

The background of the cover is a deep blue space filled with numerous small, white stars. In the center, there is a large, glowing orange and yellow sun or star, partially obscured by a large, dark, circular planet. The planet has a subtle gradient from dark blue at the top to a lighter, brownish-orange at the bottom, suggesting a horizon or atmospheric effect. The text is centered on the planet.

 OmahTI
ACADEMY
GUIDEBOOK

Daftar Isi

Tentang OmahTI Academy.....	1
Objective & Output Kegiatan.....	2
Bentuk Kegiatan.....	2
Timeline Dasar.....	3
Kurikulum Kelas	4
Kelas Entry.....	4
Front-End.....	4
Fundamental Cyber Security.....	5
Graphic Design.....	6
Competitive Programming.....	8
Basic Python.....	9
Kelas Intermediate	11
Data Science & Artificial Intelligence.....	11
Cyber Security Lanjut.....	12
Software Engineering	13
Cara Pendaftaran	16
Biaya Pendaftaran.....	16
FAQ	18
Contact Person	20

Tentang OmahTI Academy

Dahulu dikenal dengan nama OEM OEM dan OLC, kini program ini bertransformasi dan hadir kembali sebagai OmahTI Academy. OmahTI Academy adalah sebuah *online mini bootcamp* IT yang dirancang secara komprehensif sebagai wujud nyata dari realisasi pilar pelayanan OmahTI kepada masyarakat.

Berbeda dengan format sebelumnya, OmahTI Academy kini hadir dengan pendekatan yang lebih inklusif, terbuka untuk umum, serta menargetkan seluruh kalangan mulai dari pelajar hingga mahasiswa. Program ini dirancang untuk memfasilitasi pemula yang ingin mulai belajar teknologi dari nol, sekaligus mendampingi peserta tingkat *intermediate* yang ingin mendalami bidang digital secara lebih spesifik.

Lebih dari sekadar kelas teori biasa, OmahTI Academy menawarkan ekosistem pembelajaran modern yang interaktif. Di sini, peserta tidak hanya menyerap materi, tetapi juga belajar lewat pengembangan proyek nyata (*project-based learning*), membuka wawasan seputar industri terkini, serta terhubung langsung dengan para expert di bidangnya. Seluruh rangkaian sesi ini dipandu secara intensif oleh para Mentor dan *Teaching Assistant* (TA) yang memiliki kompetensi tinggi di bidang masing-masing.

Untuk mengakomodasi keberagaman latar belakang dan pemahaman teknologi peserta, OmahTI Academy 2026 menghadirkan dua tingkat kategori kelas:

- **Kelas Entry:** Ditujukan bagi para pemula yang ingin membangun fondasi dasar di dunia IT dari nol. Bidang yang difasilitasi meliputi:
 - Front-End Web Development
 - Fundamental Cyber Security
 - Graphic Design
 - Competitive Programming
 - Basic Python
- **Kelas Intermediate:** Ditujukan bagi peserta yang sudah memiliki dasar dan ingin melakukan pendalaman materi yang lebih spesifik serta kompleks. Bidang yang difasilitasi meliputi:
 - Data Science & Artificial Intelligence (DSAI)
 - Cyber Security Lanjut
 - Software Engineering

Objective & Output Kegiatan

OmahTI Academy 2026 berkomitmen untuk **mewujudkan beberapa poin sasaran dan dampak nyata** berikut:

- Menyediakan wadah pembelajaran yang ramah dan terbuka bagi siapa saja yang memiliki ketertarikan di dunia IT dengan meningkatkan keahlian teknis (*hard skill*) di berbagai bidang teknologi informasi sesuai dengan standar industri terkini.
- Memperkenalkan lebih dekat ekosistem dan peluang masa depan di Program Studi Ilmu Komputer Universitas Gadjah Mada (UGM) kepada khalayak umum.
- Membentuk jaringan komunitas IT yang inklusif, suportif, dan dinamis, di mana sesama pencinta teknologi dapat saling berbagi ilmu, bertukar ide, dan berkembang bersama secara berkelanjutan.

