



# **HACKTIV8 STUDENT HANDBOOK**

# Table of Contents

<b>Table of Contents</b>	<b>1</b>
<b>PASAL 1: INFORMASI MENGENAI HACKTIV8</b>	<b>4</b>
Visi, Misi dan Tujuan	4
2. Fasilitas	4
3. Disclaimer	4
<b>PASAL 2 : INFORMASI ADMISSIONS</b>	<b>4</b>
Penerimaan Program HACKTIV8	4
2. Syarat Pendaftar	5
3. Kebutuhan Peralatan Teknologi	5
<b>PASAL 3: LAYANAN MURID</b>	<b>5</b>
Hak Murid	5
2. Tanggung Jawab Murid	5
3. Pelanggaran	6
4. Perlindungan Kekayaan Intelektual dan Kepemilikan	7
5. Marketing Release	7
6. Pengajuan Keluhan	7
7. Kebijakan Non-Diskriminatif	7
8. Larangan Bentuk Pembalasan	8
9. Campus Regulation	8
Campus Access	9
Lecture Room Access	9
Computer Lab Access	9
Business Area Access	9
Access Cards	9
Smoking Restriction	10
Awareness of Belonging	10
10. Academic Regulations	10

Lecture Sessions	10
Lab Sessions	10
Engineering Empathy	10
Career Development	11
Counseling Session	11
Student Feedback	11
Phase 0 Offline	11
Graduation	11
11. Campus Visitation Appointment	11
Appointment yang tidak valid	12
Pengecualian	12
Alumni Support Program	12
Layanan Karir	12
12. Layanan Kesehatan Murid	12
13. Tempat Tinggal Murid	13
<b>PASAL 4 : INFORMASI AKADEMIK</b>	<b>13</b>
1. Jam Operasional Kelas	13
Kelas On-site	13
Admissions	13
Layanan Konsultasi	13
2. Perubahan Terhadap Program dan Kebijakan	13
3. Persyaratan untuk Melanjutkan Fase	13
4. Pengulangan dalam Program	14
5. Kebijakan Kehadiran dan Absensi	15
6. Perihal Sakit atau Kondisi Mendesak Lainnya	15
7. Ketidakhadiran	15
8. Pengeluaran dari Program	16
9. Pengunduran Diri	16
10. Pernyataan Lulus	16

<b>PASAL 5: INFORMASI FINANSIAL</b>	<b>17</b>
Metode Pembayaran	17
2. Kebijakan Pengembalian Dana	17
3. Dukungan Finansial	18
4. Pinjaman Pribadi	18
<b>PASAL 6: PROGRAM AKADEMIK</b>	<b>18</b>
Deskripsi	18
2. Kurikulum	18
Pair Programming	18
HTML/CSS	19
JavaScript ES6	19
Version Control dengan Git	19
Project Management	19
Database	19
Node Js & Express Js	19
React, Redux, & React Native	19
Test-Driven Development (TDD)	20
Deployment & Scaling	20
Engineering Empathy	20
Syarat & Ketentuan Fasilitas Dukungan Penempatan Kerja	20
3. Pelaporan Kegiatan Pelamaran Kerja	21

## PASAL 1: INFORMASI MENGENAI HACKTIV8

### 1. Visi, Misi dan Tujuan

HACKTIV8 adalah *coding bootcamp* yang menawarkan pengalaman belajar langsung dalam bidang web development yang bertujuan mencetak Full-Stack JavaScript Web Developer.

**Visi** kami adalah untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat Indonesia di bidang teknologi. Program ini dirancang untuk membekali murid dari segi pengetahuan dan kemampuan teknikal yang dibutuhkan untuk menjadi Full Stack Web Developer. HACKTIV8 berkomitmen untuk mengembangkan setiap murid untuk membuka potensinya untuk belajar.

### 2. Fasilitas

HACKTIV8 berlokasi di Gedung Aquarius, Jalan Sultan Iskandar Muda No. 7, Arteri Pondok Indah, RT 005/ RW 009. Kelurahan Kebayoran Lama Selatan. Kecamatan Kebayoran Lama. Jakarta Selatan 12240. Kelas belajar difasilitasi oleh komputer bagi seluruh murid dan LCD projector yang dimanfaatkan oleh instruktur untuk menyampaikan materi.

### 3. Disclaimer

Perlu diketahui bahwa setiap informasi di dokumen ini dapat berubah. Disarankan murid berkonsultasi dengan staff kami untuk memastikan dokumen yang dipegang merupakan dokumen yang memiliki informasi terbaru. Dokumen ini juga mengandung kepemilikan dan daftar instruktur aktif dalam program, sehingga sangat memungkinkan untuk berubah.

## PASAL 2 : INFORMASI ADMISSIONS

### 1. Penerimaan Program HACKTIV8

HACKTIV8 adalah program pendalaman yang profesional, dan kami memiliki proses admissions yang selektif dan ketat untuk menjamin bahwa kami hanya menerima murid yang cocok untuk belajar dan berkembang untuk kemudian berkarir sebagai web developer.

Proses admissions dimulai dari pendaftaran murid ke dalam program melalui website. Jika kami menilai data yang diinput oleh kandidat melalui website baik, kami akan mengundang kandidat yang bersangkutan untuk datang ke kampus untuk di interview dan test oleh tim admissions. Proses penilaian dan interview berfokus untuk mengevaluasi kandidat dari beberapa aspek berikut:

1. **Kecocokan Minat:** Apakah program HACKTIV8 dan melakukan programming akan menjadi kegiatan yang diminati oleh kandidat?
2. **Kecocokan Program:** Apakah metode yang diterapkan pada program HACKTIV8 cocok dengan cara dan metode belajar kandidat?

3. **Kemampuan Logika:** Apakah kandidat memiliki logika aritmatika yang cukup untuk mampu mempelajari programming dalam rentang waktu yang disediakan HACKTIV8?
4. **Kemampuan Bahasa Inggris :** Apakah kandidat memiliki kemampuan dasar bahasa inggris untuk mampu mempelajari syntax dalam programming?

Setelah interview berlangsung, murid akan mendapatkan informasi mengenai keputusan *conditional-acceptance*, dimana murid bisa mengikuti *preparation class* (Phase 0) dan akan secara resmi diterima apabila berhasil lolos Phase 0.

