

## **Bab I Pendahuluan**

### **I.1 Latar belakang**

Program Studi Independen Skilvul #Tech4Impact terdiri atas pembelajaran individu dan capstone project yang dilakukan dalam tim multidisiplin. Para mahasiswa memilih satu (1) dari lima (5) learning paths yang ditawarkan dalam program Studi Independen Skilvul #Tech4Impact yaitu Game Development, 3D Animation, UI/UX Design, Front-End Web Development atau Back-End Web Development.

Secara soft-skills, Kurikulum pembelajaran Studi Independen Skilvul #Tech4Impact mengacu pada UNICEF 12 Core Life Skills, yaitu mencakup 12 keterampilan dasar yang dibutuhkan di Abad 21 (21st Century Skills) – empathy, participation, respect for diversity, communication, resilience, self-management, decision making, negotiation, cooperation, problem solving, critical thinking, and creativity.

Terkait hard-skills, Learning Track Front-End Web Development mahasiswa akan mempelajari materi-materi seperti Unix Command Line, HTML, CSS, Algoritma dan Struktur Data, Git & Github, Javascript Basic-Intermediate, Desain Web yang responsif, dan masih banyak lagi. Di akhir pembelajaran, mahasiswa akan membuat proyek akhir berdasarkan tantangan yang sudah dipilih secara berkelompok.

Skilvul bersama Kampus Merdeka berusaha meningkatkan kompetensi mahasiswa untuk menjadi talenta digital siap kerja, melalui pembekalan Keterampilan Abad-21 dan teknologi digital. Pembelajaran yang kamu tempuh selama 5 bulan ini terdiri dari lebih 900 jam pembelajaran yang dapat dikonversi menjadi 20 sks.

#### **a. Visi dan Misi Perusahaan**

##### **- Visi:**

Menghasilkan sejuta digital talent untuk Indonesia melalui pendidikan vokasi digital

- Misi:

"To train, certify, and connect youth to jobs". Dengan proses pembelajaran yang menarik dan efektif, siapapun dapat belajar digital skills, mendapatkan sertifikasi, dan tentunya siap kerja

## I.2 Lingkup

Program Magang Bersertifikat Skilvul Virtual Internship Challenge terdiri atas pembelajaran individu dan project akhir yang dilaksanakan bersama tim. Adapun lingkup pekerjaan dalam aktivitas tersebut berupa pengembangan pembelajaran terkait kebutuhan Challenge Partner. Tabel dibawah ini merupakan silabus dari Program Skilvul Front-End.

### Product Innovation

Stage	Stage Name	Learning Outcomes	Lesson
1	<b>ONBOARDING-START WITH YOU</b>	Peserta mampu memahami diri sendiri lebih dalam dan menjelaskan alasan personal dalam membuat perubahan, merasakan empati dan mendengarkan diri sendiri sebelum mendengarkan orang lain sehingga meningkatkan kepekaan terhadap perspektif orang lain, lebih terbuka terhadap perspektif baru, dan lebih berani untuk mengeksplorasi solusi-solusi baru.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Onboarding</li> <li>- Speed</li> <li>- Connecting</li> <li>- Designing the Future</li> </ul>
2	<b>WHAT IS THE PROBLEM THAT WE WANT TO SOLVE-INSIGHT GENERATION</b>	Peserta mampu memahami lebih dalam mengenai fokus masalah yang akan diselesaikan, dengan menuangkan berbagai	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Introduction to Design Thinking</li> </ul>

		asumsi mengenai aspirasi, masalah, dan peluang yang dialami oleh potential user, serta melakukan validasi melalui wawancara.	
3	<b>WHAT IF THERE ARE ALTERNATIVE SOLUTION-IDEATION</b>	Peserta mampu mendefinisikan fokus masalah, mengeksplorasi, mengembangkan dan membangun ide solusi digital yang bisa menjawab fokus tantangan yang ditemukan di tahap sebelumnya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Problem Definiton</li> <li>- Exploring Inspiration</li> <li>- Ideation Session</li> <li>- Building Each Other Ideas</li> </ul>
4	<b>WHAT WOWS &amp; WORKS-PROTOTYPING &amp; VALIDATION</b>	Peserta mampu menerjemahkan konsep ide ke dalam bentuk low fidelity wireframe, dan menggunakan wireframe ini untuk wawancara validasi ide kepada potential user.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prototyping</li> <li>- Idea Validation</li> </ul>

### Product Development

Stage	Stage Name	Learning outcome	Lesson
1	<b>INTRO TO UI/UX &amp; PRODUCT STRATEGY</b>	Peserta mampu menjelaskan dasar-dasar tentang UI/UX Design dan penggunaan Figma, membuat dokumentasi proyek, dan mengevaluasi serta memutuskan fitur mana yang akan didesain pada tahap selanjutnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperkenalkan Figma</li> <li>- Mempersiapkan dokumentasi</li> <li>- Mendefinisikan MVP dengan fitur</li> <li>- UI/UX</li> </ul>
2	<b>INTERACTION DESIGN</b>	Peserta mampu merancang bagaimana alur dan konten saat manusia/user berinteraksi dengan sistem/produk.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyusun mendetilkkan alur pengguna</li> <li>- Menstrategika n konten</li> </ul>

3	<b>VISUAL DIRECTION</b>	Peserta mampu memberikan arahan bagaimana karakter dan gaya (style) dari produk yang akan mereka.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menentukan Brand/Product Personality</li> <li>- Membuat Style</li> </ul>
4	<b>UI DESIGN</b>	Peserta mampu mendesain mockup produk mereka pada tingkat hi-fidelity	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memahami dasar UI Design</li> <li>- Layout Hierarchy Visual</li> <li>- Elements UI</li> <li>- Design System</li> </ul>
5	<b>INTERACTIVE PROTOTYPING &amp; VALIDATION</b>	Peserta mampu membuat interactive prototype dan research plan serta melakukan uji coba usability dan memperoleh feedback dari calon pengguna untuk iterasi selanjutnya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat Prototype dan User Testing</li> </ul>
6	<b>FINAL PRESENTATION</b>	Peserta mampu menjelaskan tentang produk yang telah mereka desain melalui presentasi terstruktur.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creating case study</li> <li>- Final Presentation</li> </ul>

### I.3 Tujuan

- Meningkatkan employability dan tingkat kesiapan kerja dengan cara melengkapi mahasiswa dengan keterampilan digital, keterampilan pengembangan produk, keterampilan abad 21 (soft skills), dan portofolio yang berupa prototypes.
- Menghubungkan mahasiswa dengan mitra DUDI untuk mendapatkan kesempatan karir.

- Membantu pemerintah untuk menyelesaikan permasalahan sosial melalui inovasi digital dan mengurangi angka pengangguran muda di Indonesia.