Setelah menyelesaikan rangkaian intensif OmahTI Academy 2026, **setiap peserta diharapkan membawa value** berupa:

- Memiliki fondasi teori yang kuat sekaligus kemampuan praktis sesuai dengan bidang kelas yang dipilih.
- Memiliki hasil karya mandiri dari sesi *Final Project* yang siap dijadikan portofolio awal untuk meningkatkan nilai CV atau profil profesional peserta.
- Mendapatkan sertifikat kelulusan sebagai bukti valid atas kompetensi dan komitmen belajar yang telah diselesaikan.
- Terhubung langsung dengan komunitas Ilmu Komputer UGM, para mentor ahli, serta rekan-rekan suportif dari seluruh Indonesia untuk kolaborasi di masa mendatang.

Bentuk Kegiatan

OmahTI Academy 2026 diselenggarakan dalam bentuk *online mini bootcamp* yang interaktif, intensif, dan terstruktur. Seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran akan dilaksanakan secara daring (*online*) melalui platform Zoom Meeting sesuai dengan jadwal operasional yang telah ditetapkan untuk masing-masing kelas.

Untuk memberikan pengalaman belajar yang optimal, peserta diberikan fleksibilitas dalam memilih skema pembelajaran melalui dua metode pemilihan kelas:

- **Kelas Tunggal (Single Class):** Peserta memilih dan fokus pada 1 (satu) bidang kelas saja, baik di tingkat entry maupun intermediate.
- **Paket Kombinasi (Bundling Class):** Peserta dapat mengambil maksimal 2 (dua) kelas sekaligus, dengan ketentuan memilih 1 kelas dari tingkat Entry dan 1 kelas dari tingkat Intermediate.

Timeline Dasar

Kegiatan	Waktu
Pendaftaran Peserta	16 - 27 Juni
Grand Opening & Webinar	29 Juni
Bootcamp Entry Level	29 Juni - 12 Juli
Final Project Entry Level	12 - 18 Juli
Bootcamp Intermediate	13 - 26 Juli
Final Project Intermediate	27 Juli - 1 Agustus
Closing Event	2 Agustus

Kurikulum Kelas

Kelas Entry

Front-End

Divisi ini berfokus pada pembelajaran:

- Fundamental pengembangan web berbasis client-side menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript.
- Pengenalan ekosistem modern melalui overview React.js (tidak menjadi tools utama)

Topik inti yang wajib diajarkan:

- HTML: Struktur dokumen web, elemen semantik (header, section, article, footer)
- CSS: Box model, styling dasar, Flexbox, Responsive Design (media queries)
- JavaScript: Tipe data, control flow, function, DOM manipulation, event handling, asynchronous (fetch, async/await)
- React.js: Pengenalan component-based architecture, JSX, state (useState)

Kedalaman pembahasan:

- Peserta diharapkan memahami konsep dasar hingga tingkat implementasi praktis pada topik-topik di atas.
- Pembelajaran difokuskan pada implementasi dasar, praktik langsung (live coding), dan project-based learning.
- Peserta tidak ditargetkan sampai level production-ready atau framework-heavy; React hanya dikenalkan sebagai wawasan ekosistem modern, bukan tools utama.

Target akhir peserta:

- Peserta mampu membangun struktur halaman web yang semantik dan terorganisasi menggunakan HTML.
- Peserta mampu mengatur tampilan visual dengan CSS termasuk layout responsif.
- Peserta mampu menulis logika interaktif dengan JavaScript: manipulasi DOM, event handling, dan asynchronous programming.
- Peserta mampu mengembangkan Single Page Application (SPA) sederhana berbasis HTML/CSS/JS sebagai evaluasi akhir.