## 2. Syarat Pendaftar

Kandidat yang mendaftar ke dalam program harus memenuhi syarat sebagai berikut:

1. Memiliki minimal pendidikan formal SMA/SMK sederajat.
2. Tidak memiliki disabilitas fisik yang mengganggu untuk mengoperasikan komputer.
3. Tidak memiliki disabilitas mental.

## 3. Kebutuhan Peralatan Teknologi

Seluruh kegiatan yang dilakukan di kelas dalam program HACKTIV8 diadakan di lab komputer dengan perangkat komputer yang tersedia bagi murid, namun disarankan pula untuk membawa laptop pribadi ke kampus. HACKTIV8 menyediakan komputer yang sudah dikonfigurasi untuk *Pair Programming*. Namun untuk Phase 0 atau preparation class, murid diharapkan menggunakan laptop atau PC pribadi.

# PASAL 3: LAYANAN MURID

## 1. Hak Murid

Murid yang diterima ke HACKTIV8 mendapatkan beberapa hak sebagai berikut:

1. Murid berhak menggunakan fasilitas yang telah disediakan oleh HACKTIV8 berupa komputer dan fasilitas kelas lainnya.
2. Murid memiliki hak untuk mendapatkan informasi dan penjelasan oleh HACKTIV8 terkait biaya dan kewajiban finansial.
3. Murid terlindung dari segala bentuk ancaman, pelecehan, maupun perlakuan kasar dari rekan murid ataupun karyawan HACKTIV8.
4. Murid memiliki hak untuk melakukan pengaduan pada saat terjadi ketidakadilan terhadap murid yang bersangkutan. Proses pengajuan keluhan akan dilakukan secara berkala.
5. Murid akan bebas dari pengenaan sanksi yang tidak secara formal ditetapkan.

## 2. Tanggung Jawab Murid

Murid yang diterima ke HACKTIV8 mendapatkan beberapa hak dan kewajiban sebagai berikut:

1. Murid memiliki tanggung jawab untuk berpartisipasi dalam program, mengevaluasi instruktur, dan untuk memberikan kritik yang bersifat konstruktif terhadap layanan yang disediakan oleh HACKTIV8.
2. Murid memiliki tanggung jawab untuk menjalankan pembelajaran dan tugas dan mematuhi peraturan HACKTIV8.
3. Murid diharapkan untuk mampu berkomunikasi dan menjalin relasi yang baik dengan rekan belajar, instruktur, serta seluruh staff HACKTIV8 serta menjunjung tinggi kejujuran, rasa hormat, integritas, dan kebaikan hati.
4. Murid wajib mematuhi arahan dari program HACKTIV8 dan seluruh staff HACKTIV8 yang berperan dalam ruang lingkup pembelajaran dan pendaftaran.

### **3. Pelanggaran**

Murid dilarang untuk melakukan beberapa hal berikut:

1. Segala bentuk ketidakjujuran meliputi peniruan, plagiarisme, pemalsuan, pengubahan, atau penyalahgunaan terhadap dokumen yang dikeluarkan oleh HACKTIV8.
2. Bentuk-bentuk tindakan menyontek dan plagiarisme dalam pengerjaan tugas maupun tantangan yang diberikan instruktur.
3. Meninggalkan barang berharga di kelas atau loker.
4. Pencurian, pengrusakan, atau penyalahgunaan fasilitas HACKTIV8 atau properti pribadi yang dimiliki oleh individual yang terasosiasi dengan HACKTIV8.
5. Perilaku yang tidak layak atau menyimpang yang menyebabkan gangguan terhadap proses pengajaran, pendaftaran, atau aktivitas HACKTIV8 lainnya.
6. Mengonsumsi, menjual, ataupun mengedarkan minuman keras ataupun zat terlarang lainnya.
7. Merokok di dalam gedung lingkungan HACKTIV8.
8. Membawa senjata tajam atau senjata api ke lingkungan HACKTIV8.
9. Kegagalan untuk mematuhi staff HACKTIV8.
10. Tindakan kasar atau ancaman terhadap murid, staff, ataupun program HACKTIV8.
11. Penyalahgunaan akses internet di tempat belajar.
12. Penggunaan telepon genggam di kelas dengan tidak tepat.
13. Merekam proses kelas berlangsung atau sesi pengajaran berlangsung baik dalam bentuk audio maupun video.

14. Pengrusakan fisik dan verbal, intimidasi, ancaman, pelecehan, atau tindakan lainnya yang membahayakan kesehatan fisik dan mental orang lain.
15. Memiliki hubungan spesial (pacaran) dengan sesama murid HACKTIV8.
16. Pemerksaan dalam bentuk apapun.

Murid yang ditemukan bertanggungjawab dalam keterlibatan pada pelanggaran yang disebutkan di atas akan diberikan sanksi yang sesuai. Sanksi bervariasi, mulai dari surat peringatan hingga pengeluaran secara langsung dari program HACKTIV8.

## **4. Perlindungan Kekayaan Intelektual dan Kepemilikan**

HACKTIV8 menghargai perlindungan kekayaan intelektual dan hak kepemilikan. Kebijakan ini dipastikan untuk melindungi dari penggunaan ilegal terhadap materi dan informasi yang memiliki hak cipta.

HACKTIV8 dapat menyediakan peluang bagi murid untuk membuat proyek, memposting komentar atau berkontribusi pada hasil tulisan, desain, gambar, kode, atau konten lainnya sehubungan dengan program. Seluruh murid bertanggung jawab terhadap setiap konten yang mereka buat.

Seluruh program, website, logo, dan materi yang terasosiasi dengan HACKTIV8, baik dalam bentuk digital atau cetak, adalah milik HACKTIV8. Seluruh hak cipta milik HACKTIV8 tidak diperkenankan untuk ditiru, dibuat ulang, disebarluaskan, diupload, atau didistribusikan dalam bentuk apapun tanpa sepengetahuan tertulis dari HACKTIV8.

## **5. Marketing Release**

Dalam proses pembelajaran, HACKTIV8 memungkinkan untuk mendokumentasikan foto atau video murid beserta aktifitasnya di dalam proses pembelajaran. Murid bersedia untuk diambil foto atau videonya dalam proses pembelajaran. Hasil foto atau video menjadi hak milik HACKTIV8 sepenuhnya, dan HACKTIV8 berhak untuk menduplikasi atau mendistribusikan itu untuk kebutuhan marketing.

