



DIGITAL
TALENT
SCHOLARSHIP



HELLO FUTURE DEVELOPER

Your Tech Journey is Starting Soon!



KOMINFO



#JADIJAGOANDIGITAL

Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia

Urgent Problems

Indonesia Workforce Landscape

Issues in Industries

>800K

Annual talent gap for digital and
technology talents
(BCG & Korn Ferry 2019)

46,6%

**Human resources fulfill the
requirement for industries**
(INDEF, 2019)

Industries are in dire need to digitalize their business, to adapt with Industrial Revolution 4.0. Lack of competent human resources in digital and technology sector is the main reason why.

Urgent Problems

Indonesia Workforce Landscape

Issues in Human Resources

21,76%

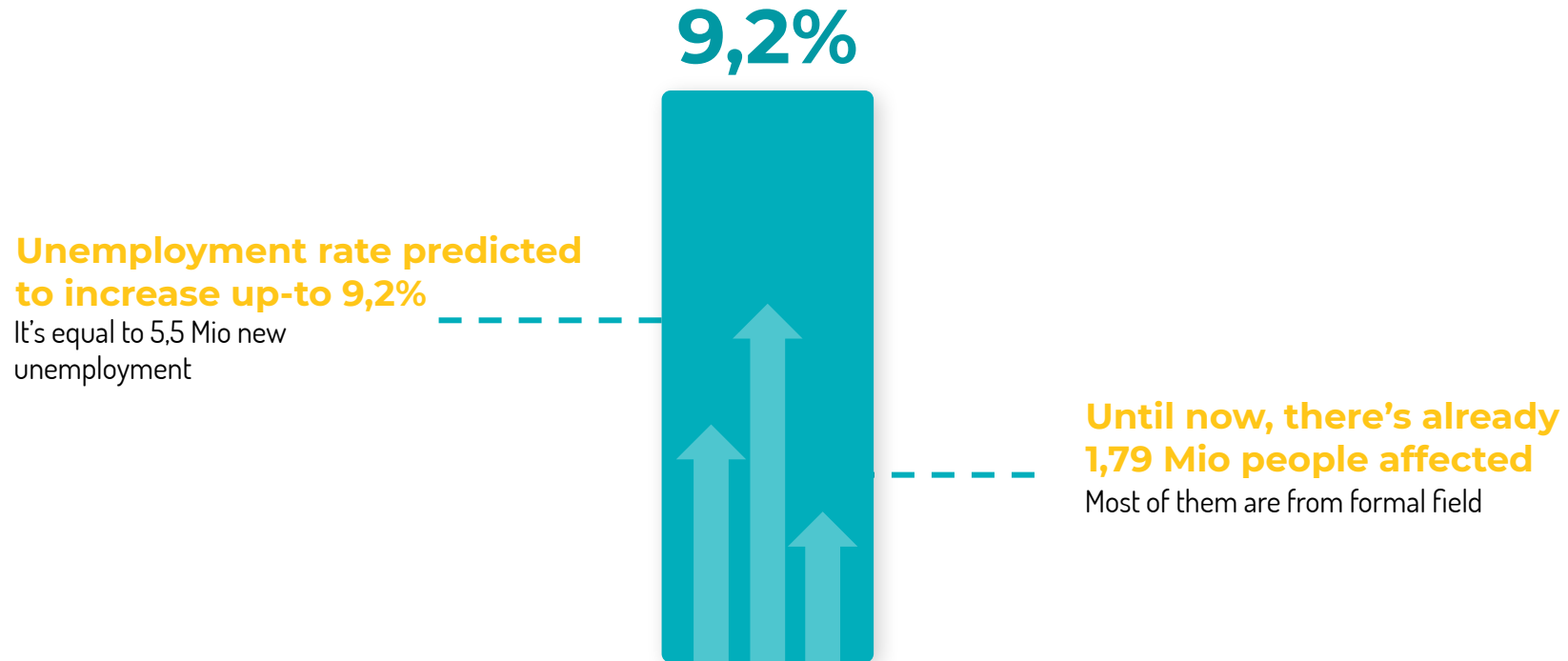
Jobless graduated university and
vocational schools
(BPS 2020)

4,2 Million

High School graduates are not
technologically iterated
(Coordinating Ministry for Human Development and Culture 2019)

Indonesia has enough *supply* for human resources, but formal schools are not emphasizing in these digital and technological skills.

