



# Silabus Program Studi Independen Bersertifikat Batch 5

## I. Daftar Program Studi Independen Bersertifikat Rakamin Academy

Dalam Studi Independen Bersertifikat di Rakamin Academy, kami memiliki 3 program studi yang bisa dipilih oleh mahasiswa sesuai dengan ketentuan dan syarat yang ada, yaitu :

### 1. Data Science

Aktivitas Studi - Data Science	
Nama Aktivitas	Data Science Intensive Bootcamp
Durasi Program	14 Agustus 2023 - 9 Januari 2024
Periode Pendaftaran	18 April 2023 - 7 Juni 2023
Kredit Kampus	20 SKS
Tipe	Daring
Lokasi	Online
Deskripsi Program	<p>Menciptakan talent yang memiliki kemampuan dalam bidang Data yang mampu memberikan analisa dan memanfaatkan data untuk mengambil keputusan yang lebih baik dan membuat prediksi akurat pada perusahaan.</p> <p>Selama program pelatihan data science, peserta akan bekerja dengan dataset dan menggunakan perangkat lunak dan bahasa pemrograman seperti Python, dan SQL. Peserta akan belajar cara membersihkan data, menguji hipotesis, mengidentifikasi pola, dan menghasilkan visualisasi yang efektif.</p> <p>Lulusan program ini dapat berkarir sebagai Data Scientist, Data Analyst, Data Consultant, Business Analyst, Performance Analyst, hingga Fraud analyst. Namun ilmu Data juga dapat diimplementasikan di bidang lain seperti sebagai People Analyst (HR), Marketing Analyst (Marketing), Operation Analyst, dan lain sebagainya.</p>
Jumlah Partisipan	167 Peserta
Persyaratan Peserta	Mahasiswa S1 minimal semester 5 jurusan Matematika, Statistika, Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Teknik Informatika yang memiliki minat pada Data Science dan memiliki Indeks Prestasi minimal 3.00.
Tipe & Level Sertifikasi	Certificate of Completion dengan konversi penilaian akhir Indeks Prestasi range 0 - 4 dan juga Transkrip Nilai.

## Module Pembelajaran - Data Science

Module Pembelajaran - Data Science					
Nama Module :		Opening & Orientation Day			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Pemahaman tentang Rakamin Academy, Learning Management System, tipe tugas dan learning path	Peserta memahami tentang Rakamin Academy, Learning Management System, tipe tugas dan learning path	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Rakamin, LMS, learning path dan career readiness.	3	Live Session, Reading Material	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
Nama Module :		Introduction to Data Science			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Pemahaman tentang data dan pemanfaatannya terhadap bisnis serta pemahaman tentang role seorang Data Scientist, dan juga framework machine learning secara umum	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan tentang data dan pemanfaatannya terhadap bisnis serta pemahaman tentang role seorang Data Scientist, dan juga framework machine learning secara umum	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Data Scientist: What & Why, Data Science Methodology, Career & Learning Goals for Data Scientist	25	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
Nama Module :		SQL			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami konsep dasar RDBMS dan SQL, serta mampu	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan konsep dasar RDBMS dan SQL, serta mampu	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous	113	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on

melakukan query untuk operasi DDL dan DML untuk menghasilkan insight yang implementatif	melakukan query untuk operasi DDL dan DML untuk menghasilkan insight yang implementatif	mengenai SQL. Simple Queries, Complex Queries			project yang dikerjakan.
<b>Nama Module :</b>		<b>Python Intro &amp; Data Types</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Mampu menggunakan Jupyter untuk melakukan pemrograman python dan merepresentasikan data yang dimiliki ke dalam source code, baik data yang berupa kumpulan angka maupun text	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan Jupyter untuk melakukan pemrograman python dan merepresentasikan data yang dimiliki ke dalam source code, baik data yang berupa kumpulan angka maupun text	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Python Introduction, Jupyter Lab & Python Basic, List & Numpy, Dictionary & JSON Format	59	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
<b>Nama Module :</b>		<b>Data Processing</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami konsep dataframe serta mampu melakukan operasi dan manipulasi pada data frame seperti filtering, sorting, dan agregasi data	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan konsep dataframe serta mampu melakukan operasi dan manipulasi pada data frame seperti filtering, sorting, dan agregasi data	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Data Processing, Introduction to Pandas DataFrame & Transformation, DataFrame Aggregation,	59	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.

