



COURSE GOLDEN TICKET BATCH 5 YANG DISELENGGARAKAN PENS-SEAQIS-GEMA FOUNDATION

A. DAFTAR COURSE/MATA KULIAH

No	Mata Kuliah	Dosen	Instruktur	Asisten	Jam Mengajar	Link Flyer	Link Syllabus
1	Technopreneur	Dr. Gatot Hari Priowirjanto	Anifa Aulia Abdari	M. Nur Ikhsan Taqiyya	32 JP		
2	Data Science	Dr. Gatot Hari Priowirjanto	Rizky Anugrah Ananto Elang Pandi Pranoto	Agil Catrin Tio	32 JP	https://drive.google.com/drive/folders/1Sft7uNR3PL9ee8Y	https://drive.google.com/drive/folders/1a2AYSZo-
3	Storytelling	Rizwan Darmawan	Vicky Hermawan	Tio Hana Dian	32 JP	uQEaCqP-N2BI0Ywue?usp=sharing	iSoXn3iD95qRaeZWLI YlfJHk?usp=sharing
4	Perlindungan Konsumen	Dr. Enni Soerjati, S.H., M.H.	Caroline		32 JP		



5	Metaverse	Alfan	Lutvi Angreani	Mayra Rasmi Arif Dian	32 JP		
6	HAKI	Raka Fauzan Hatami	Sena Lingga Saputra		32 JP		
7	Technopreneur 2	Bintang H.P.	Anifa Aulia Abdari	M. Nur Ikhsan Taqiyya	32 JP		
8	AI Pemula Perikanan	Dr. Gatot Hari Priowrijanto Anton	Rizky Anugrah Ananto	Naufal Eros	32 JP		
9	AI untuk Pengembangan Kakao	Dr. Gatot Hari Priowirjanto		Rasmi, Nisa	32 JP		
10	Front End & Back End	Adit H.P.	Muhammad Ekasaputra Rakha Bagus Saktiawan	Javier Kennedi Fariz	32 JP		



11	Smart School	Zul Setiawan			32 JP		
12	React Native	Dr. Gatot Hari Priowirjanto	Taufiq		32 JP		

B. Tujuan

1. Mempromosikan program belajar sepanjang hayat (Lifelong Learning);
2. Mencetak pemuda Indonesia yang dapat menciptakan, membuka dan meluaskan lapangan kerja baru bagi masyarakat di sekitarnya;
3. Menyiapkan generasi muda yang sadar NKRI dengan jalan membuka lapangan kerja dan juga taat membayar pajak;
4. Menyiapkan UMKM baru, dan juga meningkatkan UMKM yang ada menjadi lebih besar dan lebih baik;
5. Memahami aspek-aspek hukum yang dibutuhkan dalam setiap aktivitas yang dilakukan;
6. Menyiapkan jejaring baru antar Teknopreneur antar Negara di Asia Tenggara, Khususnya Thailand; dan
7. Membuka peluang, kemampuan baru yang dibantu oleh teknologi yang baru.

C. Luaran

1. Peserta Program dapat membuat pola bisnis yang makin jelas;
2. Peserta Program dapat menghasilkan omset dan keuntungan selama 4-6 bulan;
3. Peserta Program dapat membuat rencana pengembangan bisnis 6 s/d 12 bulan menggunakan media teknologi informasi;
4. Peserta Program dapat melatih hard skill dan soft skill dalam program ini; dan



5. Peserta Program dapat membantu perguruan tinggi asal dan/atau sekolah asal dalam rangka membuat digitalisasi kampus di berbagai bidang yang dibutuhkan.

D. Pola Pembelajaran

1. Waktu yang ditawarkan dimulai bulan Mei 2024 s/d Juli 2024;
2. Pendaftaran 29 April s/d 16 Mei 2024;
3. Pelaksanaan 20 Mei s/d 9 Juli 2024 (2x pertemuan per minggu);
4. Kuliah dengan 16x Pertemuan (20 % Teori, 80 % Praktik) dan rencana akan dilaksanakan menggunakan zoom meeting 2X selama seminggu dengan masing-masing waktu 2 jam (total 32 JP);
5. Disiapkan dan dikembangkan kemampuan berbisnis tiap mahasiswa;
6. Dikembangkan bisnis berkelompok, dibuat kelompok terdiri dari 3 peserta untuk setiap mata kuliah;
7. Menyelesaikan semua tugas dengan pola kolaborasi dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi antar anggota, grup, dan masyarakat; dan
8. Setiap peserta wajib membuat grup dan presentasi setiap awal sesuai waktu yang ditetapkan sebagai bagian dari tugas.



