

## PROGRAM STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT

<b>NAMA MITRA</b>	PT. Educa Sisfomedia Indonesia - Gamelab Indonesia
<b>JUDUL PROGRAM PELATIHAN</b>	MSIB - Full stack Developer
<b>MODA PELATIHAN</b>	Live Learning - Webinar (Synchronous) dan LMS (Asynchronous)

## TUJUAN PELATIHAN

<b>TUJUAN UMUM PELATIHAN</b>
Peserta studi independen full stack developer adalah untuk mempersiapkan peserta dengan keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menjadi seorang Full Stack Developer yang mampu mengembangkan aplikasi web secara end-to-end, dari sisi front end hingga back-end.
<b>TUJUAN KHUSUS PELATIHAN</b>
<p>Di akhir pelatihan, peserta mampu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• memahami dan menerapkan berpikir kritis dalam kehidupan sehari - hari.</li> <li>• menyusun dan mengembangkan argumen konstruktif.</li> <li>• melatih kemampuan dan level berpikir kritis.</li> <li>• mengenal logika pemrograman dan gerbang logika</li> <li>• memahami algoritma pemrograman dan mampu membuat diagram alir</li> <li>• memahami penyelesaian masalah dengan struktur sekuensial dan seleksi</li> <li>• memahami penyelesaian masalah dengan perulangan dan larik</li> <li>• memahami penyelesaian masalah dengan fungsi</li> <li>• menguasai HTML dan CSS untuk membuat antarmuka website.</li> <li>• memahami dan menguasai bahasa pemrograman JavaScript untuk membuat antarmuka website.</li> <li>• membuat sebuah antarmuka program sederhana.</li> <li>• memahami dan menggali potensi kreatif di dalam diri.</li> <li>• menerapkan kreativitas di berbagai bidang.</li> <li>• melatih kemampuan meningkatkan kreativitas.</li> <li>• menguasai pemrograman JavaScript</li> <li>• memahami penguasaan jQuery JavaScript Library</li> <li>• memahami dan mampu menguasai Bootstrap untuk pembuatan antarmuka web.</li> <li>• menggunakan Bootstrap dan SASS untuk dapat membuat antarmuka web yang lengkap dan siap dipakai.</li> <li>• memahami testing untuk tampilan dan fungsionalitas, serta mampu melengkapi konten dan mempercantik tampilan.</li> <li>• memahami tentang komunikasi dan pentingnya komunikasi</li> </ul>

- menerapkan keterampilan - keterampilan komunikasi
- melakukan komunikasi yang efektif dalam kehidupan sehari - hari.
- menguasai pembuatan database MySQL.
- menguasai manajemen database MySQL menggunakan bahasa pemrograman PHP.
- membuat sebuah aplikasi sederhana menggunakan kode skrip PHP dan kueri MySQL.
- memahami kolaborasi dan juga kompetensi pada era digital.
- menerapkan kolaborasi saat bekerja dalam tim.
- memahami penggunaan skrip kode PHP pada Laravel Framework
- menguasai Laravel untuk membuat Web yang Dinamis.

