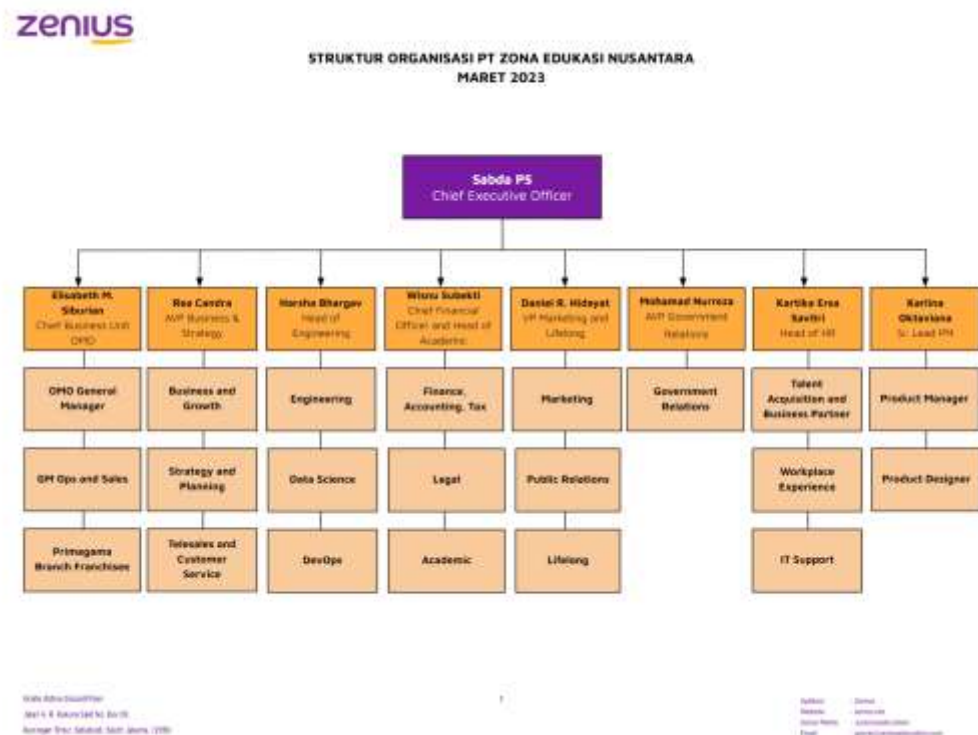


BAB II

ORGANISASI ATAU LINGKUNGAN ORGANISASI MITRA MSIB

II.1. Struktur Organisasi

Berikut merupakan struktur Organisasi pada PT. Zona Edukasi Nusantara



Gambar2. 1 Struktur Organisasi PT Zona Edukasi Nusantara

II.2. Lingkup Pekerjaan

Proses pembelajaran dalam program Studi Independen di PT. Zona Edukasi Nusantara dilakukan melalui *experiential learning*, yaitu peserta diharuskan menerapkan materi yang telah dipelajarinya dalam sebuah proyek akhir. Peserta akan melakukan pembelajaran *synchronus* dan *asynchronus* dimana materi yang diajarkan sesuai dengan *learning path* yang di ambil. Materi disampaikan secara *asynchronous* melalui video dan bacaan yang tersedia untuk setiap materi, serta secara *synchronous* melalui zoom. Setiap pemberian materi juga dilengkapi dengan kuis/latihan untuk

menambah pemahaman peserta. Semua pembelajaran dapat diakses melalui platform *website* Canvas.

Learning path yang diambil pada program ini yaitu *UI/UX in Product Design: From Design Thinking to Rapid Prototyping*. Terdapat 2 *course* yaitu fundamental dan *UI/UX design*, pada bidang Fundamental mahasiswa diajarkan mengenai Logika, Argumentasi dan Penalaran ilmiah. Sedangkan pada bidang *UI/UX design* mahasiswa peserta SIB di Zenius mempelajari *Introduction to UI/UX Design, Design Thinking Implementation in UI UX fields, The Importance of Understanding Product, Understanding User Experience, User Research methods, How to Conduct Research, Research Insight and Reporting Ideation, UX Research Portfolio, Introduction to Figma, Wireframe, How to Create Accessible UI Design, Fundamental of UI Design & How to Create Mock Up, Design System, UX Writing Fundamental & Tone and Voice in UX Writing, Menulis sesuai Komponen UI, Mock Up Review & Feedback, Prototyping & Motion Design, Business Understanding, Usability Testing (UT), UI/UX Design Portfolio*, dan terakhir peserta melakukan *Final Project*.

