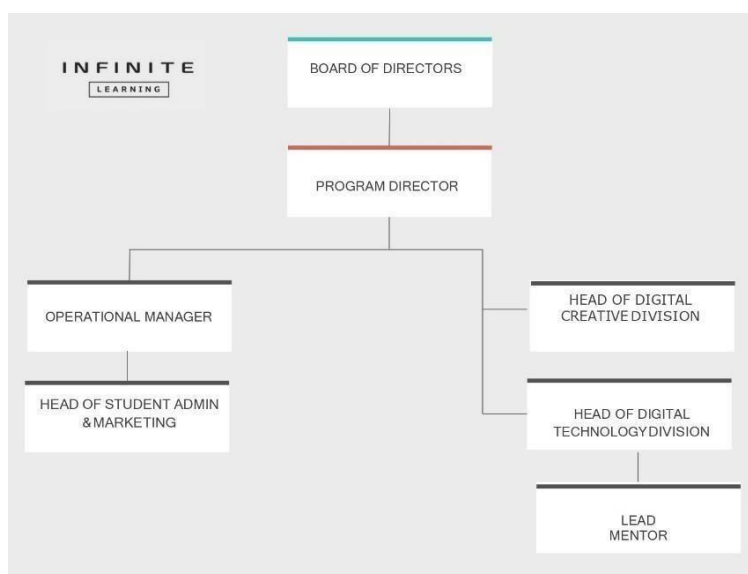


## Bab II

### Lingkungan Organisasi Infinite Learning

#### II.1 Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan susunan sistem hubungan antar posisi kepemimpinan yang ada dalam organisasi. Hal ini merupakan hasil pertimbangan dan kesadaran tentang pentingnya perencanaan atas penentuan kekuasaan, tanggung jawab, spesialisasi setiap anggota organisasi. Adapun struktur organisasi pada Infinite Learning dapat disajikan pada gambar bagan berikut:



**Gambar 2.1** Struktur Organisasi dari Infinite Learning  
(Sumber : Dokumentasi Infinite Learning, 2022)

Berdasarkan **Gambar 2.1** struktur organisasi yang ada pada Infinite Learning yang pertama adalah *Board of Directors*, kedua adalah *Program Director* yang terbagi menjadi beberapa posisi yaitu *Operational Manager* sebagai atasan *Head Of Student Admin & Marketing*, kemudian terdapat *Head of Digital Creative Division*, *Head of Digital Technology Division* yang berada diatas *Lead Mentor*.

#### II.2 Lingkup Pekerjaan

Sebagai salah satu mitra Studi Independen, Infinite Learning menjadi sebuah wadah bagi mahasiswa-mahasiswi yang ingin belajar *Mobile Application*. Infinite Learning mewajibkan setiap peserta studi independen ini untuk menyelesaikan tugas- tugas, tidak hanya latihan coding yang terdapat di Android

Studio, desain pada aplikasi Figma, namun juga berbagai project baik individu maupun kelompok. *Project challenge* terbagi menjadi *Micro Challenge*, *Macro Challenge* dan *Massive Challenge*, dan di setiap *challenge* ada tiga peran/*roles* yang dibagikan kepada setiap tim, peran tersebut berupa hustler, hipster (designer), dan hacker (programmer). Dimana pada *Micro challenge* penulis mendapatkan kesempatan menjadi hacker (programmer) yang tugas nya adalah membuat coding pada aplikasi Android Studio. Akan tetapi dikarenakan pada *project micro* hasil akhir difokuskan pada *design* sehingga *jobdesk* saya yaitu ikut dalam merancang desain ui/ux pada aplikasi yang akan dibuat pada *challenge* yg sedang di jalani, dan kemudian pada *Macro* dan *Massive Challenge* penulis mendapatkan kesempatan menjadi hustler yang bertugas untuk memimpin tim *project*, mengatur tim agar menyelesaikan tugas sesuai target. Penyelesaian ketiga *project* mulai dari *micro*, *macro*, dan *massive* tidak terlepas dari bimbingan dan saran dari para mentor yang ada di Infinite Learning. Mentor saya pada *project micro* adalah Kak Reza dan Kak Sani. Kemudian pada *project macro* dan *massive* mentor tim saya yaitu Kak Hasan dan Kak Sani. Nama grup pada *micro challenge* saya adalah Grup 7 dimana pada saat itu saya dan tim yang anggotanya ada Siti, Lumban, Thomi, dan Mona . membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu balita dan batita yang gagal dalam tumbuh kembang. Kemudian pada *project macro* nama tim saya adalah TreeGrow yang anggotanya ada yuris anindya, zainul muhajir, ilham firmasyahdika, dan seno hasandi. TreeGrow membuat aplikasi Bernama Medich, yaitu aplikasi Kesehatan yang membantu user apabila mengalami kendala dalam proses klaim BPJS/Asuransi. Kemudian pada *project massive* nama tim saya adalah The Monarchy, dengan memmbuat aplikasi Bernama Buildrr. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang membantu masyarakat khususnya milenial dalam membangun rumah. Selain itu, melalui program yang ada di Infinite Learning, peserta diajarkan dari pengenalan kotlin, dan UI/UX hingga dapat menyelesaikan *Project Massive* (*project* akhir).

