

Bab II

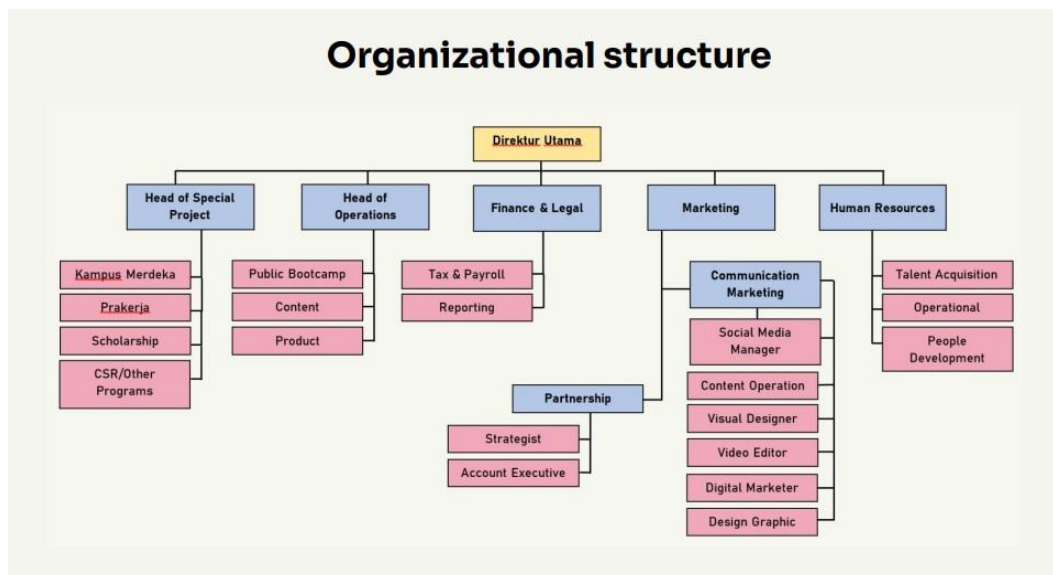
Yayasan Bakti Achmad Zaky

Yayasan Bakti Achmad Zaky adalah lembaga nonprofit yang mendukung kegiatan sosial dan pendidikan dalam bentuk Pendidikan sains dan teknologi, Pengembangan Kewirausahaan, Investasi Sosial, serta Penelitian terobosan. Lembaga nonprofit ini didirikan oleh founder dari Bukalapak sejak tahun 2020, yakni Achmad Zaky, sebagai lembaga yang nantinya membantu sebagai pengatur investasi.

Dalam melaksanakan sebuah program, diperlukan struktur organisasi yang menggambarkan alur kerja dan komunikasi antar komponen dalam pelaksanaan program, lingkup pekerjaan organisasi, deskripsi pekerjaan dan jadwal kerja dalam program Startup Campus

II.1 Struktur Organisasi

Adapun bagan alur koordinasi dan struktur organisasi dalam pelaksanaan program Startup Campus, sebagai berikut:



Gambar II.1 Struktur Organisasi Yayasan Bakti Achmad Zaky

Setiap unsur dalam struktur organisasi ini bersifat independen dan bergerak sesuai dengan tugas masing-masing secara beriringan. Startup Campus memilih fasilitator terbaik dan berpengalaman agar para peserta bisa mendapatkan bimbingan selama masa training. Adapun daftar fasilitator:

- Prima Widya Putri
- Arif Rasyidin
- Sinta Chintia Tampubolon
- Ari Ismi Hidayah
- Cosmas Sakristiandio
- Indra Aditya Kusuma
- Farah Marintan
- Hasna Hafizhah Salma
- Adjie Rustandi
- Renita Yulistiana

Kegiatan mentoring Startup Campus diisi oleh para mentor terbaik dan berpengalaman agar para peserta bisa mendapatkan bimbingan dan saran terbaik dalam mempersiapkan diri menjadi the future UIXers Adapun daftar mentor yang terlibat pada proses pembelajaran di Startup Campus - Program UI/UX Design:

- Anastania Melinda - Senior Product Designer at SG-EDTS
- Anggita Prameswara Putri - CEO at Productzilla Academy
- Dwi Angelina - Product Designer at Tokopedia
- Muhamad Fadli - UI Designer at Pegipegi
- Mohammad Rizky Alimansyah - Product Designer at Moladin
- Nuri Tharra Sanendita - UI Designer at Majoo Indonesia
- Raden Rizqan Fadhilah - Senior Product Designer at Gravel
- Sabika Amalina - Senior Product Researcher at ALAMI
- Visi Nandina Dikara - Senior UI/UX Designer at Segari
- Zuhad Achmad Fachrian - UI/UX Designer at Bank BTPN