## **6. Pengajuan Keluhan**

HACKTIV8 mendukung seluruh murid untuk mampu memberikan masukan bagi program dan seluruh sistem yang berlangsung di HACKTIV8 melalui keluhan atau komplain. Setiap pengajuan keluhan ditujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pelayanan HACKTIV8.

Pengajuan keluhan dapat didefinisikan sebagai bentuk ketidakpuasan terhadap perlakuan dari instruktur, staff, atau murid lain. Keluhan dapat meliputi penyalahgunaan kebijakan, peraturan, regulasi, prosedur, dan lain-lain. Pengajuan keluhan dapat diajukan dengan mengirimkan email pada [admissions@haktiv8.com](mailto:admissions@haktiv8.com).

## **7. Kebijakan Non-Diskriminatif**

HACKTIV8 mendukung keberagaman di dalam seluruh lingkungan pembelajaran. HACKTIV8 tidak mendiskriminasikan suku, ras, agama, warna kulit, jenis kelamin, dan status keluarga di dalam proses



perekutan dan seluruh prosedur pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Pelecehan seksual adalah tindakan terlarang yang tergabung dalam aspek diskriminasi seksual dalam kebijakan ini.

Kebijakan HACKTIV8 adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang menjaga harga diri serta nama baik seluruh individual di lingkungan belajar HACKTIV8. Setiap murid berhak belajar dengan bebas dari praktik diskriminasi, termasuk pelecehan seksual dan pelecehan lainnya yang mengatasnamakan suku, ras, agama dan aspek lainnya. Segala bentuk pelecehan dalam bentuk apapun tidak akan ditoleransikan.

Pelecehan seksual meliputi, namun tidak terbatas pada:

1. Pemaksaan tindakan seksual
2. Menyentuh atau menyerang bagian tubuh dengan seksual
3. Komentar terhadap bentuk fisik seseorang
4. Lelucon, komentar, atau gosip yang bersifat menyinggung
5. Segala bentuk sikap dan tindakan yang menggambarkan perilaku tindakan seksual

## **8. Larangan Bentuk Pembalasan**

HACKTIV8 sangat melarang segala bentuk pembalasan terhadap individu yang melakukan laporan terhadap diskriminasi atau keluhan. Tindakan ini merupakan pelanggaran serius terhadap kebijakan HACKTIV8, dan bagi setiap individu yang merasa mendapatkan perlakuan tersebut wajib untuk segera melaporkan tindakan tersebut pada Campus Operations Director.

## **9. Campus Regulation**

HACKTIV8 Campus Regulation adalah peraturan yang diberlakukan bagi seluruh murid, staff, alumni, maupun tamu HACKTIV8. HACKTIV8 Campus sendiri meliputi:

1. Main Hall
2. Lecture Room A
3. Lecture Room B
4. Lecture Room C
5. Computer Lab
6. Business Area
7. Meeting Room A
8. Meeting Room B
9. Locker Area

## **10. Restrooms**

Peraturan ini berlaku ke seluruh waktu, tidak hanya pada office hour.

### **Campus Access**

HACKTIV8 Campus hanya dapat diakses oleh murid di batch yang tengah berjalan dan staff HACKTIV8. Alumni dan tamu lainnya tidak dapat mengakses campus tanpa izin dan persetujuan oleh staff yang bertanggung jawab terhadap masing-masing bagian sebagai berikut:

1. Calon Murid / Pendaftar: Admissions Team
2. Alumni: Career Development Team
3. Tamu lainnya: Investors, Partners, Meetup Participants

Seluruh appointment yang dibuat wajib di list dan diupdate harian untuk dapat dipegang oleh Campus Security, dan jenis appointment di list di bagian Campus Visitation Appointment. Tamu yang diizinkan untuk masuk wajib menukarkan KTP/SIM dengan Guest Access Card.

### **Lecture Room Access**

Lecture Room hanya dapat diakses oleh instruktur HACKTIV8 dan murid di batch yang tengah berjalan dengan izin oleh instruktur batch yang bersangkutan. Untuk menggunakan Lecture Room untuk keperluan di luar pembelajaran, murid harus mendapatkan izin dari instruktur batch penanggung jawab. Seluruh pengguna ruangan tidak diperbolehkan membawa makanan dan minuman kecuali air mineral.

### **Computer Lab Access**

Computer Lab hanya dapat diakses oleh murid di batch yang tengah berjalan dan Instructor HACKTIV8. Bagi staff lain yang membutuhkan komunikasi langsung dengan instruktur, diharapkan menghubungi via Slack untuk dapat berdiskusi di Staff Area agar tidak mengganggu berjalannya kelas yang kondusif. Tamu lainnya yang hendak mengunjungi Computer Lab harus mendapatkan izin dari Campus Operations Director, Curriculum Director, atau CEO dan tetap tidak mengganggu proses pembelajaran. Seluruh pengguna ruangan tidak diperbolehkan membawa makanan dan minuman kecuali air mineral.

### **Business Area Access**

Business Area hanya dapat diakses oleh seluruh staff HACKTIV8 yang berada dalam kesatuan Marketing and Business Team dan Department Heads/Director HACKTIV8.

### **Access Cards**

Access Card digunakan untuk mengakses HACKTIV8 Campus dan ruangan-ruangannya. Adapun tiga level access card sebagai berikut:

1. Staff Access Card: mengakses seluruh ruangan, kecuali Lab yang khusus untuk instruktur
2. Student Access Card: mengakses seluruh ruangan, kecuali Meeting Room dan Staff Area

Seluruh murid akan mendapatkan access card dan juga kunci loker untuk menyimpan barang bawaan. Access card dan juga kunci loker menjadi tanggungjawab murid sepenuhnya. Apabila murid kehilangan access card, murid akan dibebankan denda sebesar Rp 200,000,- Kemudian apabila murid kehilangan kunci loker akan dibebankan denda sebesar Rp 100,000,- Murid wajib segera melapor ke Admissions apabila mengalami kehilangan access card maupun kunci loker.

### **Smoking Restriction**

Dilarang merokok di dalam HACKTIV8 Campus. Disediakan smoking area di depan pintu masuk HACKTIV8 Campus untuk dapat merokok.

