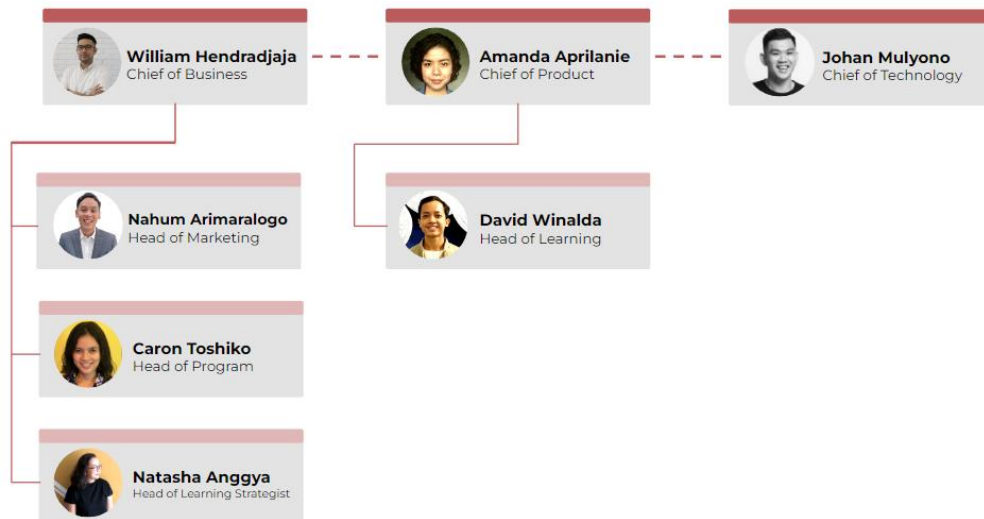


Bab II

PT IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI

II.1 Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut adalah struktur organisasi perusahaan PT impactbyte Teknologi Edukasi:



Gambar 2.1 Struktur organisasi

- **Chief Executive Officer (CEO)**
fouder sekaligus pemimpin perusahaan.
- **Chief Financial Officer (CFO)**
Bertanggung jawab mengatur keuangan perusahaan.
- **Chief Technology Officer (CTO)**
Bertanggung jawab atas seluruh kegiatan teknologi dan informasi dalam perusahaan.
- **Chief Marketing Officer (CMO)**
Bertanggung jawab menangani berbagai perihal tentang marketing atau pemasaran di dalam perusahaan, serta membantu CEO dalam memimpin perusahaan dari sisi penjualan dan mendapatkan konsumen.
- **Chief Acceleration Officer (CAO)**
Bertanggung jawab merancang strategi perusahaan agar berkembang lebih cepat.

- ***Marketing & Communication***
Bekerja di bawah CAO dan CMO, bertugas memasarkan produk dan menjalin hubungan baik antar hiring partners atau klien.
- ***Designer***
Bertugas membuat desain grafik untuk media sosial, iklan, pamflet, dan lain-lain.
- ***Videographer & Editor***
Bertugas untuk mengambil video lalu di edit untuk konten media sosial, iklan, e-learning, dan lain-lain.
- ***Mentor Coding Bootcamp***
Bertugas mengajar murid-murid yang telah mendaftar belajar coding di Impact Byte.
- ***Developer***
Bertugas membuat atau memperbaiki website dan aplikasi perusahaan.
- ***Module Creator***
Membuat atau memperbaharui kurikulum perusahaan dan melakukan testing.

II.2 Lingkup Pekerjaan

PT. Impactbyte Edukasi Teknologi merupakan salah satu mitra Kampus Merdeka MSIB yang menyediakan 5 program pelatihan. Mahasiswa/i akan menjalani pembelajaran selama kurang lebih 6 minggu pertemuan untuk meningkatkan kemampuan teknis dan persiapan mengerjakan final project/challenge yang dipilih. Skilvul mewajibkan seluruh peserta untuk menyelesaikan komponen modul pembelajaran yang diberikan yaitu video pembelajaran, kuis, dan praktik. Semua materi pembelajaran dapat diakses melalui website skilvul.com. Berikut sistem pembelajaran di kurikulum yang diajarkan:

1. Mentor-led 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.

II.3 Deskripsi Pekerjaan

Adapun deskripsi pekerjaan saya selama Magang Studi Independen Bersertifikat di PT. Impactbyte Edukasi Teknologi yaitu :

1. Menyelesaikan latihan dan kuis melalui website skilvul.com sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
2. Menyelesaikan CV digital ketika Workshop CV & Interview Preparation.
3. UX Challenge Edutech.

Peserta diminta untuk mengerjakan challenge dibidang edutech yang mengalami penurunan revenue sejak setahun lalu, yang dimana akan dilakukan perombakan besar-besaran untuk membangun sistem pembelajaran yang menarik sehingga pengguna dapat termotivasi dalam belajar dan tidak rumit ketika menggunakannya. Disini saya bersama rekan tim melakukan riset dan pengerjaan yang menggunakan metode design thinking. Kami menerapkan sistem gamification agar pengguna semakin tertarik untuk belajar dan menggunakan aplikasi edutech.

4. Final Project – Campaign: UI/UX Challenge.

Di final project ini setiap tim akan menyelesaikan tantangan dari Challenge partners. Saya memilih Campaign sebagai challenge partner di final project saya. Masalah yang dihadapi Campaign adalah turunnya pengguna dalam menyelesaikan aksi dan challenge sehingga donasi yang dikumpulkan jadi ikut menurun. Saya bersama tim melakukan user

research terlebih dahulu agar dapat merasakan apa yang pengguna rasakan dan inginkan dalam platform sosial, kami menerapkan sistem gamification yang menarik terhadap pengguna sehingga dapat menarik perhatian dan termotivasi dalam peningkatan aksi dan challenge di campaign.

5. UX Case Study.

II.4 Jadwal Kerja

Kegiatan	Tanggal
Onboarding Participants	3 August 2022
Challenge Selection	4 - 16 August 2022
Challenge Matchmaking	4 - 16 August 2022
Group, Class and Mentor Announcement	16 August 2022
Self-learning	16 August - 9 October 2022
Collaboration Day	16 August 2022
Pre-Bootcamp Workshop	19 August 2022
Live Class Session	20 August - 3 December 2022
Webinar: Basic Mentality for Career Development	13 September 2022
Pengerjaan Final Project	10 October - 6 December 2022
Webinar: CV & Interview Preparation	19 Oktober 2022
Webinar: Time and Stress Management	3 November 2022
Webinar: Entrepreneurship & Pitching	23 November 2022
Webinar: Career Discovery in Tech	5 Desember 2022
FinalProject Submission	6 December 2022
Webinar: Portfolio Management	8 December 2022
Final Review	13 - 18 December 2022

Top 11 Groups Announcement	15 December 2022
People's Choice Award Voting	19 - 22 December 2022
Demo Day	23 December 2022

Tabel II.1 Jadwal Kegiatan