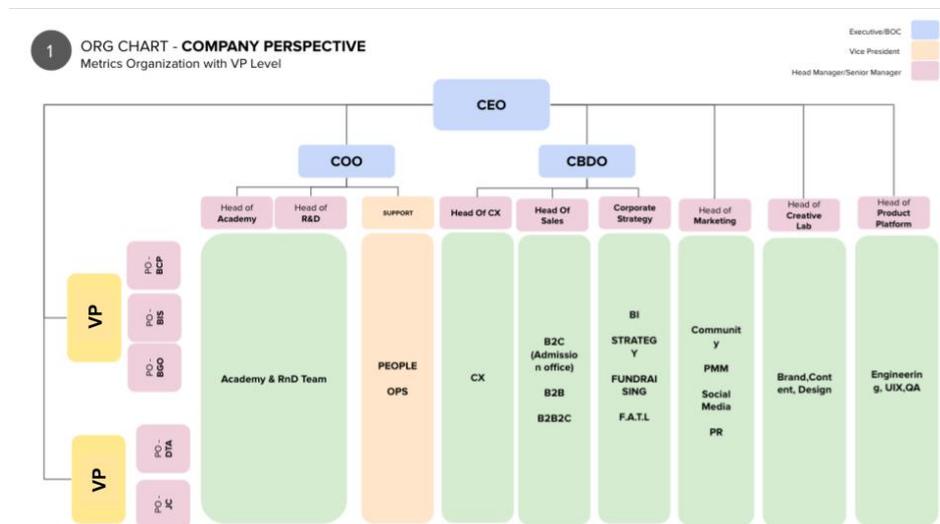


Bab II Lingkungan Organisasi PT Lentera Bangsa Benderang

II.1 Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi merupakan sebuah garis penugasan formal yang menunjukkan alur tugas dan tanggung jawab setiap anggota perusahaan, perusahaan serta hubungan antar pihak dalam organisasi yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan organisasi. Struktur organisasi dari PT Lentera Bangsa Benderang.



II.2 Lingkup Pekerjaan

Dalam program ini, penulis berkesempatan untuk mengikuti program Studi Independen Kampus Merdeka dalam UI/UX *Research & Design Course* di PT. Lentera Bangsa Benderang. Dalam pelaksanaan aktivitas Studi Independen UI/UX *Research & Design* mencakup beberapa lingkup pekerjaan antara lain:

1. **Pembelajaran *Online Learning*** : Dilaksanakan setiap hari kerja Senin hingga Jumat bersama fasilitator dari *Binar Academy* dengan materi yang berbeda setiap harinya selama 5 bulan yang terdiri dari 110 sesi. Disini selain dilakukannya pembelajaran, peserta program Studi Independen Kampus Merdeka bisa melakukan sesi konsultasi dengan fasilitator terkait dengan bidang UI/UX ini.

2. **Tugas Setiap Akhir Materi** : Setiap 1 minggu setelah diberikannya materi dari fasilitator, peserta program Studi Independen Kampus Merdeka mendapatkan tugas terkait materi tersebut.
3. **Final Project** : Dilaksanakan pada akhir program Studi Independen secara berkelompok. Kegiatan ini merupakan salah satu syarat kelulusan program. Pada kegiatan ini mahasiswa membuat UI Design sesuai dengan tema yang dipilih dengan menerapkan semua ilmu yang telah dipelajari selama program Studi Independen berlangsung.
4. **Psychological Check Up** : Apabila peserta program Studi Independen Kampus Merdeka sedang memerlukan pendampingan psikologis, Binar Academy menyediakan *Psychological Check Up* untuk mengetahui kondisi para peserta saat itu agar proses pembelajaran menjadi efektif.
5. **Psychological Class** : Program ini dilaksanakan dalam bentuk webinar yang diisi oleh pembicara yang ahli pada bidangnya serta adanya *sharing session*.

II.3 Deskripsi Pekerjaan

Aktivitas Studi Independen UI/UX Research & Design meliputi pembelajaran individu dan project akhir dalam bentuk tim. Pada pembelajaran bersama fasilitator, setiap peserta akan mengikuti kelas dalam bentuk *synchronous* (online melalui Zoom Meeting bersama fasilitator dari Binar Academy) dimana peserta mendapatkan materi sesuai pada bidangnya dan dapat berkonsultasi terkait materi yang dipelajarinya.

