



Pedoman Pelatihan Fresh Graduate Academy **Scalable Web Service with Golang**

Mitra Pelatihan



Fresh Graduate Academy – Digital Talent Scholarship
Badan Penelitian dan Pengembangan SDM
Kementerian Komunikasi dan Informatika
Tahun 2022

KATA PENGANTAR

Percepatan transformasi digital merupakan agenda pembangunan nasional Indonesia dan arahan Presiden Republik Indonesia di era industri 4.0. Transformasi digital saat ini harus diimbangi dengan pengembangan sumber daya manusia (SDM) mumpuni yang terdiri atas *basic digital skill* atau literasi digital, *intermediate skill* atau *technician level*, dan *advanced digital skill* atau level *digital leadership*. Untuk mengembangkan talenta digital Indonesia yang mampu bersaing di tingkat nasional dan global, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) selaku kementerian teknis yang menangani bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK), melalui Badan Litbang SDM sejak tahun 2018 hingga saat ini, tahun 2022, telah menyelenggarakan pelatihan untuk *meng-upgrade skill* dan *meng-upgrade* skala bisnis serta pendampingan kepada masyarakat umum untuk bisa memanfaatkan TIK melalui program *Digital Talent Scholarship* (DTS).

Program DTS sebagai bagian dari program Kementerian Kominfo dan program prioritas nasional, merupakan langkah awal optimalisasi pemanfaatan TIK termasuk dalam membangun ekonomi digital Indonesia yang berdaya besar. Pemenuhan kebutuhan talenta digital di Indonesia menuntut partisipasi aktif perguruan tinggi yang tersebar di seluruh Indonesia serta para pelaku industri baik lokal maupun global untuk mengamplifikasi program DTS. Keragaman *stakeholders* dalam program DTS tidak saja memberi warna pada kurikulum yang ditawarkan, tetapi juga memberikan kesempatan berharga kepada para peserta untuk menggali ilmu sedalam-dalamnya dari yang terbaik di bidangnya.

Program DTS 2022 secara garis besar dibagi menjadi tujuh akademi yaitu *Fresh Graduate Academy* (FGA), *Vocational School Graduate Academy* (VSGA), *Thematic Academy* (TA), *Professional Academy* (PRO), *Government Transformation Academy* (GTA), *Digital Entrepreneurship Academy* (DEA), dan *Talent Scouting Academy* (TSA). Tujuh program *academy* memberikan kontribusi kepada ekosistem digital di Indonesia dalam meningkatkan kompetensi masyarakat Indonesia melalui pelaksanaan pelatihan, uji kompetensi, dan sertifikasi di bidang TIK; mengurangi tingkat pengangguran di bidang TIK dan mempercepat alih kompetensi (*newskilling* dan *upskilling*); serta meningkatkan keterampilan dan produktivitas masyarakat melalui berbagai pelatihan, bimbingan teknis dengan pemanfaatan teknologi informasi di masa pandemi COVID-19, hingga memberikan penguatan kelembagaan pemerintah di daerah dalam pelayanan publik di bidang TIK.

Program DTS merupakan stimulus dalam mengembangkan sumber daya manusia agar memiliki kecakapan digital di era industri 4.0. Selamat mengikuti pelatihan *Digital Talent Scholarship*, mari persiapkan diri kita menjadi talenta digital Indonesia.

Jakarta, 22 Agustus 2022
Kepala Pusat Pengembangan Profesi dan Sertifikasi
Badan Litbang SDM Kementerian Komunikasi dan Informatika

Dr. Hedi M. Idris, M.Sc.

INFORMASI UMUM

Program Fresh Graduate Academy (FGA) adalah salah satu Akademi yang ditawarkan dari program beasiswa Digital Talent Scholarship, Kementerian Komunikasi dan Informatika. Pada tahun 2022, FGA menawarkan lebih dari 60 tema pelatihan yang ditujukan bagi mahasiswa tingkat akhir maupun lulusan D3/D4/S1 yang belum bekerja. Penyelenggaraan pelatihan FGA dilakukan secara daring (*online*).

Program FGA bekerjasama dengan mitra *global technology companies* (GTC) ternama, mitra edukasi teknologi lokal dan Perguruan Tinggi dalam pemenuhan kebutuhan talenta digital. Hal ini dimaksudkan agar para lulusan ini dapat memenuhi kebutuhan tenaga terampil di bidang teknologi dan berkesempatan untuk mengikuti sertifikasi global serta dapat bersaing baik di industri dalam maupun luar negeri. Kementerian Komunikasi dan Informasi dalam hal ini berupaya untuk menciptakan ekosistem seimbang untuk memaksimalkan peran *triple helix* (instansi pemerintahan, sektor industri, dan institusi pendidikan) untuk menjadi fasilitator dan akselerator pendukung ekonomi digital.

Pelatihan ini adalah *Product Owner* merupakan tema pelatihan di mana para peserta akan mempelajari tentang gambaran pekerjaan sebagai seorang Product Manager dengan pembekalan kemampuan dan kompetensi serta tools yang digunakan ketika akan membuat sebuah produk digital.