Sesi	Topik
Sesi 1	Pengenalan Web + HTML & CSS Basic
Sesi 2	CSS Layout & Responsive Design
Sesi 3	JavaScript Basic DOM Manipulation & Event Handling
Sesi 4	Advanced DOM & Mini Project
Sesi 5	Asynchronous JavaScript
Sesi 6	Data Persistence (localStorage)
Sesi 7	Introduction React + Final Project Briefing
Sesi 8	Final Project Development

Fundamental Cyber Security

Divisi ini berfokus pada pembelajaran:

- Konsep dasar cyber security serta implementasinya melalui CTF (Capture The Flag).
- Penggunaan tools dan teknik dasar seperti OSINT, cryptography, digital forensics, networking, dan web exploitation.

Topik inti yang wajib diajarkan:

- Introduction to cyber security & basic linux commands
- OSINT
- Cryptography
- Forensics & network
- Web exploitation

Kedalaman pembahasan:

- Peserta diharapkan memahami konsep dasar pada topik cyber security, seperti Linux commands, OSINT, cryptography, forensics & network, serta web exploitation sederhana dalam challenge CTF.

- Pembelajaran difokuskan pada praktik langsung (hands-on), implementasi dasar, serta penyelesaian challenge berbasis CTF agar peserta terbiasa dengan skenario nyata.
- Peserta tidak ditargetkan mencapai level advanced atau production-ready, termasuk penetration testing tingkat profesional.

Target akhir peserta:

- Peserta mampu memahami konsep dasar cyber security seperti CIA Triad, peran red team & blue team, serta komponen utama keamanan siber.
- Peserta mampu menggunakan tools dasar (Linux commands, OSINT tools, cryptography tools, network analysis tools) dalam menyelesaikan kasus investigasi sederhana.
- Peserta mampu menyelesaikan challenge CTF pada kategori OSINT, cryptography, forensics, networking, dan web exploitation.

Sesi	Topik
Sesi 1	Introduction to Cyber Security and Basic Linux Commands
Sesi 2	OSINT
Sesi 3	Cryptography
Sesi 4	Forensics and Network
Sesi 5	Web Exploitation
Sesi 6	Final Project Announcement

Graphic Design

Divisi ini berfokus pada pembelajaran:

- Dasar-dasar desain grafis (fundamental) yang diimplementasikan secara spesifik untuk kebutuhan User Interface (UI).
- Pengembangan identitas visual (branding) dan penyajian karya profesional menggunakan mockup.

Topik inti yang wajib diajarkan:

- Fundamental Visual: Elemen desain (garis, bentuk, warna, tekstur) dan Prinsip desain (keseimbangan, kontras, penekanan, repetisi).
- Typography & Color Strategy: Penggunaan tipografi yang terbaca di layar digital serta psikologi warna dan aksesibilitas untuk audiens.
- UI Layout & Composition: Hirarki visual dan tata letak komponen antarmuka yang mengedepankan pengalaman audiens (experience-driven design).
- Digital Implementation with Figma: Pengoperasian perangkat Figma untuk membuat aset visual, komponen UI, hingga simulasi proyek akhir.

Kedalaman pembahasan:

- Peserta diharapkan memahami konsep dasar hingga fundamental kuat pada topik-topik di atas untuk diaplikasikan ke berbagai platform digital.
- Pembelajaran difokuskan pada project-based learning sehingga setiap teori langsung dipraktikkan untuk membangun elemen desain nyata.
- Peserta tidak ditargetkan sampai level advanced UI/UX research (tidak masuk ke ranah riset pengguna yang kompleks).

Target akhir peserta:

- Peserta mampu mengaplikasikan prinsip dasar desain grafis untuk memecahkan masalah komunikasi visual pada antarmuka digital.
- Peserta mampu mengoperasikan Figma secara mandiri untuk menciptakan aset desain yang sistematis dan konsisten.
- Peserta mampu menghasilkan satu proyek akhir (final project) yang mencakup identitas visual dan rancangan UI sebagai portofolio awal.