II.3. Deskripsi Pekerjaan

Adapun deskripsi dari pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peserta PZSIB *learning UI/UX in Product Design: From Design Thinking to Rapid Prototyping* adalah sebagai berikut:

Modul	Kompetensi	Capaian Pembelajaran	Detail Pembelajaran	Jumlah SKS	Jumlah Jam
Modul <i>Universal Fundamental Skills</i>	Logika, Argumentasi, dan Penalaran Ilmiah	a) Peserta mampu mengidentifikasi kalimat yang salah. b) Peserta mampu menentukan pilihan kata yang tepat dalam satu kalimat. c) Peserta mampu membuat/menyusun kalimat yang benar. d) Peserta mampu mengidentifikasi argumen yang relevan dan mendukung suatu tesis. e) Peserta mampu mengidentifikasi ranah fakta dan opini. f) Peserta mampu membuat gagasan utama. g) Peserta mampu menyusun paragraf dengan benar. h) Peserta mampu mengidentifikasi pernyataan. i) Peserta mampu menentukan validitas logika dalam suatu penalaran. j) Peserta mampu menarik kesimpulan yang logis dari premis yang tersedia. k) Peserta mampu menentukan negasi dari premis yang tersedia.	Pada pembelajaran individu, peserta akan mengikuti proses pembelajaran <i>synchronous</i> (penyampaian materi oleh pengajar) dan <i>asynchronous</i> (mempelajari materi yang disediakan). Pengajar juga akan memfasilitasi proses tanya jawab, latihan soal, serta diskusi berkelompok untuk mendalami materi. Sumber Daya Pembelajaran: Artikel, video, slide presentasi terkait materi: a) Logika b) Struktur kalimat c) Pemahaman bacaan ekspositori dan deskriptif d) Pemahaman informasi numerik/ kuantitatif e) Penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari dan profesional f) Argumentasi g) Mengidentifikasi ranah fakta, logika,	4	180

		<p>l) Peserta mampu menentukan argumen yang koheren dan logis untuk suatu pandangan.</p> <p>m) Peserta mampu mengidentifikasi kesalahan penalaran dalam suatu argumen.</p> <p>n) Peserta mampu mengidentifikasi perbedaan ranah informasi sesuai metode produksi informasinya.</p> <p>o) Peserta mampu mengidentifikasi metode pemecahan masalah sesuai ranah informasinya.</p> <p>p) Peserta memahami kriteria dasar penalaran ilmiah (empirisisme, falsifikasi, dan lain-lain).</p> <p>q) Peserta mampu mengidentifikasi dan membedakan hal yang ilmiah dengan yang tidak (<i>pseudosains</i>, mitos, dan lain-lain).</p> <p>r) Peserta mampu menerapkan penalaran ilmiah untuk menganalisis dan memecahkan suatu masalah.</p> <p>s) Peserta mampu membaca jurnal ilmiah untuk mendapatkan temuan utama.</p> <p>t) Peserta mampu menuliskan <i>critical review</i> dari beberapa jurnal ilmiah untuk menemukan sintesis temuan utama dari setiap jurnal.</p>	<p>etika, dan estetika dari suatu informasi</p> <p>h) Konsep penalaran ilmiah/metodologi <i>sains</i></p> <p>i) Meninjau jurnal ilmiah dengan membuat <i>critical review</i></p> <p>Jurnal ilmiah:</p> <p>a) Jurnal ilmiah sesuai dengan bidang spesialisasi/profesional yang dipilih.</p>		
Modul <i>Specific Fundamental and Technical Skills</i>	UI/UX <i>in Product Design: From Design Thinking to Rapid</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta memahami alur kerja dan cakupan kerja <i>UI Design</i>, <i>UX Research</i>, dan <i>UX Writing</i> • Peserta memahami apa itu <i>design thinking</i> dan urgensinya dalam <i>UI/UX process</i> • Peserta memahami <i>idea generation process</i> dengan menggunakan <i>mind map tools</i> 	Merupakan modul dalam silabus UI/UX <i>in Product Design: From Design Thinking to Rapid Prototyping</i> yang berlangsung 2 minggu pertama program spesialisasi. Pembelajaran modul ini akan dilaksanakan dengan alur topik sebagai berikut:	3	135

