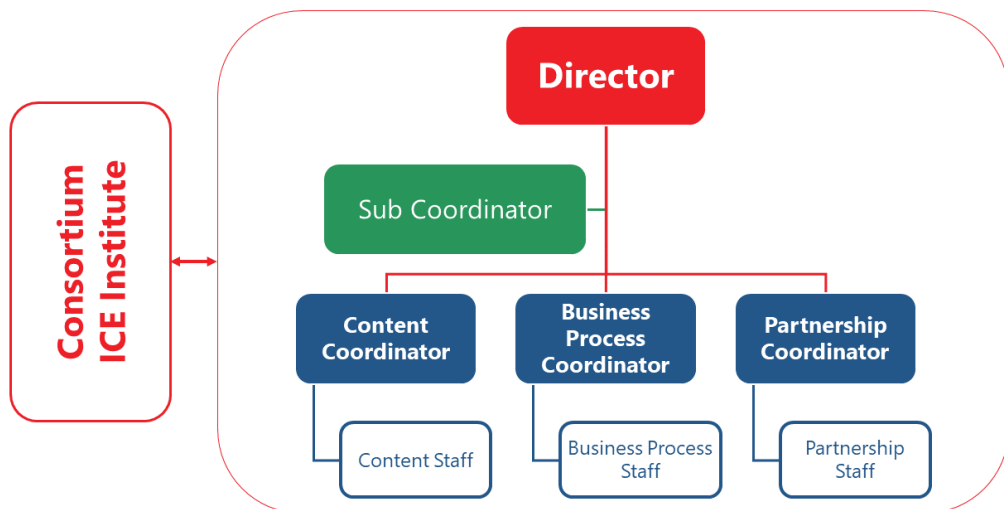


## Bab II ICE Institute

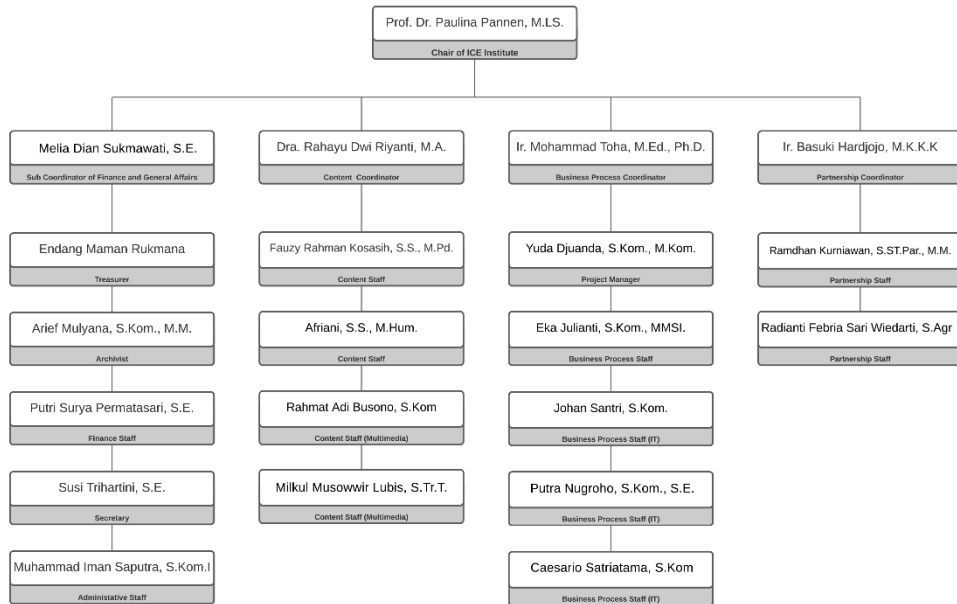
### II.1 Struktur Organisasi

ICE Institute adalah Indonesia Cyber Education Institute, merupakan pusat kuliah online yang terakreditasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Menyediakan bermacam kuliah online dari banyak Perguruan Tinggi dan penyedia pembelajaran daring di seluruh Indonesia. Tujuan utama dari ICE Institute adalah untuk memfasilitasi penyediaan pendidikan berkualitas sekaligus menjamin kualitas layanan pembelajaran daring dan pendidikan jarak jauh. Lewat ICE Institute, pengguna akan termudahkan dalam memilih kuliah online yang tepat untuk pengembangan karir di era Industri 4.0.