		DataFrame Combination			
<b>Nama Module :</b>		<b>Python Programming</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami algoritma pemrograman yang lebih efisien dengan adanya control flow, function, dan proses error handling	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan algoritma pemrograman yang lebih efisien dengan adanya control flow, function, dan proses error handling	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Python Programming, Conditional Statement, Loop & Iteration, Function & Error Handling	62	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
<b>Nama Module :</b>		<b>Statistics</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami distribusi dan pola data yang dimiliki saat melakukan analisa, dan bisa menunjukkan bahwa insight yang diberikan valid secara statistika dan dapat dipertanggungjawabkan	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan distribusi dan pola data yang dimiliki saat melakukan analisa, dan bisa menunjukkan bahwa insight yang diberikan valid secara statistika dan dapat dipertanggungjawabkan	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Statistics, Descriptive Statistics, Correlation & Distribution, Inferential Statistics	60	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.

Nama Module :		Data Visualization			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami prinsip yang benar dalam memvisualisasikan data dan mampu membuat visualisasi dengan mengkombinasikan data, visual, dan narasi sehingga membentuk suatu data storytelling hingga sebuah dashboard	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan prinsip yang benar dalam memvisualisasikan data dan mampu membuat visualisasi dengan mengkombinasikan data, visual, dan narasi sehingga membentuk suatu data storytelling hingga sebuah dashboard	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Data Visualization, Basic Plots, Advanced Plots, Creating Dashboard	113	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
Nama Module :		Machine Learning Preparation			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Mampu mendeteksi adanya data bermasalah dan cara handlingnya, pengekstraksian dan pengevaluasian feature yang relevan dengan model yang ingin dibuat	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan deteksi adanya data bermasalah dan cara handlingnya, pengekstraksian dan pengevaluasian feature yang relevan dengan model yang ingin dibuat	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Machine Learning Preparation, Feature Extraction, Exploratory Data Analysis, Data Preprocessing, Business Fundamental	62	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.

Nama Module :		Collaborative Working using Git & Machine Learning Evaluation			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami konsep-konsep yang ada pada tools collaborative working dan mampu melakukan proses kerja collaborative menggunakan tools tertentu, memahami konsep dasar bisnis yang berkaitan dengan data dan pemanfaatan data dalam menjawab permasalahan bisnis, Mampu melakukan penilaian kualitas suatu pemodelan	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan konsep-konsep yang ada pada tools collaborative working dan mampu melakukan proses kerja collaborative menggunakan tools tertentu, memahami konsep dasar bisnis yang berkaitan dengan data dan pemanfaatan data dalam menjawab permasalahan bisnis, Mampu melakukan penilaian kualitas suatu pemodelan	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Collaborative Working using Git, Machine Learning Evaluation, Introduction to Terminal and Git, Model Evaluation, Insight Extraction	61	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
Nama Module :		Supervised Learning			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Mampu membuat prediction model, baik berupa regresi maupun klasifikasi dan bisa menentukan jenis model	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan prediction model, baik berupa regresi maupun klasifikasi dan bisa menentukan jenis model yang tepat untuk suatu jenis problem dan dataset	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Regression, Classification, Ensemble Methods	59	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.

yang tepat untuk suatu jenis problem dan dataset					
<b>Nama Module :</b>		<b>Unsupervised Learning</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami konsep unsupervised learning dan mampu memanfaatkannya untuk berbagai masalah seperti menentukan data yang dibutuhkan, dan mengelompokkan suatu data berdasarkan karakteristiknya	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan konsep unsupervised learning dan mampu memanfaatkannya untuk berbagai masalah seperti menentukan data yang dibutuhkan, dan mengelompokkan suatu data berdasarkan karakteristiknya	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Unsupervised Learning, Dimensionality Reduction, Clustering, Creating Business Recommendation	102	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
<b>Nama Module :</b>		<b>ML Deep Learning &amp; Deployment</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami konsep dasar dan pemanfaatan dari deep learning, serta pemahaman tentang konsep deployment model yang sudah dibuat, berikut dengan tata	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan konsep dasar dan pemanfaatan dari deep learning, serta pemahaman tentang konsep deployment model yang sudah dibuat, berikut dengan tata cara monitoring performa model secara berkala	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Fundamentals of Deep Learning, Application of Deep Learning, Deployment & Monitoring	55	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.



