

## **Bab II Lingkungan Organisasi Bangkit Academy**

### **II.1 Struktur Organisasi**

Bangkit didesain untuk mempersiapkan peserta dengan kecakapan (skills) yang relevan dan dibutuhkan berdasarkan sertifikasi teknikal. Tahun ini Bangkit kembali menyelenggarakan 3 (tiga) alur belajar multidisiplin - Machine Learning, Mobile Development (Android), dan Cloud Computing. Dengan mengikuti Bangkit, peserta akan memiliki pengalaman dan terekspos dengan serba-serbi karir di industri dan pekerjaan di ekosistem teknologi Indonesia.

Bangkit merupakan program pembelajaran yang dipimpin oleh Google dengan dukungan GoTo, Traveloka, dan DeepTech Foundation. Dengan dukungan Kampus Merdeka, Bangkit akan menawarkan 3.000 tempat untuk mahasiswa Indonesia untuk memastikan mereka relevan dengan kecakapan yang dibutuhkan oleh industri pada semester genap, tahun 2021/2022.

Adapun struktur organisasi merupakan sebuah garis penugasan formal yang menunjukkan alur tugas dan tanggung jawab setiap anggota perusahaan, perusahaan serta hubungan antar pihak dalam organisasi yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan organisasi. Struktur organisasi dari Bangkit Academy.

## Bangkit Academy 2022 Organizational Chart



Gambar 1 Bangkit Academy 2022 Organizational Chart

### II.2 Lingkup Pekerjaan

Peserta akan melakukan pembelajaran secara asinkron dimana materi yang diajarkan sesuai dengan lingkup dari *Mobile Development*. yakni :

- Pengenalan ke Logika Pemrograman
- Memulai Dasar Pemrograman untuk Menjadi Pengembang Software
- Belajar Dasar Git dan Github
- Memulai Pemrograman dengan Kotlin
- Belajar Prinsip Pemrograman SOLID
- Belajar Fundamental Aplikasi Android
- Belajar Dasar UX Design
- Belajar Pengembangan Aplikasi Android Intermediate
- Simulasi Ujian Associate Android Developer

### II.3 Deskripsi Pekerjaan

Pada program ini penulis mengambil *Android Learning Path*, pada *Learning Path* tersebut mempelajari berbagai macam materi terkait *Android*, berikut adalah beberapa materi dari kelas yang telah dipelajari :

### 1. Instructor-Led Training Mobile Development (ILT - MD)

Instructor-Led Training Mobile Development (ILT - MD) merupakan kegiatan pembelajaran sinkronus yang dikhususkan bagi peserta yang mengambil alur pembelajaran *Mobile Development*. Dalam kegiatan ini peserta akan dijelaskan kembali mengenai materi yang telah dipelajari secara asinkron pada *platform* Dicoding. Selain itu peserta diberikan kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami kepada mentor yang telah dipilih sesuai dengan bidang keahliannya. Dan di akhir pembelajaran akan diadakan kuis untuk menguji pemahaman para peserta terhadap materi yang telah dipelajari.

ILT - MD telah dilakukan sebanyak enam kali, dan berikut adalah materi yang telah dipelajari :

- Kotlin Fundamental
- Fundamental Android : Networking, Architecture Component, Local Data Persistent
- Intermediate Android : Geo Location, Advance Testing. Advanced Database
- Preparation for AAD Certification

### 2. Instructor-Led Training Soft Skill (ILT - SS)

Instructor-Led Training Soft Skill (ILT - SS) merupakan kegiatan pembelajaran sinkronus yang dilakukan secara daring melalui *platform* Google Meet. Kegiatan ini diwajibkan untuk semua jenis alur pembelajaran. Kegiatan ini diadakan untuk mengajarkan peserta tentang materi *soft skill* yang dibutuhkan dalam dunia pekerjaan. Dalam kegiatan ini para peserta diajar oleh para mentor *professional* yang ahli dalam bidangnya, peserta juga diberikan kesempatan untuk bertanya dengan para mentor. Setelah sesi berakhir peserta akan diberikan sebuah *homework* berupa sepuluh soal pilihan ganda dan sebuah esai yang akan menguji pemahaman para peserta terhadap materi yang telah dipelajari.