Sesi	Topik
Sesi 1	Introduction to Graphic Design & Experience-Driven Design
Sesi 2	Delivering Visual Identity with Design Graphic
Sesi 3	Figma 101
Sesi 4	Implement UI Identity & Consistency with Design Graphic

Sesi 5	Layouting & Interaction
Sesi 6	Final Polish

Competitive Programming

Divisi ini berfokus pada pembelajaran:

- Transisi dari pemrograman dasar menuju problem solving dan optimasi kode sederhana.
- Pengenalan dan pembiasaan penggunaan tools competitive programming standar menggunakan C++.

Topik inti yang wajib diajarkan:

- Struktur data dasar C++ STL seperti vector, stack, queue, set, dan map.
- Fundamental algoritma seperti binary search, custom sorting, brute force, dan rekursi dasar.
- Paradigma algoritma seperti greedy, divide and conquer, serta pengantar dynamic programming 1 dimensi dan 2 dimensi sederhana.
- Graph theory dasar seperti adjacency list, DFS, dan BFS, serta matematika dasar seperti modulo, prime number, dan GCD atau LCM.

Kedalaman pembahasan:

- Peserta diharapkan memahami konsep dasar pada topik-topik di atas.
- Pembelajaran difokuskan pada implementasi dasar dan praktik langsung.
- Peserta tidak ditargetkan sampai level advanced, kecuali disebutkan lain.

Target akhir peserta:

- Peserta mampu menyelesaikan soal competitive programming tingkat pemula secara mandiri setara Codeforces Div 3 dan Div 4 atau OSN tingkat kabupaten.
- Peserta mampu melakukan debugging mandiri dan memahami arti dari verdicts kontes seperti AC, WA, TLE, MLE, dan RTE.
- Peserta mampu menulis clean code dalam C++ yang efisien sesuai batasan time limit dan memory limit.

Sesi	Topik
Sesi 1	Struktur Data Dasar STL C++
Sesi 2	Searching & Sorting
Sesi 3	Brute Force & Divide and Conquer
Sesi 4	Greedy & Dynamic Programming
Sesi 5	Perkenalan & Penjelajahan Graf
Sesi 6	Matematika Dasar + Kontes Akhir

Basic Python

Divisi ini berfokus pada pembelajaran:

- Pemrograman dasar Python yang aplikatif sebagai fondasi esensial untuk membekali peserta menuju bidang IT tingkat lanjut.
- Dasar-dasar logika pemrograman, otomatisasi sistem dasar (scripting), dan teknik dasar manipulasi serta pengambilan data.

Topik inti yang wajib diajarkan:

- Fondasi & Operasi Dasar Python: Syntax, Variables, Type Casting, User Input, Arithmetic Operations.
- Struktur Kontrol: Logical Operators, Conditional Statements, Loops, String Methods & Indexing.
- Struktur Data & Modularitas: Lists, Tuples, Sets, Dictionaries, Functions & Scope, Intro to NumPy.
- Manajemen File & Ketahanan Program: File I/O (.txt), Error/Exception Handling (try-except).
- Otomatisasi Sistem: OS Scripting (os module), Web Requests (request library), Basic Data Tabulation (pandas library).
- Dasar OOP: Pengenalan Classes dan Objects agar peserta mampu membaca dan menggunakan library modern.

Kedalaman pembahasan:

- Peserta diharapkan memahami konsep dasar hingga menengah (fundamental to basic scripting) pada topik-topik di atas, dengan penekanan kuat pada aplikasi pada dunia nyata (why and when to use).
- Pembelajaran difokuskan pada implementasi dasar dan case-study based learning, dengan alokasi waktu maksimal 30% pemaparan teori dan minimal 70% praktik (live coding dan studi kasus bersamadi akhir sesi).
- Peserta tidak ditargetkan sampai level software engineering dan/atau production-ready architecture. Penggunaan OOP murni difokuskan sebagai instrumen pemahaman cara kerja library.