E. SERTIFIKAT KEIKUTSERTAAN BAGI PESERTA



No	Tema Pembelajaran	Alokasi Waktu	
		Teori	Praktek
1	Storytelling Introduction	2	1
2	Storytelling Foeword	2	2
3	Defining and Giving Examples	2	3
4	Explaining a Process	2	3
5	Presentation Practice	3	6
6	Writing and Reading Practice	2	1
7	Listening Practice	3	1
Total		16	16

(Link Sertifikat dapat diunduh dan dicek pada <https://bit.ly/Sertifcourse GTB5>.)



F. DESKRIPSI SINGKAT COURSE

1. Teknopreneur

Mata kuliah ini membekali para pembelajar tentang kecakapan hidup dimulai dengan mengimplementasikan tugas pembelajaran/perkuliahan ke dalam realisasi aksi usaha, sehingga diharapkan tercipta para juragan muda yang unggul dan cerdas menghadapi kebutuhan pasar.

Hal-hal yang penting dalam mata kuliah ini ialah fokus pada hal yang disenangi oleh mahasiswa/mahasiswi, Evaluasi cash flow sederhana sampai dengan tahap berikutnya, proses pendataan dan statistik, analisa sederhana, pengenalan python dan buat grafik sederhana, mampu merekrut teman-teman dan/atau adik kelas menjadi jejaring pemasaran, pemasaran - mission impossible; dan pembukuan setiap 2 minggu dan evaluasi tahapan berikutnya.

2. Data Science

Data Science tidak bisa lepas dari teknologi dan kreativitas serta kecerdasan dalam menggunakan keahlian teknis untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Data science adalah keilmuan yang menggunakan data dalam jumlah besar dan algoritma yang rumit, sehingga butuh keahlian ilmu komputer yang mendalam. Seorang data scientist perlu menguasai bahasa pemrograman seperti SQL, Python, R, SAS, Java, Scala, Julia, dan masih banyak lagi.

Proses pembelajaran data science dapat dirangkum dalam lima poin OSEMN yakni Obtain, Scrub, Explore, Model, dan Interpret.

3. Storytelling

Mata kuliah ini didesain untuk membekali peserta didik dengan konsep dan prinsip-prinsip esensial untuk dapat berbicara dan menyampaikan gagasan di depan audiens secara efektif dan efisien menggunakan Bahasa Inggris.

Peserta didik akan diarahkan untuk lebih memperhatikan pentingnya memiliki mindset yang tepat, materi yang terencana, serta mampu menerapkan strategi yang efektif ketika berbicara di depan audiens.



Kegiatan pembelajaran akan menerapkan kombinasi antara kelas synchronous dan asynchronous dengan memanfaatkan Zoom Cloud Meetings, Grup WhatsApp, dan Google Classroom. Kegiatan mencakup pertemuan tatap muka secara daring menggunakan Zoom, mempelajari sumber belajar berupa video praktik baik public speaking dan storytelling, diskusi, dan berbicara menyampaikan gagasan secara daring.

Tujuan:

- a. Mampu memahami prinsip-prinsip storytelling dan public speaking;
- b. Mampu mengimplementasikan prinsip-prinsip storytelling dan public speaking dalam menyampaikan gagasan di depan audiens;
- c. Mampu berkomunikasi secara aktif menggunakan Bahasa Inggris.

4. Perlindungan Konsumen

Hukum Perlindungan Konsumen merupakan mata pelajaran yang membahas tentang hukum yang mengatur hubungan dan masalah antara berbagai pihak satu sama lain berkaitan dengan barang dan/atau jasa konsumen (konsumen dan pelaku usaha), yang memuat asas-asas suatu kaedah bersifat mengatur dan juga mengandung sifat melindungi kepentingan konsumen, serta peran regulasi dan peran pihak-pihak terkait dalam perlindungan konsumen.