Selain itu, setiap peserta akan memiliki pembimbing sebagai tempat konsultasi jika ditemui kesulitan non-akademik dalam mengikuti pembelajaran. Pada program studi independen ini, setiap 1 minggu setelah diberikannya materi dari fasilitator, peserta program Studi Independen Kampus Merdeka mendapatkan tugas terkait materi tersebut yang kemudian dipresentasikan di kelas bersama fasilitator serta peserta yang lain.

Pada *final project*, peserta akan diberikan tugas secara berkelompok. Dimana satu kelompok terdiri atas peserta dari kelas *Product Manager* dan kelas *UI/UX Research & Design* dengan tema yang ditentukan dari pihak Binar Academy.

II.4 Jadwal Pembelajaran

Tabel 2.1 Jadwal pembelajaran

Minggu ke-	Pelaksanaan	Materi
1	14 Februari 2022 – 18 Februari 2022	1) Sejarah UI/UX 2) Pemecahan masalah 3) Desing Thinking
2	21 Februari 2022 – 25 Februari 2022	Presentasi hasil tugas yang telah diberikan sesuai materi minggu sebelumnya
3	28 Februari 2022 – 04 Maret 2022	1) Design Thinking Emphatize 2) UX Researcher 3) Research Objective 4) Research TimelineMetode UX Research
4	07 Maret 2022 – 11 Maret 2022	Presentasi hasil tugas yang telah diberikan sesuai materi minggu sebelumnya
5	14 Maret 2022 – 18 Maret 2022	1) Design Thiking Define 2) Design Thinking Ideate 3) Peralatan UI/UX
6	21 Maret 2022 – 25 Maret 2022	1) Flowchart 2) Wireframe 3) Wireflow 4) Presentasi hasil tugas yang telah diberikan sesuai materi minggu sebelumnya

7	28 Maret 2022 – 01 April 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1) Prototyping 2) Brand Identity Design 3) Design System 4) Moodboard
8	04 April 2022 – 08 April 2022	Presentasi hasil tugas yang telah diberikan sesuai materi minggu sebelumnya
9	11 April 2022 – 15 April 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1) Design Thinking Test 2) Design Handoff 3) Desain Baik vs Buruk
10	18 April 2022 – 22 April 2022	Pembahasan dan presentasi hasil tugas yang telah diberikan sesuai materi minggu sebelumnya
11	25 April 2022 – 29 April 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1) UX Writing 2) UI/UX Redesign 3) Penggunaan Referensi 4) Cara Mempresentasikan Design
12	02 Mei 2022 – 06 Mei 2022	Libur/cuti Hari Raya Idul Fitri
13	09 Mei 2022 – 13 Mei 2022	Presentasi hasil tugas yang telah diberikan sesuai materi minggu sebelumnya
14	16 Mei 2022 – 20 Mei 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1) Studi Kasus 2) Cara menyusun portofolio
15	23 Mei 2022 – 27 Mei 2022	Presentasi hasil tugas yang telah diberikan sesuai materi minggu sebelumnya
16	30 Mei 2022 – 03 Juni 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1) Peran UI/UX dalam Pengembangan Perangkat Lunak 2) Manajemen Proyek 3) Metode Pengembangan Perangkat Lunak 4) UI/UX dan Scrum

17	06 Juni 2022 – 10 Juni 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1) UI/UX dan Scrum 2) Trello 3) Ideaboardz 4) Final Project 5) Presentasi hasil tugas yang telah diberikan sesuai materi minggu sebelumnya
18	13 Juni 2022 – 17 Juni 2022	Mengerjakan dan menyelesaikan <i>final project</i> bersama tim Product Manager
19	20 Juni 2022 – 24 Juni 2022	Mengerjakan dan menyelesaikan <i>final project</i> bersama tim Product Manager
20	27 Juni 2022 – 01 Juli 2022	Mengerjakan dan menyelesaikan <i>final project</i> bersama tim Product Manager
21	04 Juli 2022 – 08 Juli 2022	Mengerjakan dan menyelesaikan <i>final project</i> bersama tim Product Manager
22	11 Juli 2022 – 15 Juli 2022	Mengerjakan dan menyelesaikan <i>final project</i> bersama tim Product Manager
23	17 Juli 2022 – 22 Juli 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengerjakan dan menyelesaikan <i>final project</i> bersama tim Product Manager 2) Showcase produk yang telah dibuat