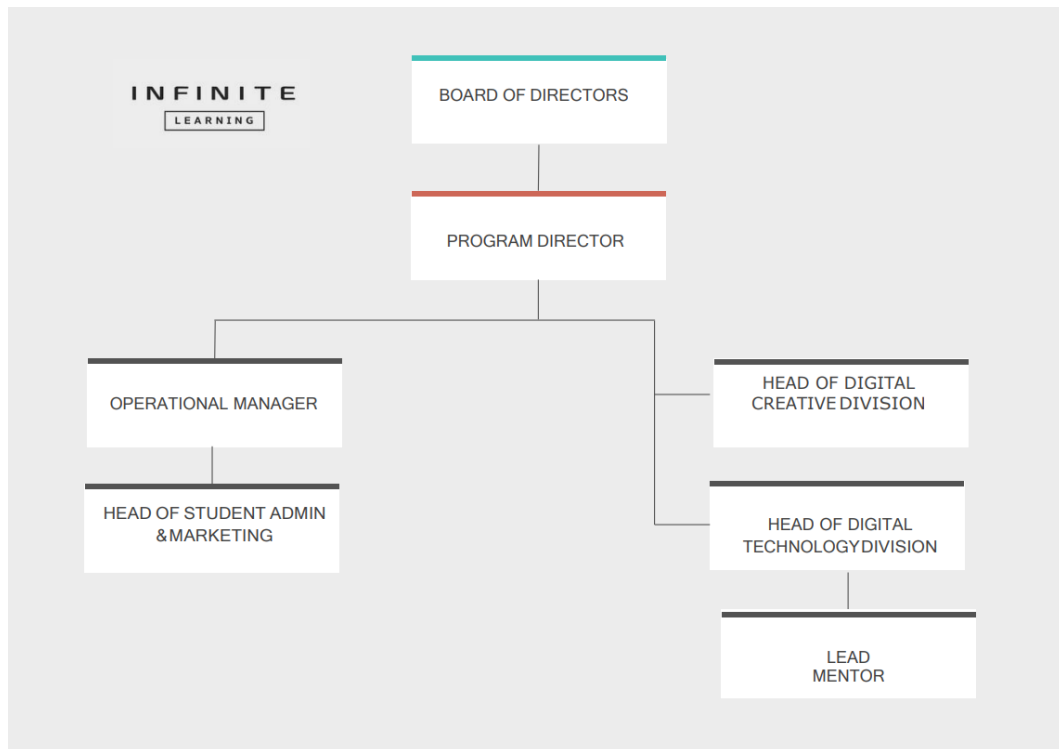


Bab II PT Kinema Systrans Multimedia

II.1 Struktur Organisasi



Gambar II.1 Struktur Organisasi

II.2 Lingkup Pekerjaan

Selaku mitra dari Kampus Merdeka program Magang & Studi Independen Bersertifikat, PT Kinema Sytrans menyediakan 2 program pembelajaran berbeda. Ketika melakukan pendaftaran, peserta diminta untuk memilih salah satu dari program yang disediakan, kemudian peserta akan melaksanakan program Studi Independen selama kurang lebih 5 bulan untuk meningkatkan kemampuan *hardskill* maupun *softskill*.

II.3 Deskripsi Pekerjaan

Selama periode pelaksanaan program Studi Independen di PT Kinema Systrans Multimedia, peserta mendapatkan 3 *challenge* yang harus diikuti dan dilaksanakan dengan baik. Para peserta juga akan dibagi ke dalam grup secara acak ketiga *challenge* tersebut diantaranya yaitu:

1. *Micro Problem Project (MiPP)*

Pada *challenge* pertama atau *micro challenge* ini memiliki *project time frame* atau lama pengerjaan yaitu 6 minggu dengan *project goal* Prototype desain aplikasi.

2. *Macro Problem Project (MaPP)*

Pada *challenge* kedua atau *macro challenge* ini memiliki *project time frame* atau lama pengerjaan yaitu 5 minggu dengan *project goal* yaitu implementasi desain pada tampilan perangkat *smartphone*.

3. *Massive Problem Project (MasPP)*

Pada *challenge* ketiga atau *massive challenge* ini memiliki *project time frame* atau lama pengerjaan yaitu 9 minggu dengan *project goal* aplikasi rancangan masing – masing tim dapat diunggah ke *Google Playstore*.

Pada setiap pengerjaan *challenge* yang diberikan, dalam tim juga akan ada pembagian *role* untuk masing – masing pesertanya. *Role* yang ada pada tim yaitu:

1. *Hustler*

Seorang *hustler* bertanggung jawab sebagai pemimpin atau *project manager* dalam tim selama berjalannya *challenge* dengan membuat aturan tim, mempersiapkan jadwal mulai dari target selesai, diskusi, review dengan mentor, dan mengkoordinasikan tim.

2. *Hipster*

Hipster atau UI/UX Desainer disini bertanggung jawab pada pembuatan desain tampilan dari aplikasi yang berdasarkan pada hasil *research* yang sebelumnya telah dilakukan bersama – sama. Penerapan *prototype* desain aplikasi juga menjadi tanggung jawab *hispter* agar desain yang dihasilkan lebih interaktif.