The Problem are Getting Worse Due to Covid-19 Impacts



**“First, human capital
development towards the
technology and information
era is a priority until 2024”**

- Indonesia's President Joko Widodo



Rakamin Team You Can Reach Anytime



Andika Prasetya
Founder and CEO



Naufal Azmi Rabbani
IT Perbankan Project Lead



Rizkhita Habib Muchtar
IT Perbankan Project Manager



Desy Damayanti
Student Success Officer

Tutor Front End Development



Fathurozak

Lead Engineer



Kretawiweka

Nuraga Sani

Software Engineer



Rama Rahmanda

Software Engineer



Reno Putra Prawira

Front End Engineer



Kami menyeleksi sekian banyak ahli dari perusahaan teknologi ternama di Indonesia, dan memberikan ruang bagi mereka yang memiliki track record baik dalam karirnya, untuk mengajar dan memberikan bantuan bagi pemuda Indonesia yang ingin memulai karirnya di bidang teknologi

Tutor Back End Development

Mereka akan menjamin pengalaman belajarmu jadi menyenangkan, karena membahas best-practice dari industri saat ini, studi kasus yang dekat dengan keseharian, dan bimbingan yang personal



Ervien Ismunandar
Lead Software
Engineer
ALODOKTER



**William Albertus
Dembo**
Cloud Platform Engineer
goto
Go Far, Go Together



Afif A. Iskandar
AI Engineer
BU Bukalapak

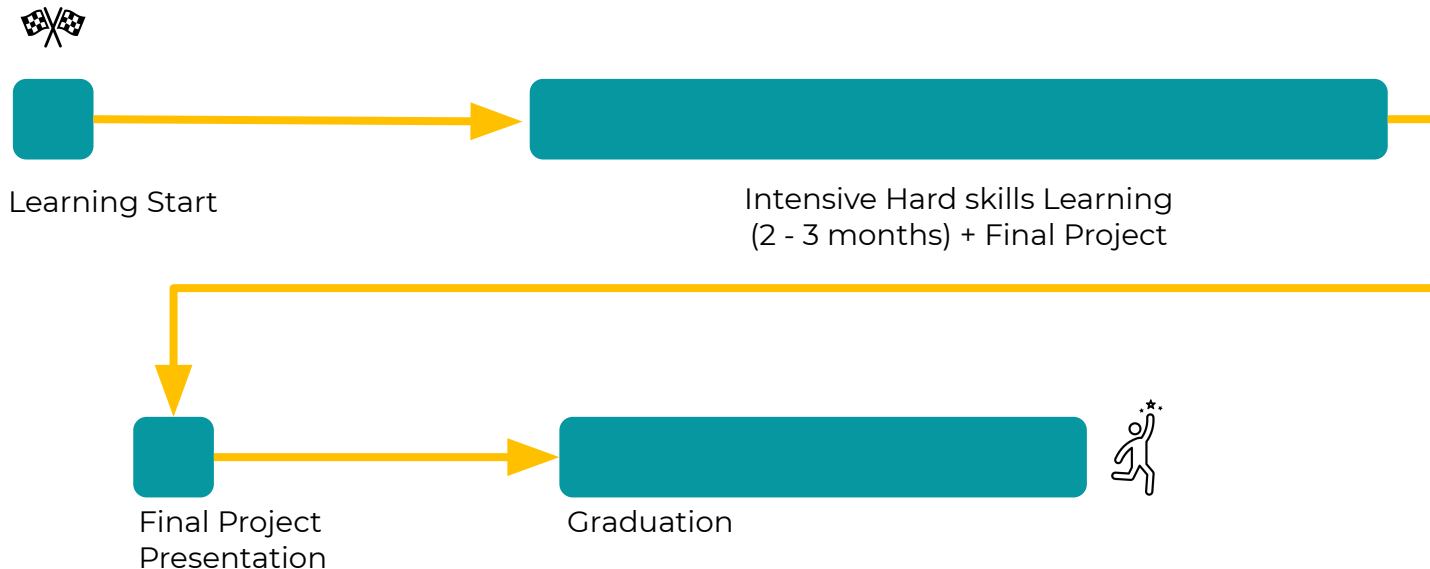


Doni Rubiagatra
Lead Product Engineer
ZERO ONE GROUP



Rysma Aditya W
Senior Software Engineer
lemonilo

Students General Experiences



Berikut Gambaran Metode Pembelajaran Kami

Siswa diberikan homework di **awal materi** setiap modul. Dengan memasukkan sistem iterative homework, siswa dilatih untuk terbiasa dengan budaya kerja bertahap. Sebelum masuk ke modul selanjutnya, siswa akan mendapatkan kelas yang berfokus pada review studi kasus, review homework, agar keterampilan yang mereka pelajari jadi lebih menetap

Sabtu 1:
08.30-10.00

Sabtu 2:
10.30-12.00

Minggu:
10.30-12.00

Sesi live tatap muka banyak dilakukan di akhir pekan, materi di akhir pekan difokuskan pada materi baru, dan praktik yang intense

Selasa:
19.30-21.00

Jumat:
19.30-21.00

Sabtu 1:
08.30-10.00

Sabtu 2:
10.30-12.00

Minggu:
10.30-12.00

Di akhir pekan berikutnya, siswa akan kembali masuk ke materi yang baru dan praktik yang intense

Bagaimana Sistem Pembelajarannya?