ILT - SS ini telah dilakukan sebanyak tujuh kali dan setiap sesi diadakan kurang lebih dua jam pembelajaran, dan berikut adalah materi yang telah dipelajari :

- Time Management

- Professional Branding & Interview Communication
- Critical Thinking
- Adaptability
- Idea Generation & MVP Planning
- Star-up Valuation & Investment Pitch Professional Communication

### 3. Pengenalan ke Logika Pemrograman

Pada kelas ini mempelajari dasar logika dan bagaimana penerapannya. Logika pemrograman ini adalah sebuah kemampuan dasar yang menerapkan pemahaman operasi logika terhadap data ke dalam ilmu komputer.

Ada 3 jenis logika pemrograman yang dibahas pada kelas ini, yakni :

1. Logika Aritmatika
2. Logika Perbandingan
3. Logika Perulangan

Untuk materi pembelajarannya terdiri dari :

- Pendahuluan Logika Pemrograman
- Gerbang Logika, dan
- Pengenalan Dasar *Computational Thinking*
- Ujian Akhir

### 4. Memulai Dasar Pemrograman untuk Menjadi Pengembang Software

Mempelajari dasar bagaimana memulai dasar pemrograman sebagai seorang pengembang software sesuai dengan okupasi. Seorang pengembang software sesuai standar klasifikasi okupasi KBJI itu dapat meneliti, menganalisis, dan mengevaluasi persyaratan untuk aplikasi perangkat lunak dan sistem operasi, baik yang telah ada atau yang baru; memodifikasi perangkat lunak yang ada untuk memperbaiki kesalahan, menyesuaikannya dengan *hardware* baru atau untuk meng*upgrade* antarmuka dan meningkatkan kerja; dan mengarahkan dokumentasi pemrograman dan pengembangan perangkat lunak.

Berikut adalah materi yang dipelajari dalam kelas ini :

- Memahami Kebutuhan Aplikasi

- Perencanaan Modifikasi Aplikasi
- Mengerti Konsep Dasar Pemrograman
- Modifikasi Aplikasi Perangkat Lunak
- Dokumentasi Pemrograman dan Pengembangan Aplikasi Perangkat Lunak.
- Ujian Akhir

Di akhir kelas, peserta mampu memodifikasi aplikasi perangkat lunak menggunakan panduan diagram alur dan pemrograman dengan teknologi HTML, CSS, dan JavaScript tingkat dasar secara tepat sesuai persyaratan spesifikasi dan fungsionalitas aplikasi.

#### 5. Belajar Dasar Git dengan GitHub.

Pada kelas ini mempelajari bagaimana menggunakan GitHub sebagai *Version Control System* dengan sistem kendali Git, *Version Control System* (VCS) merupakan *tools* untuk mengatur suatu perubahan dan konfigurasi dari suatu aplikasi, termasuk juga *source code*. Setiap perubahan yang dilakukan akan dicatat, sehingga memperjelas siapa yang telah melakukan perubahan tersebut.

Selain itu, *version control* juga berfungsi sebagai *backup files*. Dengan begitu akan mempermudah pencarian *bug* atau masalah. VCS, merupakan *tools* terbaik untuk melakukan kolaborasi antar *developer* ketika membangun sebuah aplikasi.

GitHub adalah layanan *host web* bersama yang menggunakan sistem kendali versi Git dan layanan *hosting* internet. GitHub memberikan kontrol akses dan beberapa fitur kolaborasi seperti pelacakan *bug*, manajemen tugas, dan *wiki* untuk setiap proyek.

