

PROPOSAL

CODING CAMP POWERED BY DBS FOUNDATION

Road to Future Workforce

1. Latar Belakang

Transformasi digital telah mengubah kebutuhan kompetensi tenaga kerja. Perkembangan kecerdasan buatan, data, dan teknologi web menciptakan peluang baru sekaligus meningkatkan kebutuhan terhadap sumber daya manusia yang memiliki keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan industri.

Kondisi tersebut mendorong perlunya program pendidikan dan pelatihan yang tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga membangun keterampilan praktis, kemampuan pemecahan masalah, soft skills, serta pemahaman mengenai literasi keuangan.

Menjawab kebutuhan tersebut, mulai Oktober 2024 **DBS Foundation Coding Camp** menghadirkan program **Coding Camp powered by DBS Foundation | Road to Future Workforce**. Program ini dirancang sebagai pelatihan teknologi informasi dengan standar pembelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kesiapan peserta menghadapi dunia kerja.

Program ini merupakan hasil kolaborasi **DBS Foundation dan Dicoding** yang telah berlangsung sejak tahun 2022. Kolaborasi tersebut menggabungkan komitmen DBS Foundation dalam menciptakan dampak sosial melalui peningkatan keterampilan masa depan dengan kompetensi Dicoding sebagai platform pendidikan teknologi.

Melalui program ini, peserta memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kompetensi teknologi melalui beberapa jalur pembelajaran, yaitu **Gen AI Engineer, Data Scientist, Full-Stack Web Developer, dan AI Engineer**. Pembelajaran teknis tersebut diperkuat dengan **soft skills dan literasi keuangan**.

Dengan pendekatan tersebut, Coding Camp diarahkan tidak hanya untuk menghasilkan peserta yang mampu menggunakan teknologi, tetapi juga individu yang memiliki kompetensi profesional dan kesiapan untuk beradaptasi dengan perubahan kebutuhan dunia kerja.

2. Tujuan Program

2.1 Tujuan Umum

Meningkatkan kompetensi dan kesiapan kerja peserta melalui pengembangan keterampilan teknologi, soft skills, dan literasi keuangan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja masa kini dan masa depan.

2.2 Tujuan Khusus

Program bertujuan untuk:

1. Meningkatkan kompetensi digital peserta.
 2. Membekali peserta dengan keterampilan teknologi yang relevan dengan kebutuhan industri.
 3. Mengembangkan kemampuan peserta dalam membangun solusi berbasis teknologi.
 4. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
 5. Mengembangkan komunikasi, kolaborasi, dan keterampilan profesional.
 6. Meningkatkan pemahaman peserta mengenai literasi keuangan.
 7. Membantu peserta membangun portofolio kompetensi.
 8. Meningkatkan kesiapan peserta untuk memasuki dunia kerja.
 9. Mendorong peserta untuk terus belajar dan beradaptasi terhadap perkembangan teknologi.
-

3. Sasaran Program

Sasaran utama program adalah individu yang ingin mengembangkan kompetensi teknologi dan mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja digital.

Kelompok Sasaran

Sasaran	Kebutuhan
Pelajar/mahasiswa	Pengembangan kompetensi teknologi dan persiapan karier
Fresh graduate	Peningkatan employability dan portofolio
Pencari kerja	Reskilling dan upskilling
Calon tenaga kerja digital	Kompetensi teknologi sesuai kebutuhan industri
Individu yang ingin beralih karier	Pengembangan keterampilan digital baru

Profil Peserta yang Diharapkan

Peserta diharapkan memiliki:

- Motivasi belajar yang tinggi.
 - Ketertarikan pada bidang teknologi.
 - Komitmen mengikuti proses pembelajaran.
 - Kemauan untuk mengembangkan kompetensi secara mandiri.
 - Kemampuan belajar menggunakan platform digital.
-

4. Kurikulum

Kurikulum Coding Camp dirancang dengan pendekatan **technical skills + professional skills + financial literacy**.