Target akhir peserta:

- Peserta mampu membangun script Python fungsional yang tahan terhadap error dasar untuk menyelesaikan permasalahan nyata yang sederhana.
- Peserta mampu berinteraksi dengan sistem operasi lokal (manajemen file dasar) dan mengambil serta merapikan data dari internet.
- Peserta mampu memahami dokumentasi teknis dari library eksternal standar.
- Peserta memiliki modal problem-solving dan logika struktural yang cukup tangguh untuk melanjutkan peminatan secara mandiri ke bidang IT lanjutan.

Sesi	Topik
Pre-Class	Environment Setup
Sesi 1	Fondasi & Operasi Dasar
Sesi 2	Logika & Manipulasi Teks
Sesi 3	Pengelompokan Data & Fungsi
Sesi 4	Objek, Error Handling, Interaksi File
Sesi 5	Otomatisasi Sistem & Internet
Sesi 6	Final Project Briefing & Consultation

Kelas Intermediate

Data Science & Artificial Intelligence

Divisi ini berfokus pada pembelajaran:

- Fondasi Data Science, pemahaman alur kerja (workflow) yang terstruktur melalui arsitektur notebook.
- Siklus lengkap untuk pemula hingga menengah: mulai dari memuat data mentah, pembersihan, pemodelan, hingga melakukan submission di platform kompetisi Kaggle.

Topik inti yang wajib diajarkan:

- Intro to Data Science: Pengenalan ekosistem Data Science, Google Colab/ Kaggle, dan real-world impact.
- Arsitektur Notebook & Pra-pemrosesan: Standarisasi penulisan notebook, load data, Exploratory Data Analysis (EDA), dan preprocessing awal.
- Data Cleaning & Feature Engineering: Penanganan missing values, outliers, encoding, dan modifikasi fitur agar siap dipelajari oleh mesin.

Tambahan :

- Pengenalan Computer Vision (CV) & NLP: Wawasan lanjutan mengenai bagaimana mesin memproses data tidak terstruktur (gambar melalui CNN/ Backbone dan teks melalui vektor/LSTM).

Kedalaman pembahasan:

- Peserta diharapkan memahami konsep intermediate pada topik-topik di atas, dengan keseimbangan antara pemahaman teori (bagaimana algoritma/model bekerja) dan praktik penulisan kode.
- Pembelajaran difokuskan pada implementasi terstruktur berbasis pipeline, praktik learning based, dan penyelesaian case study dengan quiz.
- Peserta tidak ditargetkan sampai level intermediate, production-ready backend, MLOps skala industri, atau riset algoritma from scratch.

Target akhir peserta:

- Peserta mampu menyusun notebook Data Science yang rapi, logis, dan profesional layaknya standar kompetisi.
- Peserta mampu memproses data mentah, melatih model, dan berhasil melakukan submission pada kompetisi Kaggle.
- Peserta mampu menjelaskan cara kerja model buatannya (intuition) secara sederhana, serta memiliki wawasan fundamental untuk melangkah ke cabang Computer Vision dan Natural Language Processing.

Sesi	Topik
Sesi 1	Pengenalan Data Science & Real-World Impact
Sesi 2	Notebook Architecture: Load Data & Preprocessing & EDA
Sesi 3	Notebook Architecture: Data Cleaning & Feature Engineering
Sesi 4	Modelling & Making Submission
Sesi 5	Penjelasan Model (Model Intuition)
Sesi 6	Advanced Topics: Intro to CV & NLP

Cyber Security Lanjut

Divisi ini berfokus pada pembelajaran:

- Cybersecurity Penetration Testing
- Red Team Fundamentals

Topik inti yang wajib diajarkan:

- Enumeration & Reconnaissance
- Exploitation Fundamentals
- Privilege Escalation Techniques
- Basic Post-Exploitation & Lateral Movement

Kedalaman pembahasan:

- Peserta diharapkan memahami intermediate pada topik-topik di atas.
- Pembelajaran difokuskan pada praktik langsung.
- Peserta tidak ditargetkan sampai level production-ready, kecuali disebutkan lain.