Berikut adalah materi yang dipelajari dalam kelas ini :

- Git dan GitHub
- Dasar Git
- Studi Kasus Pengalaman Belajar
- Git Branches
- Kolaborasi dengan Tim
- Studi Kasus Kolaborasi dengan Tim
- GitHub sebagai Portfolio

- Ujian Akhir

Di akhir kelas, peserta dapat mengelola kumpulan data atau kode mereka sendiri dalam *repository* GitHub, serta dapat berkolaborasi dengan *developer* lain pada *repository* yang sama.

## 6. Memulai Pemrograman Dengan Kotlin,

Pada kelas ini mempelajari bahasa pemrograman Kotlin dengan menggunakan IDE Android Studio. Kotlin sendiri merupakan proyek *open source* dari JetBrains. Proyek ini merupakan sebuah bahasa pemrograman *statically typed* yang menargetkan JVM, Android, JavaScript dan Native. Kotlin mendukung 2 paradigma (*multiparadigm*) yaitu, *Object-Oriented Programming* (OOP) dan *Functional Programming*. Kedua paradigma tersebut akan sangat membantu proses pengembangan dengan masing-masing fitur yang dimilikinya.

Berikut adalah materi yang dipelajari dalam kelas ini :

- Pendahuluan Kotlin
- Persiapan Membangun dan Menjalankan Program Kotlin
- Kotlin Fundamental
- Control Flow
- Data Classes dan Collections
- Kotlin Functional Programming
- Kotlin Object-Oriented Programming
- Kotlin Generics
- Berkenalan dengan Coroutines
- Exam Kelas Kotlin
- Proyek Akhir

Di akhir kelas, peserta paham tentang konsep dasar bahasa pemrograman, *functional programming*, serta *object-oriented programming* (OOP) dengan menggunakan Kotlin.

## 7. Belajar Prinsip Pemrograman SOLID

Pada kelas ini mempelajari salah satu *principles object-oriented programming* yang ada dalam *software development* yaitu SOLID.

SOLID merupakan kumpulan dari beberapa *principle* yang diwujudkan oleh *engineer-engineer* yang ahli dibidangnya. SOLID membantu *developer* untuk mengembangkan sebuah perangkat lunak dengan tingkat kekakuan yang tinggi.

Tujuan dari prinsip SOLID dalam pembuatan struktur *mid-level* perangkat lunak :

- Toleran terhadap perubahan
- Mudah dipahami
- Komponen dasar dapat digunakan kembali dalam bentuk *software system* lainnya.

Prinsip SOLID ini merupakan salah satu fondasi utama dalam mengembangkan kode program agar lebih mudah dimengerti, dikelola, dan dikembangkan.

Berikut adalah materi yang dipelajari dalam kelas ini :

- Object-Oriented Programming (OOP)
- Relasi pada OOP
- Software Design Principle
- S.O.L.I.D
- Ujian Akhir

Di akhir kelas peserta dapat memahami kelima prinsip SOLID dan siap menerapkannya dalam mengembangkan aplikasi.

## 8. Belajar Fundamental Aplikasi Android

Kelas ini merupakan lanjutan dari kelas “Memulai Pemrograman Dengan Kotlin”.

Pada kelas ini memulai *project* pemrograman Android dengan menggunakan bahasa Kotlin.

Berikut adalah materi yang dipelajari dalam kelas ini :

- Pengenalan Android Studio
- Fundamental Android
- Layout
- Studi Kasus Aplikasi Android
- Navigation

- Background Process dan Networking
- Android Architecture Component
- Studi Kasus Implementasi Navigation dan API
- Testing
- Local Data Persistent
- Background Task & Scheduler.
- Submission Akhir

Disamping mempelajari materi, kelas ini menyediakan *Submission* Studi Kasus, untuk menguji pemahaman, terdapat dua studi kasus pada kelas ini, yaitu Studi Kasus Aplikasi Android dan Studi Kasus Implementasi Navigation dan API. Dan tentunya di akhir kelas, peserta dapat membuat aplikasi yang dapat mengambil data dari Web API dan menyimpan data menggunakan *database* lokal.