### **II.3 Deskripsi Pekerjaan**

*Project challenge* terbagi menjadi *Micro Challenge*, *Macro Challenge* dan *Massive Challenge*, dan di setiap *challenge* ada tiga peran/*roles* yang dibagikan

kepada setiap tim, peran tersebut berupa hustler, hipster (designer), dan hacker (programmer). Adapun tugas dari masing-masing *role* yaitu hustler, hipster (designer), dan hacker (programmer) secara umum adalah sebagai berikut:

#### 1. Hustler

Hustler diisi oleh *project manager*, peran hustler disini memajemen waktu agar *project* yang dikerjakan dapat selesai tepat waktu, lalu memastikan progress dari *project* yang dikerjakan serta melakukan pemasaran agar aplikasi yang dikerjakan dapat dikenal dengan baik.

#### 2. Hipster

Adapun deskripsi pekerjaan Hipster adalah sebagai berikut:

##### 1. Melakukan Design Thinking

- *Emphatize*  
Mencari permasalahan dengan memahami kebutuhan pengguna.
- *Define*  
Menginterpretasikan data-data atau masalah yang telah terkumpul dari sudut pandang desainer
- *Ideation*  
Menciptakan berbagai macam ide atau solusi untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan
- *Prototyping*  
Mentransformasikan sebuah ide menjadi lebih berwujud seperti membuat wireframe, high fidelity, desain logo, dsb
- *Testing*  
Melakukan pengujian kepada user apakah telah menjawab kebutuhan atau masalah mereka

2. Melakukan presentasi atau berlatih menjelaskan kepada audiens mengenai aplikasi yang telah dibuat.

3. Mempelajari Bahasa Pemrograman android yaitu Kotlin.

#### 3. Hacker akan melakukan slicing dari Figma ke Android Studio.

Pada program Studi Independen di Infinite Learning, setiap mahasiswa juga belajar mengenai:

### **a. Advance Android Features**

Kemampuan menggunakan pemrograman menggunakan ‘Listview’  
 Kemampuan menggunakan pemrograman menggunakan ‘Timetable Apps’  
 Kemampuan menggunakan pemrograman menggunakan ‘Timers in Android’  
 Kemampuan menggunakan pemrograman menggunakan ‘showing and hiding UI elements’  
 Kemampuan menggunakan pemrograman menggunakan ‘Brain Trainer’  
 Kemampuan menggunakan pemrograman menggunakan ‘try and catch’  
 Kemampuan melakukan pengunduhan *web content*. Kemampuan melakukan pengunduhan *images*. Kemampuan menggunakan pemrograman menggunakan ‘Advance String Manipulation’  
 Kemampuan menggunakan pemrograman menggunakan ‘Brain Trainer’ Mampu melakukan JSON Data Kemampuan menggunakan pemrograman menggunakan ‘Geolocation dan Maps’.

### **b. Fundamental Android Studio**

Kemampuan dan pemahaman dasar mengenai Android Studio. Mengetahui dan mampu untuk *formatting text*. Mengetahui dan mampu untuk membuat buttons. Mengetahui ui dan mampu membuat *text field*. Mampu membuat *Display Message*. Mampu membuat *images*. Kemampuan untuk membuat *Layout* dari Android Studio Mengetahui dan mampu membuat *fading animation* dan animasi lainnya dari Android Studio. Kemampuan untuk membuat *Audio Controlling* dan *audio volume seeking*. Kemampuan membuat *grid layout*. Kemampuan membuat *basic phrases*.

### **c. Pemrograman Kotlin**

Kemampuan menggunakan pemrograman menggunakan ‘variables’  
 Kemampuan menggunakan pemrograman menggunakan ‘array’ dan ‘maps’  
 Kemampuan menggunakan pemrograman menggunakan ‘if statements’  
 Kemampuan menggunakan pemrograman menggunakan ‘higher dan lower’  
 Kemampuan menggunakan pemrograman menggunakan ‘Loops’  
 Kemampuan menggunakan pemrograman menggunakan ‘classes dan object’  
 Kemampuan menggunakan pemrograman menggunakan ‘app number shapes’.