### **Awareness of Belonging**

Murid wajib menjaga dan bertanggungjawab atas barangnya masing-masing. HACKTIV8 tidak bertanggungjawab apabila terjadi kehilangan di area HACKTIV8 Campus.

## **10. Academic Regulations**

Academic regulations adalah peraturan yang diberlakukan wajib bagi seluruh murid aktif di batch yang sedang berjalan. Peraturan ini wajib diikuti dan segala bentuk pelanggaran akan dikategorikan sebagai tindakan yang mengganggu proses pembelajaran di HACKTIV8.

### **Lecture Sessions**

Lecture session wajib diikuti oleh seluruh murid. Murid yang datang terlambat, harus mengejar ketertinggalan dengan mengetahui learning outcomes dan competencies dan melakukan eksplorasi terhadap kompetensi tersebut.

### **Lab Sessions**

Challenge dikerjakan pada saat lab session. Murid diharapkan proaktif dalam mengerjakan challenge dengan mengerjakan dan menyelesaikan challenge anchor dan rocket. Anchor wajib diselesaikan di hari yang sama.

Dalam pelaksanaan Lab Session, murid dilarang untuk:

1. Membawa makanan atau minuman dalam bentuk apapun selain air mineral ke dalam ruangan Lab.
2. Membawa barang apapun yang tidak berhubungan dengan kebutuhan pembelajaran.
3. Membawa masuk tas ke dalam ruangan Lab.

### **Engineering Empathy**

Engineering Empathy wajib diikuti oleh seluruh murid di phase 1 dan 2, dan melakukan segala bentuk aktivitas yang diberikan oleh EE coach. Apabila murid dengan sadar tidak ingin mengikuti kelas EE, maka status murid akan terhitung sebagai absen di hari tersebut.

## Career Development

Career Development Session wajib diikuti oleh seluruh murid di phase 3. Segala tugas mulai dari pembuatan CV, profile linkedIn, dan lain-lain, wajib diikuti oleh seluruh murid dan kelalaian dalam pelaksanaan tugas tersebut dianggap sebagai kelalaian murid dalam tindakan pengusahaan pencarian kerja, seperti diatur pada Student Handbook bagian Career dan Job Placement.

## Counseling Session

EE coach menyediakan sesi tambahan untuk melakukan konseling terhadap pengembangan diri, yang sifatnya opsional untuk diikuti. Diharapkan dengan mengambil waktu untuk melakukan sesi konseling, murid tetap bertanggung jawab dalam challenge harian yang harus diselesaikan.

## Student Feedback

Campus Operations Director / Instruktur penanggung jawab menyediakan sesi tambahan yang wajib diikuti oleh satu per satu murid untuk memberikan feedback kepada murid terhadap performa yang dilakukan selama satu minggu sebelumnya, dan dilakukan setiap hari Jumat. Murid juga dapat memberikan kritik dan saran terhadap pembelajaran satu minggu tersebut, dan dilakukan secara anonim kepada Campus Operations Director.

## Phase 0 Offline

Murid yang aktif berada di phase 0 diwajibkan untuk mengikuti Phase 0 Offline minimal 8 jam dalam seminggu, antara lain lecture session setiap hari Senin, Rabu & Jumat dan juga bimbingan langsung bersama instruktur. Bimbingan ini sifatnya wajib, hal ini bertujuan untuk membantu murid menyelesaikan tantangan phase 0 yang diberikan.

## Graduation

Murid yang telah menyelesaikan Phase 3 wajib mengikuti Graduation Event untuk dapat mempresentasikan final project kepada seluruh penghuni campus dan tamu undangan.

## 11. Campus Visitation Appointment

Bagi visitor yang datang ke HACKTIV8 Campus, wajib melakukan appointment yang valid dan harus ditemani oleh minimal satu orang staff HACKTIV8. Appointment yang valid merupakan appointment yang dituliskan dibawah ini:

1. Prospect Students Campus Tour - Kunjungan yang dilakukan oleh calon murid / orang tua dan kerabat calon murid.
2. Student Interviews - Kunjungan yang dilakukan oleh calon murid.
3. Employee Interviews - Kunjungan yang dilakukan oleh calon employee HACKTIV8.
4. Alumni Career Support - Kunjungan oleh alumni untuk bantuan karir.

5. Admissions Support - Kunjungan yang dilakukan oleh calon murid / orang tua dan kerabat calon murid.
6. Meeting Partners - Kunjungan yang dilakukan oleh partner HACKTIV8.
7. Other Partners - Kunjungan dari pihak luar yang tidak disebutkan diatas.

### **Appointment yang tidak valid**

1. Students yang tengah masa mengulang dan belum aktif bergabung dalam batch yang berjalan
2. Students Phase 0 yang tidak melakukan appointment dengan Phase 0 Instructors
3. Alumni yang melakukan reuni, atau berjumpa dengan instruktur lama-nya yang memang tidak diundang untuk acara resmi HACKTIV8

### **Pengecualian**

Orang tua atau kerabat yang menjemput salah satu students boleh masuk ke HACKTIV8 Campus, namun harus stay di meja depan (dekat Satpam) dan tidak diizinkan mengakses ruangan lain, selain Restroom.

### **Alumni Support Program**

Alumni dari HACKTIV8 di-support dalam pengembangan karirnya untuk menunjang tersalurnya ke hiring partners dari HACKTIV8. Alumni memiliki akses terbatas terhadap HACKTIV8 Campus selain memiliki ijin khusus terkait bantuan berikut:

1. Pembayaran
2. Career Support (Terbatas pada pembuatan Resume, CV, dan Hiring Partners)

Alumni tidak berhak untuk datang ke HACKTIV8 Campus dengan alasan di luar kebutuhan yang telah dituliskan diatas. Alumni yang hadir ke HACKTIV8 Campus mendapatkan perlakuan sama seperti Visitor.

### **Layanan Karir**

HACKTIV8 menyediakan pelatihan yang membantu pencarian karir bagi setiap lulusan. Hal ini meliputi kegiatan networking, technical interview, hingga membuat resume.

HACKTIV8 menyediakan layanan penempatan kerja kepada murid berdasarkan hubungan kerja sama HACKTIV8 dengan setiap partners nya. Tim Penempatan Kerja mempersiapkan murid untuk melakukan interview dan terhubung dengan setiap perekrut.