Aktivitas dalam Program Academy, yaitu:

1. **Self-paced Learning/Belajar Mandiri:** peserta belajar secara mandiri melalui laptop/komputer, jadwal pelaksanaan *self-paced learning* diatur secara mandiri oleh peserta dalam batas durasi pelatihan;
2. **Live Session/Webinar:** Sesi tatap muka secara daring/*online* antara Pengajar dan peserta, peserta akan dipandu langsung dan berinteraksi dengan Instruktur / Pembicara. *Link live session* akan dikirimkan melalui Grup Kelas yang akan diselenggarakan sesuai jadwal pelatihan
3. **Kuis/Assignment/Hands On:** Peserta menyelesaikan kuis untuk mengetahui sejauh mana pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari;
4. **Final Project:** Peserta akan mengerjakan *project* secara *online* secara individu;
5. **Grup Kelas:** Peserta akan bergabung dalam Grup Kelas yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan Panitia Penyelenggara, Pengajar dan seluruh peserta DTS FGA;
6. **Certificate of Completion:** *Certificate of Completion* diberikan kepada peserta yang menyelesaikan semua materi, mengisi survei, dan mengisi Form LPJ pada platform Digitalent;

ALUR PELATIHAN

1. Pengumuman: Peserta melihat pengumuman di website digitalent.kominfo.go.id atau email peserta (email dari Kominfo)

2. Persiapan Sebelum Kelas/Onboarding:

- a. **Aktivasi Akun,** Peserta akan mendapatkan email dari tim Hacktiv8 untuk aktivasi akun LMS. Pastikan untuk mengikuti langkah-langkah berikut:
 - i. Untuk yang belum memiliki akun di KODE, harap sign up terlebih dahulu di auth.kode.id/signup masukkan semua data yang dibutuhkan.
 - ii. Setelah semua pendaftaran selesai peserta akan mendapatkan email untuk memverifikasi email peserta.
 - iii. Untuk yang sudah memiliki akun di KODE, pastikan peserta sudah sign in terlebih dahulu sebelum melakukan redeem voucher. Jika peserta belum sign in, maka peserta dapat melakukan sign di auth.kode.id/signin
 - iv. Setelah sudah berhasil sign in peserta dapat langsung melakukan redeem voucher dengan mengakses ke link **pay.kode.id/voucher-redeem**
- b. **Grup Komunikasi Kelas,** Peserta diwajibkan untuk bergabung ke dalam Channel Pengumuman dan Grup Diskusi Umum melalui **Discord**:

Grup Diskusi Umum	Link Grup Diskusi FGA x Hacktiv8
All peserta FGA x Hacktiv8	Discord FGA x Hacktiv8

Selain itu peserta diwajibkan bergabung kedalam **grup komunikasi kelas** selama pelatihan menggunakan **aplikasi Discord**. Peserta akan diundang melalui email.

Grup Kelas	Link Grup Kelas
Menggunakan aplikasi Discord	Peserta akan diundang melalui email

Catatan:

- i. Grup kelas merupakan tempat untuk tanya jawab terkait program, dan akan dibantu oleh tim Hacktiv8 ataupun instruktur yang ada.
 - ii. Pastikan untuk menjaga etika berkomunikasi online yang sopan dan baik karena peserta datang dari berbagai latar belakang.
 - c. **Live Session,** peserta mengikuti live session dengan platform Zoom. Link Pelatihan akan disampaikan di Grup Kelas;
 - d. **Onboarding session:** Peserta akan mengikuti pembekalan/orientasi untuk membahas mengenai rencana pembelajaran serta informasi lainnya seputar pelatihan yang akan dilaksanakan pada tanggal: **19 September 2022 Pukul 10.00 WIB** melalui link : <https://komin.fo/OnBoardingHacktiv8>
 - e. **Pedoman Peserta,** peserta membaca pedoman peserta dan mengatur jadwal untuk belajar mandiri/*self-paced learning*, Penugasan, dan *live session* dengan Pengajar.
- 3. Pelaksanaan Pelatihan:** Peserta akan mengikuti kelas sesuai dengan durasi pelatihan, pastikan untuk melihat jadwal kelas agar menyesuaikan waktu belajar seperti *live-session*, penugasan/*hands-on*, dan kuis/exam.

4. Setelah Kelas

- Mengisi Survei:** Peserta mengisi Form survey di website digitalent.kominfo.go.id pada sub menu Survei dan LPJ;
- Form LPJ:** Peserta mengisi Form Lembar Pertanggungjawaban di website digitalent.kominfo.go.id, setelah menyelesaikan pelatihan.
- Sertifikat:** Pembagian *Certificate of Completion* bagi peserta yang menyelesaikan seluruh sesi pelatihan, mengisi survei, dan mengisi Form LPJ.