4.1 Jalur Technical Skills

A. Gen AI Engineer

Fokus pada pengembangan solusi menggunakan teknologi **Generative Artificial Intelligence**.

Kompetensi yang dikembangkan antara lain:

- Fundamental AI dan Generative AI.
- Pemanfaatan Large Language Model.
- Prompt engineering.
- Integrasi model AI.
- Pengembangan aplikasi berbasis AI.
- Evaluasi dan pengembangan solusi AI.

B. Data Scientist

Fokus pada kemampuan mengolah data menjadi informasi dan insight yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan.

Kompetensi meliputi:

- Fundamental data science.
- Data collection.
- Data cleaning.
- Exploratory Data Analysis.

- Statistik dasar.
- Data visualization.
- Machine learning.
- Evaluasi model.
- Interpretasi hasil analisis.

C. Full-Stack Web Developer

Fokus pada pengembangan aplikasi web secara menyeluruh, mulai dari frontend hingga backend.

Kompetensi meliputi:

- Fundamental web.
- HTML, CSS, dan JavaScript.
- Frontend development.
- Backend development.
- Database.
- API.
- Authentication.
- Pengembangan aplikasi berbasis proyek.
- Deployment aplikasi.

D. AI Engineer

Fokus pada pengembangan dan implementasi solusi kecerdasan buatan.

Kompetensi meliputi:

- Fundamental Artificial Intelligence.
- Machine learning.
- Model development.
- Model evaluation.
- AI application development.

- Integrasi AI ke dalam aplikasi.
 - Implementasi solusi AI.
-

4.2 Soft Skills

Pembelajaran teknis dilengkapi dengan pengembangan kompetensi profesional.

Materi dapat mencakup:

- Communication skills.
 - Teamwork.
 - Collaboration.
 - Problem solving.
 - Critical thinking.
 - Adaptability.
 - Time management.
 - Professional attitude.
 - Career preparation.
 - Personal branding.
 - Job readiness.
-

4.3 Financial Literacy

Peserta juga mendapatkan pemahaman mengenai literasi keuangan sebagai bagian dari kesiapan memasuki kehidupan profesional.

Materi dapat mencakup:

- Financial planning.
- Budgeting.
- Personal financial management.
- Saving.

- Financial goals.
 - Risk awareness.
 - Responsible financial decision-making.
-

5. Metode Pelatihan

Program menggunakan pendekatan pembelajaran digital yang memungkinkan peserta belajar secara fleksibel dan berbasis kompetensi.

5.1 Self-Paced Learning

Peserta mempelajari materi secara mandiri melalui platform pembelajaran digital.

Model ini memungkinkan peserta:

- Menentukan waktu belajar.
- Mengulang materi.
- Mengakses materi secara digital.
- Mengatur kecepatan pembelajaran.

5.2 Practice-Based Learning

Pembelajaran tidak hanya berorientasi pada teori, tetapi juga praktik.

Peserta diarahkan untuk:

Learn → Practice → Build → Evaluate

5.3 Project-Based Learning

Peserta mengimplementasikan pengetahuan melalui proyek sehingga menghasilkan produk atau portofolio yang dapat menunjukkan kompetensi.

5.4 Assessment

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui pencapaian kompetensi peserta melalui berbagai aktivitas seperti:

- Quiz.
- Exercise.
- Assignment.

- Project.
- Assessment kompetensi.

5.5 Mentoring

Peserta dapat memperoleh pendampingan untuk membantu memahami materi, menyelesaikan permasalahan teknis, dan menyelesaikan proyek pembelajaran.

5.6 Career Preparation

Pembelajaran juga diarahkan untuk mempersiapkan peserta menghadapi dunia profesional melalui pengembangan:

- CV.
- Portfolio.
- Communication.
- Interview preparation.
- Professional behavior.
- Career planning.

6. Output Program

Output merupakan hasil langsung yang dihasilkan dari pelaksanaan program.