Tugas:

- a. Melakukan analisis terhadap contoh kasus nyata mengenai sengketa perlindungan konsumen;
- b. Presentasi hasil analisis terhadap contoh kasus nyata mengenai sengketa perlindungan konsumen; dan
- c. Membuat tulisan artikel mengenai perlindungan konsumen di Indonesia

Capaian Pembelajaran:



Peserta training mampu memahami tentang hukum perlindungan konsumen secara umum, upaya perlindungan konsumen di Indonesia, hak dan kewajiban konsumen dan pelaku usaha, pengawasan pengaturan masalah perlindungan konsumen di Indonesia, manfaat dan fungsi Undang-Undang Nomor 8 tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen, prinsip-prinsip perlindungan konsumen, tanggung jawab pelaku usaha, mekanisme penyelesaian sengketa konsumen, sanksi-sanksi dalam Hukum Perlindungan Konsumen, peran regulasi dan peran pihak-pihak terkait dalam perlindungan konsumen.

5. Metaverse

Membahas tentang konsep dan pengembangan metaverse, yang merupakan dunia virtual yang terhubung dan dihuni oleh pengguna. Metaverse biasanya diakses melalui teknologi realitas virtual atau augmented reality, dan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan virtual dan sesama pengguna.

Selain itu, mata kuliah ini juga akan membahas tentang teknologi extended reality (XR), yang mencakup virtual reality, augmented reality, dan mixed reality. Mahasiswa akan mempelajari cara menggunakan teknologi XR untuk membuat pengalaman interaktif dalam lingkungan metaverse.

Topik yang akan dibahas dalam mata kuliah ini meliputi: Pengenalan dan sejarah metaverse, konsep dan karakteristik metaverse, teknologi realitas virtual dan augmented reality, platform dan aplikasi metaverse, desain dan pengembangan konten untuk metaverse, interaksi pengguna dalam metaverse, dan lain-lain.

6. HAKI

Aspek hukum hak kekayaan intelektual mempelajari mengenai pengertian dan ruang lingkup hak kekayaan intelektual yang disesuaikan dengan era 4.0. saat ini sebagai suatu bidang yang merupakan sarana perdagangan yang didukung oleh perkembangan teknologi informasi yang sudah memasuki era industri 4.0.

Setelah menyelesaikan mata pelajaran aspek hukum hak kekayaan intelektual, mahasiswa diharapkan dapat memahami Ruang lingkup hukum hak kekayaan intelektual, macam-macam hak kekayaan intelektual, perlindungan hak kekayaan



intelektual, dan hal-hal lain yang dibutuhkan oleh mahasiswa/I berkaitan dengan hak kekayaan intelektual sebagai bekal pemahaman dimasa yang akan datang dan diimplementasikan di masyarakat luas.

Tugas:

- a. Membuat analisa terhadap hak kekayaan intelektual bagi peningkatan ekonomi pribadi dan nasional.
- b. Membuat tulisan mengenai praktek aspek hukum hak kekayaan intelektual saat ini yang melibatkan seluruh pihak yang tergabung di dalamnya.
- c. Menentukan merek dan juga logo yang akan dipakai dan/atau diimplementasikan oleh mahasiswa/I sebagai praktik.

Target Pencapaian:

- a. Mahasiswa dapat menjelaskan dan memahami aspek hukum hak kekayaan intelektual;
- b. Mahasiswa dapat memahami aspek-aspek hukum hak kekayaan intelektual yang ada di dalamnya;
- c. Mahasiswa dapat membangun tim dan jaringan vendor bisnis.

Luaran

- a. Pembuktian pemanfaatan hak kekayaan intelektual bagi pemahaman mahasiswa/i; dan
- b. Pembuktian secara aktif implementasi hukum hak kekayaan intelektual bagi masyarakat luas;

7. Technopreneur 2

Banyak potensi mahasiswa/i yang perlu digali dan dikembangkan, terutama dalam penciptaan inovasi baru yang bisa membuka atau menciptakan lapangan kerja baru. Seiring dengan waktu, banyak start-up yang perlu dikembangkan bersama dan ditingkatkan potensi dan pasarnya, juga banyak masyarakat yang ingin mencoba keahlian baru dalam hidup mereka dalam mencoba track baru untuk memperbaiki hobi, nasib, teman, jejaring, dsb. Selain itu tidak sedikit UKM/UMKM/start-up dengan keahlian khas serta sudah bertahan cukup lama dalam dunianya, dengan tingkat survivenya yang tinggi dan mengetahui tentang apa yang merupakan permintaan masyarakat/pasar.