INFORMASI PELATIHAN

Mitra	Tema Pelatihan	Sertifikasi	Tanggal Pengumuman	Tanggal Pelaksanaan	Durasi Pelatihan
Hacktiv8	Scalable Web Service with Golang	<ul style="list-style-type: none"> <i>Certificate Of Completion</i> (Hacktiv8) <i>Certificate Of Completion</i> (Kemkominfo) 	14 September 2022	19 September 2022	165 JP

HAK DAN KEWAJIBAN PESERTA PELATIHAN

Peserta Fresh Graduate Academy berhak mendapatkan:

- Mendapatkan materi pelatihan dan pengajaran.
- Mengakses *platform/Learning Management System* yang disediakan untuk pelatihan.
- Mendapatkan Bantuan Biaya Komunikasi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
- Mendapatkan *certificate of completion* setelah menyelesaikan pelatihan dan sesuai ketentuan yang berlaku.
- Mendapatkan akses untuk masuk ke *platform* Simonas.

Peserta Fresh Graduate Academy berkewajiban untuk:

- Menaati seluruh aturan yang telah ditentukan oleh Kominfo dan/atau mitra pelatihan;
- Mengikuti seluruh sesi pelatihan online sesuai dengan jadwal di setiap tema pelatihan;
- Bersikap jujur, bertanggung jawab serta menghindari segala bentuk kecurangan.
- Mengisi Survey Monitoring dan Evaluasi secara *online* di akun peserta pada sub menu Survey dan LPJ (digitalent.kominfo.go.id)
- Mengisi Laporan Pertanggungjawaban Peserta Digital Talent Scholarship Tahun 2022 di akun peserta pada sub menu Survey dan LPJ (digitalent.kominfo.go.id)

TATA TERTIB PELATIHAN

1. Peserta wajib mengikuti dan menyelesaikan seluruh modul pelatihan sesuai dengan ketentuan;
2. Peserta wajib mengikuti seluruh *Live Session* yang diselenggarakan;
3. Peserta dilarang melakukan perbuatan yang melanggar ketentuan/aturan Pelatihan *Fresh Graduate Academy*;
4. Konten pelatihan digunakan hanya untuk kebutuhan *Digital Talent Scholarship* Kementerian Komunikasi dan Informatika. Segala konten pelatihan termasuk tidak terbatas pada soal tes substansi, soal kuis, soal *mid exam*, soal *final exam*, materi pelatihan, video, gambar dan kode ini mengandung Kekayaan Intelektual, peserta tunduk kepada undang-undang hak cipta, merek dagang atau hak kekayaan intelektual lainnya. Peserta dilarang untuk memproduksi ulang, memodifikasi, menyebarluaskan, atau mengeksploitasi konten ini dengan cara atau bentuk apapun tanpa persetujuan tertulis dari Badan Litbang SDM, Digital Talent Scholarship Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia;
5. Hal-hal yang belum diatur dalam Pedoman ini akan disampaikan kemudian secara resmi oleh panitia penyelenggara.

Silabus Pelatihan Scalable Web Service with Golang

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia

Fresh Graduate Academy Digital Talent Scholarship (FGA-DTS)

Tahun 2022

Disclaimer: Dokumen ini digunakan hanya untuk kebutuhan Digital Talent Scholarship Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. Konten ini mengandung Kekayaan Intelektual, pengguna tunduk kepada undang-undang hak cipta, merek dagang atau hak kekayaan intelektual lainnya. Dilarang untuk mereproduksi, memodifikasi, menyebarkan, atau mengeksploitasi konten ini dengan cara atau bentuk apapun tanpa persetujuan tertulis dari Digital Talent Scholarship Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.

Informasi Pelatihan dan Sertifikasi	
Akademi	Fresh Graduate Academy (FGA)
Mitra Pelatihan	Hacktiv8
Skema Pelatihan	Scalable Web Service with Golang
Sertifikasi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Certificate Of Completion</i> (Hacktiv8) • <i>Certificate Of Completion</i> (Kemkominfo)
Durasi Pelatihan	6 Minggu
Deskripsi Pelatihan	<p>Golang merupakan tema pelatihan yang melatih peserta untuk memiliki kemampuan dasar dan pengimplementasian <i>Web Services</i> menggunakan bahasa Go..</p> <p>Peserta akan mempelajari (sekaligus mempraktekkan) berbagai keterampilan dan teknik yang harus dikuasai oleh seorang <i>Back-end Developer</i> agar bisa menjadi anggota tim yang andal. Penguasaan Golang membantu peserta dalam pembuatan web dengan data dinamis yang merupakan salah satu metode untuk menunjang skalabilitas dari web tersebut.</p>
Output Pelatihan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami core utama bahasa Go. 2. Memahami core Golang konsep. 3. Eksplorasi fungsi dalam Golang 4. Mempelajari terkait <i>Object Based Programming (OOP)</i> 5. Eksplorasi penentuan metode 6. Memahami pendekatan Golang dalam mengatasi error 7. Bekerja menggunakan <i>Go Routines</i> dan <i>Channel</i> 8. Eksplorasi <i>concurrency management</i> dengan data terbagi 9. Eksplorasi <i>Go Packages</i> dan <i>Go Tools</i> 10. Mengembangkan <i>TCP-based server</i> sederhana 11. Mengembangkan <i>Restful service</i> menggunakan Golang 12. Melakukan <i>unit testing</i> 13. Membuat Aplikasi sederhana menggunakan framework Gin & GORM
Aktivitas Pelatihan	Adapun pelatihan yang dijalani akan menggunakan beberapa metode:

	<ol style="list-style-type: none">1. Self Paced Learning - Menggunakan materi yang diakses melalui LMS kode.id2. Live discussion session dengan para Mentor3. Assignments4. Final Project										
Persyaratan Peserta	<ol style="list-style-type: none">1. Warga Negara Indonesia2. Usia Maksimal 27 Tahun pada saat mendaftar3. Lulusan D3/D4/S1 atau Mahasiswa Tingkat Akhir dari semua jurusan, dibuktikan dengan ijazah/SKL/Transkrip Nilai/Surat Keterangan Sidang4. Tidak sedang bekerja (melampirkan surat pernyataan yang dapat diakses di https://komin.fo/Form_Pernyataan-FGA-2022)5. Lolos Seleksi Administrasi dan Tes Substansi secara <i>online</i>6. Sanggup menyediakan sarana pelatihan dengan spesifikasi tertentu sesuai persyaratan7. Terbuka bagi peserta disabilitas. Bagi calon peserta penyandang disabilitas dapat mendaftar pelatihan dengan menyediakan sarana dan prasarana pendukung pelatihan secara mandiri										
Persyaratan Sarana Peserta	<p>Wajib memiliki laptop/komputer dengan spesifikasi minimal:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Operating System Windows / MacOS2. Browser : Internet Explorer 9/Mozilla Firefox 51/Chrome/Safari 10.0.33. Komputer / laptop dapat melakukan browsing dengan lancar4. Memiliki konektivitas Internet yang stabil5. Minimal Processor Core i3 dengan minimum RAM 4GB										
Jadwal Pelatihan	<table><tr><th>Pendaftaran</th><th>Tes Substansi</th><th>Verifikasi Berkas</th><th>Pengumuman</th><th>Pelaksanaan Pelatihan</th></tr><tr><td>1 Agustus - 10 September 2022*</td><td>5 Agustus - 10 September 2022*</td><td>20 Agustus - 10 September 2022*</td><td>14 September 2022*</td><td>19 September 2022*</td></tr></table> <p><i>Jadwal sewaktu-waktu dapat berubah sesuai keputusan panitia*</i></p>	Pendaftaran	Tes Substansi	Verifikasi Berkas	Pengumuman	Pelaksanaan Pelatihan	1 Agustus - 10 September 2022*	5 Agustus - 10 September 2022*	20 Agustus - 10 September 2022*	14 September 2022*	19 September 2022*
Pendaftaran	Tes Substansi	Verifikasi Berkas	Pengumuman	Pelaksanaan Pelatihan							
1 Agustus - 10 September 2022*	5 Agustus - 10 September 2022*	20 Agustus - 10 September 2022*	14 September 2022*	19 September 2022*							

Rencana Pelatihan		
Pertemuan	Topik	Outcome
1	Go Programming Introduction	Mengenal Bahasa Pemrograman Go , Instalasi serta Konfigurasi Go Path & Workspace,& Go Modules
2	Fundamental Go Programming	Mempelajari fundamental Bahasa Pemrograman Go mulai dari array, ctrl statement, Pointer & Struct serta Closure
3	Method, Function & OOP Go Programming	Mempelajari Method & Function serta pemahaman konsep OOP Go include Exported Property Public and Private Env
4	Interface, Reflect, & Go-routines	Mempelajari Interface, inspeksi variable mulai dari get hingga teknik manipulasi, memahami mini thread async dengan Goroutine
5	Channels, Defer & Exit , Error Handling	Mempelajari cara melakukan relasi antar Go Routine dan bagaimana cara mengakhiri eksekusi sebuah statement block fungsi , bagaimana method error bekerja hingga trace error dan cara handle panic error
6	GO Micro, Web Services & Web Server Go Programming	Mempelajari Awal Microservices GO serta implementasi Web Server dan Web Service API Server termasuk konfigurasi dan server handler HTTP Request
7	SQL & API Implementation	Mempelajari cara komunikasi dengan SQL hingga Membaca dan Eksekusi Query SQL dilanjutkan implementasi API menggunakan Go lengkap dengan dokumentasi API.
8	JSON & XML URL Parsing on Go Programming	Mempelajari URL Parsing hingga Decode JSON Ke Object Struct dengan bentuk string & array
9	Go Vendoring & HTTP Request	Mempelajari cara consume data dengan package net/http serta manfaat Vendoring Go serta penggunaan http.Handler sebagai middleware
10	Middleware	Memahami apa itu middleware dan penerapan middleware dengan http.handler
11	Testing, Debugging	Memahami Unit Testing dengan Testify
12	Final Projects	Membuat REST API untuk digunakan pada backend sebuah website online
13	Live coding dan coaching session	Melakukan demo live coding di kelas serta aktivitas coaching/mentoring
14	Presentasi hasil coding final project	Dapat menjelaskan hasil pengerjaan final project
15	Presentasi hasil coding final project	Dapat menjelaskan hasil pengerjaan final project

