

BAB 2

GAMBARAN UMUM

2.1. Struktur Organisasi



Gambar 2. 1 Logo Lama Binar Academy

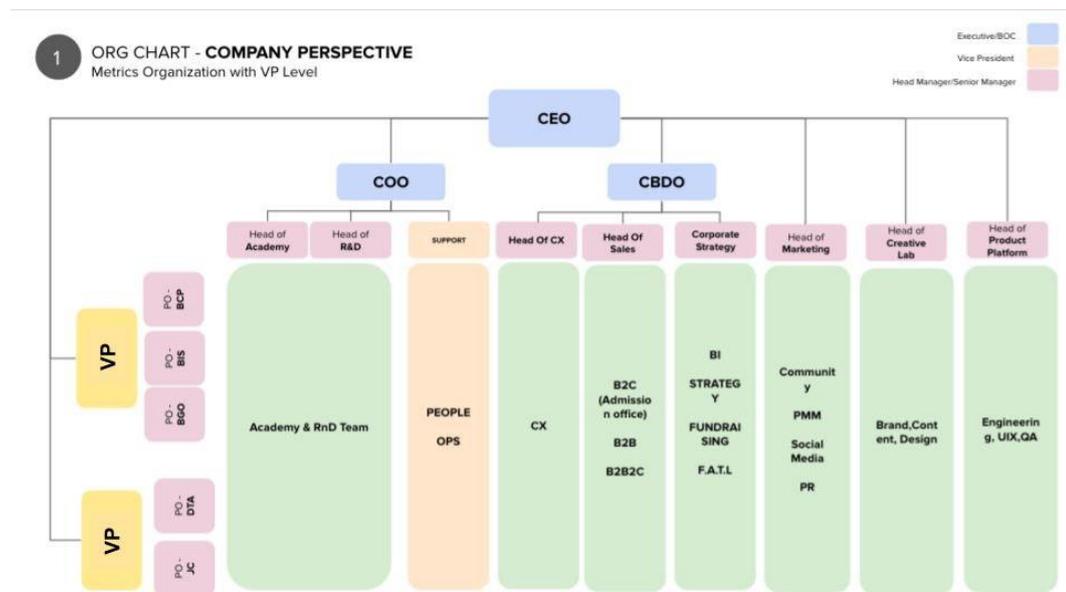
PT Lentera Bangsa Benderang (Binar *Academy*) adalah pionir dalam sektor startup edutech yang berfokus pada pengembangan keterampilan dan talenta digital dengan tujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar. Binar *Academy* didirikan pada tahun 2016 oleh Alamanda Shantika, Dita Aisyah, dan Seto Lareno. Saat ini, Binar *Academy* memiliki lokasi di berbagai kota di Indonesia, termasuk Jakarta, Batam, Kupang, Ambon, Yogyakarta, dan Tangerang[2].



Gambar 2. 2 Logo Baru Binar Academy

Binar *Academy* menawarkan berbagai kelas daring yang terkait dengan industri digital kontemporer, meliputi bidang seperti *Data Science*, *Quality*

Assurance, Frontend Engineering, Backend Engineering, Digital Marketing, Business Intelligence Engineering, Mobile Development (Android), Product Management, Business Intelligence Analysis, Full-Stack Web Development, serta UI/UX Research & Design. Binar Academy merupakan platform yang ideal untuk pembelajaran, pengembangan karier, dan penggalian potensi di berbagai sektor industri.



Gambar 2. 3 Struktur Organisasi PT. Lentera Bangsa Benderang

2.2. Lingkup Pekerjaan

UI/UX *Research & Design* di Binar Academy mengelompokkan peserta ke dalam beberapa kelas, dengan setiap kelas terdiri dari sekitar 25 peserta yang dipandu oleh satu mentor atau fasilitator, serta seorang *Student Learning Support* (SLS) yang berperan sebagai pendamping. Lingkup kerja peserta mencakup mengikuti program kelas dari tahap penelitian hingga desain produk dengan bimbingan mentor atau fasilitator sesuai dengan agenda program hingga selesai.

Peran Fasilitator mencakup memfasilitasi proses pembelajaran selama program, menangani keluhan terkait pembelajaran, mendistribusikan materi, mendampingi diskusi kelompok, melakukan presensi, memberikan tugas, dan menilai hasil kerja peserta.

Student Learning Support (SLS) adalah layanan dalam bootcamp yang dirancang untuk membantu peserta mengatasi berbagai tantangan akademik dan non-akademik. SLS menyediakan dukungan administrasi seperti informasi mengenai jadwal, pendaftaran, dan peraturan. Selain itu, SLS memberikan bantuan dalam bentuk bimbingan belajar, pengembangan keterampilan belajar, dan konseling. SLS juga membantu peserta merancang jalur karier yang sesuai dengan aspirasi mereka serta menawarkan sesi konsultasi untuk mengatasi masalah pribadi atau motivasi. Tujuan utama SLS adalah menciptakan lingkungan yang mendukung agar peserta memperoleh bantuan yang diperlukan untuk sukses secara akademis dan pribadi selama bootcamp.

Program *UI/UX Research & Design* di *Binar Academy* dibagi menjadi tiga level sesuai dengan standar kompetensi, metode pengajaran, dan tujuan pembelajaran, yaitu:

1. *Level Silver (Basic Class)*

Menggunakan prinsip pembelajaran pengalaman (*experiential learning*) dengan metode belajar mandiri (*asynchronous*) yang dikombinasikan dengan bimbingan dari mentor. Peserta diharapkan untuk mempelajari materi secara mandiri dengan dukungan yang terstruktur dari mentor.