#### 9. Belajar Dasar UX Design

Tidak hanya mempelajari pemrograman saja, terdapat kelas untuk mempelajari UI/UX Design. *User Experience* merupakan hal yang sangat penting dalam membuat sebuah produk baik dalam bentuk aplikasi *mobile* maupun website.

Berikut adalah materi yang dipelajari dalam kelas ini :

- Konsep dasar UX Design
- Empathize, Define, dan Ideate
- Storyboard dan Wireframe
- High-Fidelity prototype
- UX Research dan dokumentasi
- Ujian Akhir
- Proyek Akhir

Pada kelas ini terdapat proyek akhir yang harus diselesaikan untuk lulus sekaligus menguji pemahaman, yaitu membuat UX Case Study, dengan kriteria yang telah ditentukan.

#### 10. Belajar Pengembangan Aplikasi Android Intermediate

Kelas ini merupakan lanjutan dari kelas “Memulai Pemrograman Dengan Kotlin” dan kelas “Belajar Fundamental Aplikasi Android”. Kelas ini ditujukan untuk meningkatkan keahlian dengan mempelajari berbagai macam komponen *Advance*. Berikut adalah materi yang dipelajari dalam kelas ini :

- Advanced UI
- Animation
- Localization & Accessibility
- Service
- Media
- Submission Aplikasi Story App
- Geo location
- Advanced Testing
- Advance Database
- Firebase
- Submission Akhir Aplikasi Story App

Sama seperti kedua kelas sebelumnya, pada kelas ini disediakan Studi Kasus yaitu Studi Kasus Aplikasi Story App, dengan menerapkan komponen yang sudah dipelajari.

#### 11. Simulasi Ujian Associate Android Developer

Kelas ini merupakan kelas persiapan untuk mengambil ujian sertifikasi *Associate Android Developer (AAD)*, kelas ini hanya berisikan studi kasus untuk simulasi AAD. Simulasi ujian ini dilakukan sebanyak tiga kali *submission* tugas, tiga *submission* tersebut memiliki topik masalah yang berbeda, yakni :

- To-Do App
- Course Scheduler App
- Habit Tracker App

Selain mengerjakan *submission*, di akhir masing-masing *submission* tersebut peserta harus membuat video *exit interview* yang memuat jawaban dari pertanyaan yang telah diberikan dengan durasi maksimal 10 menit.

## II.4 Jadwal Kerja

Minggu/Tgl	Kegiatan Sinkron	Kegiatan Mandiri
Minggu 0 7 Februari 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>English Pre Test</li> <li>Matriculation</li> </ul>	Mengerjakan beberapa soal sebagai awalan dimulainya program. Pengerjaan soal ini ditujukan untuk mengukur seberapa jauh pemahaman para peserta mengenai pemrograman.
Minggu 1 14 Februari 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>Basic Kotlin (up to Rangkuman Control Flow)</li> </ul>	Mengerjakan modul pertama yang diberikan oleh pihak Bangkit, yaitu kelas Memulai Pemrograman Bahasa Kotlin, Kotlin akan digunakan sebagai bahasa untuk melakukan pengembangan aplikasi android. Pada minggu ini ditargetkan juga untuk mencapai materi Control Flow.
Minggu 2 21 Februari 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>Basic Kotlin (end of the course)</li> <li>Fundamental Android (up to Intent Theory)</li> <li>ILT Tech 1</li> </ul>	Modul pertama telah diselesaikan yaitu “Memulai Pemrograman Kotlin”, dan lanjut ke modul selanjutnya yaitu “Belajar Fundamental Android”, ditargetkan juga untuk mencapai materi Intent Theory. Pada minggu ini juga peserta mulai mendapatkan sesi ILT Tech yang pertama.
Minggu 3 28 Februari 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>ILT SS 1</li> <li>Fundamental Android (up to submission 1)</li> </ul>	Peserta mendapatkan sesi ILT SS yang pertama, yaitu sebuah pelatihan <i>soft skill</i> . Ditargetkan juga pada minggu ini