Pembelajaran dilakukan via
online live streaming



Learning
Management
System

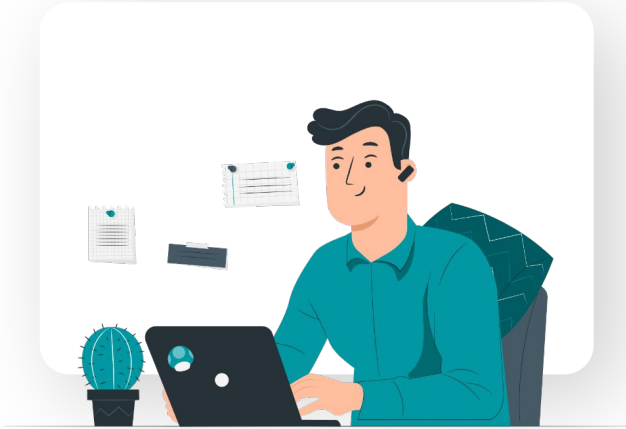
Penyimpanan materi, homework
dan ujian

Pembelajaran
Interaktif

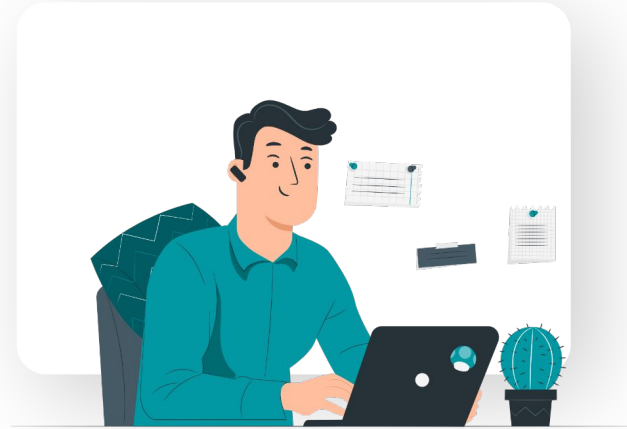
78% Praktik dan
Membahas Kasus

Fokus membangun
Portfolio

Bisa konsultasi
kapanpun



Front End Developer



Back End Developer

Tools Pembelajaran



Untuk kolaborasi DevOps



Untuk manajemen proyek, reporting, dan koordinasi pekerjaan



Google Cloud Platform

Untuk deployment, pengerjaan tugas, praktik, dan proyek akhir

Collaborative Final Project : Banking Use Case

Bagaimana Sistem Penilaiannya?



1. Selama 3 bulan, akan ada kurang lebih 8 - 9 topik yang dipelajari, setiap topik akan terdapat tugas membaca, tugas rumah, dan ujian. Kemudian di akhir pembelajaran akan ada proyek akhir yang dikerjakan secara berkelompok.
2. Minimal peserta harus menghadiri kelas yaitu 80%, atau sebanyak 39 sesi dari total 48 sesi tatap muka.

Fasilitas Apa lagi yang akan Saya Dapatkan?

Sertifikat Kominfo

**Konsultasi Belajar
di Luar Jam Kelas**

**Akses Konten
Selamanya**

**Tergabung di
Jaringan Expert**

**Kesempatan
magang**



Fase Pembelajaran Menurut Noel Burch & Robert Greene

1

**Unconscious
Incompetence**

Dalam tahapan ini kamu belum mengetahui ketidakmampuanmu, kamu akan merasa bahwa dapat menguasai Digital Marketing dalam 1-2 minggu pembelajaran

2

**Conscious
Incompetence**

Dalam tahapan ini kamu akan tahu bahwa sangat banyak hal yang belum kamu kuasai, ini adalah bagian yang berat. Banyak orang berhenti di sini

3

**Conscious
Competence**

Semakin banyak praktik dan case yang kamu hadapi, kamu akan merasa mulai menguasai dan muncul kepercayaan diri. Fase ini berbahaya buat mereka yang mudah berpuas diri

4

**Unconscious
Competence**

Dengan pengalaman 1-3 tahun di bidang Programming, kamu menjadi semakin ahli dan mulai melibatkan banyak intuisi dan pengambilan keputusan yang lebih cepat

5

Mastery

Dalam tahapan ini kamu mulai masuk ke dalam spesialisasi tertentu dalam dunia Programming dan menjadi pakar di bidang tersebut

Jangan Sampai Dirimu Menipu Dirimu Sendiri

Setiap pilihan pasti memiliki konsekuensi, bahkan tidak memilih-pun tetap memiliki konsekuensi. Memilih untuk belajar intensif selama 2,5 bulan, dengan topik yang cukup berat, pasti akan terasa sulit tetapi pasti akan memberikan manfaat

Jangan menyerah hanya karena lelah, fokus pada pengembangan kualitas diri, dan cek lagi apa alasanmu memulai semua ini

Learning and personal growth is an investment with the highest return!

#JADIJAGOANDIGITAL
TERIMA KASIH



digitalent.kominfo



DTS_kominfo



digitalent.kominfo



digital talent scholarship