cara monitoring performa model secara berkala					
<b>Nama Module :</b>		<b>Final Project Simulation &amp; Final Presentation</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami cara mempresentasikan hasil kerja dengan baik dengan komunikasi audience yang efisien dan interaktif	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan mempresentasikan hasil kerja dengan baik dengan komunikasi audience yang efisien dan interaktif	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous mengenai Final Project Simulation	13	Video Learning, Reading Material, Live Session	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
<b>Nama Module :</b>		<b>Career Preparation</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami cara membuat CV dan melakukan interview	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan membuat CV dan melakukan interview	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous mengenai Enhance Portfolio, Revamp CV and Shift Career from Recruiter Perspective & Applying Strategist	11	Video Learning, Live Session	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
<b>Nama Module :</b>		<b>Career Acceleration Program</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Mempraktikkan cara menentukan	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan	Peserta akan melakukan pembelajaran	43	Video Learning, Live Session	Penilaian dilakukan berdasarkan

Career Plan dan pengisian Dashboard Planning untuk memonitor progres Applying yang baik, meningkatkan Portfolio dengan mengerjakan Mini Project, memahami template untuk membuat CV yang baik, tahapan shortlist CV oleh Recruiter, bagaimana membuat Cover Letter dan Email Application yang baik	n cara menentukan Career Plan dan pengisian Dashboard Planning untuk memonitor progres Applying yang baik, meningkatkan Portfolio dengan mengerjakan Mini Project, memahami template untuk membuat CV yang baik, tahapan shortlist CV oleh Recruiter, bagaimana membuat Cover Letter dan Email Application yang baik	synchronous mengenai Enhance Portfolio, Revamp CV and Shift Career from Recruiter Perspective & Applying Strategist			hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
<b>Total Jam Pembelajaran</b>			<b>900</b>		

## 2. Full Stack Web Development

Aktivitas Studi - Full Stack Web Development	
Nama Aktivitas	Full Stack Web Development Intensive Bootcamp
Durasi Program	14 Agustus 2023 - 9 Januari 2024
Periode Pendaftaran	18 April 2023 - 7 Juni 2023
Kredit Kampus	20 SKS
Tipe	Daring
Lokasi	Online
Deskripsi Program	<p>Menciptakan talent yang memiliki kemampuan dalam aplikasi web yang lengkap, mulai dari sisi depan (front-end) hingga sisi belakang (back-end) menggunakan bahasa pemrograman Java Script</p> <p>Program pelatihan ini mencakup beberapa topik seperti HTML, CSS, JavaScript, Node.js, React, dan MongoDB. Selama pelatihan, peserta akan belajar cara merancang dan membangun website yang menarik dan responsive menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript. Peserta juga akan belajar cara menggunakan kerangka kerja seperti React untuk mengembangkan aplikasi web modern yang dinamis dan interaktif.</p> <p>Lulusan program ini dapat berkarir sebagai Fullstack Developer, Frontend Engineer, Backend Engineer, Web Developer</p>
Jumlah Partisipan	167 Peserta
Persyaratan Peserta	Mahasiswa S1 minimal semester 5 jurusan Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Teknik Informatika yang memiliki minat pada Software Engineering dan memiliki Indeks Prestasi minimal 3.00.
Tipe & Level Sertifikasi	Certificate of Completion dengan konversi penilaian akhir Indeks Prestasi range 0 - 4 dan juga Transkrip Nilai.

Module Pembelajaran - Full Stack Web Development					
Nama Module :		Opening & Orientation Day			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Pemahaman tentang Rakamin Academy,	Peserta memahami tentang Rakamin Academy, Learning Management System,	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan	3	Live Session, Reading Material	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan

