents on Instagram, Tiktok, and Youtube

Lecturer Assistant, Mathematics Department of ITB Jan 2020 – Des 2020

- Giving mathematics tutor and assisting in student's grading

Researcher Intern, Bandung FE Institute Mar 2018 – Jun 2018

- Collecting data on Indonesian culture and applying statistical analysis to gain insights.

ORGANIZATION & EVENT EXPERIENCES

Program/Interviewee, Coinfest Asia 2023 Aug 2023

- Assisted in program development for Coinfest Asia event, including speaker topic selection and arrangement.
- Engaged in speaker outreach and selection for Coinfest Asia, curating potential speakers and coordinating their participation.
- Conducted interviews with prominent figures in the crypto industry, including representatives from Pintu, Indodax, Polygon, Animoca Brands, and Fireblocks

Head of Event, Vidhafest National Competition Feb 2019 - Mar 2019

- Encouraged team members to achieve the goals according to the timeline
- The event attended by 100+ university and high school students from Java-Bali region

Head of License Division, Student Research Congress (Baritra) Mar 2017 - Oct 2017

- Curated and approved student's research idea proposals
- Sorted over 500+ research documents

HONORS & AWARDS



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

-
- **4th Grand Awards of International Research Competition, Intel ISEF** 2015
Intel ISEF is an annual international science festival organized by the Society for Science & the Public (SSP) and sponsored by Intel Corporation. Research titled “Motifs Development of Gringsing Sarong” won 4th Grand Awards among participants from all over the world.

- **Best Young Researcher Awards on National Science Congress (KIPNAS), LIPI Indonesia** 2016

SKILLS

Language:

English (Fluent)
Indonesian (Native)

Hard Skills:

Blockchain Analytics (Glassnode, Nansen, Arkham)
Technical Analysis
Writing
Copywriting

Soft Skills:

Problem Solving
Analytical Thinking

PORTFOLIO

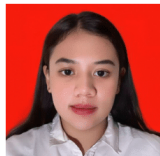
<https://bit.ly/AryPalgunaPortfolio>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2 Resume ahli pengembang



CUT MELATI CHAIRIYAH

081413513036 | melatime120@gmail.com |
<https://www.linkedin.com/in/cutmelatichairiyah/>

Hai, saya Cut Melati Chairiyah.
Saya mempunyai pengalaman di Business Online Partnership, Technical Writer dan Quality Assurance. Tertarik di bidang Technology Information dan Business, mengikuti perkembangan industry khususnya didunia digital, Saya memiliki usaha sampingan di media sosial sehingga saya terbiasa menggunakan beberapa software. Saya seorang pembelajar yang cepat dan bersedia untuk mendapatkan pengetahuan baru untuk membuat dampak yang baik. Saya mencari peluang kerja yang memberikan peluang untuk berkembang menjadi karir profesional.

Pendidikan

Universitas Gunadarma - Depok, Indonesia Aug 2018 - Aug 2022
Bachelor Degree in Computer Science - Information System, 3.55/4.00

Pengalaman Kerja

Rembu.cuan - Jakarta Dec 2021 - Present
Business Small Owner Partnership

- Memimpin bisnis dengan omzet Rp 10.000.000 per bulan dan berhasil memasarkan dan menjual > 5 jenis produk secara online ke ratusan pelanggan.
- Merancang konten media sosial untuk meningkatkan brand awareness dan berhasil mendapatkan banyak penonton dan pengikut di Instagram dan TikTok.
- Menjadi content creator di TikTok rembu.cuan untuk membuat konten vidio dan berhasil mendapatkan banyak viewers.
- Menjadi garda terdepan dalam layanan pelanggan dengan secara aktif menangani >5 pesanan produk setiap hari. Membuat catatan keuangan untuk mengelola pendapatan dan pengeluaran.

