

Bab II

Organisasi atau Lingkungan Organisasi Mitra MSIB

I.1 Struktur Organisasi

Binar academy ini didirikan pada tahun 2017 yang berfokus pada pengembangan skill dan talenta digital dengan meningkatkan pengalaman belajar melalui tahapan dan metode pembelajaran yang beragam.

Seiring berjalannya waktu, binar academy memiliki nilai-nilai dan tujuan dituangkan ke dalam visi & misi perusahaan. Kristalisasi nilai dan tujuan tersebut diharapkan dapat menjadi landasan bagi Binar Academy serta seluruh orang yang terlibat di dalamnya. Mulai dari pendiri hingga akademisi. Binar academy didirikan oleh orang-orang bertalenta, yaitu;

1. Alamanda Shantika

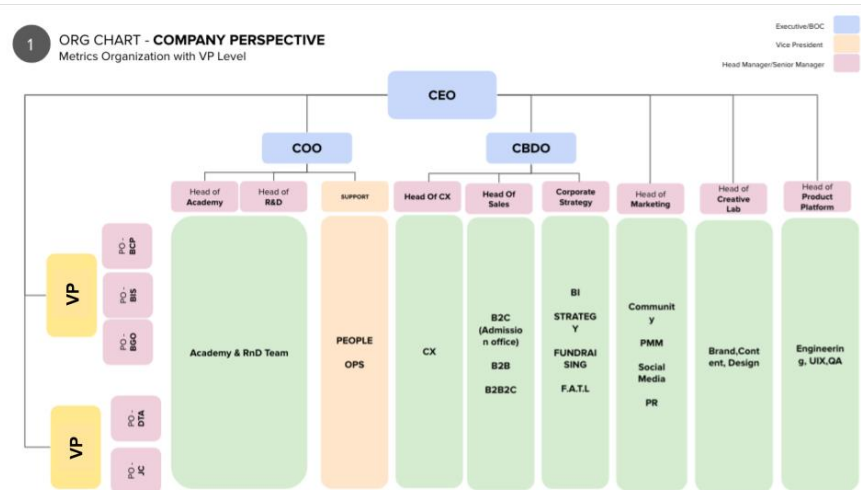
Alamanda Shantika membangun binar academy sebagai sarana untuk berkontribusi secara langsung terhadap pembangunan ekosistem digital dan teknologi yang sehat melalui talenta-talenta bangsa.

2. Dita Aisyah

Dita adalah seorang analis bisnis di GOJEK dan kemudian mengelola tim pemasaran untuk layanan kecantikan on demand (Go-Glam). Selama proses transisi Dita menyadari tentang ketidaksetaraan kesempatan dan pendidikan di seluruh Indonesia dan berharap keterlibatannya di Binar Academy adalah batu loncatan untuk menutup kesenjangan itu dan membuat pendidikan kelas dunia lebih mudah diakses oleh semua orang.

3. Seto Lareno

Seto Lareno aktif dalam membangun komunitas serta pendidikan di area pedesaan, dari Kalimantan hingga Indonesia bagian timur. Seto merasa bahwa visi dan misi yang Binar Academy miliki sesuai dengan nilai dan kepercayaan yang Seto miliki untuk memberikan akses pendidikan berkualitas dan aktual ke setiap penjuru Indonesia



Gambar II.1 .1 Struktur Organisasi PT. Lentera Bangsa Benderang

1. Executive/BOC

Melakukan pengawasan atas operasi perusahaan, pengurusan perusahaan dan kegiatan usaha Perseroan serta melakukan pengawasan dan memberikan nasihat dan rekomendasi kepada Direksi untuk kepentingan Perseroan dan sesuai dengan maksud dan tujuan Perseroan. Melakukan tugas dan tanggung jawabnya dengan itikad baik, tanggung jawab dan kehati-hatian.

2. Vice President

Vice President adalah posisi senior level executive di dalam organisasi perusahaan. VP memiliki tanggung jawab untuk melapor kepada CEO, VP dalam organisasi perusahaan berfungsi sebagai komando kedua atau ketiga. VP berfungsi untuk mengarahkan dan bertanggung jawab terhadap seluruh kegiatan yang dilaksanakan di perusahaan.

3. Head Manager

I.2 Lingkup Pekerjaan

Pelaksanaan kegiatan studi independen di Binar Academy dengan mengamb peminatan UI/UX Design dan Research ini dilakukan secara daring dengan menggunakan media zoom meeting yang dilaksanakan setiap hari senin, rabu, dan jumat pada jam 19.00 – 22.00 WIB. Dalam binar academy ini memiliki 3 level, yaitu level Silver, Gold dan Platinum.