	<i>Prototyping - Basic Skills</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta memahami implementasi dari <i>design thinking</i> pada studi kasus UI/UX ● Peserta mampu menerapkan <i>design thinking</i> dalam studi kasus ● Peserta memahami urgensi dalam pemahaman produk sebelum melakukan <i>design UI/UX</i> ● Peserta memahami <i>software lifecycle</i> ● Peserta mengetahui bagaimana cara memahami produk dengan baik ● Peserta memahami contoh <i>good vs.bad design experience</i> ● Peserta mampu menerapkan <i>product sense</i> ● Peserta memahami apa itu <i>User experience</i> dan urgensinya dalam sebuah produk digital ● Peserta memahami flow kerja <i>UX Research</i> dari awal dan koordinasi selanjutnya dengan tim lain ● Peserta mengetahui berbagai temuan riset terkait UX terhadap sebuah produk digital ● Peserta memahami hal yang harus diperhatikan terkait UX dalam sebuah produk ● Peserta mampu melakukan identifikasi <i>behavior</i> berdasarkan hasil <i>product sense</i> dan menentukan solusi 	1) <i>Introduction to UI/UX Design</i> , 2) <i>Design Thinking Implementation in UI/UX Fields</i> , 3) <i>The Importance of Understanding Product</i> , 4) <i>Understanding User Experience</i>		
	UI/UX <i>in Product Design:</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta mampu membuat <i>discussion guide & questionnaire</i> ● Peserta mampu membuat <i>User Persona</i> dan 	Merupakan modul dalam silabus UI/UX <i>in Product Design: From Design Thinking to Rapid Prototyping</i> yang berlangsung 3	3	135

	<p><i>From Design Thinking to Rapid Prototyping - Research</i></p>	<p><i>Customer Journey</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Peserta mampu membuat laporan dari hasil riset ● Peserta mampu menerapkan langkah-langkah <i>Ideation</i> ● Peserta mampu membuat dan menyusun <i>portfolio research</i> ● Peserta memahami metode <i>user research</i> yang biasa digunakan ● Peserta memahami <i>research planning</i> dan cara membuatnya ● Peserta memahami teknis pengumpulan data ● Peserta memahami cara menentukan <i>action</i> dari sebuah hasil riset ● Peserta memahami hubungan CJM, Persona, dan <i>Affinity Diagram</i> (pada data kualitatif) ● Peserta memahami dasar-dasar mengenai <i>Ideation</i> ● Peserta memahami hal yang perlu diperhatikan dan langkah-langkah dalam melakukan <i>Ideation</i> ● Peserta memahami struktur porfolio pada <i>UX Research</i> dan langkah-langkah membuatnya 	<p>minggu program spesialisasi.</p> <p>Pembelajaran modul ini akan dilaksanakan dengan alur topik sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <i>User Research methods</i>, 2) <i>How to Conduct Research</i>, 3) <i>Research Insight and Reporting</i>, 4) <i>Ideation</i>, 5) <i>UX Research Portfolio</i> 		
	<p>UI/UX <i>in Product Design: From Design Thinking to</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta memahami dasar dasar <i>UI Design</i> ● Peserta memahami pentingnya <i>UI Design</i> dalam produk digital ● Peserta mampu membuat <i>UI Design</i> sederhana 	<p>Merupakan modul dalam silabus <i>UI/UX in Product Design: From Design Thinking to Rapid Prototyping</i> yang berlangsung 7 minggu pertama program spesialisasi.</p>	4	180