Perkembangan teknologi digital saat ini turut mengubah pola dan cara dalam mendistribusi sebuah produk dan jasa. Program teknopreneurship atau kewirausahaan berbasis teknologi merupakan model kelas inkubasi wirausahawan untuk mampu berinovasi mengembangkan produk dan jasa dengan metode pemasaran sesuai perkembangan teknologi terkini. Berbeda dengan technopreneur sebagaimana yang sudah dijelaskan dalam nomor 1 di atas, fokus pengembangan usaha mahasiswa/I pada technopreneur 2 ini fokus pada hal yang lebih besar, yakni manajemen perencanaan keuangan usaha, strategi pengelolaan dana, dan cara mendapatkan modal dari bank. Prinsipnya, technopreneur kedua ini merupakan kegiatan lanjutan dari technopreneur yang sebelumnya dan mahasiswa/I diwajibkan untuk mengambil terlebih dahulu technopreneur yang pertama.

8. AI Pemula Perikanan

Artificial Intelligence (AI) adalah bidang ilmu komputer yang dikhususkan untuk memecahkan masalah kognitif yang umumnya terkait dengan kecerdasan manusia, seperti pembelajaran, penciptaan, dan pengenalan gambar. Organisasi modern mengumpulkan data dalam jumlah besar dari beragam sumber, seperti sensor pintar, konten buatan manusia, alat pemantauan, dan log sistem. Tujuan menggunakan AI adalah untuk menciptakan sistem belajar mandiri yang memperoleh makna dari data. Kemudian, AI dapat menerapkan pengetahuan tersebut untuk memecahkan masalah baru dengan cara layaknya yang dilakukan manusia. Misalnya, teknologi AI dapat merespons percakapan manusia secara bermakna, membuat gambar dan teks asli, dan membuat keputusan berdasarkan input data waktu nyata. Organisasi Anda dapat mengintegrasikan kemampuan AI dalam aplikasi Anda untuk mengoptimalkan proses bisnis, meningkatkan pengalaman pelanggan, dan mempercepat inovasi. Hal tersebut dapat diterapkan dalam bidang perikanan.

Course ini membahas tentang pemanfaatan AI dalam bidang perikanan. Hal-hal yang akan dipelajari oleh mahasiswa/I dalam course ini meliputi mengklasifikasikan sekelompok data, membuat prediksi dari analisis deret waktu dan mempelajari tingkah laku atau behaviour dari data yang ada, proses identifikasi spesies, identifikasi karakteristik spesies (tingkah laku,



gender, morfometrik), sortir benih ikan, budidaya, dan uji kesegaran ikan. Aplikasi AI untuk bidang kelautan sendiri adalah membuat prediksi cuaca dan dinamika laut, identifikasi habitat/substrat bawah air, serta membuat peringatan dini. Sehingga bisa memprediksi lebih akurat dari manusia.

9. AI untuk Pengembangan Kakao

Kecerdasan Buatan (AI) telah diterapkan secara luas di bidang pertanian baru-baru ini. Untuk membudidayakan tanaman yang lebih sehat, mengelola hama, memantau tanah dan kondisi pertumbuhan, menganalisis data untuk petani, dan meningkatkan aktivitas manajemen lain dari rantai pasokan makanan, sektor pertanian beralih ke teknologi AI. Hal ini menyulitkan petani untuk memilih waktu yang ideal untuk menanam benih. AI membantu petani memilih benih yang optimal untuk skenario cuaca tertentu. AI juga menawarkan data tentang prakiraan cuaca. Solusi yang didukung AI akan membantu petani menghasilkan lebih banyak dengan sumber daya yang lebih sedikit, meningkatkan kualitas tanaman, dan mempercepat waktu produk mencapai pasar.

AI membantu dalam memahami kualitas tanah dan membantu petani dengan menyarankan nutrisi yang harus mereka terapkan untuk meningkatkan kualitas tanah. AI dapat membantu petani memilih waktu yang optimal untuk menanam benih. Peralatan cerdas dapat menghitung jarak antar benih dan kedalaman tanam maksimum. Sistem bertenaga AI yang dikenal sebagai sistem pemantauan kesehatan memberi petani informasi tentang kesehatan tanaman mereka dan nutrisi yang perlu diberikan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas hasil panen.