Layanan persiapan karir dan Layanan Penempatan kerja yang ditawarkan HACKTIV8 akan mengacu pada status akhir kelulusan murid seperti yang dijelaskan di Pasal 4 ayat 10 di Student Handbook ini.

## **12. Layanan Kesehatan Murid**

HACKTIV8 tidak menyediakan layanan bantuan kesehatan bagi murid. Di saat terjadinya kebutuhan medis yang mendadak, staff HACKTIV8 akan memanggil bantuan dari rumah sakit. Seluruh biaya yang mencakup

kesehatan murid ditanggung seluruhnya oleh murid yang bersangkutan. Kondisi kesehatan murid menjadi tanggungjawab murid seutuhnya.

### 13. Tempat Tinggal Murid

HACKTIV8 tidak menyediakan fasilitas berupa tempat tinggal. Seluruh murid bertanggung jawab terhadap akomodasi masing-masing selama program berlangsung.

## PASAL 4 : INFORMASI AKADEMIK

### 1. Jam Operasional Kelas

#### Kelas On-site

##### Senin - Jumat

- Lecture Session: 09.00 - 10.00
- Coding Exercises: 10.00 - 12.00
- Lunch: 12.00 - 13.00
- Lecture Session: 13.00 - 14.00
- Coding Exercises: 14.00 - 17.00
- Daily Standup: 17.00 - 18.00

#### Admissions

Senin - Jumat: 9.00 - 18.00

#### Layanan Konsultasi

Rabu: 9.00 - 18.00

Catatan: Jadwal di atas merupakan ekspektasi waktu belajar harian normal. Murid diharapkan untuk tetap menyelesaikan tugas-tugas yang harus diselesaikan di hari tersebut.

### 2. Perubahan Terhadap Program dan Kebijakan

HACKTIV8 memiliki hak untuk melakukan perubahan terhadap konten program, materi, jadwal, lokasi program, atau hal-hal lainnya yang dinilai dibutuhkan dikarenakan faktor waktu, perubahan kondisi industri dan pendidikan, atau kondisi lainnya. HACKTIV8 dapat melakukan perubahan program dan kebijakan dan secara langsung diberlakukan terhadap murid aktif.

### 3. Persyaratan untuk Melanjutkan Fase

Untuk dapat melanjutkan pembelajaran di setiap fase hingga akhirnya lulus, murid diwajibkan menyelesaikan seluruh tantangan yang telah diberikan dengan standard penilaian yang telah ditentukan.

Berikut ini adalah persyaratan agar bisa melanjutkan ke Fase Immersive :

1. Nilai tugas mingguan mencapai 80% dari keseluruhan
2. Nilai Final live coding minimal 70%
3. Mengerjakan Final Project week 6 dengan minimal nilai 70%

Selain tantangan yang harus diselesaikan, adapun beberapa hal yang akan menjadi pertimbangan Campus Operations Director dalam menentukan apakah murid dapat melanjutkan ke fase berikutnya atau tidak:

1. Indikasi plagiarisme atau mencontek dalam menyelesaikan tantangan
2. Tidak melakukan pelaporan hasil tantangan yang telah diselesaikan berdasarkan waktu yang telah ditentukan
3. Secara sengaja tidak mengerjakan tantangan yang telah diberikan
4. Lalai dalam menyelesaikan tantangan yang telah diberikan.

Apabila murid ditemukan memiliki indikasi tersebut di atas, maka Campus Operations Director dapat memutuskan:

1. Murid dapat melanjutkan ke fase berikutnya atau tidak
2. Murid dapat mengulang fase atau tidak
3. Murid dapat diberhentikan dari program

Keputusan yang dikeluarkan oleh Campus Operations Director sehubungan dengan apakah seorang murid dapat melanjutkan atau tidak, bersifat mutlak.

## **4. Pengulangan dalam Program**

Dalam mengikuti program HACKTIV8, murid hanya mendapatkan satu kali kesempatan mengulang di tiap Fase, kecuali di Fase 3. Pengulangan hanya berlaku bagi Fase Persiapan (Fase 0), dan Fase Immersive (Fase 1, dan Fase 2). Tidak ada pengulangan untuk Fase 3.

Kesempatan pengulangan di Fase 2 hanya berlaku bagi murid yang berhasil meraih nilai sesuai standard yaitu 80% di Fase 1. Apabila murid gagal mencapai nilai 80% di Fase 1 (termasuk pengulangan), murid tidak berhak mengulang di Fase 2 dan akan diberhentikan dari program. Keputusan atas pengulangan akan dikeluarkan oleh Campus Operational Director bersifat mutlak.

Pada Fase 0, murid yang tidak berhasil mencapai nilai sesuai standard, murid diberikan satu kali kesempatan untuk mengulang. Untuk mengulang Fase 0, murid wajib membayarkan biaya pengulangan sebesar Rp 5,000,000 di luar biaya program (*additional cost*). Murid dapat mengulang Fase 0 paling lambat di Batch dengan jeda 2 Batch setelah original Batch nya.

Apabila murid tidak berhasil mencapai nilai sesuai standard dan tidak ingin mengulang, dan atau murid sudah melewati proses pengulangan tapi masih tidak berhasil mencapai nilai sesuai standard, murid dapat mengajukan pengembalian dana pelunasan yang sudah dibayarkan. Pengembalian dana di luar biaya

RSVP dan Tahap 1, karena keduanya bersifat *non refundable*. Tidak ada pengembalian dana apapun, termasuk pelunasan yang sudah dibayarkan, bagi murid yang mengundurkan diri dengan alasan apapun pada saat Fase 0 berlangsung.

## 5. Kebijakan Kehadiran dan Absensi

Kehadiran di kelas merupakan hal yang sangat kritikal dalam pembentukan kemampuan yang baik. Partisipasi aktif setiap harinya dibutuhkan untuk dapat sukses di program ini. Instruktur HACKTIV8 melakukan pengambilan absensi setiap harinya dan catatan absensi akan selalu dipantau oleh HACKTIV8.