Output Utama

1. Peserta menyelesaikan rangkaian pembelajaran.
2. Peserta memperoleh kompetensi teknologi sesuai jalur yang dipilih.
3. Peserta menyelesaikan latihan dan tugas pembelajaran.
4. Peserta menghasilkan proyek/portofolio.
5. Peserta memperoleh pengalaman belajar berbasis teknologi.
6. Peserta mengikuti pembelajaran soft skills.
7. Peserta memperoleh pembelajaran literasi keuangan.
8. Peserta memperoleh bukti penyelesaian/sertifikasi sesuai ketentuan program.

Contoh Output per Jalur

Jalur	Output
Gen AI Engineer	Aplikasi/solusi berbasis Generative AI
Data Scientist	Analisis data dan model machine learning
Full-Stack Web Developer	Aplikasi web full-stack
AI Engineer	Prototype/solusi berbasis AI
Soft Skills	Kompetensi komunikasi dan profesional
Financial Literacy	Rencana/pemahaman pengelolaan keuangan

7. Outcome

Outcome menggambarkan perubahan kompetensi atau kapasitas peserta setelah mengikuti program.

Jangka Pendek

Peserta:

- Memiliki peningkatan kompetensi digital.
- Memahami teknologi sesuai jalur pembelajaran.
- Mampu menyelesaikan permasalahan teknis.
- Memiliki pengalaman mengerjakan proyek.
- Memiliki portofolio.
- Memahami keterampilan profesional.
- Memiliki pemahaman dasar pengelolaan keuangan.

Jangka Menengah

Peserta diharapkan:

- Lebih siap mengikuti proses rekrutmen.
- Mampu menunjukkan kompetensi melalui portofolio.
- Memiliki kemampuan bekerja dalam lingkungan digital.
- Mampu menerapkan teknologi dalam pekerjaan/proyek.

- Memiliki kemampuan untuk melakukan upskilling dan reskilling.
-

8. Impact

Impact merupakan dampak yang lebih luas dari program terhadap individu dan ekosistem tenaga kerja.

8.1 Individual Impact

Program diharapkan berkontribusi terhadap:

Digital Competency

→ meningkatnya keterampilan teknologi peserta.

Employability

→ meningkatnya kesiapan peserta untuk memasuki dunia kerja.

Career Opportunity

→ terbukanya peluang pengembangan karier di sektor digital.

Financial Awareness

→ meningkatnya kesadaran dalam mengelola keuangan.

8.2 Workforce Impact

Dalam jangka lebih panjang, program diharapkan berkontribusi pada terbentuknya tenaga kerja yang:

- Digital-ready.
- Adaptif.
- Productive.
- Collaborative.
- Lifelong learner.

8.3 Ekosistem Impact

Program juga dapat berkontribusi terhadap:

Education → Skills → Employability → Workforce → Digital Economy

Dengan demikian, program tidak hanya berorientasi pada penyelesaian pelatihan, tetapi juga pada penguatan hubungan antara **pendidikan, kompetensi, dan kebutuhan dunia kerja**.

9. Key Performance Indicators (KPI)

KPI digunakan untuk mengukur keberhasilan program secara kuantitatif maupun kualitatif.

Dimensi	KPI	Indikator Pengukuran
Participation	Jumlah peserta	Total peserta terdaftar
Engagement	Tingkat keaktifan	Peserta aktif dalam pembelajaran
Completion	Completion rate	Persentase peserta menyelesaikan program
Learning	Learning achievement	Nilai assessment
Technical Skills	Kompetensi teknis	Hasil assessment/proyek
Project	Project completion	Persentase proyek selesai
Portfolio	Portfolio created	Jumlah peserta memiliki portofolio
Soft Skills	Soft-skill achievement	Assessment/pelatihan
Financial Literacy	Financial literacy	Hasil assessment
Certification	Certification rate	Persentase peserta memperoleh sertifikat
Employability	Job readiness	Hasil evaluasi kesiapan kerja
Career	Career progression	Peserta yang melanjutkan ke pekerjaan/proyek
Satisfaction	Participant satisfaction	Survei kepuasan peserta