Learning Management System, tipe tugas dan learning path	tipe tugas dan learning path	asynchronous mengenai Rakamin, LMS, learning path dan career readiness.			hands-on project yang dikerjakan.
<b>Nama Module :</b>		<b>Introduction to the World of Programming</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Mengetahui cara kerja internet, fungsi dari bahasa pemrograman, skill apa saja yang diperlukan menjadi Full Stack Web Devs	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan cara kerja internet, fungsi dari bahasa pemrograman, skill apa saja yang diperlukan menjadi Full Stack Web Devs	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Introduction - Internet, Introduction - Full Stack Web Developer, Understanding Ourselves and Our Career Aspiration	60	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
<b>Nama Module :</b>		<b>HTML &amp; CSS Fundamental</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Mengetahui fungsi, cara kerja dan struktur HTML, mengetahui debugging HTML, dapat melakukan styling pada HTML yang telah dibuat, menggunakan framework Bootstrap, mengetahui debugging	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan fungsi, cara kerja dan struktur HTML, mengetahui debugging HTML, dapat melakukan styling pada HTML yang telah dibuat, menggunakan framework Bootstrap, mengetahui debugging CSS, dapat melakukan teknik slicing pada layouting, dapat melakukan responsive design	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai HTML, CSS & CSS Framework, Layouting UI, UI Responsive	61	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.

CSS, dapat melakukan teknik slicing pada layouting, dapat melakukan responsive design terhadap berbagai macam device.	terhadap berbagai macam device.				
<b>Nama Module :</b>		<b>Javascript Fundamental</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Mengetahui dasar dari Javascript , dapat membuat program sederhana dengan memanfaatkan logical operator , dapat berpikir secara terstruktur menggunakan algoritma, Implementasi algoritma dengan bahasa pemrograman	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan dasar dari Javascript , dapat membuat program sederhana dengan memanfaatkan logical operator , dapat berpikir secara terstruktur menggunakan algoritma, Implementasi algoritma dengan bahasa pemrograman	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Introduction to Javascript, Basic Javascript Operator & Expression, Javascript Fundamental	60	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
<b>Nama Module :</b>		<b>Version Control</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Dapat mengetahui penggunaan	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan	Peserta akan melakukan pembelajaran	60	Video Learning, Reading Material, Live Session,	Penilaian dilakukan berdasarkan

dari terminal, dapat menggunakan IDE, melakukan pengelolaan source code menggunakan git	n penggunaan dari terminal, dapat menggunakan IDE, melakukan pengelolaan source code menggunakan git	synchronous dan asynchronous mengenai Basic Javascript, Technique, Command Line, GIT, Version Control		Mentoring	hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
<b>Nama Module :</b>		<b>OOP and DOM</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Dapat mengetahui perbedaan OOP dan Functional Programming, Implementasi OOP pada Javascript, meningkatkan interaksi HTML dengan Javascript menggunakan DOM	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan perbedaan OOP dan Functional Programming, Implementasi OOP pada Javascript, meningkatkan interaksi HTML dengan Javascript menggunakan DOM	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai OOP in Javascript, DOM, Asynchronous	60	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
<b>Nama Module :</b>		<b>Database</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Dapat mengetahui fungsi dari Database, Implementasi penggunaan Database, dapat membuat ERD	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan fungsi dari Database, Implementasi penggunaan Database, dapat membuat ERD	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Database	60	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.

Nama Module :		Node JS & Restful API			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami fungsi dari Node.JS sebagai runtime, instalasi module Node.JS, konsep REST API, perbedaan HTTP/HTTPS	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan Fungsi dari Node.JS sebagai runtime, instalasi module Node.JS, konsep REST API, perbedaan HTTP/HTTPS	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Node JS & Restful API	60	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
Nama Module :		Express JS Part I			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami Implementasi REST API menggunakan Express.JS, melakukan koneksi ke Database dari Express.JS, melakukan dokumentasi API menggunakan Swagger, melakukan authentication sederhana menggunakan JWT, konsep design pattern MVC, Repository Pattern & Microservices	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan REST API menggunakan Express.JS, melakukan koneksi ke Database dari Express.JS, melakukan dokumentasi API menggunakan Swagger, melakukan authentication sederhana menggunakan JWT, konsep design pattern MVC, Repository Pattern & Microservices	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Express JS, Integration Database, Express JS	60	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.