		untuk modul “Belajar Fundamental Android” sudah menyelesaikan <i>Submission 1</i> .
Minggu 4 07 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assignment SS 1</li> <li>• Preread SS 2 Professional Branding &amp; Interview</li> <li>• Fundamental Android (up to Teori Background Thread)</li> <li>• English - 1 Spoken Correspondence</li> <li>• ILT Tech 2</li> </ul>	Deadline dari Assignment SS 1, dilanjutkan mendapatkan materi bacaan untuk ILT SS 2 yang akan datang, mengenai “Professional Branding & Interview”. Target untuk modul “Belajar Fundamental Android” mencapai materi Teori Background Thread. Peserta juga mendapatkan sesi English pertama mengenai Spoken Correspondence, selain English, terdapat juga sesi ILT Tech 2.
Minggu 5 14 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ILT SS 2</li> <li>• Fundamental Android (up to Latihan LiveData dengan API)</li> </ul>	Mendapatkan pelatihan <i>soft skill</i> yang kedua. Ditargetkan juga pada minggu ini untuk modul “Belajar Fundamental Android” sudah mencapai materi Latihan LiveData dengan API.
Minggu 6 21 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assignment SS 2</li> <li>• Preread SS 3 Critical Thinking</li> <li>• ILT Tech 3</li> <li>• Fundamental Android (up to Teori Room)</li> </ul>	Deadline dari Assignment SS 2, dilanjutkan mendapatkan materi bacaan untuk ILT SS 3 yang akan datang, mengenai “Critical Thinking”. Menjalani ILT Tech ke-3 yang didalamnya terdapat kuis. Ditargetkan juga pada minggu ini untuk modul “Belajar

		Fundamental Android” sudah mencapai materi Teori Room.
Minggu 7 28 Maret 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ILT SS 3</li> <li>• Fundamental Android (up to Submission 3)</li> <li>• SOLID Paradigm (end of the course)</li> </ul>	Mendapatkan pelatihan <i>soft skill</i> yang ketiga. ILT SS 3 membahas pentingnya <i>critical thinking</i> . Ditargetkan juga pada minggu ini untuk modul “Belajar Fundamental Android” sudah mencapai <i>Submission 3</i> yang mana merupakan akhir dari modul tersebut. Selain modul diatas. Peserta mendapatkan modul baru mengenai SOLID Paradigm dan harus diselesaikan pada minggu yang sama.
Minggu 8 04 April 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assignment SS 3</li> <li>• Preread SS 4 Adaptability</li> <li>• English - Expressing Opinion</li> <li>• ILT Tech 4</li> <li>• Intermediate Android (up to Pengantar Service)</li> </ul>	Deadline dari Assignment SS 3, dilanjutkan mendapatkan materi bacaan untuk ILT SS 4 yang akan datang, mengenai “Adaptability”. Menjalani sesi English kedua, yang membahas bagaimana cara mengutarakan pendapat dalam bahasa Inggris dengan baik dan benar. Disamping itu juga menjalani ILT Tech ke-4 yang didalamnya sama seperti ILT Tech sebelumnya yang didalamnya membahas materi dan terdapat kuis di akhir sesi. Ditargetkan juga pada minggu ini untuk modul baru yaitu