KPI Framework

Pengukuran dapat dikelompokkan menjadi:

INPUT → PROCESS → OUTPUT → OUTCOME → IMPACT

Level	Fokus	Contoh KPI
Input	Sumber daya	Peserta, mentor, platform
Process	Pelaksanaan	Aktivitas belajar, mentoring

Level	Fokus	Contoh KPI
Output	Hasil langsung	Kelulusan, proyek, sertifikat
Outcome	Perubahan	Kompetensi, portfolio, job readiness
Impact	Dampak	Employability dan kontribusi tenaga kerja digital

10. Dokumentasi

Dokumentasi menjadi bagian penting dalam pelaksanaan dan pelaporan program.

10.1 Dokumentasi Peserta

Dokumentasi dapat meliputi:

- Data peserta.
- Profil peserta.
- Jalur pembelajaran.
- Progress pembelajaran.
- Hasil assessment.
- Status penyelesaian.
- Sertifikat.

10.2 Dokumentasi Pembelajaran

Dokumentasi meliputi:

- Materi pembelajaran.
- Aktivitas belajar.
- Tugas.
- Exercise.
- Project.
- Mentoring.
- Assessment.

10.3 Dokumentasi Program

Dokumentasi program dapat berupa:

- Poster program.
- Sosialisasi.
- Webinar.
- Workshop.
- Mentoring session.
- Screenshot platform.
- Dokumentasi kegiatan.
- Testimoni peserta.

10.4 Dokumentasi Output

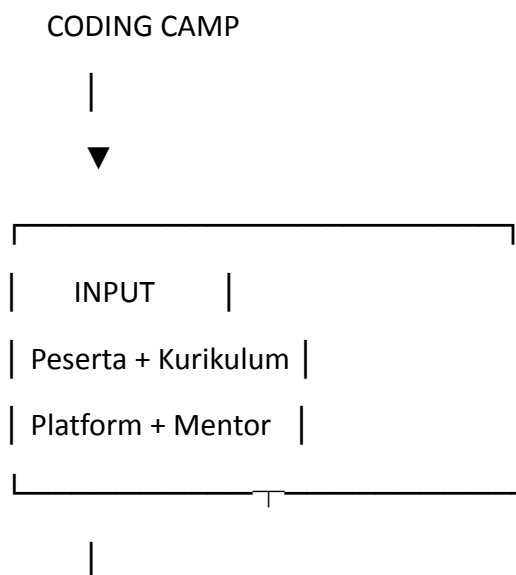
Setiap proyek peserta dapat didokumentasikan dalam bentuk:

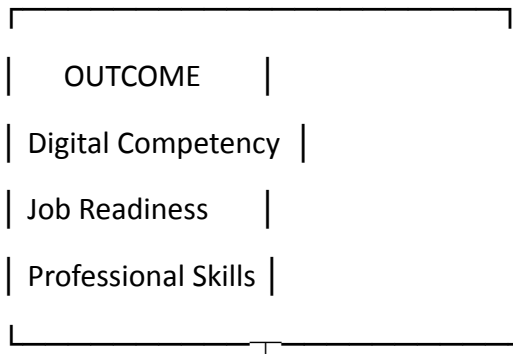
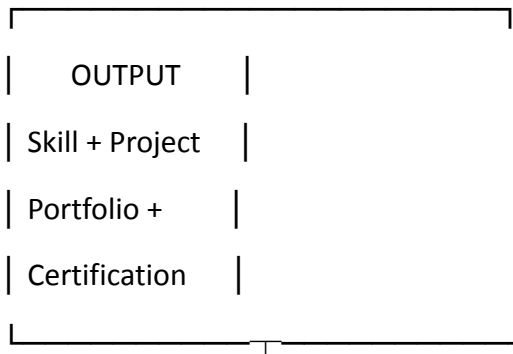
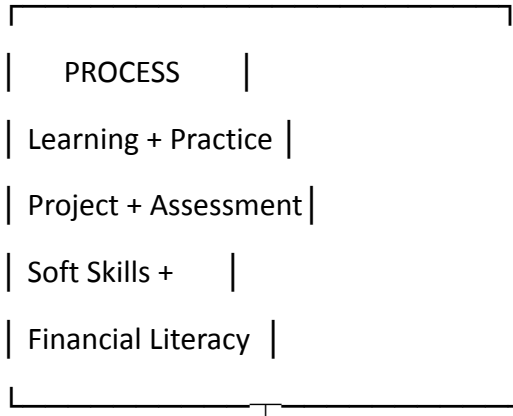
Project → Screenshot → Repository → Demo → Portfolio

