
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

PT. Impactbyte Edukasi Teknologi merupakan platform yang memberikan pelatihan, program sertifikasi, bimbingan karir dan konektivitas ke perusahaan untuk membantu siapapun memulai karirnya sebagai programmer. Impacybyte Edukasi Teknologi merupakan sebuah platform pendidikan teknologi yang menyediakan konten pelajaran digital skills dengan metode “*blended-learning*” dalam bentuk online maupun offline. Didirikan pada tahun 2017 sebagai bootcamp coding, yang telah menghasilkan lulusan Software Developer untuk perusahaan rintisan dan teknologi, kini telah berkembang menjadi solusi blended-learning melalui platform online Skilvul.com. Misi dari Skilvul adalah membekali kaum muda Indonesia dengan keterampilan digital yang relevan dengan industri dan menurunkan tingkat pengangguran kaum muda. Sedangkan misinya adalah **“To Train, Certify, and Connect Yoouth to Jobs”**. Dengan proses pembelajaran yang menarik dan efektif, siapapun dapat belajar digital skills, mendapatkan sertifikasi dan tentunya siap kerja.

Memiliki 5 learning paths yang ditawarkan dalam program studi independen yaitu Game Development, 3D Animation, UI/UX Design, Front-end Web Development atau Back-end Web Development. Mahasiswa/i dapat memilih 1 dari 5 learning paths yang telah disediakan, diharapkan untuk dapat memperlengkapi mahasiswa/i Indonesia dengan kemampuan digital dan keterampilan abad ke-21 sebagai bekal siap memasuki dunia kerja. Model pembelajaran dari program ini adalah campuran (blended learning model – asynchronus dan synchronus) yang merupakan kombinasi dari belajar mandiri, I-2 belajar kelompok, dan mentor – led learning. Pada model pembelajaran Mentor – led learning dibimbing oleh mentor melalui video conferance dan dilakukan secara synchronus. Menjadi 2 tipe yaitu Live webinar (lecture), dan Mentoring : konsultasi dengan mentor profesional. Model pembelajaran Belajar kelompok (peer-learning) merupakan proses belajar dengan sesama peserta, dilakukan secara

synchronous melalui video conference dan asynchronous melalui forum diskusi daring. Sedangkan model pembelajaran belajar mandiri (self-learning) adalah proses belajar mandiri secara asynchronous menggunakan materi kelas online di Skilvul berupa video pembelajaran, kuis dan latihan. Pada pembelajaran UI/UX di program ini terdapat 6 modul pembelajaran yaitu User Interface Designing & Prototyping, Research & Usability Testing, Intro to UI/UX, Design Thinking, User Experience Design, dan Softskill & Career Development. Masing-masing dari modul pembelajaran ini memiliki sasaran pengembangan skill, detail pembelajaran dan metode asesmen yang akan membantu dan menunjang pembelajaran agar mempersiapkan mahasiswa/i untuk memulai karir menjadi UI/UX Designer yang sangat dibutuhkan di dunia kerja. Simulasi pengalaman belajar virtual dengan menyelesaikan modul proyek di platform Skilvul. Dengan program ini, peserta mendapatkan pengalaman mengerjakan proyek akhir real backlog dari perusahaan rekanan Skilvul, mendapatkan keterampilan hard-skill sebagai UI/UX Desainer, mendapatkan keterampilan soft skill abad 21 yang wajib dimiliki oleh generasi muda.

PT. Impactbyte Edukasi Teknologi sangat mengedepankan kode etik dan pencegahan kekerasan dan pelecehan seksual dalam setiap aktivitas pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, Skilvul selalu memberikan workshop kepada setiap staf dan mentor yang terlibat terkait Kode Etik dan Protection from Sexual Exploitation and Abuse sebelum kegiatan pembelajaran dilakukan.

B. Tujuan

Adapun tujuan dari Program Studi Independen Bersertifikat di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi adalah:

1. Mengasah kemampuan problem solving dan critical thinking melalui tantangan membantu mitra dalam mengerjakan kebutuhan UXmitra.