II.2 Lingkup Pekerjaan

Selama menjalani program ini, saya menyelesaikan beberapa tugas berdasarkan materi-materi yang diberikan melalui LMS. Tugas ini terdiri dari tugas individu dan tugas tim. Topik lingkup tugas meliputi:

- Introduction to UI/UX Design
- Customer Discovery
- Product Design
- Testing
- Career Preparation

II.3 Deskripsi Pekerjaan

Alur program secara umum dijalankan melalui 5 acuan yang telah ditetapkan, melalui:

1) Kompetensi Inti

Terdapat beberapa kompetensi inti yang ingin dicapai dan dikembangkan mencakup:

Communication: Assertive (capable of providing feedback and delivering own thoughts), public speaking.

- **Problem Solving:** Critical thinker, Thinks things through, Open minded, Strategic, Tactical.
- **Creativity:** Original & adaptive, Clever, Sees and does things in different ways.
- **Collaboration:** Give and receive feedback, explore solutions, and incorporate the expertise and needs of everyone involved in a project to create the best products possible.
- **Flexibility:** the ability to adapt to the products, trends, and technologies used. ability to deal with ambiguous, undefined problems.

- **Empathy:** Understand and feel the emotions of others, ability to put themselves in their user's shoes and understand their problems
- Proses induksi yang meliputi pengenalan program, alur program, hasil yang diharapkan, serta skema penilaian bagi peserta.
- Pengenalan terhadap mentor profesional yang akan mendampingi para peserta selama program berjalan.

2) Sistem Pembelajaran

Sistem pembelajaran terdiri atas:

- **Pembelajaran asinkronus**

Peserta wajib mempersiapkan pembelajaran mandiri dengan memproses seluruh materi yang diberikan melalui video, bahan bacaan, tugas, serta referensi lainnya sebelum pembelajaran sinkronus. Materi dapat diakses melalui LMS.

- **Pembelajaran sinkronus**

Peserta akan mengikuti pembelajaran aktif melalui kelas sinkronous dengan para *expert* di bidangnya berbentuk seminar, diskusi, dan lain sebagainya. Selain itu, peserta akan mengerjakan kolaborasi dengan peserta dari program lain (AI, Data Science dan Backend) untuk memecahkan suatu masalah pada 2 bulan terakhir dengan didampingi para mentor.

3) Sistem Penilaian

Proses penilaian mahasiswa dilaksanakan oleh seluruh pihak termasuk mentor, dan sesama peserta (peer to peer evaluation). Penilaian mahasiswa dilakukan melalui beberapa metode:

1. Tugas Individu (Belajar Mandiri & Kuis)

Peserta akan diberikan buku dan referensi belajar melalui e-book, artikel, case study, video, dan sebagainya. Sebelum mengikuti kelas sinkronus, peserta wajib

menyelesaikan kuis dan tugas lain untuk memastikan peserta telah melaksanakan proses belajar mandiri.

2. Keaktifan selama Proses Pembelajaran

Pembelajaran sinkronus adalah sesi interaktif berdurasi 2-3 jam dengan expert speaker yang mempunyai latar belakang di bidang UI/UX Design. Pada sesi ini, peserta akan melakukan diskusi, problem solving, simulasi, presentasi, serta aktivitas lainnya yang mendorong peserta aktif selama sesi tersebut. Selama proses live session, para expert akan melihat keaktifan mahasiswa.

3. Mentorship

Selama program, tiap peserta akan mendapatkan mentorship dari mentor yang memiliki pengalaman di bidang UI/UX Design . Mentor akan berdedikasi penuh dalam pengembangan akademis peserta dari awal hingga akhir program. Mentor juga akan mengecek progres peserta secara berkala untuk memastikan capaian pembelajaran program tercapai.

4. Final Project

Selama studi independen, peserta akan mengerjakan final project selama dua bulan yang bertujuan untuk mengasah kemampuan softskill maupun hardskill. Pada saat pelaksanaannya peserta akan berkolaborasi dengan peserta dari Program lainnya (AI, Data Science, dan Backend).

5. Showcase

Setelah menyelesaikan Final Project, beberapa peserta terbaik akan berkesempatan untuk maju menuju showcase, pada tahap ini mereka harus mempresentasikan hasil dari final projectnya. Akan ada 3 peserta terbaik yang akan dipilih pada tahap ini, dimana nantinya mereka akan mendapat hadiah berupa sertifikat peserta terbaik serta surat rekomendasi ke perusahaan mitra.