Target akhir peserta:

- Peserta mampu melakukan enumeration terhadap target system atau network.
- Peserta mampu mengidentifikasi dan mengeksploitasi vulnerability dasar.
- Peserta memahami alur dasar penetration testing secara terstruktur dan metodis.

Sesi	Topik
Sesi 1	Penetration Testing
Sesi 2	Enumeration
Sesi 3	Vulnerability Identification
Sesi 4	Exploitation
Sesi 5	Exploitation
Sesi 6	Escalating Privilege

Software Engineering

Fokus utama pembelajaran:

- Pengembangan aplikasi web full-stack menggunakan Next.js.
- Penerapan konsep dasar software engineering dalam project.
- Integrasi frontend, backend, database, autentikasi, dan deployment.
- Pembuatan aplikasi berbasis fitur nyata yang dapat digunakan user.

Topik inti yang wajib diajarkan:

- Dasar/Fundamental Software Engineering, meliputi: problem, target user, requirement, MVP, dan scope project.
- Dasar React, TypeScript, dan Next.js, meliputi: component, props, state, form, routing, layout, App Router, server/client component.
- Pengembangan UI, meliputi: Tailwind CSS, navbar, dashboard layout, card, form, responsive design sederhana.

- API dan Backend Logic, meliputi: HTTP method, Route Handlers, dan API untuk CRUD.
- Database dan ORM, meliputi: PostgreSQL, Prisma schema, Prisma Client, dan koneksi database.
- CRUD Implementation, meliputi: create, read, update, delete melalui fitur Notes.
- Authentication dan Authorization, meliputi: login/logout, protected route, dan pemisahan data per user dengan Clerk/Kinde.
- Deployment dan Documentation, meliputi: deployment ke Vercel, environment variables, dan README project.

Kedalaman pembahasan:

- Peserta diharapkan memahami konsep dasar hingga intermediate untuk membangun aplikasi web full-stack sederhana.
- Pembelajaran difokuskan pada praktik langsung dan project-based learning.
- Materi dibahas pada level implementasi dasar yang cukup untuk menyelesaikan final project.
- Peserta tidak ditargetkan sampai level production-ready, advanced security, advanced DevOps, atau arsitektur kompleks.

Target akhir peserta:

- Peserta mampu membangun aplikasi web full-stack sederhana menggunakan Next.js dan PostgreSQL.
- Peserta mampu membuat fitur CRUD yang terhubung dengan database.
- Peserta mampu menerapkan autentikasi dan protected route.
- Peserta mampu mengembangkan CRUD Notes menjadi Personal Productivity Dashboard.
- Peserta mampu melakukan deployment dan mempresentasikan project.

Sesi	Topik
Pre-Class	Pre-Class Setup
Sesi 1	Introduction to Software Engineering, Project Overview, React & TypeScript Refresher
Sesi 2	Next.js App Router, Project Structure, and UI Foundation

Sesi 3	HTTP, API Contract, and Route Handlers
Sesi 4	PostgreSQL, Prisma ORM, and Database Schema
Sesi 5	Full-Stack CRUD Notes, Validation, and Error Handling
Sesi 6	Auth, User Owned Data, Deployment, and Final Project Briefing