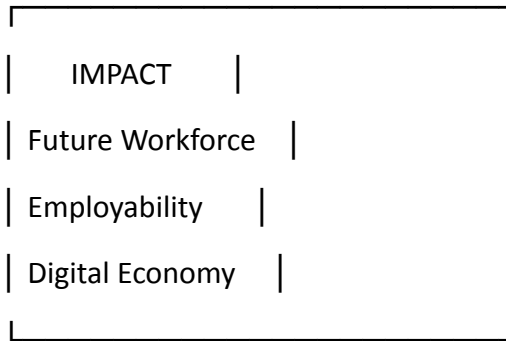
Dokumentasi tersebut dapat menjadi bukti kompetensi sekaligus mendukung kesiapan peserta memasuki dunia kerja.

11. Logical Framework Program

Secara keseluruhan, desain program dapat dirumuskan dalam kerangka berikut:

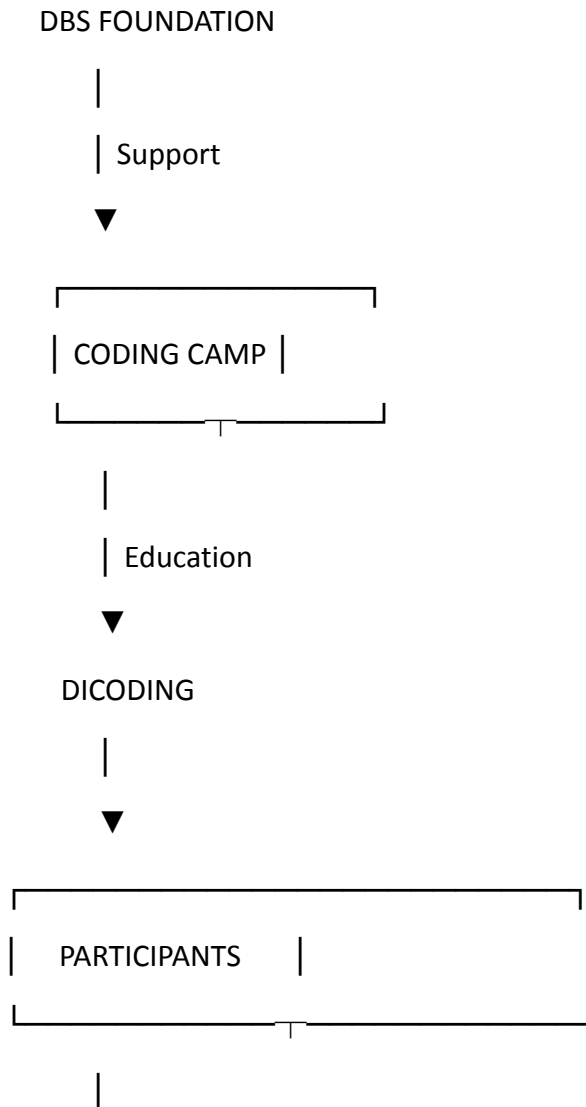


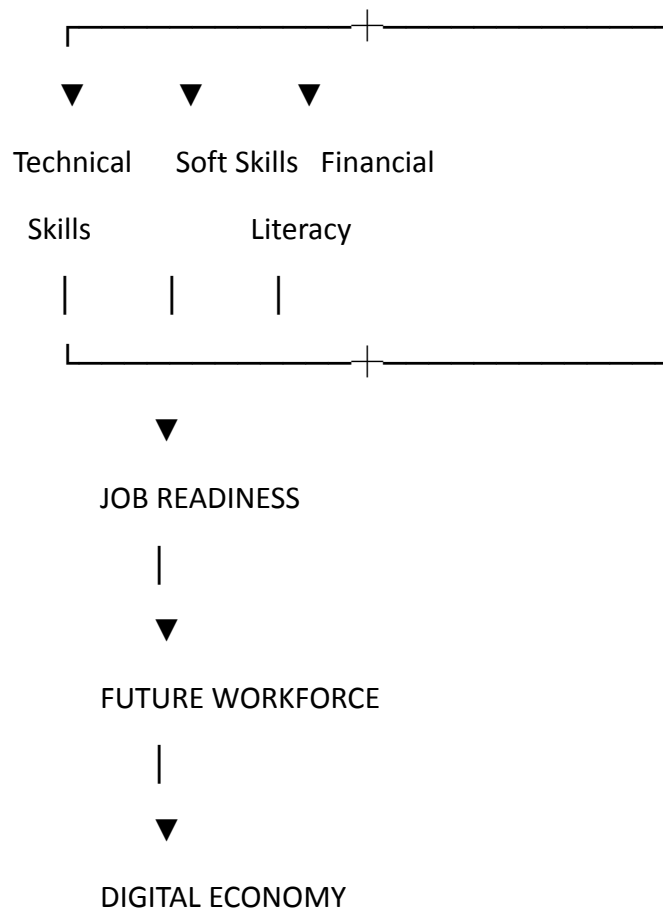




12. Model Ekosistem Program

Coding Camp dapat dipahami sebagai sebuah ekosistem pengembangan talenta digital:





13. Teori Perubahan (Theory of Change)

Logika perubahan program dapat dirumuskan sebagai berikut:

Jika peserta memperoleh akses terhadap pembelajaran teknologi yang relevan, pengalaman praktik dan proyek, pengembangan soft skills, serta literasi keuangan, **maka** kompetensi dan kesiapan kerja peserta dapat berkembang, **sehingga** peserta memiliki kapasitas yang lebih baik untuk memasuki dan beradaptasi dalam dunia kerja digital.

Secara ringkas:

Access → Learning → Skills → Portfolio → Job Readiness → Workforce

14. Kesimpulan