ADIRA Finance - Jakarta Selatan Feb 2024 - Present
Software Quality Assurance

- Menganalisis hasil pengujian dan memberikan laporan terperinci kepada tim pengembang untuk perbaikan lebih lanjut.
- Menggunakan alat-alat seperti Selenium, JIRA, dan Postman untuk mengelola pengujian dan pelaporan masalah.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Menyusun dokumentasi pengujian yang lengkap, termasuk test cases, test scripts, dan laporan hasil pengujian.
- Melakukan regresi testing untuk memastikan bahwa perubahan kode tidak mempengaruhi fungsi-fungsi yang ada.
- Bekerja erat dengan tim pengembangan produk dan manajemen proyek untuk memastikan bahwa perangkat lunak memenuhi persyaratan kualitas dan kebutuhan bisnis.

Nutech Integrasi - Jakarta Selatan

May 2023 - Jan 2024

Technical Writer

- Membuat dokumentasi mengenai pengembangan aplikasi CEISA 4.0 Phase V di lingkungan Direktorat Jenderal Bea dan Cukai Bekerja dengan penulis tingkat senior
- untuk menganalisis dokumentasi, dampak yang ada dan memperbaruinya sesuai dengan kebutuhan
- Menerjemahkan alur aplikasi ke dalam dokumen teknis
- Memberikan test case untuk memastikan apakah suatu sistem dapat berjalan dengan baik
- sesuai dengan kebutuhan awal dan memberikan respon ketika terdapat ketidak validan
- Menulis referensi API untuk pengembangan perangkat lunak dan pengujian API dengan Swagger, Postman, dan Jira Menguji aplikasi secara fungsional dengan metode blackbox
- Bekerja sama dengan tim product development dan tim software engineer

Proyek

Perancangan dan Implementasi Database Sistem Informasi Sekolah Dasar Berbasis WEB

Dengan

Jul 2021 - Sep

Menggunakan MySQL - Jakarta

2021

Proyek ini dilakukan untuk memenuhi Mata Kuliah Karya Tulis Ilmiah

- Metode yang digunakan yaitu perancangan basis data menggunakan
- Database Life Cycle (DBLC) Menggunakan Entity Relationship
- Diagram (ERD) untuk perancangan relasi tabel.
- Menggunakan phpMyAdmin untuk implementasi database.

Tujuan dalam Penulisan ini merancang dan mengimplementasi database Sistem Informasi Sekolah Dasar yang diharapkan dapat memudahkan proses pengolahan data di sekolah untuk menghindari data ganda, memudahkan akses, edit, tambah, hapus, dan untuk mengatasi masalah penyimpanan data .

Hasil analisis dan perancangan didapatkan database berupa 25 tabel. Berhasil melakukan pengujian pada tabel untuk operasi Input, Update, dan Delete berfungsi dengan baik.

Rancang Bangun Website Pemesanan Minuman Kopi Pada Kedai Riolo di Kwitang

- **Jakarta Pusat** Jan 2022 - Mar 2022 Metode yang digunakan yaitu Pengumpulan data dan
- System Development Life Cycle (SDLC).
- Tujuan rancang bangun web ini untuk memudahkan proses pemesanan pada Kedai Riolo
- dengan system yang terkomputerisasi sehingga lebih efisien juga efektif.

Perancangan ini menggunakan Struktur navigasi, use case diagram, activity diagram, dan class diagram.

Hasil rancang bangun pada system Pemesanan Minuman Kopi Pada Kedai Riolo berhasil dilakukan dan hasil uji coba pada bagian uji coba blackbox berhasil dilakukan.

Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode

End User Computing

Jul 2022 - Sep

Satisfaction (EUCS) 2022

Proyek ini dilakukan untuk memenuhi tugas akhir atau skripsi

- Pengambilan sampel menggunakan rumus slovin dan pengolahan data kuesioner
- menggunakan aplikasi SPSS 25.
- Proses yang digunakan untuk melakukan pengolahan data adalah dengan menggunakan skala likert yang akan diolah melalui Uji Validitas dan Reabilitas.
- Penelitian ini bertujuan menganalisis aplikasi PeduliLindungi untuk mengukur tingkat