Panduan Jadwal Pembelajaran Golang Web Service *Panduan Jadwal Pembelajaran ini dapat disesuaikan dengan kesepakatan					
Minggu 1	Hari ke-1	Hari ke-2	Hari ke-3	Hari ke-4	Hari ke-5
Materi	Go Programming Introduction Aktivitas: - Live session class - Inclass tanya jawab materi - Self learning	Review materi Aktivitas: Belajar mandiri pada platform KODE hacktiv8	Fundamental Go Programming Aktivitas: - Live session class - Inclass tanya jawab materi - Self learning	Review materi Aktivitas: Belajar mandiri pada platform KODE hacktiv8	Method, Function & OOP Go Programming Aktivitas: Live session class Group discussion Info Tugas
Jam Pelajaran (29 JP)	Total 5 JP Live Session 3 JP Self learning 2 JP	Total 4 JP Self learning 4 JP	Total 5 JP Live Session 3 JP Self learning 2 JP	Total 4 JP Self learning 4 JP	Total 5 JP Live Session 3 JP Self learning 2 JP
Minggu 2	Hari ke-1	Hari ke-2	Hari ke-3	Hari ke-4	Hari ke-5
Materi	Interface, Reflect, & Go-routines Aktivitas: Live session class Group discussion	Pengerjaan Assignment - 1 Aktivitas: Pembuatan CLI Services	Channels, Defer & Exit , Error Handling Aktivitas: Live session class Group discussion Info Tugas	Pengerjaan Assignment - 1 Aktivitas: Pembuatan CLI Services	GO Micro, Web Services & Web Server Go Programming Aktivitas: Live session class Group discussion
Jam Pelajaran (29 JP)	Total 5 JP Live Session 3 JP Self learning 2 JP	Total 4 JP Self learning 4 JP	Total 5 JP Live Session 3 JP Self learning 2 JP	Total 4 JP Self learning 4 JP	Total 5 JP Live Session 3 JP Self learning 2 JP
Minggu 3	Hari ke-1	Hari ke-2	Hari ke-3	Hari ke-4	Hari ke-5
Materi	SQL & API Implementation Aktivitas: Live session class Group discussion Info Tugas	Review materi Aktivitas: Belajar mandiri pada platform KODE hacktiv8	JSON & XML URL Parsing on Go Programming Aktivitas: Live session class Group discussion	Pengerjaan Assignment - 2 Aktivitas: Membuat Rest API pada GO	Go Vendoring & HTTP Request Aktivitas: Live session class Group discussion Info Tugas
Jam Pelajaran (29 JP)	Total 5 JP Live Session 3 JP Self learning 2 JP	Total 4 JP Self learning 4 JP	Total 5 JP Live Session 3 JP Self learning 2 JP	Total 4 JP Self learning 4 JP	Total 5 JP Live Session 3 JP Self learning 2 JP

Minggu 4	Hari ke-1	Hari ke-2	Hari ke-3	Hari ke-4	Hari ke-5
Materi	Middleware Aktivitas: Live session class Group discussion	Pengerjaan Assignment - 2 Aktivitas: Membuat Rest API pada GO	Testing, Debugging Aktivitas: Live session class Group discussion Info Tugas	Pengerjaan Assignment - 3 Aktivitas: Auto-reload Project	Final Projects Aktivitas: Live session class Group discussion
Jam Pelajaran (29 JP)	Total 5 JP Live Session 3 JP Self learning 2 JP	Total 4 JP Self learning 4 JP	Total 5 JP Live Session 3 JP Self learning 2 JP	Total 4 JP Self learning 4 JP	Total 5 JP Live Session 3 JP Self learning 2 JP
Minggu 5	Hari ke-1	Hari ke-2	Hari ke-3	Hari ke-4	Hari ke-5
Materi	Pengerjaan Project				
Jam Pelajaran (20 JP)	Total 4 JP Self learning/Hands On 4 JP	Total 4 JP Self learning/Hands On 4 JP	Total 4 JP Self learning/Hands On 4 JP	Total 4 JP Self learning/Hands On 4 JP	Total 4 JP Self learning/Hands On 4 JP
Minggu 6	Hari ke-1	Hari ke-2	Hari ke-3	Hari ke-4	Hari ke-5
Materi	LIVE CODING Aktivitas: Live session class Group discussion	Review materi & PROJECT Aktivitas: Belajar mandiri pada platform KODE hactiv8	FINAL PROJECT PRESENTATION - 1 Aktivitas: Live session class Group discussion	Review materi & PROJECT Aktivitas: Belajar mandiri pada platform KODE hactiv8	FINAL PROJECT PRESENTATION - 2 Aktivitas: Live session class Group discussion
Jam Pelajaran (29 JP)	Total 5 JP Live Session 3 JP Self learning 2 JP	Total 4 JP Self learning 4 JP	Total 5 JP Live Session 3 JP Self learning 2 JP	Total 4 JP Self learning 4 JP	Total 5 JP Live Session 3 JP Self learning 2 JP