Terkait kehadiran akan diberlakukan:

1. Absensi pertama akan diambil kurang lebih 10 menit setelah sesi pagi dimulai dan 10 menit sebelum sesi pagi berakhir.
2. Absensi kedua akan diambil kurang lebih 10 menit setelah sesi siang dimulai dan 10 menit sebelum sesi siang berakhir.
3. Murid yang hadir setelah 09.00 atau pulang sebelum 18.00 akan ditandai sebagai kelalaian. Kelalaian akan mengganggu lingkungan belajar dan sangat dihindari. Tiga poin kelalaian akan ditandai sebagai 1 absen.
4. Apabila murid tidak dapat hadir untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dan tidak memberikan kabar ke Haktiv8, baik ke Instruktur maupun Admissions, maka:
  - a.) Instruktur akan menghubungi murid via Slack, dan apabila tidak direspon dalam 1 x 24 jam, maka Admissions akan menghubungi via telepon.
  - b.) Jika dalam waktu 2 x 24 jam via telepon tidak bisa dihubungi, maka murid dianggap mengundurkan diri dari program.

## 6. Perihal Sakit atau Kondisi Mendesak Lainnya

Ketidakhadiran atau keterlambatan yang dikarenakan sakit atau kondisi mendesak lainnya dapat ditoleransi oleh pihak HACKTIV8 selama yang bersangkutan memberikan kabar melalui email ke [admissions@haktiv8.com](mailto:admissions@haktiv8.com) dengan menyertakan alasan ketidakhadiran dan keterlambatan. Khusus bagi murid yang memiliki kendala kesehatan sehingga tidak memungkinkan murid untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar, maka murid diwajibkan untuk melampirkan surat izin dokter di email tersebut.

## 7. Ketidakhadiran

Segala bentuk ketidakhadiran akan diberikan sanksi berupa satu poin absen. Murid yang memiliki poin absen lebih dari 5 (lima), akan kehilangan fasilitas penempatan kerja. Sedangkan murid yang tidak hadir selama 3 hari berturut-turut tanpa pemberitahuan, otomatis dianggap mengundurkan diri. Sanksi ini tidak berlaku apabila ada pengecualian dari Campus Operational Director.

Apabila murid dapat memberikan surat izin ketidakhadiran beserta alasannya paling lambat tujuh hari setelah ketidakhadiran, maka staff admissions dapat mempertimbangkan untuk tidak memberikan sanksi.



Murid diwajibkan untuk mempelajari kebijakan sehubungan dengan kehadiran dan absensi yang berlaku di HACKTIV8. Keputusan staff admissions menyangkut ada atau tidaknya sanksi pemotongan poin absen bersifat mutlak.

## 8. Pengeluaran dari Program

Semua murid diharapkan untuk mematuhi seluruh peraturan, menghadiri sesi secara rutin, dan memenuhi level kepuasan dari pencapaian secara akademik, dalam hal ini menyelesaikan seluruh tantangan yang diberikan.

HACKTIV8 berhak mengeluarkan keputusan *drop out* seketika tanpa pengembalian dana apapun, apabila murid ditemukan masuk dalam kondisi sebagai berikut:

1. Gagal mematuhi peraturan yang berlaku di program dan lingkungan HACKTIV8 seperti yang disebutkan dalam Pasal 3.3 dalam Student Handbook ini.
2. Gagal mencapai nilai standard yaitu 80% sampai dengan 3 kali seperti yang disebutkan di pasal 4.5 dalam Student Handbook ini.
3. Gagal untuk memenuhi kewajiban pembayaran ke HACKTIV8.
4. Melakukan pelanggaran serius seperti pelecehan seksual, perbuatan amoral, membawa senjata tajam/api

Terkait dengan pengeluaran dari program, murid tetap bertanggung jawab terhadap pelunasan pembayaran atau cicilan yang telah ditanggung untuk mengikuti program. Untuk pengeluaran dari program akibat melakukan pelanggaran yang disebutkan di atas, tidak akan ada pengembalian dana biaya program.

Keputusan pihak HACKTIV8 sehubungan dengan pengeluaran murid dari program, bersifat mutlak.

## 9. Pengunduran Diri

HACKTIV8 sangat mengharapkan seluruh murid yang memulai pembelajaran akan sukses menyelesaikan program. Namun, ada kondisi dan keadaan yang memungkinkan untuk terjadinya pengunduran diri oleh murid.

Murid yang hendak mengundurkan diri dari program harus wajib mengirimkan surat pengunduran diri kepada tim admissions via [admissions@haktiv8.com](mailto:admissions@haktiv8.com). E-mail berikut harus disertai dengan alasan murid mengundurkan diri.

Perlu diketahui bahwa kami menginginkan hasil dan komitmen terbaik dari setiap murid. Oleh sebab itu, tidak akan ada pengembalian dana apabila murid yang telah terdaftar di Fase Immersive memutuskan untuk mengundurkan diri. Berdasarkan kebijakan berikut, maka murid diwajibkan untuk memastikan bahwa ia dalam kondisi pasti dapat mengikuti program HACKTIV8.

## 10. Pernyataan Lulus

Semua murid yang berhasil lolos ke Fase 1 memiliki kewajiban untuk mencapai nilai standard HACKTIV8 yaitu 80% di setiap fase. Murid memiliki kesempatan untuk gagal (tidak mendapatkan nilai minimum 80%) hanya sebanyak 2 kali, ketika murid gagal untuk ketiga kalinya, murid akan diberhentikan dari program.

Nilai rata-rata murid akan mempengaruhi apakah ia akan mendapatkan layanan karir ataupun layanan penempatan kerja yang dijanjikan. Berikut adalah beberapa level kelulusan yang harus diikuti oleh setiap murid:

Graduate Level	Average Score	Final Project	Persiapan Karir	Penempatan Kerja
<b>Teacher's Award</b>	100%>	V	V	V
<b>Honors</b>	90%>	V	V	V
<b>Graduate</b>	80%>	V	V	V
<b>Participant</b>	70%>	V	V	NO
<b>Fail</b>	<70%	NO	NO	NO

**Layanan persiapan karir** yang ditawarkan HACKTIV8 meliputi kelas pelatihan, materi belajar, dan dukungan individual untuk menulis resume.

Sedangkan **Layanan Penempatan Kerja** yang ditawarkan HACKTIV8 meliputi: Pelatihan, materi belajar, dan dukungan individual untuk menulis resume; Akses langsung kepada perekrut kerja yang potensial pada HACKTIV8 Graduation Day; dan dukungan karir setelah kelulusan meliputi kegiatan networking, dihubungkan kepada pekrekrut yang memungkinkan, dan terhubung dengan jaringan alumni HACKTIV8.

