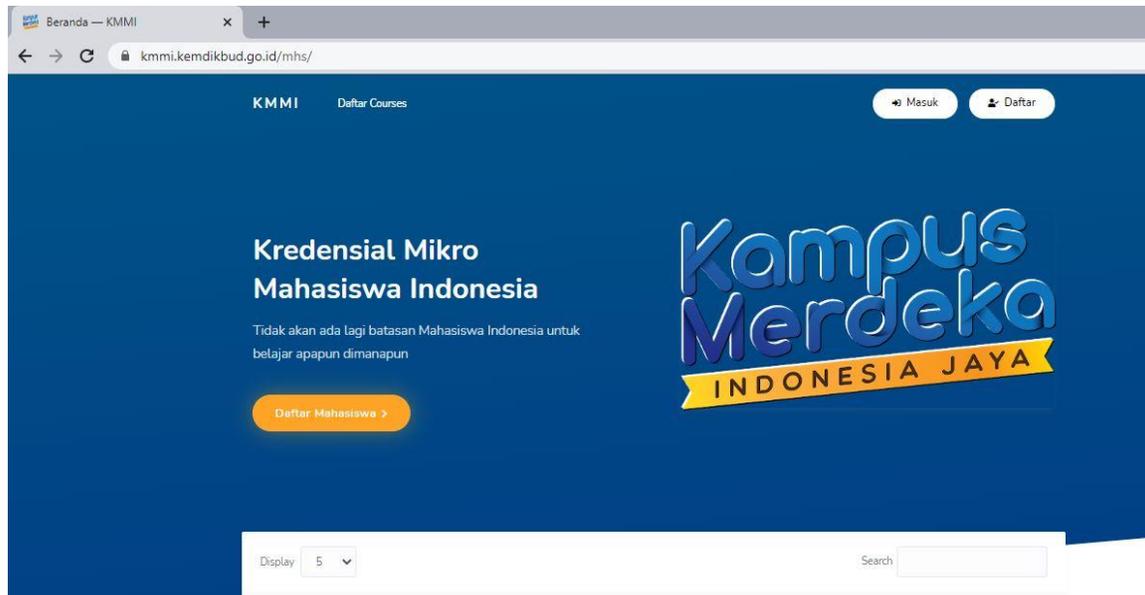




PANDUAN TEKNIS PENDAFTARAN MAHASISWA PROGRAM KREDENSIAL MIKRO MAHASISWA INDONESIA TAHUN 2021

<https://kmmi.kemdikbud.go.id/mhs>

1. Ketik alamat url <https://kmmi.kemdikbud.go.id/mhs> pada browser, setelah berhasil akan tampak halaman depan web pendaftaran seperti ini



2. Pilih dan Klik **Daftar Mahasiswa** untuk mulai membuat akun KMMI untuk Mahasiswa
3. Setelah memilih **Daftar Mahasiswa** maka akan muncul form pendaftaran yang wajib diisi oleh Mahasiswa calon pendaftar program KMMI



4. Berikut tampilan dari form pendaftaran akun KMMI untuk Mahasiswa

Copyright © 2021 - Kemdikbud

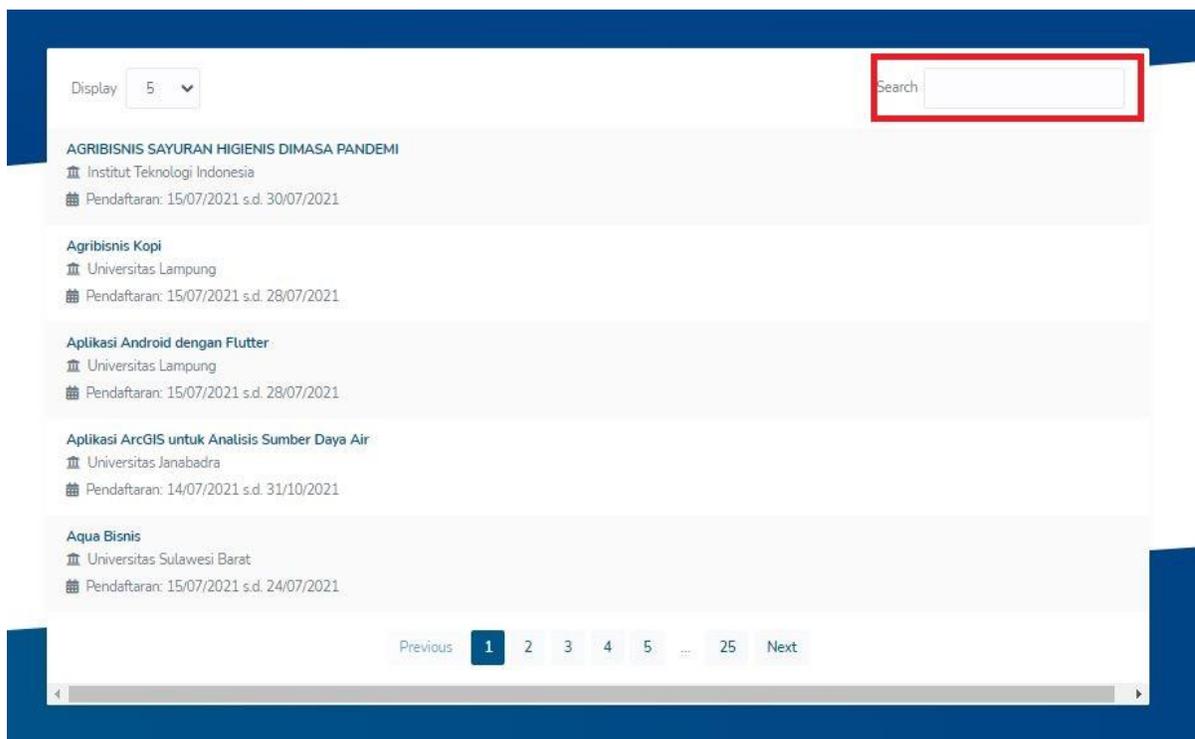
5. Pada form pendaftaran terdiri beberapa isian yang harus diisi yaitu antara lain:

- Universitas** : Berisi universitas asal Mahasiswa yang ingin mendaftar, cari **Universitas Wijaya Kusuma Surabaya**.
-
- Program Studi** : Berisi program studi Mahasiswa yang ingin mendaftar, pilih program studi yang ditempuh.
-
- NIM** : Berisi **NPM** Mahasiswa yang ingin mendaftar, contoh 18120099.
-
- NIK** : Berisi **NIK** atau **Nomer Induk Kependudukan** yang terdapat pada KTP.
-
- Nama Lengkap** : Akan **Terisi Otomatis** sesuai dengan **NIK** yang didaftarkan.
-
- No. Handphone** : Berisikan nomor handphone Mahasiswa. **Catatan Nomor Handphone HARUS terhubung pad Whatsapp**. (Verifikasi akun dikirim melalui **Whatsapp**).
-
- Email** : Berisikan alamat Email Mahasiswa yang akan mendaftar.
-
- Kata Sandi** : Berisikan **Password Akun** untuk Login. (Pada kolom **Konfirmasi** ulangi **password** yang di isikan).

- Setelah semua sudah diisi dan pastikan tidak ada data yang salah lanjutkan dengan mengklik tombol **Daftar** dan tunggu beberapa saat untuk menerima pesan **Verifikasi Akun melalui Whatsapp** pada **Nomor Handphone** yang didaftarkan.



- Setelah akun berhasil di verifikasi lakukan pencarian **Course** dengan memasukkan judul **Course** pada kolom **Search**