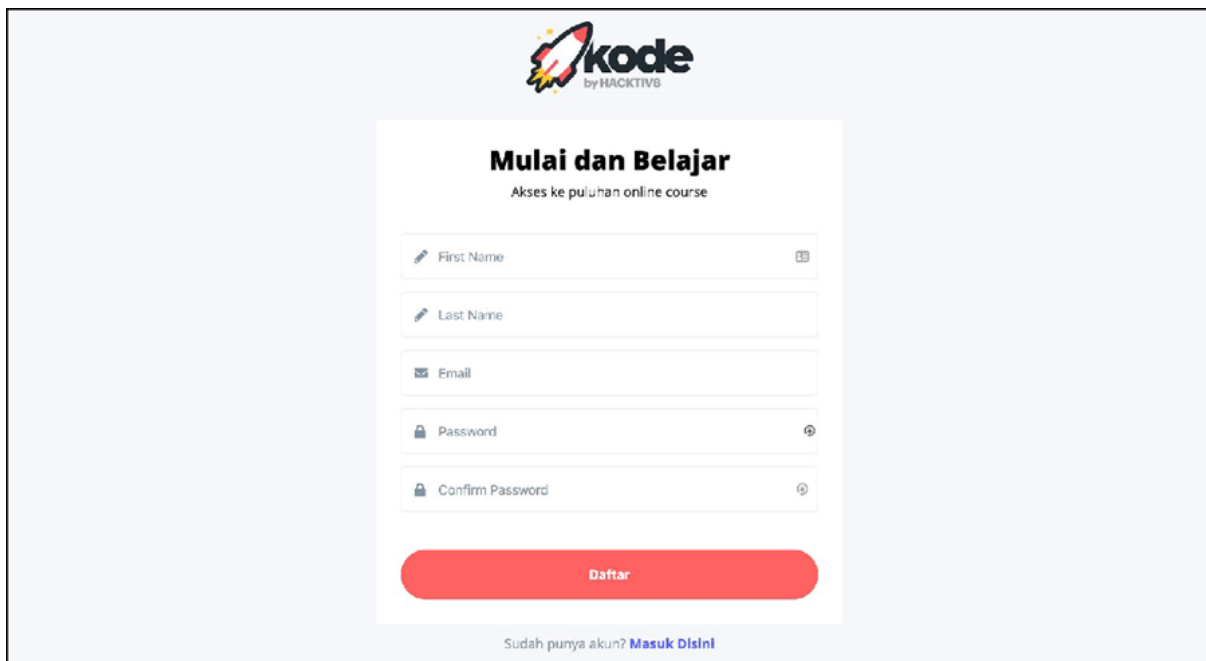
LAMPIRAN

TATA CARA AKTIVASI AKUN LMS KODE HACKTIV8

berikut tata cara aktivasi akun pada KODE Hacktiv8 dapat dilihat pada link berikut:

[tata cara aktivasi akun](#)

1. Untuk yang belum memiliki akun di KODE, harap sign up terlebih dahulu di auth.kode.id/signup masukkan semua data yang dibutuhkan.