Cara Pendaftaran

1. Peserta memulai dari landing page, kemudian buka halaman kelas dan memilih kelas yang diinginkan.
2. Setelah itu, peserta dapat klik tombol “Daftar Sekarang”.
3. Jika peserta belum memiliki akun, peserta akan diminta untuk membuat akun terlebih dahulu dengan mengisi nama lengkap, email, dan nomor WhatsApp. Jika peserta sudah memiliki akun, peserta akan langsung diarahkan ke halaman pembayaran.
4. Pada halaman pembayaran, peserta masih dapat mengganti atau menambahkan pilihan kelas.
5. Selanjutnya, peserta perlu mengisi data pengembalian dana berupa nama bank atau e-wallet, nomor rekening atau nomor akun, serta nama pemilik rekening.
6. Setelah data lengkap, peserta dapat melakukan pembayaran melalui QR Code (QRIS) yang tersedia. Jika pembayaran sudah berhasil, peserta wajib mengunggah bukti pembayaran.
7. Setelah bukti pembayaran dikirimkan, peserta akan masuk ke dashboard waiting phase sembari menunggu approval dari admin. Pada tahap ini, card kelas belum muncul.
8. Setelah pembayaran disetujui, peserta akan masuk ke dashboard utama dan mendapatkan notifikasi bahwa pendaftaran telah berhasil.

Biaya Pendaftaran

Seluruh rangkaian pelatihan di OmahTI Academy 2026 diselenggarakan secara **Gratis**. Namun, untuk menjaga kualitas pembelajaran serta memastikan komitmen dan keseriusan peserta hingga akhir program, diterapkan sistem **Commitment Fee sebesar Rp50.000**.

Ketentuan Pembayaran Commitment Fee:

1. Peserta wajib mendaftar akun terlebih dahulu di website pendaftaran OmahTI Academy. Setelah melakukan pendaftaran akun, peserta dapat memilih kelas yang akan diikuti.
2. Sebelum melakukan pembayaran, peserta wajib mengisi rekening bank atau nomor HP e-wallet untuk pengembalian dana.
3. Peserta membayar commitment fee sesuai jumlah kelas yang dipilih melalui QRIS.
4. Pembayaran dapat dilakukan menggunakan aplikasi mobile banking atau e-wallet dengan fitur scan QRIS pada aplikasi tersebut.
5. Pastikan nama merchant yang muncul adalah OmahTI Academy.

6. Peserta wajib memasukkan nominal transfer yang sesuai dengan jumlah kelas yang dipilih.
7. Setelah selesai melakukan pembayaran, peserta wajib mengirimkan atau mengunggah bukti pembayaran melalui website pendaftaran. Peserta dapat menggunakan fitur bagikan struk atau bukti pada aplikasi yang digunakan.
8. Bukti pembayaran dianggap valid hanya jika terlihat dengan jelas tanggal dan jam transaksi, nominal, nama merchant OmahTI Academy, dan status sukses atau berhasil serta tidak terpotong (crop).
9. Setelah mengunggah pembayaran, peserta dapat melanjutkan pendaftaran hingga selesai.
10. Bukti pembayaran akan diverifikasi oleh panitia dengan meninjau kesesuaian nominal transfer dan waktu transaksi maksimal 2x24 jam. Peserta dapat mengecek status verifikasi melalui dashboard akun pendaftaran di website secara berkala.
11. Peserta yang bukti pembayarannya berhasil terverifikasi akan mendapatkan status "Approved" dan dapat melanjutkan kegiatan belajar di OmahTI Academy.
12. Segala bentuk kesalahan pembayaran peserta, seperti salah input nominal transfer, merupakan tanggung jawab peserta.

Ketentuan Pengembalian Commitment Fee:

1. Setelah seluruh rangkaian kelas OmahTI Academy selesai, panitia akan mengembalikan 100% dana commitment fee.
2. Untuk mendapatkan pengembalian commitment fee, peserta wajib menyelesaikan kelas yang diikuti dengan kehadiran minimal 75%, mengirimkan tugas akhir, dan mengisi formulir feedback. Peserta yang tidak memenuhi salah satu persyaratan tersebut tidak akan mendapatkan pengembalian commitment fee.
3. Pengembalian commitment fee hanya akan diproses ke rekening bank atau nomor e-wallet yang sudah diinput saat pendaftaran. Peserta wajib memastikan nomor rekening/e-wallet tersebut aktif. Kegagalan transfer akibat rekening tidak valid/salah ketik sepenuhnya menjadi tanggung jawab peserta.
4. Panitia akan mengembalikan commitment fee dalam jangka waktu 14x24 jam setelah rangkaian kelas selesai.
5. Peserta dapat melihat riwayat mutasi rekening atau saldo e-wallet secara berkala untuk mengecek pengembalian dana.