## RENCANA EVALUASI EFEKTIVITAS PELATIHAN

KETERANGAN	LEVEL 1 : REAKSI	LEVEL 2 : PEMAHAMAN	LEVEL 3 : PERILAKU
<b>PERANGKAT EVALUASI</b>	<p>Formulir Evaluasi (Survey Kepuasan) dengan skala 5 (<i>Feedback</i>)</p> <p><b>Perangkat Pengujian</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem Ratings webinar dan <i>feedback</i> pada LMS Gamelab setiap akhir sesi.</li> <li>- Formulir Survey Kepuasan (dari CRM)</li> </ul>	<p><b>Pre-Test</b> di awal pelatihan sebelum materi diberikan</p> <p><b>Perangkat Pengujian</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengujian Pre-test, Formative dan Summative assessment pada LMS yang berisi tugas praktik.</li> </ul> <p><b>Formatif test</b> (Tugas Praktik) setiap akhir modul peserta harus mengirimkan hasil pekerjaannya dari apa yang sudah diajarkan dan dipelajari untuk direview oleh Trainer. Trainer akan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan penugasan dan tata cara pengumpulan tugas.</li> <li>- Memberikan contoh / target yang harus dibuat peserta</li> <li>- Mereview pekerjaan peserta dan memberikan feedback</li> </ul> <p>Peserta akan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengumpulkan tugas praktik sesuai dengan ketentuan.</li> <li>- Merevisi sesuai feedback yang</li> </ul>	<p><b>Sesi Uji Praktik / Tugas Akhir</b></p> <p>Pada akhir kompetensi akan diuji kemampuan peserta dengan mengerjakan project yang diberikan oleh trainer yang didesain untuk dikerjakan setiap kelompok.</p> <p>Peserta harus :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mampu menganalisa kebutuhan yang perlu dikerjakan untuk menyelesaikan sebuah tugas proyek.</li> <li>- mampu mengelola pekerjaan dalam waktu yang ditentukan.</li> <li>- mampu berkolaborasi dalam tim untuk menyelesaikan tugas.</li> <li>- mampu mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.</li> <li>- mampu merevisi pekerjaan yang sudah dibuat sesuai dengan <i>feedback</i> trainer.</li> </ul> <p><b>Perangkat Pengujian</b></p> <p>Peserta akan diberikan sebuah project pada LMS Gamelab yang hasil pekerjaan dan seluruh pekerjaan peserta dapat dikumpulkan di folder yang sudah disediakan.</p> <p>Peserta mempresentasikan melalui <i>Google Meet</i> yang</p>

		diberikan oleh trainer	sudah dijadwalkan oleh team trainer.
<b>ASPEK &amp; UKURAN EVALUASI</b>	<b>Aspek Evaluasi dan Ukuran Keberhasilan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pentingnya pelatihan bagi peserta (min 4 dari 5)</li> <li>- Dorongan untuk merekomendasikan pelatihan(min 4 dari 5)</li> <li>- Tingkat kepuasan dari materi (min 4 dari 5)</li> <li>- Tingkat kepuasan ke pengajar (min 4 dari 5)</li> <li>- Tingkat kepuasan terhadap LMS yang dipakai (min 4 dari 5)</li> </ul>	<b>Aspek Evaluasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peningkatan pengetahuan terhadap topik yang dipelajari</li> <li>- Peningkatan keterampilan</li> </ul> <b>Poin Penilaian :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pretest : 0%</li> <li>- Formative Test : Minimal 80%</li> </ul>	<b>Aspek Evaluasi dan Ukuran Keberhasilan</b> <p>Peserta mampu menunjukkan hasil kerja kelompok yang dibuat dalam waktu yang sudah ditentukan dan sesuai dengan instruksi yang diberikan.</p> <b>Poin Penilaian :</b> <p><b>Sikap : 20%</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta mampu mengikuti prosedur pengerjaan tugas dengan benar</li> <li>- Peserta mampu mengumpulkan dan memperbaiki tugas yang diberikan sesuai dengan revisi dari trainer.</li> <li>- Peserta mengumpulkan tugas tepat waktu</li> </ul> <p><b>Pengetahuan : 30%</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta mampu memahami dasar pembuatan game</li> <li>- Peserta mampu memahami pembuatan mekanik game</li> <li>- Peserta mampu merencanakan atau game desain dan menerapkannya dengan baik</li> </ul> <p><b>Keterampilan : 50%</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta mampu membuat perancangan game sesuai dengan mekanik yang baik dan dapat dimainkan serta memiliki error minimal</li> <li>- Peserta mampu membuat sebuah game sesuai dengan perancangan, memiliki mekanik, tampilan dan juga permainan yang menyenangkan serta minimum dengan error.</li> </ul>