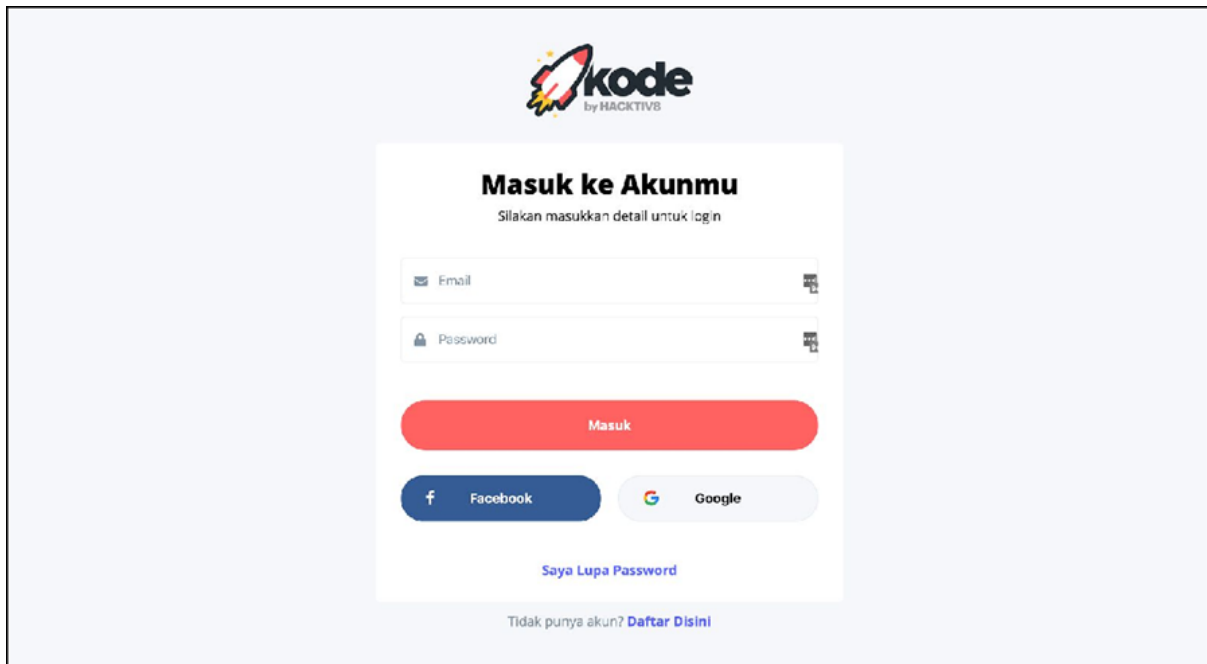


The screenshot shows the registration page for KODE by HACKTIV8. At the top is the logo. Below it, the heading "Mulai dan Belajar" (Start and Learn) is followed by the subtitle "Akses ke puluhan online course". The form contains five input fields: "First Name", "Last Name", "Email", "Password", and "Confirm Password". Each field has an icon on the right (pencil for names, envelope for email, and eye for passwords). Below the fields is a large red button labeled "Daftar". At the bottom, there is a link: "Sudah punya akun? [Masuk Disini](#)".

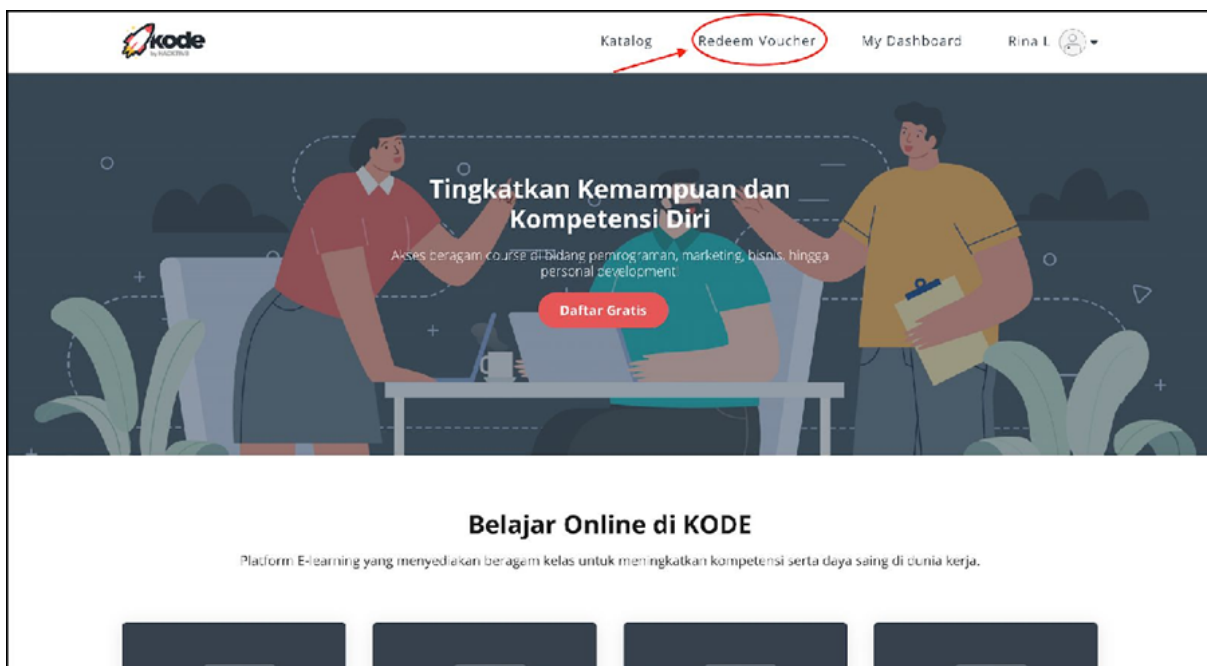
2. Setelah semua pendaftaran selesai kamu akan mendapatkan email untuk memverifikasi email kamu.