Gambar 2. 1 Consortium ICE Institute

## ICE INSTITUTE ORGANIZATIONAL STRUCTURE



*Gambar 2. 2 Struktur Organisasi ICE Institute*

### II.2 Lingkup Pekerjaan

Seorang mentor akan membina 10 – 15 mahasiswa per mata kuliahnya. Mentor bertugas menyampaikan materi tentang dasar-dasar game, memberikan penilaian pada peserta, dan mengarahkan peserta saat pengerjaan Project Akhir (PA).

Lingkup pekerjaan peserta adalah mengikuti video conference bersama mentor sesuai agenda kelas, belajar mandiri melalui platfor E-Learning dan melengkapi logbook hingga program selesai.

### II.3 Deskripsi Pekerjaan

Berikut adalah deskripsi pekerjaan peserta sebelum pengerjaan PA:

- a. Mengikuti pre-test.
- b. Mengikuti kelas sesi pagi pada pukul 09.20 hingga 11.00 WIB.
- c. Mengikuti kelas sesi siang pada pukul 13.20 hingga 15.00 WIB.

- d. Mengulang materi yang telah disampaikan di kelas sesi pagi dan siang, setelah kelas sesi siang, selama 3 jam (self-study).
- e. Mengerjakan latihan individu atau kelompok yang diberikan oleh mentor saat kelas berlangsung.
- f. Mengerjakan tugas yang diberikan mentor hingga batas waktu tertentu.
- g. Mengikuti post-test.

Student memiliki peran CEO selama pengerjaan PA, dengan deskripsi pekerjaan sebagai berikut:

- a. Mengambil kebijakan pelaksanaan project
- b. Memberi ringkasan dan petunjuk kerja pengerjaan project
- c. Mencari assets
- d. Menyusun dan membuat pemrograman, membuat design dan evaluasi model yang berkaitan dengan pengembangan project
- e. Melengkapi bagian hasil analisis dengan intepretasinya

## II.4 Jadwal Kerja

Program ini berlangsung setiap hari kerja (Senin sampai Jumat) selama 8 jam per harinya. Kegiatan yang dilakukan per minggunya dapat dilihat dari tabel berikut :

Kegiatan	Week								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	14-Feb	21-Feb	28-Feb	07-Mar	14-Mar	21-Mar	28-Mar	04-Apr	11-Apr
Introduction to Unity Game Engine: Binus - 3 sks	VC1			VC2/ Quiz1	VC3			VC4/ Quiz2	
Pembuatan Game PONG 2D : Binus - 2 sks		VC1			VC2/ Quiz1	VC3		VC4/ Quiz2	
Pembuatan Game Side Scrolling/Platformer 2D: Binus - 2 sks		VC1			VC2/ Quiz1	VC3		VC4/ Quiz2	

Pembuatan Game Top-Down Shooter 2D: Binus - 2 sks		VC1			VC2/ Quiz1	VC3		VC4/ Quiz2	
Pembuatan Game First Person Shooter 3D: TELU - 2 sks		VC1			VC2/ Quiz1	VC3		VC4/ Quiz2	
Pembuatan Game Third Person Shooter 3D: TELU - 2 sks		VC1			VC2/ Quiz1	VC3		VC4/ Quiz2	
Penerapan Monetisasi dalam Game: TELU - 2 sks		VC1			VC2/ Quiz 1	VC3		VC4/ Quiz 2	

Tabel 2. 1 Jadwal Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Week							
	1	2	3	4	5	6	7	8
	25-28 April	2-6 Mei	9-13 Mei	16-20 Mei	23-27 Mei	30 Mei – 3 Juni	6-10 Juni	13-17 Juni
Coding								
Memasukkan aset - aset dari game artist								
Sharing Session								
Meeting Zoom								
Bug Fixing dan Pengumpulan								
Membuat fitur - fitur Game								

Tabel 2. 2 Jadwal Game Programmer Pengerjaan Project Capstone

Program ini berlangsung dari bulan Februari 2022 sampai dengan bulan Juli 2022.