FAQ

Q: Ini khusus mahasiswa UGM saja atau terbuka untuk umum?

A: Kegiatan ini terbuka untuk umum dan tidak terbatas hanya untuk mahasiswa UGM. Siapa pun dapat mendaftar dan berpartisipasi!

Q: Saya benar-benar pemula, apakah tetap bisa ikut?

A: Tentu saja! Kelas Entry kami sangat cocok untuk pemula. Materinya disusun secara bertahap dan mentor akan membimbingmu dengan pendekatan yang ramah dan mudah dipahami.

Q: Apakah program ini berbayar?

A: Kamu hanya akan dikenakan commitment fee sebesar Rp50.000 di awal pendaftaran. Biaya ini akan 100% dikembalikan setelah program selesai, dengan syarat mengikuti minimal 75% sesi dan mengerjakan final project.

Q: Apakah saya bisa mengikuti lebih dari satu kelas?

A: Bisa! Kamu dapat mengambil maksimal 1 kelas Entry dan 1 kelas Intermediate.

Q: Apa perbedaan dari kelas Entry dan Intermediate?

A: Kelas Entry dirancang untuk peserta yang baru memulai dan ingin mempelajari dasar-dasar suatu bidang. Kelas Intermediate ditujukan bagi peserta yang telah memiliki pemahaman dasar dan ingin memperdalam keterampilannya melalui materi yang lebih lanjut.

Q: Apakah kelas yang sudah dibayar bisa diganti?

A: Sayangnya, kelas yang sudah dibayar tidak dapat diganti. Pastikan kamu telah memilih kelas yang sesuai dengan kebutuhan dan minatmu, ya!

Q: Apakah pendaftaran dapat dibatalkan?

A: Jika peserta sudah melakukan pembayaran, maka pendaftaran tidak dapat dibatalkan. Commitment fee yang telah dibayarkan juga tidak dapat dikembalikan di luar mekanisme pengembalian yang berlaku pada program.

Q: Bagaimana jika saya tidak bisa hadir di salah satu sesi?

A: Jangan khawatir, laporkan absensimu beserta bukti kepada admin di grup dengan informasi yang jelas. Jika alasanmu valid, absensi akan dimasukkan oleh admin.

Q: Bagaimana jika saya tidak mengumpulkan tugas atau mengumpulkannya terlambat?

A: Tidak mengumpulkan tugas maupun keterlambatan pengumpulan tugas tidak ada toleransi kecuali ada hal khusus yang mendesak yang akan diinformasikan oleh admin.

Q: Kapan commitment fee dapat diklaim?

A: Commitment fee dapat diklaim setelah program selesai, dengan syarat mengikuti minimal 75% sesi dan mengerjakan final project.

Q: Bagaimana cara mengklaim pengembalian commitment fee?

A: Buka halaman Dashboard dan scroll ke bawah hingga bagian Klaim Commitment Fee. Setelah memenuhi seluruh persyaratan program, klik tombol 'Klaim Commitment Fee'. Proses pengembalian dana akan diproses selama maksimal 14 hari kerja.

Q: Bagaimana cara mengakses sertifikat?

A: Buka halaman Dashboard dan scroll ke bawah hingga bagian Sertifikat. Lalu, klik tombol 'Lihat Sertifikat'. Ingat, sertifikat hanya dapat diakses setelah semua sesi selesai!

Contact Person

Contact Person: Jettavane Anatha Pindika (+628 7717 6747 86)

Sosial Media:

Instagram @omahti_ugm @omahtiacademy_ugm

Website academy.omahti.web.id