Nama Module :		Express JS Part II			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami Implementasi REST API menggunakan Express.JS, melakukan koneksi ke Database dari Express.JS, melakukan dokumentasi API menggunakan Swagger, melakukan authentication sederhana menggunakan JWT, konsep design pattern MVC, Repository Pattern & Microservices	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan REST API menggunakan Express.JS, melakukan koneksi ke Database dari Express.JS, melakukan dokumentasi API menggunakan Swagger, melakukan authentication sederhana menggunakan JWT, konsep design pattern MVC, Repository Pattern & Microservices	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Restful API, Middleware, Express JS	61	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
Nama Module :		Express JS Part III			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami Implementasi REST API menggunakan Express.JS, melakukan koneksi ke Database dari Express.JS, melakukan dokumentasi API menggunakan Swagger, melakukan authentication sederhana menggunakan JWT, konsep design pattern MVC, Repository Pattern & Microservices	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan REST API menggunakan Express.JS, melakukan koneksi ke Database dari Express.JS, melakukan dokumentasi API menggunakan Swagger, melakukan authentication sederhana menggunakan JWT,	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Restful API, Middleware, Express JS, File & Design Pattern	57	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.



authentication sederhana menggunakan JWT, konsep design pattern MVC, Repository Pattern & Microservices	konsep design pattern MVC, Repository Pattern & Microservices				
<b>Nama Module :</b>		<b>Unit Testing &amp; Deployment</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Dapat mengoperasikan tools Docker untuk melakukan instalasi package/database/tools yang dapat membantu proses development, Menggunakan ESLint untuk debugging error dan merapikan kode, melakukan testing aplikasi yang telah dibuat menggunakan TDD, Melakukan proses deployment & CI/CD menggunakan Gitlab	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan tools Docker untuk melakukan instalasi package/database/tools yang dapat membantu proses development, Menggunakan ESLint untuk debugging error dan merapikan kode, melakukan testing aplikasi yang telah dibuat menggunakan TDD, Melakukan proses deployment & CI/CD menggunakan Gitlab	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Container LINTER TDD CI/CD Unit Testing & Deployment React Js Framework	61	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.

Nama Module :		React Js Framework Part I			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Mengetahui cara kerja & instalasi React, melakukan manajemen state pada aplikasi React menggunakan Context API/Redux, menggunakan package Tailwind CSS/Chakra UI untuk membantu proses desain website, Mengetahui cara kerja routing component dengan React Route, Melakukan proses basic authentication & OAuth, Mengetahui perbedaan React & Next.JS, consume API dan membuat endpoint menggunakan Next.JS, teknik rendering pada frontend seperti SSR, SSG, ISG, CSR, dsb.	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan cara kerja & instalasi React, melakukan manajemen state pada aplikasi React menggunakan Context API/Redux, menggunakan package Tailwind CSS/Chakra UI untuk membantu proses desain website, Mengetahui cara kerja routing component dengan React Route, Melakukan proses basic authentication & OAuth, Mengetahui perbedaan React & Next.JS, consume API dan membuat endpoint menggunakan Next.JS, teknik rendering pada frontend seperti SSR, SSG, ISG, CSR, dsb.	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai React JS State Management UI Framework	63	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
Nama Module :		React Js Framework Part II			

Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Mengetahui cara kerja & instalasi React, melakukan manajemen state pada aplikasi React menggunakan Context API/Redux, menggunakan package Tailwind CSS/Chakra UI untuk membantu proses desain website, Mengetahui cara kerja routing component dengan React Route, Melakukan proses basic authentication & OAuth, Mengetahui perbedaan React & Next.JS, teknik rendering pada frontend seperti SSR, SSG, ISG, CSR, dsb.	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan cara kerja & instalasi React, melakukan manajemen state pada aplikasi React menggunakan Context API/Redux, menggunakan package Tailwind CSS/Chakra UI untuk membantu proses desain website, Mengetahui cara kerja routing component dengan React Route, Melakukan proses basic authentication & OAuth, Mengetahui perbedaan React & Next.JS, teknik rendering pada frontend seperti SSR, SSG, ISG, CSR, dsb.	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai React Js Framework React Router	61	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.

#### Nama Module :

#### Next JS

Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Mengetahui cara kerja & instalasi Next JS, consume	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan cara kerja & instalasi	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan	61	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan

API dan membuat endpoint menggunakan Next.JS	Next JS, consume API dan membuat endpoint menggunakan Next.JS,	asynchronous mengenai Next JS			hands-on project yang dikerjakan.
<b>Nama Module :</b>		<b>Final Project Simulation &amp; Final Presentation</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami cara mempresentasikan hasil kerja dengan baik dengan komunikasi audience yang efisien dan interaktif	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan mempresentasikan hasil kerja dengan baik dengan komunikasi audience yang efisien dan interaktif	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous mengenai Final Project Simulation	9	Video Learning, Reading Material, Live Session	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
<b>Nama Module :</b>		<b>Career Acceleration Program</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Mempraktikkan cara menentukan Career Plan dan pengisian Dashboard Planning untuk memonitor progres Applying yang baik, meningkatkan Portfolio dengan mengerjakan Mini Project, memahami template untuk membuat CV yang baik, tahapan	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan cara menentukan Career Plan dan pengisian Dashboard Planning untuk memonitor progres Applying yang baik, meningkatkan Portfolio dengan mengerjakan Mini Project, memahami template untuk membuat CV yang baik, tahapan shortlist CV oleh Recruiter, bagaimana membuat Cover Letter dan Email Application yang baik	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous mengenai Enhance Portfolio, Revamp CV and Shift Career from Recruiter Perspective & Applying Strategist	43	Video Learning, Live Session	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.

shortlist CV oleh Recruiter, bagaimana membuat Cover Letter dan Email Application yang baik					
<b>Total Jam Pembelajaran</b>			<b>900</b>		

### 3. UI/UX

Aktivitas Studi - UI/UX	
Nama Aktivitas	UI/UX Intensive Bootcamp
Durasi Program	14 Agustus 2023 - 9 Januari 2024
Periode Pendaftaran	18 April 2023 - 7 Juni 2023
Kredit Kampus	20 SKS
Tipe	Daring
Lokasi	Online
Deskripsi Program	<p>Program pelatihan yang dirancang untuk mengajarkan peserta cara merancang dan mengembangkan pengalaman pengguna (user experience) dan antarmuka pengguna (user interface) yang efektif dan menarik.</p> <p>Program pelatihan ini mencakup beberapa topik seperti analisis pengguna, desain interaksi, desain visual, prototyping, dan pengujian. Selama pelatihan, peserta akan belajar cara mengumpulkan dan menganalisis data pengguna untuk memahami kebutuhan dan preferensi mereka. Mereka juga akan belajar cara merancang antarmuka pengguna yang efektif dengan menggunakan teknik seperti desain tata letak, warna, dan tipografi.</p> <p>Lulusan program ini dapat berkarir sebagai UI Design, UI Researcher, UX Design dan UX Researcher</p>
Jumlah Partisipan	166 Peserta
Persyaratan Peserta	Mahasiswa S1 minimal semester 5 jurusan Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Desain Grafis, DKV, Seni Rupa yang memiliki minat pada UI/UX dan memiliki Indeks Prestasi minimal 3.00.
Tipe & Level Sertifikasi	Certificate of Completion dengan konversi penilaian akhir Indeks Prestasi range 0 - 4 dan juga Transkrip Nilai.

## Module Pembelajaran - UI/UX

Module Pembelajaran - UI/UX					
Nama Module :		Opening & Orientation Day			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Pemahaman tentang Rakamin Academy, Learning Management System, tipe tugas dan learning path	Peserta memahami tentang Rakamin Academy, Learning Management System, tipe tugas dan learning path	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Rakamin, LMS, learning path dan career readiness.	3	Live Session, Reading Material	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
Nama Module :		Introduction to UI-UX Design			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Stories terkait apa yang mereka pahami tentang role seorang UI-UX Designer dari segi teknis dan dari segi kebermanfaatan terhadap bisnis, tentang dengan siapa mereka akan berinteraksi/bekerja, apa kebutuhan usernya, apa tanggung jawab mereka terhadap usernya, dan bagaimana role tersebut menarik untuk mereka	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan Stories terkait apa yang mereka pahami tentang role seorang UI-UX Designer dari segi teknis dan dari segi kebermanfaatan terhadap bisnis, tentang dengan siapa mereka akan berinteraksi/bekerja, apa kebutuhan usernya, apa tanggung jawab mereka terhadap usernya, dan bagaimana role tersebut menarik untuk mereka	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Introduction to UI-UX Design, UI-UX Design Methodology and Design Thinking, UI-UX Design Career Introduction	93	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.