		“Intermediate Android” sudah mencapai materi Pengantar Service.
Minggu 9 11 April 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ILT SS 4</li> <li>• Intermediate Android (up to Teori Google Maps API)</li> </ul>	Mendapatkan pelatihan <i>soft skill</i> yang keempat. ILT SS 4 membahas cara agar cepat beradaptasi secara baik di lingkungan yang baru. Ditargetkan juga pada minggu ini untuk modul “Intermediate Android” sudah mencapai materi Teori Google Maps API.
Minggu 10 18 April 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ILT Tech 5</li> <li>• Assignment SS 4</li> <li>• Preread SS 5 Idea Generation &amp; MVP Planning</li> <li>• Intermediate Android (up to Latihan Firebase Authentication)</li> </ul>	Deadline dari Assignment SS 4, dilanjutkan mendapatkan materi bacaan untuk ILT SS 5 yang akan datang, mengenai “Idea Generation & MVP Planning”. Menjalani ILT Tech kelima yang didalamnya sama seperti ILT Tech sebelumnya yang didalamnya membahas materi dan terdapat kuis di akhir sesi. Ditargetkan juga pada minggu ini untuk modul “Intermediate Android” sudah mencapai materi Latihan Firebase Authentication.
Minggu 11 25 April 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ILT SS 5</li> <li>• Intermediate Android (end of the course)</li> <li>• Mobile UX (end of the course)</li> </ul>	Mendapatkan pelatihan <i>soft skill</i> yang kelima. ILT SS 4 membahas cara membuat fitur minimum dari sebuah produk (MVP). Ditargetkan juga pada minggu ini sudah menyelesaikan modul “Intermediate Android”.

		Peserta mendapatkan modul baru mengenai Mobile UX dan harus diselesaikan pada minggu yang sama.
29 April 2022	IED HOLIDAY	
Minggu 12 08 Mei 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assignment SS 5</li> <li>• Capstone Project (Product)</li> </ul>	Deadline dari Assignment SS 5. Dan dimulainya pengerjaan Capstone Project yang dimana para peserta diharuskan membuat sebuah inovasi produk berupa aplikasi yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu masalah dan dapat digunakan oleh masyarakat.
Minggu 13 16 Mei 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• English - 3 Business Presentation</li> <li>• Capstone Project (Product)</li> </ul>	Di sela-sela pengerjaan Capstone Project, terdapat sesi English yang merupakan sesi terakhir, membahas mengenai Business Presentation, bagaimana menyampaikan ide bisnis kami kepada para investor untuk mendapatkan pendanaan. Kemudian untuk <i>progress capstone</i> dari kelompok penulis sendiri sudah mencapai 10% tahap pengerjaan dimulai dengan mendesain tampilan aplikasi menggunakan Figma.
Minggu 14 23 Mei 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• English - 3 Business Presentation</li> </ul>	Deadline dari Assignment English.

	<p>(Assignment)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capstone Project (Product)</li> </ul>	<p>Untuk <i>progress capstone</i> kelompok penulis mulai mengimplementasikan hasil dari desain aplikasi ke dalam <i>project</i> Android Studio. Target ini hanya berupa tampilan UI terlebih dahulu, dan beberapa proses logikanya belum dapat berjalan. Untuk fitur yang dibuat diantaranya adalah Splashscreen, OnBoarding, Login, Register, dan Camera. Diperkirakan <i>progress</i> aplikasi ini berada di angka 30%.</p>
<p>Minggu 15 30 Mei 2022</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capstone Project (Product)</li> </ul>	<p>Mentor untuk bimbingan <i>capstone</i> sudah dibagikan, dan dapat melakukan sesi mentoring untuk membantu pengerjaan <i>capstone</i>. Sesi mentoring ini sangat membantu <i>progress capstone</i> kelompok penulis, banyak pertanyaan yang dijawab, diberikan arahan, serta tips dan trik yang diberikan oleh para mentor, terlebih lagi mentor yang didapatkan merupakan orang-orang profesional dibidangnya, yaitu Kak Misael Jonathan (Android Developer dari Tokopedia), dan Kak Joseph Ryhadi (Android Developer Freelance). Kelompok penulis</p>

