

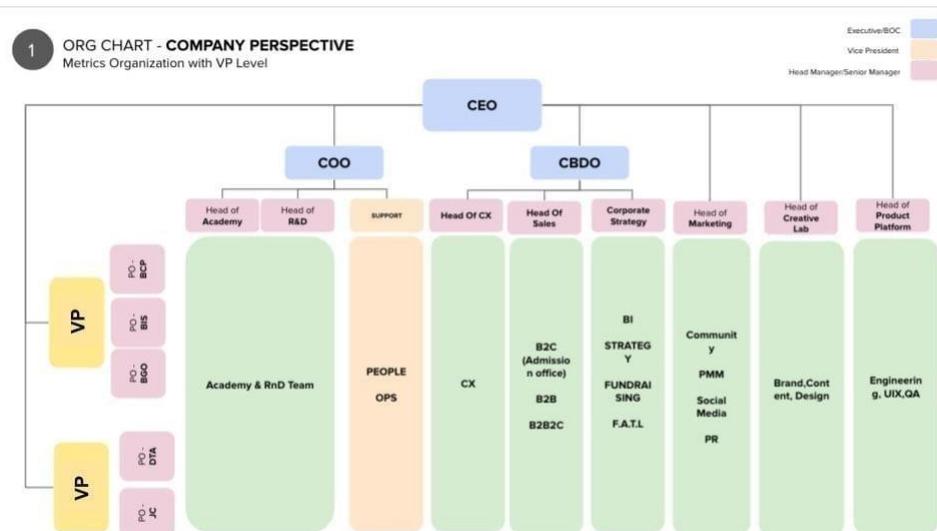
## BAB II ORGANISASI ATAU LINGKUNGAN ORGANISASI MITRA MSIB

### 2.1. Struktur Organisasi

Binar Academy adalah lembaga pendidikan non-formal yang bertujuan untuk menghasilkan talenta-talenta digital yang berkompetensi. Lembaga ini didirikan pada tahun 2016 di Jakarta oleh Alamanda Shantika, Dita Aisyah dan Seto Loreno. Kini Binar Academy memiliki lokasi yang tersebar di berbagai kota di Indonesia seperti Jakarta, Batam, Kupang, Ambon, Yogyakarta dan Tangerang. Adapun logo dari Binar Academy yang dapat dilihat pada Gambar 2.1 serta struktur organisasi yang dapat dilihat pada Gambar 2.2



Gambar 2. 1 Logo Binar Academy



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Binar Academy

## 2.2. Lingkup Pekerjaan

Adapun ruang lingkup dari program UI/UX *Research & Design* ini, diantaranya adalah:

### 1. Fundamental UI/UX

Fundamental UI/UX ini terdiri dari pembelajaran mengenai sejarah, pengenalan, mengapa UI/UX Penting, dan pendahuluan untuk materi *Design Thinking*. Dalam bagian ini, standar kompetensi yang dikedepankan adalah memahami fundamental UI/UX, dengan pencapaiannya yaitu membuat ringkasan atau *summary* terkait seluk beluk UI/UX serta memilih satu periode yang menurut peserta paling menarik.

### 2. *Design Thinking*

Pembahasan tentang materi *Design Thinking* ini dibagi ke dalam beberapa minggu pertemuan. Pada minggu pembahasan *Design Thinking* ini dibagi ke dalam lima pertemuan sesuai dengan tahapan *Design Thinking* itu sendiri. Pertama, peserta didik akan diberikan materi mengenai proses *empathizing*, lalu kemudian proses *defining* dan *ideation*, lalu proses *prototyping*, hingga yang terakhir adalah proses *testing*. Masing-masing proses tahapan tersebut dilakukan dengan bimbingan dan kasus yang telah ditentukan oleh masing-masing mentor.

### 3. Portofolio UI/UX

Pembelajaran mengenai portofolio ini dilakukan untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam pembuatan portofolio dengan studi kasus untuk dipublikasikan pada *platform* online. Juga, peserta didik diberikan pembelajaran mengenai materi *UX writing* yang berguna untuk menyajikan konten dalam UI/UX peserta didik kepada *stakeholder*.