#### **d. User Experience (UX) & User Interface (UI)**

Pemahaman dan kemampuan aplikasi tentang *User Experience* dan *Persona* di dalam situasi proyek riil. Kemampuan untuk melakukan *low fidelity wireframing*. Mengetahui perbedaan dan mampu mengaplikasikan fungsi *type,color* dan *icon*. Kemampuan membuat interaktif *website prototyping*. Mampu menggunakan Simbol dan *Repeats Grids*. Kemampuan membuat *mobile app prototyping*. Mampu bagaimana menggunakan aplikasi pendukung untuk mendapatkan *feedback (user feedback)*. Mampu merancang *high fidelity design* dan membuat *mood board*. Mempunyai keterampilan mengenai warna dan *typography*.

#### **e. Dasar Ilmu Pemasaran Digital**

Kemampuan memahami ilmu dasar pemasaran digital. Kemampuan membuat rencana pemasaran. Memahami dasar pemasaran digital melalui website, social media dan aplikasi pendukung Mampu membuat kampanye pemasaran sederhana menggunakan aplikasi seperti e-flyer,e-brosur,e-poster,dll.

#### **f. Project Management**

Memahami konsep dasar manajemen proyek menggunakan *framework Agile (SCRUM)* Mampu merencanakan sebuah proyek sederhana. Memiliki kemampuan untuk mengantisipasi permasalahan yang kerap timbul dalam implementasi sebuah proyek. Memiliki kemampuan untuk membuat presentasi sederhana dan jadwal sebuah manajemen proyek.

#### **g. Cloud Computing**

Pengenalan dasar teori dan mengetahui tentang Arsitektur Komputer, servers/desktop/laptops, *client/server computing, networking* dan databases. Mengetahui dan memahami tentang dasar cloud computing. Mengetahui teori aplikasi tentang *Cloud Architecture: scaling up/out, load balancing, fault tolerance, loose coupling, monolithic / microservice architectures,event driven architectures*.

#### **h. Manajemen Kepemimpinan- Dasar Manajemen Leadership**

Mampu Menjelaskan pengertian kepemimpinan, fungsi kepemimpinan, prinsip kepemimpinan, unsur-unsur kepemimpinan, dan strategi pimpinan dalam

mempengaruhi orang. Mampu menjelaskan tentang gaya, tipe, dan model kepemimpinan. Mampu menjelaskan tentang teori-teori dasar kepemimpinan yang dipandang dari teori sifat, teori perilaku dan teori situasi. Kemampuan untuk menjalankan teknik delegasi.

#### **i. Keterampilan Mengajar**

Mempunyai Keterampilan Bertanya (*questioning skill*) dan mempunyai kualitas pertanyaan baik. Kemampuan untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) baik verbal maupun non verbal. Kemampuan mengadakan variasi (*variation stimulus*) dalam rangka untuk secara kreatif membangun rangsangan belajar tiada henti. Keterampilan menjelaskan (*explaining*) Kemampuan untuk membuka dan menutup sebuah sesi pembelajaran. Kemampuan untuk membimbing atau *mentorship*.

#### **j. Keterampilan Berkomunikasi**

Kemampuan dasar dalam berkomunikasi secara lisan/verbal atau kemampuan untuk berbicara. Kemampuan dalam berbahasa tubuh yang baik. Mimik muka, tatapan mata, gerakan tangan, dan beberapa gestur lain . Kemampuan menulis untuk menyampaikan ide atau gagasan, solusi dan penjelasan detail sebuah proyek. Kemampuan dan pemahaman tentang teknik mendengarkan dengan baik dan seksama sehingga tidak ada salah pengertian dalam berkomunikasi. Kemampuan presentasi. Kemampuan membangun sebuah jaringan/*network*. Kemampuan untuk bernegosiasi.

### **II.4 Jadwal Kerja**

Program Studi Independen Bersertifikat *Mobile Application* dilaksanakan selama 5 bulan secara daring (5 September 2022 - 31 Januari 2023) dengan peserta mengikuti pembelajaran terpadu dengan mengikuti *course* wajib terkait masing - masing program melalui pembelajaran tatap muka secara daring dengan mentor. Pelaksanaan program melalui platform zoom dan discord yang sudah disediakan mitra Infinite Learning. Kemudian pelaksanaan selama 5 bulan SIB dilakukan pada hari Senin-Jumat (14.00-18.00 WIB).