Murid yang memiliki predikat minimum *Graduate* otomatis mendapatkan layanan penempatan kerja seperti yang dijelaskan sebelumnya.

## PASAL 5: INFORMASI FINANSIAL

### 1. Metode Pembayaran

1. Pembayaran langsung dibayarkan melalui virtual account atau no rekening HACKTIV8 yang tertera pada email penerimaan murid
2. Pembayaran cicilan melalui Financing Partner dikirimkan ke seluruh financing partner sesuai dengan metode dan prosedur masing-masing yang berlaku

## 2. Kebijakan Pengembalian Dana

Perlu diketahui bahwa kami menginginkan hasil dan komitmen terbaik dari setiap murid. Oleh sebab itu, saat seorang murid sudah masuk ke Fase Persiapan maupun Fase Immersive, maka tidak akan ada pengembalian dana apabila keputusan pengunduran diri berasal dari murid dengan alasan apapun juga. Berdasarkan kebijakan berikut, maka murid diwajibkan untuk memastikan bahwa ia dalam kondisi pasti dapat mengikuti program HACKTIV8.

Bagi murid yang menyelesaikan Fase 0 dan mendapatkan nilai di bawah standard minimal, murid diberikan kesempatan satu kali untuk mengulang Fase 0 dengan tambahan biaya sebesar Rp 5,000,000. Biaya Pengulangan Phase 0 bersifat *non refundable* yang berarti tidak bisa dikembalikan dengan alasan apapun.

Murid memiliki kesempatan untuk meminta pengembalian biaya program yang telah dibayarkan dikurangi biaya Reservasi dan Pembayaran Tahap 1 sebelum hari pertama dimulainya Fase 1 batch baru dimulai. Pengembalian biaya program bisa dilakukan apabila murid gagal mendapatkan nilai sesuai standard minimal. Biaya Tahap 1 bersifat *non refundable* yang berarti tidak bisa dikembalikan dengan alasan apapun.

Apabila murid telah mengikuti proses pengulangan Phase 0 dan mendapatkan nilai di bawah standard minimal, murid berhak mendapatkan pengembalian biaya program dikurangi biaya Reservasi, Tahap 1 dan biaya pengulangan Phase 0.

Pengembalian biaya akan dibayarkan selambat-lambatnya 45 hari setelah surat pengunduran diri diberikan kepada pihak Admisi HACKTIV8.

## 3. Dukungan Finansial

HACKTIV8 tidak berpartisipasi dalam program dukungan finansial apapun. Seluruh pendaftar diharapkan untuk melakukan pencarian bantuan dana dari program umum ataupun dana pribadi.

## 4. Pinjaman Pribadi

Pinjaman memiliki nilai yang berbeda, sesuai dari badan atau pihak peminjam. HACKTIV8 tidak bertanggung jawab terhadap jasa peminjam yang bukan merupakan partner dari HACKTIV8.

# PASAL 6: PROGRAM AKADEMIK

## 1. Deskripsi

HACKTIV8 adalah coding bootcamp yang mentransformasi pemula menjadi full-stack web developer. HACKTIV8 membantu pemula dengan sedikit atau tanpa latar belakang teknikal untuk mencapai level yang dapat membawa mereka untuk bertumbuh menjadi talent yang siap kerja sebagai web developer. Kurikulum 12 minggu HACKTIV8 berfokus pada Full-stack JavaScript yang kami rancang dengan konsep dunia kerja seperti Test-Driven Development, Pair Programming, hingga Git workflow. Program HACKTIV8

memerlukan komitmen dari setiap murid untuk menyediakan waktu 66 jam per minggu untuk belajar secara on-site di kampus HACKTIV8.

## **2. Kurikulum**

### **Pair Programming**

Anda diberikan fasilitas untuk belajar dengan metode pair programming, yaitu metode dimana dua orang programmer akan dibagi ke dalam dua peran, yaitu driver, seseorang yang menulis code, dan navigator, seseorang yang bertugas mengkoordinasikan dan menemukan masalah selama penulisan code. Peran ini dilakukan secara bergantian. Pembelajaran ini akan membuat Anda menjadi lebih baik dalam berinteraksi dengan orang lain, lebih peka dan fokus terhadap penulisan code dalam sebuah program.

### **HTML/CSS**

Anda akan mampu membuat halaman web dan memanipulasi elemen HTML dengan CSS. Anda juga mampu menguasai positioning, selectors, transforms, transition dan animations pada CSS, dan juga mampu untuk membuat halaman website yang responsif. Lebih jauh, Anda akan memanfaatkan framework dan library front-end, seperti Bootstrap dan jQuery.

### **JavaScript ES6**

Anda akan menguasai pemrograman JavaScript, mulai dari dasar seperti variabel, operator, struktur data, type conversion, hingga DOM manipulation. Anda juga akan dilatih kemampuan algoritmanya dengan mempelajari scope, if/else, switch case, looping, stack dan queue, hingga linked list. Kami menggunakan Vanilla JavaScript, agar tidak bergantung pada library-library JavaScript. Anda akan menguasai JavaScript ES2016, Object Oriented Programming dan design patterns.

### **Version Control dengan Git**

Anda akan dikenalkan dengan alur Git-glow. Melalui git, Anda akan belajar manage source code yang ia dan rekan timnya tulis, hingga berkontribusi dalam project open source.

### **Project Management**

Anda akan dilatih untuk bekerja sama dalam tim untuk membuat group project dan setiap tim akan dilatih mengenai project management, bagaimana tim mengimplementasikan metodologi Agile menggunakan Scrum dan menentukan story points dan melakukan berbagai praktek project management.

### **Database**

Anda akan dikenalkan dengan database dan pemodelan dasar dalam database. Lebih jauh, Anda akan belajar menggunakan tools yang ada dalam database, dan Anda akan mampu menguasai database baik berupa relasional seperti MySQL dan PostgreSQL maupun non-relasional seperti MongoDB dan Redis.

## Node Js & Express Js

Anda akan dikenalkan dengan nodeJS dan framework untuk nodeJS yaitu ExpressJS. Memanfaatkan teknologi tersebut, Anda akan belajar membangun REST API dengan fungsi CRUD (Create-Read-Update-Delete).