2. Menerapkan kemampuan desain UX dan keterampilan pengembangan produk guna membangun desain high fidelity dan clickable prototype.
3. Mendapatkan keterampilan hard-skill sebagai UI/UX Desainer.
4. Memberikan keterampilan soft-skill abad 21 yang wajib dimiliki oleh generasi muda.
5. Mempersiapkan diri untuk berkarier di masa depan pada bidang teknologi.

C. Ruang Lingkup

Program Studi Independen Bersertifikat UI/UX Design Mastery di PT. Impactbyte Edukasi Teknologi akan dilaksanakan selama 5 bulan secara daring. Pada program UI/UX Design Mastery terdapat beberapa kegiatan yang penulis ikuti. Adapun kegiatan tersebut adalah:

1. Mentor-Ied Learning

Pembelajaran yang dibimbing oleh mentor melalui video conference, dan dilakukan secara synchronous. Mentor-led learning terbagi menjadi dua (2) tipe:

- a. Live Webinar (lecture)
 - b. Mentoring: konsultasi dengan mentor professional
- #### **2. Belajar Kelompok (peer-learning)** Proses belajar dengan sesama peserta, dilakukan secara synchronous melalui video conference dan asynchronous melalui forum diskusi daring.

3. Belajar Mandiri (self-learning)

Proses belajar mandiri secara asynchronous menggunakan materi kelas online di Skilvul berupa video pembelajaran, kuis, dan latihan coding menggunakan teknologi Skilvul Playground.

4. Proyek Partners Challenge

Dengan program ini, peserta mendapatkan pengalaman mengerjakan proyek akhir real backlog dari perusahaan rekanan

Skilvul, mendapatkan keterampilan hard-skill sebagai UI/UX Designer, mendapatkan keterampilan soft skill abad 21 yang wajib dimiliki oleh generasi muda.

5. Membangun Portfolio

Peserta dapat membuat portofolio yang mengesankan dari proyek dunia nyata yang diselesaikan dari mitra tantangan (perusahaan/startup/perusahaan sosial).

6. Webinar dan Workshop

PT. Impactbyte Edukasi Teknologi memberikan webinar dan workshop sebagai peluang mahasiswa dalam mempersiapkan hard-skill dan soft-skill pada dunia kerja.

D. Aspek Umum Dan Kelembagaan



Gambar 1.1 Logo Skilvul

Skilvul adalah sebuah platform didirikan oleh PT. Impactbyte Edukasi Teknologi yang menyediakan konten pelajaran digital skills dengan metode “blended learning” dalam bentuk online maupun offline. Skilvul memiliki visi untuk menghasilkan sejuta digital talent untuk Indonesia melalui pendidikan vokasi digital. Sedangkan misi dari skilvul adalah "To train, certify, and connect youth to jobs". Dengan proses pembelajaran yang menarik dan efektif, siapapun dapat belajar digital skills, mendapatkan sertifikasi, dan tentunya siap kerja. Program Studi Independen Skilvul #Tech4Impact terdiri atas pembelajaran individu dan capstone project yang dilakukan dalam tim multidisiplin. Para mahasiswa memilih satu (1) dari lima (5) learning paths yang ditawarkan dalam program Studi Independen Skilvul #Tech4Impact yaitu Game Development, 3D Animation, UI/UX Design Mastery, Front-End Web Development atau Back-End Web Development.

E. Metode Penulisan Laporan

Adapun metode penulisan laporan yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Sumber Data

Sumber data primer laporan Program Studi Independen Bersertifikat didapatkan secara langsung dari platform mitra saat penulis melakukan SIB di PT. Impactbyte Edukasi Teknologi, adapun penulis memperoleh data berdasarkan kegiatan yang penulis lakukan selama SIB. Selain itu, penulis mendapatkan data sekunder melalui studi literatur serta referensi lainnya yang berkaitan dengan tugas akhir penulis, mulai dari buku dan jurnal.

2) Teknik Pengumpulan Data

Penulis melakukan dokumentasi yang berupa tulisan dan gambar selama kegiatan SIB berlangsung.

3) Metode Pengumpulan Data

Penulis melakukan pengamatan selama kegiatan Program Studi Independen Bersertifikat berlangsung guna memperoleh data. Selain itu, penulis mengumpulkan data dengan memperoleh data melalui berbagai buku dan referensi lain yang berkaitan dengan masalah.