3. *Hacker*

Tanggung jawab seorang *hacker* atau *coder* yaitu mengimplementasikan desain ke dalam tampilan di perangkat *smartphone* yang dapat dijalankan segala fungsinya sesuai apa yang ada pada riset dan desain.

II.4 Jadwal Kerja

Peserta Studi Independen di PT Kinema Systrans Multimedia ini nantinya akan mendapatkan materi intensif dari para mentor selama 5 bulan atau 102 sesi dengan tiap sesi berlangsung selama 3 jam. Tiap program pembelajaran dibagi menjadi 2 sesi, yaitu sesi pagi dan sesi siang. Dalam 1 minggu, program dilaksanakan dari hari Senin – Jumat.

Table II.1 Aktivitas Mingguan

Minggu/Tanggal	Materi	Kegiatan
Minggu ke-1 / 05 – 09 Sep 2022	Penyambutan dari Mitra Perusahaan dan Pengenalan program dan penyampaian materi UI & UX	Pengenalan Mitra perusahaan dan para mentor yang akan mendampingi selama program MSIB berlangsung, Fun challenge, pengenalan UI & UX beserta Design tools exploration di figma.
Minggu ke-2 / 12 – 16 Sep 2022	Start Micro Challenge Project dan pemberian Materi Design Thinking	Pembagian kelompok dan mentor untuk Micro Challenge. Materi dari mentor terkait riset dan design thinking untuk project yang akan dilakukan
Minggu ke-3/ 19 – 23 Sep 2022	Penyampaian materi design thinking serta public speaking dan presentasi terkait progress project	Melanjutkan materi Design Thinking yang kemudian ada materi Public Speaking serta PIT STOP Micro challenge
Minggu ke-4 /	Pengenalan Dasar-dasar	Materi pengenalan kotlin

26 – 30 Sep 2022	kotlin	dasar, kotlin fundamental, control flow, dan collection.
Minggu ke-5 / 03 – 07 Okt 2022	Fungsi dan Object Oriented Programming dalam kotlin	Melanjutkan materi kotlin tentang functions, kotlin object & classes, PIT STOP Micro challenge
Minggu ke-6 / 10 – 14 Okt 2022	Android Studio dan Git	Materi pengenalan Git, Github dan Android Studio, PIT STOP Micro challenge
Minggu ke-7 / 17 – 21 Okt 2022	Final presentasi micro challenge project dan Latihan dengan melakukan submission kotlin	Melakukan pengumpulan tugas Android Exercise, materi profesional cara melakukan presentasi dan public speaking, Final presentasi Micro challenge
Minggu ke-8 / 24 – 28 Okt 2022	Start Macro Challenge	Mulai macro challenge dan pembagian anggota grup yang baru. Pemberian materi project management, riset, teori warna, logo & ikon.
Minggu ke-9 / 31 Okt – 04 Nov 2022	Mempelajari dan memahami Teknik desain di Figma	Materi dari mentor terkait Typography, Auto Layout dan penerapannya. PIT STOP Macro challenge
Minggu ke-10 / 07 – 11 Nov 2022	Materi di Android Studio dan materi mengenai API sertamenyambut hari Pahlawan	Materi dan implementasi RecyclerView, Library, Bottom Navigation, Tab Layout, & API. PIT STOP Macro Challenge. Merayakan hari Pahlawan dengan lomba puisi dan cosplay pahlawan favorit.

Minggu ke-11 / 14 – 18 Nov 2022	Materi Android DataStore dan Animasi dalam Aplikasi serta pengenalan SQLite	Materi dan implementasi Android Architecture, Storage dan Animation. Lalu ada materi SQLite dan Room PIT STOP Macro challenge
Minggu ke-12 / 21 – 25 Nov 2022	Materi Android KTX dan Media	Mempelajari dan implementasi materi android KTX, Media, alarmManager, WorkManager. Final presentation Macro Challenge
Minggu ke-13 / 28 Nov – 02 Des 2022	Start Massive Challenge Project yang merupakan proyek akhir	Materi Cyber Security, materi Cloud Computing dan pemilihan grup untuk Massive Challenge
Minggu ke-14 / 05 – 09 Des 2022	Materi Portofolio	Melanjutkan progress grup Massive Challenge, materi portofolio yang diberikan mentor. Sprint Review 2 Massive Challenge terkait progress research. Lalu membahas tentang Event Developer Festival.
Minggu ke-15 / 12 – 16 Des 2022	Android Text Recognition dan Barcode Scanning	Materi Android text Recognition dan Barcode Scanning serta Sprint

		Review 2 Massive Challenge tentang progress prototype HiFi aplikasi
Minggu ke-16 / 19 – 23 Des 2022	Start Event Developer Festival Minggu ke-1	Rangkaian berbagai kegiatan yang dilakukan selama Event Developer Festival berlangsung
Minggu ke-17 / 26 – 30 Des 2022	Start Minggu ke-2 Event Developer Festival sekaligus Closing	Rangkaian berbagai kegiatan yang dilakukan selama Event Developer Festival berlangsung
Minggu ke-18 / 2 – 6 Jan 2023	Melanjutkan pengerjaan progress proyek akhir hingga selesai	Menyelesaikan massive challenge dan sosialisasi tentang laporan akhir MSIB