4) Pembelajaran Sesuai Kurikulum

Tim terpilih akan mendapatkan kurikulum pembelajaran selama program, dengan capaian pembelajaran yang akan dikonversikan ke dalam SKS kurikulum masing-masing kampus asal mahasiswa. Tim peserta juga akan mendapatkan pendampingan intensif dari para mentor profesional selama program berlangsung.

1. Introduction to UI/UX Design

Targeted Skill Level

Mampu memahami dasar-dasar terkait UI/UX dan design process, memahami terkait user research, dan mengenal tools figma

Learning Details

Peserta akan mempelajari dasar-dasar dari UI/UX dan design thinking untuk membangun pemahaman awal terkait UI/UX dan design process, user research untuk melakukan riset pengguna, dan pengenalan tools figma. Pada pembelajaran mandiri, peserta akan menonton video, membaca bahan bacaan, serta referensi lainnya. Selanjutnya, peserta akan diberikan tugas individu untuk dikerjakan sebelum kelas sinkronus. Saat kelas sinkronus, tiap peserta akan mendiskusikan tugas tersebut dengan peserta lainnya yang difasilitasi expert speaker.

Selanjutnya, peserta akan mengikuti kelas sinkronus dengan expert speaker. Model pembelajaran yang digunakan adalah presentasi dan diskusi dimana peserta akan mempresentasikan ide dari hasil brainstorming kepada peserta lain. Proses ini berlanjut hingga setiap peserta mendapatkan feedback yang bagus untuk menyempurnakan pemahaman terkait topik yang dibawakan.

Materi pembelajaran yang akan diberikan terkait, namun tidak terbatas pada:

1. UI/UX Basics and Design Thinking
2. User Research 101
3. User Research Preparation
4. Figma for Beginners

Learning Duration

136 hour(s)

Learning Resources

Buku bacaan, modul presentasi dari Startup Campus, rekaman video pembelajaran dari ahli, *live session*, video dari Youtube Startup Campus, dan referensi lainnya.

2. Customer Discovery

Targeted Skill Level

Mampu menggunakan figma jamm untuk membuat ilustrasi desain menggunakan information architecture, crazy 8s dan wireframe.

Learning Details

Learning Duration

134 hour(s)

Learning Resources

Buku bacaan, modul presentasi dari Startup Campus, rekaman video pembelajaran dari ahli, *live session*, video dari Youtube Startup Campus, dan referensi lainnya.

3. Product Design

Targeted Skill Level

Mampu memahami fundamental, trend, dan moodboard untuk membangun UI design, memahami pembangunan design system dan implementasi ke dalam wireframe, mampu mengembangkan UX writing yang baik, serta mampu membuat prototype dengan figma

Learning Details

Peserta akan mempelajari tahapan dari pembangunan desain produk, mulai dari dasar terkait UI design, pembangunan design system, implementasi ke dalam wireframe, perbaikan UX writing, hingga pengembangan prototype. Pada pembelajaran mandiri, peserta akan menonton video, membaca bahan bacaan, serta referensi lainnya. Selanjutnya, peserta akan diberikan tugas individu untuk dikerjakan sebelum kelas sinkronus. Saat kelas sinkronus, tiap peserta akan mendiskusikan tugas tersebut dengan peserta lainnya yang difasilitasi expert speaker.

Selanjutnya, peserta akan mengikuti kelas sinkronus dengan expert speaker. Model pembelajaran yang digunakan adalah presentasi dan diskusi dimana peserta akan mempresentasikan ide dari hasil brainstorming kepada peserta lain. Proses ini berlanjut hingga setiap peserta mendapatkan feedback yang bagus untuk menyempurnakan pemahaman terkait topik yang dibawakan.

Materi pembelajaran yang akan diberikan terkait, namun tidak terbatas pada:

1. User Interface Design
2. Design System, Brand Identity System and Atomic Design
3. Mockup and UX Writing
4. Prototype

Learning Duration

186 hour(s)

Learning Resources

Buku bacaan, modul presentasi dari Startup Campus, rekaman video pembelajaran

dari ahli, *live session*, video dari Youtube Startup Campus, dan referensi lainnya.

4. Testing

Targeted Skill Level

Mampu melakukan usability testing, memilih metric SUS atau SEQ, dan mengimplementasikan feedback dari hasil usability testing.

Learning Details

Peserta akan mengikuti pembelajaran mandiri dimana peserta akan menonton video, membaca bahan bacaan, serta referensi lainnya. Peserta juga wajib menyelesaikan tugas dimana peserta akan melakukan usability testing pada design yang sudah dibuat.

Selanjutnya, peserta akan mengikuti kelas sinkronus yang difasilitasi oleh expert speaker. Model pembelajaran yang digunakan adalah presentasi dan diskusi dimana peserta akan mempresentasikan analisisnya terhadap hasil usability testing kepada peserta lainnya. Proses ini berlanjut hingga peserta mendapatkan kesimpulan yang komprehensif dari pembelajaran studi kasus tersebut.