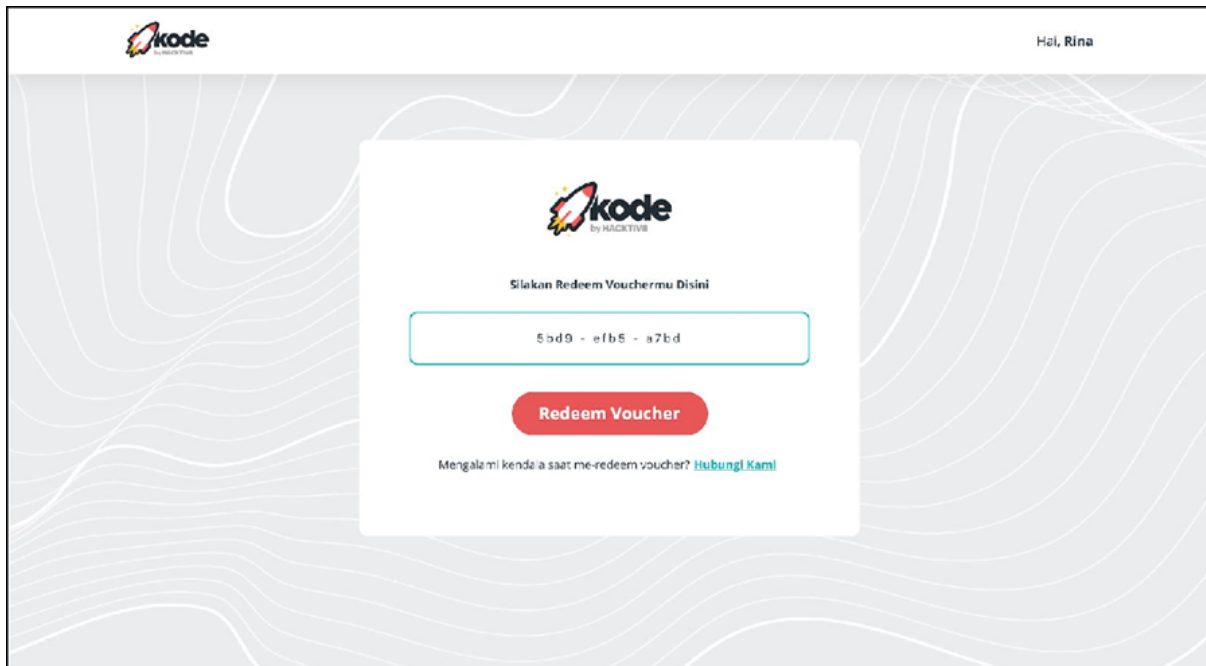
3. Untuk yang sudah memiliki akun di KODE, pastikan kamu sudah sign in terlebih dahulu sebelum melakukan redeem voucher. Jika kamu belum sign in, maka kamu dapat melakukan sign di auth.kode.id/signin



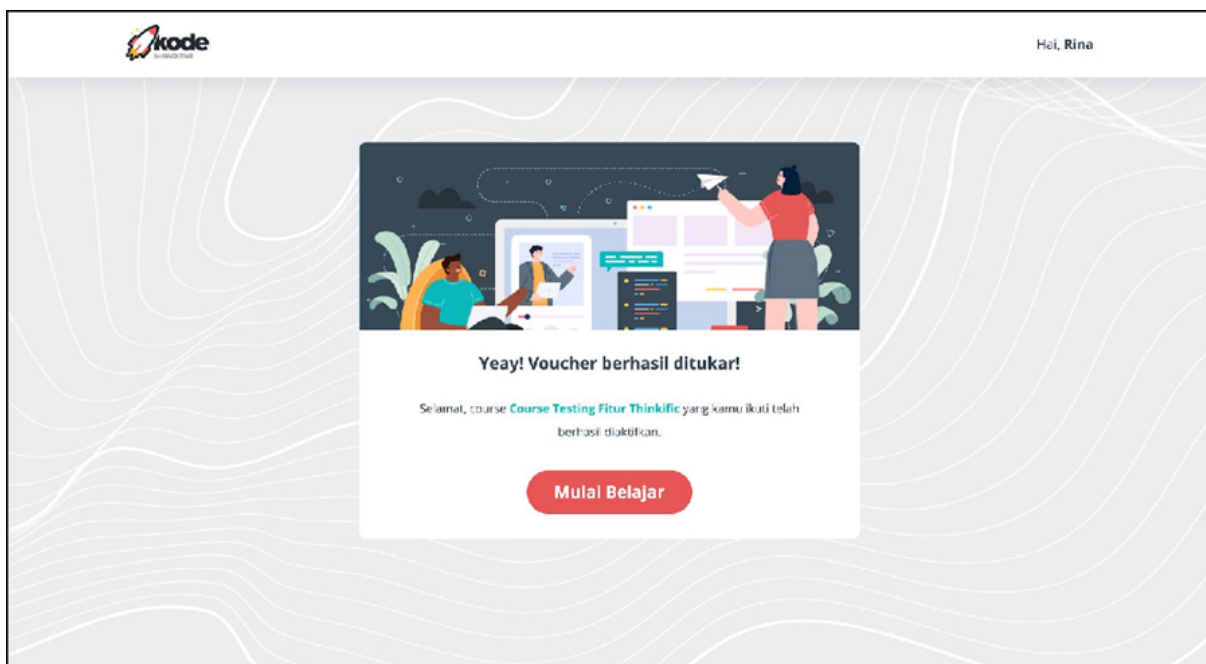
4. Setelah sudah berhasil sign in maka kamu dapat langsung melakukan redeem voucher dengan mengakses ke link pay.kode.id/voucher-redeem atau kamu dapat mengklik button Redeem seperti gambar di bawah ini



5. Silahkan masukkan 12 digit voucher code yang kamu punya dan klik button “Redeem”



6. Setelah voucher berhasil di redeem



7. Klik “Mulai Belajar” untuk langsung belajar di platform KODE. Selamat Belajar!



KOMINFO

Badan Penelitian dan Pengembangan SDM
Kementerian Komunikasi dan Informatika