Nama Module :		Introduction to Design Thinking			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami menggunakan metode Design Thinking yang praktis di setiap tahap masalah, dengan bantuan templat metode, memahami memulai budaya kerja baru berdasarkan pendekatan yang berpusat pada pengguna, empati, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian yang menyenangkan, menggunakan metode etnografi dan analisis, seperti wawancara, kelompok fokus, dan survei, membuat prototipe awal dan cepat, dan use case dari pembelajaran real case	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan metode Design Thinking yang praktis di setiap tahap masalah, dengan bantuan templat metode, memahami memulai budaya kerja baru berdasarkan pendekatan yang berpusat pada pengguna, empati, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian yang menyenangkan, menggunakan metode etnografi dan analisis, seperti wawancara, kelompok fokus, dan survei, membuat prototipe awal dan cepat, dan use case dari pembelajaran real case	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Intro to Design Thinking, Empathise with the People You Design For, Define the Design Challenge and Ideate, Prototype to Minimum Viable Product	89	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.



Nama Module :		User and Product Research Part I			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami 6 industri yang paling sering ditemukan di bidang digital, informasi terkait pengerjaan Final Project serta dibagikan ke beberapa kelompok dan sudah dipilih berdasarkan industri yang sebelumnya sudah dijelaskan.	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan 6 industri yang paling sering ditemukan di bidang digital, informasi terkait pengerjaan Final Project serta dibagikan ke beberapa kelompok dan sudah dipilih berdasarkan industri yang sebelumnya sudah dijelaskan	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai User and Product Research, Prototypes and Critique, User Research 101, Competitive Research	61	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
Nama Module :		User and Product Research Part II			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Mengetahui User Research penting dalam proses desain UX, berbagai metode penelitian pengguna, memahami kapan wawancara pengguna bermanfaat proses desain, melakukan wawancara pengguna dan menulis problem statement,	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan User Research penting dalam proses desain UX, berbagai metode penelitian pengguna, memahami kapan wawancara pengguna bermanfaat proses desain, melakukan wawancara dan menulis problem statement, Membandingkan produk atau layanan yang sama di industri yang berdekatan, termasuk competitive review dan task	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Synthesis and Personas, User Goals, Introduction to Digital Business	79	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.



Membandingkan produk atau layanan yang sama di industri yang berdekatan, termasuk competitive review dan task analysis, persona dan skenario pengguna berdasarkan wawasan penelitian yang disintesis	analysis, persona dan skenario pengguna berdasarkan wawasan penelitian yang disintesis				
--	--	--	--	--	--

<b>Nama Module :</b>	<b>Sketching and Testing</b>
----------------------	------------------------------

Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami tujuan ideation dan sketsa dalam proses UX, pernyataan "How Might We ..." untuk beralih dari mengidentifikasi masalah ke mencari solusi, menerapkan konvensi sketsa secara efektif mengkomunikasikan antarmuka pengguna.	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan tujuan ideation dan sketsa dalam proses UX, pernyataan "How Might We ..." untuk beralih dari mengidentifikasi masalah ke mencari solusi, menerapkan konvensi sketsa secara efektif mengkomunikasikan antarmuka pengguna.	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Storyboarding and User Flow, Sketching User Interface, Hands-On - Sketching and Testing, Paper Prototyping & Usability Testing, Feature Prioritization	95	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.

<b>Nama Module :</b>	<b>Flow and Wireframe</b>
----------------------	---------------------------

Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
--------------------	---------------------------	---------------------	---------------------	---------------------	------------------

Memahami teknik untuk membuat sketsa dan menyediakan dengan cepat kritik peer-to-peer, Mendiskusikan faktor-faktor yang menginformasikan prioritas fitur dan korelasi, menggunakan matriks 2x2 dan metode MoSCoW untuk memprioritaskan fitur, Menentukan fitur mana yang akan disertakan dalam MVP.	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan teknik untuk membuat sketsa dan menyediakan dengan cepat kritik peer-to-peer, Mendiskusikan faktor-faktor yang menginformasikan prioritas fitur dan korelasi, menggunakan matriks 2x2 dan metode MoSCoW untuk memprioritaskan fitur, Menentukan fitur mana yang akan disertakan dalam MVP.	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Information Architecture and Navigation Responsive and Native Design Hands-On - Flow and Wireframe Design Patterns Wireframing	87	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
---	---	--	----	---	---

Nama Module :		Visual Design Part I			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami prinsip-prinsip dasar dalam desain dan dapat menerapkannya ketika membuat desain, Mengetahui figma dan fitur-fiturnya sebagai salah satu tools untuk mendesain, Mampu membuat	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan prinsip-prinsip dasar dalam desain dan dapat menerapkannya ketika membuat desain, Mengetahui figma dan fitur-fiturnya sebagai salah satu tools untuk mendesain, Mampu membuat desain sederhana dengan figma, mengeksplor beberapa alternatif dalam membuat solusi desain	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai UI Design Principle & Introduction to Figma Develop your eye for design Crafting UI Design	68	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.