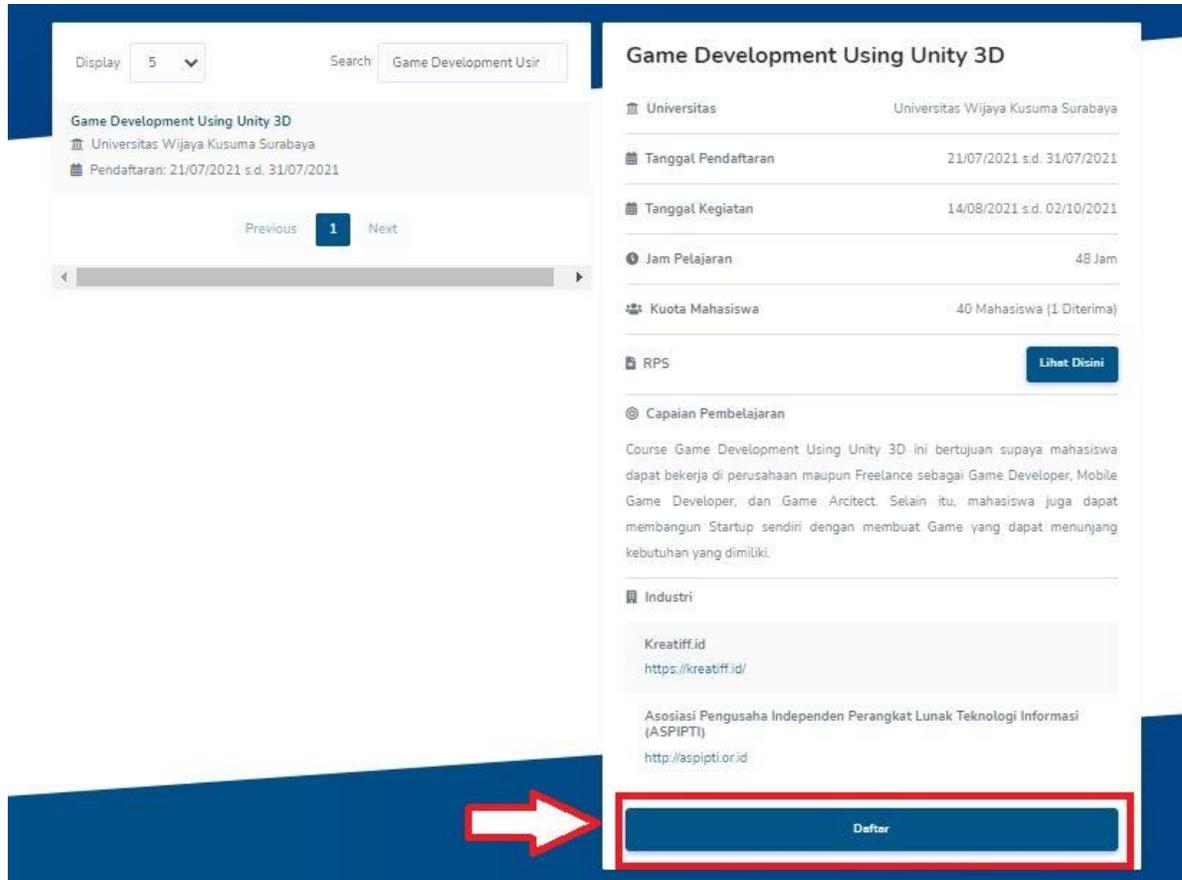


8. Cari nama course yang diajukan oleh **Universitas Wijaya Kusuma Surabaya**, berikut nama – nama course **Universitas Wijaya Kusuma Surabaya** :
- a) **Pra Start-up: Membangun Perusahaan Rintisan bagi Calon Wirausaha Muda**
 - b) **Desain dan Build Web**
 - c) **Digital Media and Marketing Strategies**
 - d) **Investasi dan Pasar Modal**
 - e) **Pemodelan 3 Dimensi Menggunakan Blender**
 - f) **Desain Asset Dan Karakter 3D Untuk Permainan**
 - g) **Game Development Using Unity 3D**
 - h) **Upgrading Knowledge Data dengan Software STATA**
 - i) **Basic Financial Accounting: From Insight to Impact**
 - j) **Mahir Brevet A dan E-SPT**
 - k) **Mastering Bussiness data Analytic for decision making**
9. Terdapat informasi penting yang harus dibaca terlebih dahulu oleh mahasiswa terkait dengan tanggal pendaftaran, tanggal pelaksanaan kegiatan, jam pelajaran, kuota yang tersedia, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPS), Capaian Pembelajaran, dan mitra industry yang bekerjasama dalam penyelenggaraan course ini. Mahasiswa wajib membaca terlebih dahulu RPS dan capaian pembelajaran untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran yang akan dilakukan sehingga dapat memutuskan untuk mengikuti course tersebut. Untuk melihat detail **RPS Course** pilih dan klik tombol **Lihat Disini**

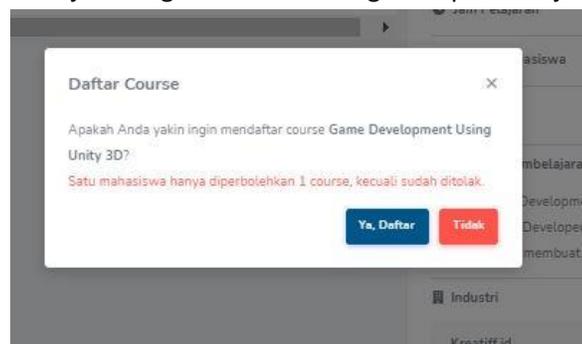
The screenshot displays a search interface for courses. On the left, a search bar contains the text 'Game Development Usir'. Below it, a search result for 'Game Development Using Unity 3D' is shown, including the university name 'Universitas Wijaya Kusuma Surabaya' and the registration period 'Pendaftaran: 21/07/2021 s.d. 31/07/2021'. On the right, a detailed view of the course 'Game Development Using Unity 3D' is displayed. This view includes the following information:

- Universitas: Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
- Tanggal Pendaftaran: 21/07/2021 s.d. 31/07/2021
- Tanggal Kegiatan: 14/08/2021 s.d. 02/10/2021
- Jam Pelajaran: 48 Jam
- Kuota Mahasiswa: 40 Mahasiswa (1 Diterima)
- RPS: A button labeled 'Lihat Disini' is highlighted with a red box.