## React, Redux, & React Native

Anda akan dikenalkan dengan React, sebuah library front-end JavaScript untuk membangun sebuah user interface bersifat “Single Page Application”. Anda juga dikenalkan kepada React Native yang digunakan dalam membuat aplikasi mobile untuk Android dan iOS. Anda akan menulis code menggunakan JSX di React, menarik data menggunakan Relay dan GraphQL, menggunakan Redux, framework untuk React, hingga membuat manipulasi dokumen berdasarkan data dengan D3.

## Test-Driven Development (TDD)

Anda akan dikenalkan dalam Test-Driven Development dimana mereka akan dibiasakan untuk menulis test sebelum menulis code. Anda akan dilatih untuk menggunakan MochaJS dan ChaiJS dalam melakukan testing di back-end dan menggunakan JEST untuk testing di front-end / React.

## Deployment & Scaling

Anda akan menguasai tools untuk melakukan deployment terhadap aplikasi yang telah dibuat menggunakan Heroku dan juga menggunakan Amazon AWS. Anda akan mampu menggunakan fitur dari Amazon AWS mulai dari RDS, EC2, S3, Route 53, Elastic Beanstalk, AutoScaling, CDN menggunakan Cloudfront, hingga Elastic Load Balancer.

## Engineering Empathy

Engineering Empathy adalah kurikulum emotional intelligence untuk menciptakan mindset belajar yang optimal dan lingkungan bagi Anda kami untuk dapat mengatasi masalah intrapersonal dan interpersonal yang mengganggu tim untuk berjalan dengan produktif.

# PASAL 7 : DUKUNGAN PENEMPATAN KERJA

HACKTIV8 memberikan layanan penempatan kerja sebagai Web Developer kepada murid yang telah dinyatakan lulus dari program HACKTIV8 dengan predikat kelulusan seperti yang disebutkan di pasal 4.10 Student Handbook ini. Lulusan HACKTIV8 tersebut dijamin akan dapat mendapatkan kesempatan karir di perusahaan partner HACKTIV8.

Bagi murid dengan nilai rata-rata minimum 80% akan mendapatkan layanan penempatan kerja. Semua profil dan skor akhir murid akan dikirimkan ke perusahaan *hiring partners*. Bagi murid HACKTIV8 yang mendapatkan nilai akhir dibawah 80%, kami akan tetap mengirimkan profile dan CV murid tersebut kepada perusahaan hiring partners.

Murid dapat memilih untuk tidak memberikan informasi mereka kepada perusahaan hiring partners (opt-out).

## 1. Syarat & Ketentuan Fasilitas Dukungan Penempatan Kerja

Untuk mendapatkan layanan penempatan kerja yang telah dijanjikan, Anda harus memenuhi kondisi berikut:

1. Berhasil menyelesaikan fase persiapan dan fase immersive (fase 1, 2, dan 3) dengan nilai rata-rata minimal 80% dan minimum memiliki predikat Graduate.
2. Melengkapi seluruh profile profesional yaitu LinkedIn, Github, dan CV sesuai panduan dari tim Career Support.
3. Usia pada saat lulus antara 20 - 30 tahun.
4. Harus bersedia bekerja di Jakarta.
5. Apabila Anda tidak bertempat tinggal di area yang disebutkan di atas, Anda memiliki dua opsi:
  - a. Tetap mendaftar dan mengikut program HACKTIV8 namun melepaskan layanan penempatan kerja
  - b. Apabila Anda mendapatkan pekerjaan di luar area tempat tinggal Anda, maka Anda harus bersedia untuk pindah ke lokasi bersangkutan dengan biaya Anda sendiri.
6. Anda disarankan untuk memperluas jaringan kerja dengan memberikan lamaran kerja kepada calon perusahaan yang Anda inginkan (di luar partner HACKTIV8). Akan tetapi Anda harus mengirimkan jadwal dan catatan hasil kegiatan lamaran kerja tersebut ke tim Career Support. Hal ini dimaksudkan agar tidak ada bentrok pada saat tim Career Support menjalankan proses perekrutan siswa dengan perusahaan partner HACKTIV8

## 2. Hal-hal yang Membuat Hilangnya Layanan Penempatan Kerja

HACKTIV8 berhak meniadakan layanan penempatan kerja tersebut apabila murid terlibat dalam kondisi atau situasi sebagai berikut:

### 1. Penolakan Tawaran Kerja

Murid menolak penawaran kerja yang diberikan oleh partner HACKTIV8, termasuk di dalamnya adalah bentuk penolakan terhadap panggilan wawancara serta penolakan terhadap tawaran penempatan kerja.

### 2. Kelalaian dalam Proses Perekrutan

Murid melakukan kelalaian atau sikap tidak profesional pada proses perekrutan atau terindikasi melakukan kesengajaan dalam kegagalan proses tersebut.

### 3. Tidak Dapat Dijangkau

Murid tidak menjawab e-mail atau panggilan telepon oleh tim Career Support dalam kurun waktu 72 jam. Apabila murid sulit dijangkau dikarenakan kondisi tertentu, murid harus menghubungi tim Career Support melalui e-mail dan memberitahukan alasan atas kondisi tersebut. Sebagai pencari

kerja, murid lulusan harus mudah dihubungi untuk memastikan tidak adanya panggilan dari perekrut yang terlewat.

### 3. Pelaporan Kegiatan Pelamaran Kerja

Sesuai dengan ***Syarat dan Ketentuan Dukungan Penempatan Kerja***, HACKTIV8 menyarankan kepada para murid untuk tetap secara aktif melakukan pencarian kerja dan diharapkan setiap murid untuk melamar sebagai developer di 5 tempat setiap minggunya. Murid juga diwajibkan untuk mengirimkan log hasil kegiatan lamaran kerja ke tim Career Support.

Adapun data atau informasi yang perlu diberikan sebagai log adalah sebagai berikut:

1. Tempat kerja (harus bertempat di Jakarta)
2. Posisi yang dilamar (harus berkaitan dengan Web Developer atau Software Engineer)
3. Tanggal pendaftaran (pengajuan CV)
4. Bahan yang digunakan untuk melamar (CV, transkrip nilai, dan lain-lain)

Hal ini bertujuan agar pihak HACKTIV8 tetap dapat memberikan bimbingan khusus bagi para lulusan HACKTIV8 yang ingin memulai karir di luar perusahaan partner HACKTIV8.