	<p><i>Rapid Prototyping - Design Deliverables</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta mampu membuat hasil <i>research</i> UX ke UI ● Peserta memahami <i>prioritization matrix</i> dan implementasinya terhadap <i>product roadmap</i> ● Peserta memahami <i>User Flow</i> dan <i>Information Architecture</i> ● Peserta mampu membuat <i>wireframe</i> yang <i>clear</i> dan dapat dimengerti ● Peserta mampu membuat <i>UI Design</i> yang <i>accessible</i> ● Peserta mampu menerapkan <i>redesign</i> dari aplikasi yang tidak <i>accessible</i> ● Peserta memahami dasar dasar <i>UI Design</i> ● Peserta mampu membuat <i>mock up</i> menarik dan interaktif ● Peserta memahami apa itu <i>design system</i> ● Peserta mampu membuat penamaan <i>Design System</i> agar dapat mudah dipahami <i>developer</i> ● Peserta memahami pentingnya <i>UX writing</i> dalam <i>UI/UX process</i> ● Peserta mampu melakukan <i>research</i> untuk menentukan <i>writing guideline</i> ● Peserta memahami komponen-komponen UI ● Peserta mampu membuat tulisan <i>user actions</i>, seperti <i>dialogs</i>, <i>CTAs & buttons</i> ● Peserta mampu membuat penulisan dengan komunikasi yang efektif, seperti notifikasi, peringatan, dan <i>errors</i> 	<p>Pembelajaran modul ini akan dilaksanakan dengan alur topik sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <i>Introduction to Figma</i>, 2) <i>Wireframe</i>, 3) <i>How to Create Accessible UI Design</i>, 4) <i>Fundamental of UI Design & How to Create Mock Up</i>, 5) <i>Design System</i>, 6) <i>UX Writing Fundamental & Tone and Voice in UX Writing</i>, 7) Menulis sesuai Komponen UI, 8) <i>Mock Up Review & Feedback</i>, 9) <i>Prototyping & Motion Design</i>, 10) <i>Business Understanding</i>, 11) <i>Usability Testing (UT)</i>, 12) <i>UI/UX Design Portfolio</i>. 		
--	---	---	---	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ● Peserta mampu membuat penulisan <i>user inputs</i>, seperti <i>lists & forms</i> ● Peserta mampu membuat <i>copy</i> sebagai <i>404 pages, progress indicators</i> ● Peserta mampu membuat <i>mock up</i> ● Peserta mampu membuat <i>prototype</i> yang interaktif (bersifat <i>hands on/demo</i> oleh Tutor dan diikuti <i>student</i>) ● Peserta mampu menerapkan <i>Motion Design</i> ● Peserta mampu mengevaluasi kemungkinan yang terjadi apabila tidak memperhatikan <i>insight</i> dari proses UI/UX terhadap perusahaan ● Peserta memahami definisi dan urgensi <i>Usability Testing (UT)</i> ● Peserta mampu melakukan <i>usability testing</i> untuk mengembangkan <i>prototype</i> yang interaktif ● Peserta mampu melakukan dan membuat <i>report usability testing</i> ● Peserta memahami bagaimana membuat portofolio yang ideal ● Peserta mampu menerapkan pembuatan kerangka portofolio 			
Proyek Akhir	Proyek Akhir	Peserta mampu membuat sebuah <i>problem statement</i> dari hasil <i>research</i> dan membuat solusi dalam bentuk design serta memvalidasi solusi dalam bentuk <i>case study</i> .	Merupakan implementasi kegiatan pada tahap pembelajaran <i>Specific Technical Skills</i> untuk mempraktikkan ilmu spesialisasi yang telah diajarkan secara mandiri.	6	270

			<p>Peserta akan mendapatkan materi pendamping untuk pembelajaran individu dan instruksi singkat untuk membuat sebuah <i>final project</i>, yaitu menentukan <i>problem statement</i> berdasarkan riset yang telah dilakukan dan membuat desain hingga pada level <i>prototype</i> sebagai solusi dari <i>problem statement</i>. <i>Tools</i> yang digunakan: Laptop, Internet, Figma, Miro/FigJam.</p>		
--	--	--	--	--	--

Tabel 2. 1 Deskripsi Pekerjaan

II.4 Jadwal Kerja

Kegiatan Studi Independen Bersertifikat ini dilakukan secara online *synchronous* dan *asynchronous*. Pembelajaran *synchronous* terdiri dari sesi *live class* dan sesi mentoring dengan mentor PZSIB melalui Zoom. *Live class* dilaksanakan 2-3 kali dalam seminggu dengan penentuan hari dan jam yang berbeda beda. Durasi *live class* yaitu 2 jam setiap pertemuannya. Sementara mentoring dilakukan 1 kali dalam seminggu yang dilaksanakan setiap hari sabtu dari jam 09.00 – 10.00 dengan durasi 1 jam. Untuk pembelajaran *asynchronous* berupa materi dan bahan ajar yang dapat selalu diakses di *platform* Canvas. Selain itu juga terdapat *Assessment* disetiap minggunya. Berikut detail dari kerangka pembelajaran sejumlah total 20 SKS (900 jam).

