

BAB II ORGANISASI ATAU LINGKUNGAN ORGANISASI MITRA MSIB

2.1 Struktur Organisasi

Berdasarkan *website* terdapat struktur organisasi bagi pendiri Binar Academy, yaitu:

2.1.1 Alamanda Shantika

Setelah menyelesaikan perjalanannya yang luar biasa di GOJEK, Alamanda memulai petualangan baru untuk menyebarkan semangat belajar dan berpikir ke depan untuk mencapai pembangunan yang berkelanjutan terjadi di Indonesia. Mengikuti mimpinya tersebut, Alamanda Shantika membangun Binar Academy, sebagai sarana untuk berkontribusi secara langsung terhadap pembangunan ekosistem digital dan teknologi yang sehat melalui talenta-talenta bangsa yang Binar Academy lahirkan.

2.1.2 Dita Aisyah

Dita Aisyah kembali ke Indonesia dari Amerika Serikat dan harus beradaptasi tidak hanya dengan budaya tetapi juga dalam pekerjaannya di mana ia melakukan transisi dari bekerja di bidang politik ke teknologi. Dimulai sebagai Analis Bisnis di GOJEK dan kemudian mengelola tim Pemasaran untuk layanan kecantikan on demand (GO-GLAM). Di sanalah dia bertemu Alamanda Shantika dan Seto Lareno, sesama pendiri Binar Academy. Selama proses transisi tersebut, Dita menyadari tentang ketidaksetaraan kesempatan dan pendidikan di seluruh Indonesia dan berharap keterlibatannya di Binar Academy adalah batu loncatan untuk menutup kesenjangan itu dan membuat pendidikan kelas dunia lebih mudah diakses oleh semua orang, terlepas dari latar belakang sosial ekonomi atau lokasi geografis.

2.1.3 Seto Lareno

Menghabiskan 9 tahun di industri kreatif dan berkaitan erat dalam mengembangkan potensi manusia serta lingkungan yang berkelanjutan. Aktif membangun komunitas serta pendidikan di area pedesaan, dari Kalimantan hingga Indonesia bagian timur. Lalu terlibat aktif di GOJEK dalam mengembangkan tim. Setelah melalui berbagai pengalaman dari berbagai macam industri, Seto semakin percaya bahwa potensi manusia di Indonesia sangatlah besar namun ketidakmerataan akses pendidikan dan infrastruktur menjadi masalah. Maka dari itu,

Seto merasa bahwa visi dan misi yang Binar Academy miliki sesuai dengan nilai dan kepercayaan yang Seto miliki untuk memberikan akses pendidikan berkualitas dan aktual ke setiap penjuru Indonesia.

2.3 Lingkup Pekerjaan

Pada kelas *UI/UX Designer* di Binar Academy berjalan selama 6 bulan atau 1 semester yang dimulai pada tanggal 14 Februari 2022 dan berakhir pada tanggal 22 Juli 2022. Kelas setiap hari dimulai dari hari Senin hingga hari Jumat pada pukul 19.00-22.00 WIB. Cara belajarnya adalah selama 2 minggu meliputi 1 chapter yang sudah mencakup *challenge* dan *quiz* lainnya. Setiap minggu peserta SIB diminta untuk mengisi *Evaluation Form* guna memberi kritik dan saran bagi fasilitator maupun kelas masing-masing.

2.3 Deskripsi Pekerjaan

Pada kelas *UI/UX Designer* di Binar Academy, kami semua diajarkan ilmu tentang *UI/UX Research* dan *Design* dari dasar dan dibimbing oleh fasilitator kelas, karena peserta yang ikut tidak hanya dari prodi *IT* saja, tetapi dari seluruh prodi di Indonesia yang tertarik dengan dunia *digital*.

Selain belajar bersama fasilitator dan teman-teman kelas, di Binar Academy juga mengadakan *final project* untuk mengasah kemampuan yang sudah diterima selama materi dan diterapkan secara langsung dalam membuat *project* bersama PM yang dimulai dari bulan Mei sampai bulan Juli selama 3 *Sprint*. Kelas *UI/UX-28* mendapat tugas untuk membuat sebuah *e-commerce* dan kelompok saya membuat *e-commerce* yang bertujuan untuk memperjual belikan barang teknologi secara *online* yang bernama **Tech.an**. Dalam satu kelompok memiliki 5 orang sebagai *UI/UX Designer* dan 3 orang sebagai PM yang memiliki tugas dan tanggung jawab masing-masing.

2.4 Jadwal Kerja

Rincina kegiatan belajar selama di Binar Academy yang mengacu pada *logbook* Kampus Merdeka dapat dilihat seperti di bawah ini:

Tabel 1. Jadwal Kerja *UI/UX-28*

Tanggal	Minggu ke-	Chapter	Kegiatan
14 Februari – 18 Februari 2022	1	1	Sejarah <i>UI/UX</i> dan pengenalan <i>Design Thinking</i>
21 Februari – 25 Februari 2022	2	1	Presentasi <i>Challenge 1</i>

28 Februari – 4 Maret 2022	3	2	<i>Design Thinking: Empathize</i> , metode <i>UX Research</i> , <i>Research Objectives</i> , dan <i>Research Timeline</i>
7 Maret – 11 Maret 2022	4	2	Presentasi <i>Challenge 2</i>
14 Maret – 18 Maret 2022	5	3	<i>Design Thinking: Define, Design Thinking: Ideate</i> , dan peralatan <i>UI/UX Design</i>
21 Maret – 25 Maret 2022	6	3	Presentasi <i>Challenge 3</i>
28 Maret – 1 April 2022	7	4	<i>Design Thinking: Prototype</i> , memulai proses desain, dan <i>Design System</i>
4 April – 8 April 2022	8	4	Presentasi <i>Challenge 4</i>
11 April – 15 April 2022	9	5	Desain baik dan buruk, <i>Design Thinking: Test</i> , dan <i>Design Handoff</i>
18 April – 22 April 2022	10	5	Presentasi <i>Challenge 5</i>
25 April – 29 April 2022	11	6	<i>UX Writing</i> dan <i>UI/UX Redesign</i>
2 Mei – 6 Mei 2022	12	-	Libur Lebaran
9 Mei – 13 Mei 2022	13	6	Presentasi <i>Challenge 6</i>
16 Mei – 20 Mei 2022	14	7	Studi kasus dan menyusun portofolio
23 Mei – 27 Mei 2022	15	7	Presentasi <i>Challenge 8</i>
30 Mei – 3 Juni 2022	16	8	Peran <i>UI/UX</i> dalam Pengembangan Perangkat Lunak, Manajemen Proyek, Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak dan <i>UI/UX</i> dan <i>Scrum</i>

6 Juni – 10 Juni 2022	17	8	Presentasi <i>Challenge 8</i>
13 Juni – 17 Juni 2022	18	9	<i>Sprint 1</i>
20 Juni – 24 Juni 2022	19	9	<i>Sprint Review 1</i>
27 Juni – 1 Juli 2022	20	10	<i>Sprint 2</i>
4 Juli – 8 Juli 2022	21	10	<i>Sprint Review 2</i>
11 Juli – 15 Juli 2022	22	11	<i>Sprint 3</i>
18 Juli – 22 Juli 2022	23	11	<i>Sprint Review 3</i>
25 Juli 2022	24	11	<i>Showcase Final Project</i>