		<p>memulai mengimplementasikan saran dari para mentor, mulai menggabungkan keseluruhan fitur yang dibuat oleh masing-masing <i>learning path</i>. Dan mengerjakan fitur utama dari aplikasi, yaitu mengidentifikasi penyakit gigi dengan bantuan <i>Machine Learning</i>. Untuk model dari ML tersebut, seluruh anggota kelompok sepakat untuk menaruhnya di dalam aplikasi android. Dan diperkirakan <i>progress</i> aplikasi ini berada di angka 70%.</p>
<p>Minggu 16 06 Juni 2022</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capstone Project (Product)</li> </ul>	<p>Minggu terakhir dari pengerjaan <i>capstone</i>. Kelompok penulis berusaha menyelesaikan semua fitur yang telah direncanakan sebelumnya. Masing-masing <i>learning path</i> memperbaiki <i>minor bug</i> agar aplikasi yang dijalankan nanti sudah minim akan bug, terutama pada bagian ML Modelnya, yang harus diuji terus menerus agar menampilkan hasil penyakit gigi yang sesuai. Dan diperkirakan <i>progress</i> aplikasi ini berada di angka 90% dan sudah siap dipresentasikan sebagai sebuah MVP.</p>

<p>Minggu 17 13 Juni 202</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capstone Project Presentation (Product)</li> <li>• Preread SS 6 Startup Valuation &amp; Investment Pitch</li> </ul>	<p>Setiap kelompok mulai melakukan presentasi dengan menunjukkan hasil aplikasi buatannya. Penilaian dilakukan oleh sesama peserta Bangkit 2022. Disamping itu juga mendapatkan materi bacaan untuk ILT SS 6 yang akan datang, mengenai “Startup Valuation &amp; Investment Pitch”.</p>
<p>Minggu 18 20 Juni 2022</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ILT SS 6 &amp; Assignment</li> <li>• English Post-test</li> <li>• Android Certification Preparation (up to Course Scheduler App Submit and Review)</li> </ul>	<p>Setelah selesai mengerjakan <i>capstone</i>, dilanjut dengan pelatihan <i>soft skill</i> yang keenam. ILT SS 6 membahas cara bagaimana menawarkan produk yang telah dibuat kepada para investor. Dan juga pada minggu ini ditargetkan untuk modul “Android Certification Preparation” mencapai Course Scheduler Submission.</p>
<p>Minggu 19 27 Juni 2022</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preread SS 7 Professional Communications</li> <li>• ILT Tech 6</li> <li>• Android Certification Preparation (up to last simulation)</li> </ul>	<p>Mendapatkan materi bacaan untuk ILT SS 7 yang akan datang, mengenai “Professional Communications”. Menjalani sesi ILT Tech terakhir, dengan bahasan untuk mempersiapkan <i>AAD Certification</i>. Ditargetkan juga untuk menyelesaikan modul “Android Certification Preparation”.</p>
<p>Minggu 20</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ILT SS 7 &amp;</li> </ul>	<p>Deadline Deadline dari</p>

4 Juli 2022	<p>Assignment</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Expert Class (Optional)</li> </ul>	<p>Assignment SS 7. Dan mendapatkan modul baru yaitu “Expert Class” untuk Android, yang didapatkan sebagai <i>reward</i> bagi para peserta yang telah menyelesaikan semua modul wajib dengan tepat waktu.</p>
Minggu 21 11 Juli 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• End of Learning Certification Offering, Merchandise</li> <li>• Transcript &amp; Admin</li> <li>• Clarification, Legal &amp; Letters, Closing</li> </ul>	<p>Akhir dari Bangkit Academy, dibukanya Bangkit Store untuk membeli <i>merchandise</i> menggunakan poin yang telah dikumpulkan dari hasil mengerjakan tugas dan keaktifan. Selain itu nilai dari program ini sudah dapat diakses dan dapat dikonversikan menjadi 20 SKS. Dan diakhiri dengan pembuatan laporan akhir yang mencakup seluruh kegiatan.</p>