1. Fundamental

Hari & Tanggal	Waktu (WIB)	Aktifitas	Jenis Kegiatan
Senin, 20 Februari 2023	15.00-16.30	Perkenalan Pengajar dan Agenda Belajar	Kelas Langsung
	Batas waktu: 23.59	Penilaian awal C1	Asesmen
Selasa, 21 Februari 2023	14.00-16.00	Membangun Penalaran dan Pernyataan	Kelas Langsung
Kamis, 23 Februari 2023	18.30-20.30	Membangun argumen	Kelas Langsung
Senin, 27 Februari 2023	Batas waktu: 23.59	Artikel Reflektif: Cara Berpikir yang Benar	Asesmen

Rabu, 01 Maret 2023	16.00-18.00	Menentukan Definisi dan Argumen Utama	Kelas Langsung
Jumat, 03 Maret 2023	16.00-17.30	SUMATIF 1: Mengerjakan soal bahasa Inggris, matematika, dan logika	Asesmen
Senin, 06 Maret 2023	16.00-18.00	Tonggak 1: Keterampilan Berpikir dan Menulis	Kelas Langsung
Rabu, 08 Maret 2023	14.00-16.00	Pemikiran Ilmiah: Apa, Bagaimana, dan Mengapa	Kelas Langsung
Kamis, 09 Maret 2023	18.30-20.30	Integrasi: Penalaran, Sains, Argumentasi	Kelas Langsung
	Batas waktu: 23.59	Membuat Tinjauan Kritis	Asesmen
Jumat 10 Maret 2023	16.00-18.00	SUMATIF 2: Mengerjakan soal bahasa Inggris, matematika, dan logika	Asesmen

Tabel 2. 2 Jadwal Kerja Fundamental

2. UI/UX In Product Design: From Design Thinking To Rapid Prototyping

No	Topic Live Class	Tanggal	Jam
1	Introduction and Design Thinking Implementation in UI/UX Design	Selasa, 14 Maret 2023	19.00 - 21.00 WIB
2	The Importance of Understanding Product	Rabu, 15 Maret 2023	19.00 - 21.00 WIB

3	Understanding User Experience	Senin, 20 Maret 2023	19.00 - 21.00 WIB
4	User Research Methods	Selasa, 21 Maret 2023	19.00 - 21.00 WIB
5	Research Insight and Reporting	Sabtu, 1 April 2023	13.00 - 15.00 WIB
6	Ideation	Minggu, 2 April 2023	13.00 - 15.00 WIB
7	UX Research Portfolio	Sabtu, 8 April 2023	13.00 - 15.00 WIB
8	Introduction to Figma	Minggu, 9 April 2023	13.00 - 15.00 WIB
9	Wireframe	Minggu, 16 April 2023	13.00 - 15.00 WIB
10	How to Create Accessible UI Design	Senin, 17 April 2023	13.00 - 15.00 WIB
11	Fundamental of UI Design & How to Create Mock Up	Selasa, 18 April 2023	13.00 - 15.00 WIB
12	Design System	Jumat, 28 April 2023	19.00 - 21.00 WIB
13	UX Writing Fundamental & Tone and Voice in UX Writing	Selasa, 2 Mei 2023	19.00 - 21.00 WIB
14	Menulis sesuai komponen UI	Rabu, 3 Mei 2023	19.00 - 21.00 WIB
15	Mock Up Review & Feedback	Selasa, 9 Mei 2023	19.30 - 21.30 WIB
16	Prototyping & Motion Design	Jumat, 12 Mei 2023	19.00 - 21.00 WIB
17	Usability Testing (UT)	Rabu, 17 Mei 2023	19.00 - 21.00 WIB

18	Business Understanding	Jumat, 19 Mei 2023	19.00 - 21.00 WIB
19	UI/UX Design Portfolio	Selasa, 23 Mei 2023	19.00 - 21.00 WIB
20	Final Project Kickoff: End-to-end UI/UX design	Selasa, 30 Mei 2023	19.00 - 21.00 WIB
21	Final Project: End-to-end UI/UX design	Selasa, 6 Juni 2023	19.00 - 21.00 WIB
22	Presentasi Final Project + Career Coaching	Sabtu, 13 Juni 2023	19.00 - 21.00 WIB
23	Graduation day	Senin, 19 Juni 2023	14.00 – 16.00 WIB

Tabel 2. 3 Jadwal Kerja UI/UX In Product Design