Coding Camp powered by DBS Foundation | Road to Future Workforce merupakan program pengembangan kompetensi yang mengintegrasikan keterampilan teknologi, soft skills, dan literasi keuangan untuk mendukung kesiapan peserta menghadapi dunia kerja.

Melalui jalur **Gen AI Engineer, Data Scientist, Full-Stack Web Developer, dan AI Engineer**, peserta memperoleh kesempatan untuk mengembangkan keterampilan teknis yang relevan dengan perkembangan teknologi.

Pengembangan kompetensi tersebut diperkuat melalui pembelajaran berbasis praktik, proyek, assessment, soft skills, dan literasi keuangan. Dengan demikian, keberhasilan program tidak hanya dapat dilihat dari jumlah peserta yang mengikuti pelatihan, tetapi juga dari perubahan kompetensi, kualitas portofolio, kesiapan kerja, dan dampak jangka panjang terhadap pengembangan talenta digital.

Kerangka program dapat dirangkum dalam satu rantai nilai:

Access to Technology Education → Digital Skills → Professional Skills → Financial Literacy → Portfolio → Job Readiness → Future Workforce

Program ini pada akhirnya diarahkan untuk memperkuat kapasitas individu agar mampu terus belajar, beradaptasi, dan berkontribusi dalam ekosistem ekonomi digital yang terus berkembang.