Course ini mengidentifikasi dan menganalisis artikel-artikel yang relevan tentang AI untuk Pertanian, khususnya pengembangan tanaman kakao. Dengan menggunakan AI, petani sekarang dapat mengakses data canggih dan alat analisis yang akan mendorong pertanian yang lebih baik, meningkatkan efisiensi, dan mengurangi limbah dalam produksi bahan bakar nabati dan makanan sambil meminimalkan dampak negatif terhadap lingkungan. AI dan Machine Learning (ML) telah mengubah berbagai industri, dan gelombang AI kini telah menjangkau sektor pertanian. Teknologi bertenaga AI ini



mengumpulkan data yang tepat tentang kesehatan tanaman dalam volume yang lebih besar untuk dianalisis. Makalah ini mempelajari AI dan kebutuhannya di bidang Pertanian. Proses AI di bidang Pertanian dan beberapa parameter Pertanian yang dipantau oleh AI dijelaskan secara singkat. Terakhir, mahasiswa/I akan mempelajari, mengidentifikasi dan membahas aplikasi AI yang signifikan di bidang pertanian. Khususnya dalam pengembangan Kakao.

10. Front End & Back End

Front End dan Back End adalah dua hal yang berkaitan dengan bagaimana sebuah website maupun aplikasi dapat bekerja dan diakses oleh pengguna.

Berkaitan dengan proses web development, front end adalah apa yang pengguna lihat pada tampilan sebuah website. Sedangkan back end adalah sistem di balik layar yang mengolah database dan juga server. Bagian front end sering pula disebut sebagai "client-side" dan back-end disebut dengan "server-side".

Mahasiswa/I akan mempelajari fundamental front end back end, Laravel, controller untuk Laravel, github, dan lain-lainnya untuk mendukung dan meningkatkan kemampuan programming.

11. Smart School

Smartschool adalah sistem yang diciptakan untuk mendigitalkan seluruh aspek yang ada di sekolah, meliputi pembelajaran, manajemen sarana dan prasarana sekolah, dengan tujuan untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar di sekolah. Konsep smart school merupakan ekosistem pendidikan sekolah yang menerapkan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi, mulai dari proses belajar mengajar hingga manajemen dalam sekolah tersebut. Menjadi smart school akan membantu pelaksanaan pembelajaran jadi lebih optimal, sehingga tujuan dari pelaksanaan pembelajaran terwujud dengan baik.

Mahasiswa/I akan mempelajari aspek-aspek yang membuat suatu instansi, baik sekolah ataupun instansi lainnya mampu membuat strategi yang baik dan mumpuni agar terintegrasi dan mengembangkan aspek digital untuk memudahkan administrasi, pelayanan, dan hal-hal lainnya untuk mendukung pengembangan performa dari instansi tersebut. Hal-hal yang penting untuk dipelajari dalam course ini ialah



a. Informed

Semua pihak sekolah harus bisa memahami struktur smart school, perencanaan pelaksanaan smart school di sekolah. Bagaimana cara kerja smart school di sekolah

b. Energic

Karakteristik smart school yang kedua adalah penduduk harus bisa menumbuhkan rasa semangat dan memiliki energi positif. Selain itu setiap pendidik dan pihak sekolah harus memperlakukan peserta didik secara adil.

c. Thoughtfull

Semua pihak sekolah harus memiliki karakter yang ramah, peduli, perhatian dan mampu bekerja sama untuk melaksanakan smart school sesuai dengan anjuran pemerintah.

12. React Native

React Native adalah sebuah framework berbasis JavaScript yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi mobile di dua sistem operasi secara bersamaan, yaitu Android dan iOS.

Dalam membuat sebuah aplikasi berbasis react native ini, mahasiswa/I akan mempelajari sebuah bahasa pemrograman yang spesifik atau khusus digunakan untuk sebuah platform. Hal tersebut dikarenakan, setiap platform menggunakan bahasa pemrograman yang berbeda-beda untuk membangun sebuah aplikasi. Misalnya untuk membuat aplikasi untuk sistem operasi iOS, maka mahasiswa/i harus mempelajari dan membuat aplikasi tersebut menggunakan bahasa pemrograman Swift. Sama seperti iOS, sistem operasi Android pun memiliki bahasa pemrograman khusus yaitu Kotlin. Dengan adanya React Native ini, mahasiswa/I tidak perlu lagi membuat banyak versi dari aplikasi yang kompatibel dengan setiap sistem operasi.

React Native merupakan tools yang bermanfaat bagi developer untuk membuat aplikasi yang bisa dijalankan di berbagai platform (cross-platform development), seperti iOS, Android, atau platform lain yang mendukung. Beberapa contoh aplikasi yang dikembangkan dengan React Native adalah Facebook, Instagram, Airbnb, dan SoundCloud