10. Jika sudah menetapkan pilihan dan sesuai dengan yang diharapkan, bisa klik tombol **Daftar**



11. Cermati seluruh dokumen dan informasi yang disampaikan sebelum memilih course, **karena 1 mahasiswa hanya diizinkan mengikuti 1 course** kecuali nanti ditolak oleh penyelenggara course sehingga mahasiswa bisa mendaftar pada course lain yang diinginkan. Klik tombol **Ya, Daftar** jika pilihan sudah sesuai. Dengan klik tombol **Ya, Daftar**, maka mahasiswa dengan sadar dan penuh tanggungjawab wajib mengikuti segala ketentuan dan aturan yang berlaku dalam penyelenggaraan course tersebut, termasuk wajib mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran hingga selesai.





- Perhatikan status yang tampil. Mahasiswa harus menunggu respon dari Operator atau penanggungjawab penyelenggara course, apakah permohonannya untuk mengikuti course tersebut diterima atau ditolak. Apabila mengalami kesulitan atau ada hal yang ingin ditanyakan, dapat menghubungi kontak penyelenggara.

Menunggu
Pendaftaran course Game Development Using Unity 3D Anda sedang diproses. Hubungi kontak penyelenggara yang tercantum bila Anda mendapatkan kendala.

Informasi Course

Sekilas Industri Kontak Penyelenggara

Nama Course	Game Development Using Unity 3D	Capaian Pembelajaran	Course Game Development Using Unity 3D ini bertujuan supaya mahasiswa dapat bekerja di perusahaan maupun Freelance sebagai Game Developer, Mobile Game Developer, dan Game Architect. Selain itu, mahasiswa juga dapat membangun Startup sendiri dengan membuat Game yang dapat menunjang kebutuhan yang dimiliki.
Universitas	Universitas Wijaya Kusuma Surabaya		
Tanggal Mulai Kegiatan	14/08/2021		
Tanggal Akhir Kegiatan	02/10/2021		
Jam Pelajaran	48	Jam	
Rekomendasi Mahasiswa	40	Mahasiswa	

RPS [Lihat Detail](#)

- Berikut ini tampilan atau status apabila permohonan **DITERIMA**. Mahasiswa diwajibkan untuk mengisi nomor rekening **Bank Jatim**. Pastikan nomor rekening adalah atas nama Saudara dan tidak dapat diwakilkan. Apabila tidak memiliki nomor rekening sesuai nomor yang telah direkomendasikan, Mahasiswa dapat mengupayakan untuk membuat akun sesuai dengan rekomendasi Bank dari penyelenggara course Kemudian klik **Save**.

Diterima
Pendaftaran course Game Development Using Unity 3D Anda telah diterima. Selanjutnya, Anda dapat mengisi informasi bank pada form di bawah ini. Hubungi kontak penyelenggara yang tercantum bila Anda mendapatkan kendala.

Informasi Course

Sekilas Industri **Bank** Akses Kontak Penyelenggara

Bank	<input type="text"/>
No. Rekening Bank	<input type="text"/>
Rekening Bank Atas Nama	<input type="text"/>

[Save](#)



14. Pada menu akses terdapat informasi alamat URL dari LMS yang akan digunakan oleh penyelenggara course untuk melaksanakan proses pembelajaran. Mahasiswa **hanya akan bisa login ketika tanggal pelaksanaan atau setelah mendapatkan informasi dari penyelenggara.**

Informasi Course

Diterima
Pendaftaran course Game Development Using Unity 3D Anda telah diterima. Selanjutnya, Anda dapat mengisi informasi bank pada form di bawah ini. Hubungi kontak penyelenggara yang tercantum bila Anda mendapatkan kendala.

Informasi Course

Sekilas Industri Bank **Akses** Kontak Penyelenggara

URL Course:

Email:

Kata Sandi:

15. Apabila **ditolak**, mahasiswa dapat memilih atau mendaftar ke course lain selama masa pendaftaran.

16. Mahasiswa juga dapat melihat status Riwayat pendaftaran pada menu **Riwayat Pendaftaran**.

17. Mahasiswa juga dapat melihat identitas atau profile mahasiswa melalui menu Informasi Mahasiswa.

Informasi Mahasiswa

Profile Riwayat Studi Status Kuliah

Nama Lengkap:

NIM:

Gender:

Email:

No. Telp.: +62

Universitas:

Program Studi:

Semester Awal:

Semester Tempuh:

IPK:

Save

18. Pendaftaran KMMI **Selesai**.