### 4. Peran UI/UX

Pada bagian ini, peserta didik diberikan pemahaman sebagai seorang yang memiliki peran sebagai UI/UX *researcher* ataupun *designer* dalam suatu proyek perangkat lunak serta manajemennya. Serta melakukan kolaborasi tim dengan peran yang sesuai

### 2.3. Deskripsi Pekerjaan

1.	Fundamental UI/UX	
	Standar kompetensi :	Memahami fundamental UI/UX
	Pencapaian :	Membuat ringkasan atau summary terkait seluk beluk UI/UX serta memilih satu periode yang menurut peserta paling menarik.
2.	Design Thinking	
	<b>• Proses Empathizing</b>	
	Standar kompetensi :	Memahami design thinking proses empathizing dan melakukan riset untuk kebutuhan UI/UX
	Pencapaian :	Menyusun rencana sebuah UX Research
	<b>• Proses Defining &amp; Ideation</b>	
	Standar kompetensi :	Memahami design thinking process defining & ideation dengan komponen di dalamnya untuk mendefinisikan permasalahan, memvalidasi, dan mencari ide solusi dari permasalahan user.
	Pencapaian :	Membuat rencana desain sebuah produk untuk menyelesaikan masalah
	<b>• Proses Prototyping</b>	
	Standar kompetensi :	Mampu membuat <i>prototype product</i> dengan menggunakan <i>design system</i> yang sudah disusun
	<b>Pencapaian</b> :	Membuat prototipe dan sebuah design system menggunakan Figma
	<b>• Proses Testing</b>	
	Standar kompetensi :	Memahami mekanisme testing untuk diterapkan pada desain produk yang telah dibuat dalam memperoleh feedback dari calon pengguna untuk iterasi berikutnya
	<b>Pencapaian</b> :	Melakukan usability testing prototype aplikasi yang telah di desain
3.	Portofolio UI/UX	
	<b>• UX Writing</b>	
	Standar kompetensi :	Memahami UX Writing dan menerapkan keahlian UI/UX Revamp untuk dipublikasikan pada stakeholder
	Pencapaian :	Melakukan UI/UX Revamp
	<b>• Portofolio UI/UX</b>	
	Standar kompetensi :	Menyusun portofolio UI/UX berdasarkan suatu studi kasus
	Pencapaian :	Membuat UI/UX portofolio kemudian di unggah pada platform behance/dribbble
4.	Peran UI/UX	
	<b>• Peran UI/UX</b>	

Standar kompetensi :	Memahami peran UI/UX dalam pengembangan perangkat lunak dan manajemen proyek
Pencapaian :	Melakukan penyusunan presenting design Dengan project planning untuk disampaikan kepada stakeholder
<b>• Kolaborasi Tim</b>	
Standar kompetensi 1 :	Mampu mengimplementasikan kolaborasi tim dengan menggunakan collaboration tools.
Standar kompetensi 2 :	Mendapatkan insight dari hasil riset untuk merancang alur dan konten saat manusia/user berinteraksi dengan sistem/produk
Standar kompetensi 3 :	Membuat interactive prototype yang dapat dipresentasikan pada stakeholder
Pencapaian :	Membuat sebuah desain produk dalam bentuk aplikasi mobile dan website yang mampu memecahkan permasalahan user dengan tema yang sudah ditentukan meliputi Fintech, Edutech, E-commerce dan Online Travel Agent/Leisure Platform.

#### 2.4. Jadwal MSIB (Project dan pembelajaran)

Jadwal kegiatan peserta studi independen di Binar Academy mengikuti jadwal yang telah ditentukan oleh pihak yang ada pada tempat belajar terkait dari tanggal 14 Februari 2022 hingga 22 Juli 2022. Adapun pembelajaran atau *Focus Group Discussion* secara daring yang dilakukan sebagai rutinitas yang biasa dilakukan penulis selama di Binar Academy.

Pembelajaran terdiri dari 23 minggu dengan pembahasan chapter 0 hingga chapter 12. Pada masing-masing chapter terdapat challenge yang perlu diselesaikan untuk memperoleh penilaian yang diakhir akan diakumulasikan untuk dinyatakan seorang peserta didik dapat lulus dalam pembelajaran atau tidak. Lalu pada minggu ke 18 hingga minggu ke 23, dilakukan pembuatan *final project* yang dikelompokkan dengan kelas Product Manager.

*Final project* tersebut dibuat dengan *framework* sprint yang terdiri dari 4 kali *sprint*. Dalam *sprint* tersebut terdiri tahapan-tahapan *design thinking* untuk para UI/UX *researcher* dan *designer*. Lalu di akhir *sprint* akan dilakukan presentasi *final project* secara keseluruhan.