## DAFTAR KOMPETENSI DAN TIMELINE:

NO	KOMPETENSI	AGUSTUS					SEPTEMBER					OKTOBER					NOVEMBER					DESEMBER				
		Week 1					Week 1					Week 1					Week 1					Week 1				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Critical Thinking																									
2	Logika dan Algoritma Pemrograman																									
3	HTML, CSS dan JavaScript																									
4	Creativity																									
5	JavaScript dan jQuery																									
6	Bootstrap dan SASS																									
7	Communication Skill																									
8	PHP dan MySQL																									
9	Collaboration Skill																									
10	Laravel Framework																									
11	Capstone Project																									
12	Off Boarding																									

## KRITERIA KELULUSAN

Pada Program Studi Independen bersama dengan GAMELAB Indonesia peserta dianggap lulus apabila memenuhi persyaratan berikut ini :

1. Kehadiran dalam setiap sesi minimal 80%
  - a. Peserta boleh mengajukan izin karena sakit atau alasan lain kepada pihak penyelenggara dengan disertai surat yang dituliskan tangan dan di tanda tangani.
  - b. Peserta tidak masuk tanpa izin maksimal 3 kali.
  - c. Peserta Wajib menyalakan kamera saat sesi presensi awal, tengah dan akhir
  - d. Peserta Wajib menyalakan kamera saat melakukan presentasi ataupun berbicara
2. Studi Independen bersama GAMELAB Indonesia berbobot 20 SKS.
3. Peserta aktif mengerjakan tugas dan **wajib** menyelesaikan CAPSTONE Project
4. Peserta menyelesaikan seluruh tugas dengan minimal nilai 80 dan 60 pada Tugas Akhir
5. **Bobot Nilai**

<b>Rata - Rata Perolehan Nilai Kelas</b>	<b>: 45%</b>
<b>Mini Project</b>	<b>: 10%</b>
<b>Keaktifan</b>	<b>: 5%</b>
<b>Capstone Project</b>	<b>: 40%</b>

### 6. Scoring Rubric

No	Grade	Perolehan Nilai
1	A	≥ 90
2	B	75 - 89
3	C	60 - 74
4	D	45 - 59
5	E	30 - 44

## SILABUS KELAS: CRITICAL THINKING

NO	KOMPETENSI	JUMLAH PERTEMUAN	KONVERSI SKS	ASSESSMENT
1	Critical Thinking	1	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pre Test</li> <li>Kuis setiap akhir topik (3 Kuis).</li> <li>Post Test</li> </ul>
2	Logika dan Algoritma Pemrograman	5	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pre Test</li> <li>Kuis setiap akhir topik (8 Kuis).</li> <li>Tugas Akhir</li> </ul>
3	HTML, CSS, dan JavaScript	11	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pre Test</li> <li>Kuis setiap akhir topik (12 Kuis).</li> <li>Tugas Akhir</li> </ul>
4	Creativity: Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif	1	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pre Test</li> <li>Kuis setiap akhir topik (3 Kuis).</li> <li>Tugas Akhir</li> </ul>
5	JavaScript dan jQuery	12	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pre Test</li> <li>Kuis setiap akhir topik (12 Kuis).</li> <li>Tugas Akhir</li> </ul>
6	Bootstrap dan SASS	18	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pre Test</li> <li>Kuis setiap akhir topik (12 Kuis).</li> <li><b>Tugas Akhir (Mini Project)</b></li> </ul>
7	Communication: Meningkatkan Keterampilan Komunikasi untuk Menunjang Karir	1	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pre Test</li> <li>Kuis setiap akhir topik (3 Kuis).</li> <li>Tugas Akhir</li> </ul>
8	PHP dan MySQL	15	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pre Test</li> <li>Kuis setiap akhir topik (12 Kuis).</li> <li>Tugas Akhir</li> </ul>
9	Collaboration: Mengembangkan Kemampuan Kolaborasi di Era Digital	1	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pre Test</li> <li>Kuis setiap akhir topik (3 Kuis).</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>Tugas Akhir</li> </ul>
10	Laravel Framework	15	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pre Test</li> <li>Kuis setiap akhir topik (12 Kuis).</li> <li>Tugas Akhir</li> </ul>
11	Capstone Project	30	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentasi Tugas Akhir</li> </ul>
<b>TOTAL SKS</b>			21	SKS yang akan dikonversikan adalah sebesar 20 SKS