2. *Level Gold (Focus Class)*

Menerapkan metode pembelajaran terbalik (*flipped learning*) dan pembelajaran digital (*asynchronous*), di mana peserta dituntut untuk melakukan eksplorasi mandiri. Selain itu, metode pembelajaran berbasis proyek individu (*individual project-based learning*) juga digunakan dengan pemberian tantangan yang mencerminkan praktik dunia nyata untuk diselesaikan.

3. *Level Platinum (Product Class)*

Fokus pada pembelajaran kolaboratif (*collaborative learning*) dan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), yang bertujuan untuk menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh ke dalam hasil karya yang dikerjakan secara berkelompok.

2.3. Deskripsi Pekerjaan

Posisi : UI/UX *Research & Design*

Deskripsi : Program UI/UX Research dan Design dalam bootcamp mencakup berbagai aktivitas pembelajaran individu dan proyek akhir secara kolaboratif selama 5 bulan, mulai dari tanggal 16 Februari 2024 hingga 12 Juli 2024. Setiap peserta diharapkan mengikuti sesi reguler dan menyelesaikan proyek yang mencerminkan pemahaman mereka dalam UI/UX *Research & Design*.

Berikut adalah detail aktivitas yang harus diikuti peserta:

1. Presensi: Peserta diwajibkan melakukan absensi pada awal setiap sesi pembelajaran untuk memastikan kehadiran dan keterlibatan aktif dalam program ini.
2. Pretest: Sebelum memulai setiap topik atau bab baru, peserta harus mengikuti pretest untuk mengukur pemahaman awal mereka terhadap materi yang akan dipelajari. Hasil pretest digunakan untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan kebutuhan peserta.
3. Kelas Reguler: Peserta harus mengikuti kelas reguler yang berlangsung dari pukul 19.00 WIB hingga 22.00 WIB, dengan penyesuaian selama bulan Ramadan menjadi pukul 21.00 WIB hingga 23.00 WIB. Selain itu, ada kelas tambahan siang dari pukul 13.00 WIB hingga 14.00 WIB yang mencakup tugas tambahan.
4. Review Materi: Peserta diharapkan untuk secara mandiri meninjau dan mengulang materi yang telah disampaikan untuk memperdalam pemahaman dan eksplorasi lebih lanjut.
5. *Challenge* dan Presentasi: Dua minggu setelah materi disampaikan, peserta harus menyelesaikan *Challenge* dan menyusun presentasi yang berkaitan dengan materi tersebut. Ini menguji pemahaman mendalam dan kemampuan komunikasi peserta.
6. Proyek Akhir: Sebagai bagian dari penilaian keseluruhan, peserta harus menyelesaikan proyek akhir yang mencakup penerapan semua

konsep dan keterampilan yang telah dipelajari. Proyek ini biasanya merupakan penentu utama keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kompetensi yang Dikembangkan:

○ *Hard skill*

- Pengenalan Prinsip UI/UX: Memahami dasar-dasar desain dan prinsip-prinsip user interface serta *user experience*.
- Penelitian Pengguna: Mempelajari teknik penelitian pengguna untuk memahami kebutuhan dan perilaku pengguna.
- *Wireframing* dan *Prototyping*: Belajar membuat *wireframe* dan *prototype* yang efektif sebagai bagian dari proses *design*.
- Desain Visual: Mengembangkan keterampilan dalam *design visual* yang memikat dan fungsional.
- Uji Pengguna: Menguasai metode pengujian pengguna untuk mendapatkan umpan balik yang berguna dalam iterasi desain.
- Pengembangan Keterampilan Alat Desain: Penggunaan alat-alat desain terkini seperti Figma, Framer, dan Figjam.
- Praktik Desain Responsif: Memahami cara mendesain antarmuka yang responsif untuk berbagai perangkat.
- Kolaborasi dan Komunikasi Tim: Keterampilan dalam bekerja sama dengan tim multidisiplin untuk menghasilkan desain yang komprehensif.
- Portofolio Desain: Membangun portofolio yang menunjukkan keahlian dan proyek-proyek desain yang telah diselesaikan.

○ *Soft Skill*

- *Public Speaking*: Melakukan presentasi pada setiap *challenge*-nya dapat meningkatkan skill komunikasi.
- Berpikir kreatif: UI/UX *Design* melatih dalam berpikir kreatif untuk membangun sebuah *design* yang baik.

- Komunikasi dan Kolaborasi: Komunikasi antar peserta dan kolaborasi yang dilakukan dalam pengerjaan *Final Project*.
- Manajemen Waktu: Melakukan pembelajaran secara mandiri dan diskusi dengan fasilitator mengharuskan dalam mengatur waktu.

Program ini bertujuan untuk membekali peserta dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menjadi profesional UI/UX yang kompeten, melalui pendekatan pembelajaran yang terstruktur dan proyek praktis yang mendalam.

2.4. Jadwal Kerja

Program UI/UX *Research & Design* berlangsung selama 5 bulan mulai dari 16 Februari 2024 hingga 12 Juli 2024. Setiap hari Senin, Rabu, dan Jumat, peserta akan mengikuti sesi selama 3 jam, dimulai pukul 19.00 WIB hingga 22.00 WIB. Selama bulan Ramadhan, jadwal berubah menjadi dimulai pukul 21.00 WIB hingga 23.00 WIB. Selain itu, ada tugas tambahan dan kelas siang pada jam 13.00 WIB hingga 14.00 WIB untuk menggantikan sesi kelas malam yang biasanya berlangsung selama 3 jam.