Peserta juga akan melakukan evaluasi pembelajaran dengan mentor melalui sesi one-on-one. Materi pembelajaran yang akan diberikan terkait, namun tidak terbatas pada:

1. Usability Testing
2. Usability Metric
3. Gather Feedback and Apply Insight
4. Usability Testing Simulation, Feedback and Insight Implementation

Learning Duration

184 hour(s)

Learning Resources

Buku bacaan, modul presentasi dari Startup Campus, rekaman video pembelajaran dari ahli, *live session*, video dari Youtube Startup Campus, dan referensi lainnya.

5. Career Preparation

Targeted Skill Level

Mampu membuat CV dan Portfolio yang baik untuk persiapan mencari kerja serta melakukan self branding pada LinkedIn dan media sosial lainnya.

Learning Details

Pada topik terakhir ini peserta akan mengikuti pembelajaran mandiri dimana

peserta akan menonton video, membaca bahan bacaan, serta referensi lainnya. Peserta juga wajib menyelesaikan tugas mandiri dimana peserta akan diminta membuat CV serta mendesain mockup UI design untuk dipamerkan ke dribbble atau behance.

Selanjutnya, peserta akan mengikuti kelas sinkronus yang difasilitasi oleh expert speaker. Model pembelajaran yang digunakan adalah presentasi dan diskusi dimana peserta akan mempresentasikan hasil CV dan Portofolionya kepada peserta lainnya. Proses ini berlanjut hingga peserta mendapatkan kesimpulan yang komprehensif dari pembelajaran studi kasus tersebut.

Peserta juga akan melakukan evaluasi pembelajaran dengan mentor melalui sesi one-on-one. Materi pembelajaran yang akan diberikan terkait, namun tidak terbatas pada:

1. UI Design Portfolio
2. Case Study Portfolio
3. UI/UX CV
4. How to get hired as a UI/UX designer?

Learning Duration

88 hour(s)

Learning Resources

Buku bacaan, modul presentasi dari Startup Campus, rekaman video pembelajaran dari ahli, *live session*, video dari Youtube Startup Campus, dan referensi lainnya.

6. Final Project dan Showcase

Targeted Skill Level

Mampu membuat design product

Learning Details

Pada Final Project peserta diminta untuk melakukan kolaborasi dalam tim untuk menghasilkan beberapa design product yang menarik. Peserta diharapkan dapat mengimplementasikan beberapa poin seperti pembuatan Wireframe, Mockup hingga Prototype. Beberapa peserta dengan product design terbaik akan mendapat kesempatan untuk maju menuju Showcase. Pada tahap Showcase peserta diharapkan mampu mempresentasikan product design yang telah dibuat.

Learning Duration

172 hour(s)

Learning Resources

Buku bacaan, modul presentasi dari Startup Campus, rekaman video pembelajaran dari ahli, *live session*, video dari Youtube Startup Campus, dan referensi lainnya.

5. Mentorship

Mentorship atau sesi pendampingan dilakukan dengan mentor, dengan metode berikut:

- One-on-one team coaching, yaitu sesi one-on-one dengan mentor/coach masing-masing tim untuk mengevaluasi hasil pembelajaran, yang dilakukan satu kali dalam seminggu, setiap Jumat sore.
- Cycle meeting, yaitu sesi perencanaan kegiatan mingguan untuk memastikan tim peserta melaksanakan kewajibannya selama program berlangsung termasuk mempersiapkan pembelajaran, mengerjakan project, dan demo day, yang dilakukan satu kali dalam seminggu, setiap Minggu pagi.

II.4 Jadwal Kerja

Adapun rangkuman jadwal kerja adalah sebagai berikut:

- Mengikuti live session bersama Subject Matter Expert yang dilakukan 2x seminggu yaitu setiap Senin dan Kamis dengan durasi 2 jam sekali pertemuan
- Mengikuti kegiatan mentoring yang dilakukan 2x seminggu pada hari Selasa dan Minggu dengan durasi 2 jam
- Mengikuti kegiatan cycle meeting yang dilakukan 2x seminggu pada hari Selasa dan Minggu dengan durasi 2 jam
- Mengerjakan *assignment* yang telah diberikan setiap minggunya, baik *individual assignment* ataupun *team project*
- Mengerjakan Final Project yang dilaksanakan selama 6 minggu
- Mengikuti showcase untuk mempresentasikan hasil dari Final Project
- Mengikuti Graduation Day sebagai acara akhir dari rangkaian kegiatan di Startup Campus Batch 3