desain sederhana dengan figma, mengeksplor beberapa alternatif dalam membuat solusi desain					
<b>Nama Module :</b>		<b>Visual Design Part II</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami prinsip-prinsip dasar dalam desain dan dapat menerapkannya ketika membuat desain, Mengenal figma dan fitur-fiturnya sebagai salah satu tools untuk mendesain, Mampu membuat desain sederhana dengan figma, mengeksplor beberapa alternatif dalam membuat solusi desain	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan prinsip-prinsip dasar dalam desain dan dapat menerapkannya ketika membuat desain, Mengenal figma dan fitur-fiturnya sebagai salah satu tools untuk mendesain, Mampu membuat desain sederhana dengan figma, mengeksplor beberapa alternatif dalam membuat solusi desain	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Visual Hierarki Design Tips	86	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
<b>Nama Module :</b>		<b>Prototyping</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami penggunaan	Peserta mampu memahami dan	Peserta akan melakukan	86	Video Learning, Reading Material,	Penilaian dilakukan

prototyping, Mampu membuat prototyping dasar menggunakan figma	mengimplementasikan penggunaan prototyping, Mampu membuat prototyping dasar menggunakan figma	pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Introduction about prototyping, why prototyping, type of prototype, basic of interaction design Create effective prototype, advance interaction, preparing Usability Test document Monitoring, Evaluation and Managing Stakeholders		Live Session, Mentoring	berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
<b>Nama Module :</b>		<b>User Testing</b>			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami konsep dari Design Heuristic dari Normal Nielsen Best Practice, menerapkan Normal Nielsen Best Practice, proses Lean UX dalam mendapatkan feedback user dari produk/fitur yang sudah dibuat	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan konsep dari Design Heuristic dari Normal Nielsen Best Practice, menerapkan Normal Nielsen Best Practice, proses Lean UX dalam mendapatkan feedback user dari produk/fitur yang sudah dibuat	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous dan asynchronous mengenai Heuristic Evaluation Analyze Result and Make Report	85	Video Learning, Reading Material, Live Session, Mentoring	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.

Nama Module :		Final Project Discussion & Final Presentation			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami cara mempresentasikan hasil kerja dengan baik dengan komunikasi audience yang efisien dan interaktif	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan mempresentasikan hasil kerja dengan baik dengan komunikasi audience yang efisien dan interaktif	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous mengenai Final Project Simulation	15	Video Learning, Reading Material, Live Session	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
Nama Module :		Career Preparation			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Memahami cara membuat CV dan melakukan interview	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan membuat CV dan melakukan interview	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous mengenai Enhance Portfolio, Revamp CV and Shift Career from Recruiter Perspective & Applying Strategist	11	Video Learning, Live Session	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.
Nama Module :		Career Acceleration Program			
Learning Objective	Target Hasil Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Durasi Pembelajaran	Sumber Pembelajaran	Metode Penilaian
Mempraktikkan cara menentukan Career Plan dan pengisian Dashboard Planning untuk memonitor progres	Peserta mampu memahami dan mengimplementasikan cara menentukan Career Plan dan pengisian Dashboard Planning untuk memonitor progres Applying yang baik, meningkatkan	Peserta akan melakukan pembelajaran synchronous mengenai Enhance Portfolio, Revamp CV and Shift Career from Recruiter Perspective &	43	Video Learning, Live Session	Penilaian dilakukan berdasarkan hasil tes dan hands-on project yang dikerjakan.

Applying yang baik, meningkatkan Portfolio dengan mengerjakan Mini Project, memahami template untuk membuat CV yang baik, tahapan shortlist CV oleh Recruiter, bagaimana membuat Cover Letter dan Email Application yang baik	Portfolio dengan mengerjakan Mini Project, memahami template untuk membuat CV yang baik, tahapan shortlist CV oleh Recruiter, bagaimana membuat Cover Letter dan Email Application yang baik	Applying Strategist				
<b>Total Jam Pembelajaran</b>			<b>900</b>			



# Terima Kasih