Berikut adalah detail level yang tersedia di binar academy

1. Level Silver, Pada level ini kami mempelajari chapter 0 – 3 yang telah disediakan oleh Binar Academy. Dalam 8 chapter ini setiap 2 minggu sekali akan ada challenge disetiap akhir chapter

2. Level Gold, Pada level akan dijalankan sebanyak 18 Sesi dengan 3 jam per sesi dan fasilitator akan menyampaikan total 14 topik dengan sistem Flipped learning melalui asynchronous teaching dan synchronous teaching dan juga dibimbing oleh fasilitator via forum diskusi.
3. Level Platinum, Pada level ini mempelajari chapter 9 – 11 yang berfokuskan pada pengerjaan final project yang bertujuan untuk penilaian akhir dari program studi independen. Pada final project ini team UI/UX berkolaborasi dengan team project manager.

Pada kelas studi independen dibinar ini memiliki beberapa kelas, 1 kelas beranggotakan sebanyak 25 orang. Pembelajaran dikelas mengacu pada setiap chapter, setiap chapter terdiri dari 2 minggu. Yaitu minggu pertama digunakan untuk pematerian dan pada minggu ini digunakan untuk membahas terkait challenge yang nantinya akan di presentasikan di hari jumat. Pada challenge ini bersifat individu. Pada binar academy ini mendapatkan materi, berikut materi yang dipelajari pada saat mengikuti study independen di Binar Academy.

- 1) Memahami UX Writing dan menerapkan keahlian UI/UX revamp untuk dipublikasikan pada stakeholder
- 2) Mampu membuat prototype product design dengan menggunakan design system yang sudah disusun
- 3) Memahami fundamental UI/UX
- 4) Memahami design thinking process empathizing dan melakukan riset untuk kebutuhan UI/UX
- 5) Memahami design thinking process defining & ideation dengan komponen didalamnya untuk mendefinisikan permasalahan, memvalidasi dan mencari ide solusi
- 6) Memahami mekanisme testing untuk di terapkan pada desain produk yang telah dibuat dalam memperoleh feedback dari calon pengguna untuk iterasi berikutnya
- 7) Memahami peran UI/UX dalam pengembangan perangkat lunak dan manajemen proyek
- 8) Membuat sebuah desain produk dalam bentuk aplikasi mobile dan website yang mampu memecahkan permasalahan pengguna berdasarkan hasil riset/temuan, dan proses UI/UX. Serta mengomunikasikan bagaimana desain produk yang telah dirancang dapat membuat pengguna
- 9) Memahami pengantar dunia pemrograman
- 10) Menyusun portofolio UI/UX berdasarkan studi kasus

Setelah keseluruhan materi selesai, mahasiswa/i akan mendapatkan tugas final project untuk penilaian akhir. Dalam tugas final project ini dikerjakan secara berkelompok dengan berkolaborasi dengan kelas Project Manager, setiap kelompok beranggotakan 6 orang dengan rincian 3 orang dari team UI/UX Design dan 3 orang dari team Project Manager. Tugas ini dikerjakan selama 6 minggu dengan menggunakan metode sprint. Sprint sebanyak 3x, dalam 1x sprint memiliki waktu 2 minggu. Minggu pertama digunakan untuk mengerjakan tugasnya dan minggu kedua digunakan untuk melaporkan progress pekerjaan kepada fasilitator yang kemudian direview dengan fasilitatornya.

I.3 Deskripsi Pekerjaan

Dalam kegiatan UI/UX Design and Research di figma memiliki 8 chapter. Dengan materi yang berbeda. Berikut adalah yang dipelajari oleh UI/UX Design and Research.

- 1) Memahami UX Writing dan menerapkan keahlian UI/UX revamp untuk dipublikasikan pada stakeholder
- 2) Mampu membuat prototype product design dengan menggunakan design system yang sudah disusun
- 3) Memahami fundamental UI/UX
- 4) Memahami design thinking process empathizing dan melakukan riset untuk kebutuhan UI/UX
- 5) Memahami design thinking process defining & ideation dengan komponen didalamnya untuk mendefinisikan permasalahan, memvalidasi dan mencari ide solusi
- 6) Memahami mekanisme testing untuk di terapkan pada desain produk yang telah dibuat dalam memperoleh feedback dari calon pengguna untuk iterasi berikutnya
- 7) Memahami peran UI/UX dalam pengembangan perangkat lunak dan manajemen proyek
- 8) Membuat sebuah desain produk dalam bentuk aplikasi mobile dan website yang mampu memecahkan permasalahan pengguna berdasarkan hasil riset/temuan, dan proses UI/UX. Serta mengomunikasikan bagaimana desain produk yang telah dirancang dapat membuat pengguna
- 9) Memahami pengantar dunia pemrograman
- 10) Menyusun portofolio UI/UX berdasarkan studi kasus

I.4 Jadwal Kerja

Study independen dilaksanakan secara online dengan menggunakan media zoom meeting setiap hari hari senin, rabu, jumat pada pukul 19.00 - 22.00. Kegiatan studi independen ini dilaksanakan sejak bulan Agustus 2022 sampai dengan Desember 2023.