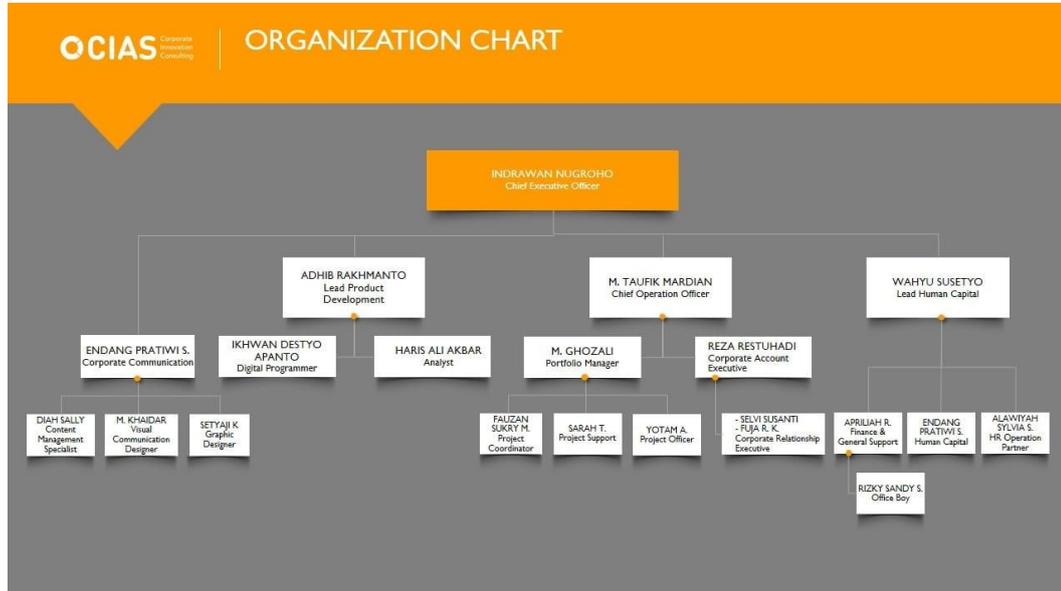


BAB II

Organisasi & Lingkungan

II.1 Struktur Organisasi

Struktur organisasi *Corporate Innovation Asia* mitra kampus merdeka bisa dilihat pada bagan dibawah ini:



Gambar II.1 *Organizational Structure Corporate Innovation Asia (CIAS)*

II.2 Lingkup Pekerjaan

Lingkup kegiatan dalam AIPBL adalah program *Project-Based Learning* yaitu mahasiswa diberikan proyek atau tantangan bersama 5 orang lain dari universitas dan program studi yang berbeda-beda yang disebut dengan *squad* untuk memecahkan satu permasalahan yang ada di lingkungannya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dengan mengembangkan sebuah solusi atau produk inovatif yang *desirable* atau diinginkan pengguna sebagai pemilik masalah atau *customer*, *feasible* atau mampu diimplementasikan dengan baik, dan *viable* atau menguntungkan dan memiliki dampak dari segi bisnis melalui 3 fase utama yaitu, *Design Thinking*, *Agile Development* dan *Business Model Canvas*. Dalam proses pembelajaran ini diadakan pembelajaran melalui webinar, *workshop*, *project work* dan *mentoring* dengan kegiatan pendukung seperti *on boarding class*, *e-course*, dan evaluasi.

II.3 Deskripsi Kegiatan

Agile Innovation Project-based Learning. Ada 5 tipe aktivitas pelatihan yang dijalankan untuk mendukung pengerjaan proyek para kelompok:

1. **Webinar:** Kelas yang dibuka secara masal dengan durasi sekitar 1-2 jam dan bersifat lecturing karena tujuannya adalah pemberian ilmu dan membangun kesadaran.
2. **Workshop:** Kelas yang dibuka dalam beberapa batch dengan jumlah kelompok terbatas setiap *batch*-nya. Dalam *Workshop*, selain dibekali ilmu, pemegang akan dilatih untuk menggunakan teknik atau *tool* inovasi tertentu dan juga dibimbing untuk langsung mengaplikasikannya terhadap proyeknya.
3. **E-course (Self-paced):** Sebagian pembekalan ilmu akan dilaksanakan melalui *e-course* yang bersifat *self-paced*, di mana pemegang bisa mengakses dan belajar dari *e-course*-nya kapan pun. *E-course* yang diberikan berbasis video (bukan animasi) dan satunya berdurasi 1-2 jam yang dipecah menjadi video-video pendek.
4. **Mentoring:** Sesi *mentoring* adalah sesi 2-3 jam di mana para tim akan bertemu dengan *mentor* (satu *mentor* membimbing maks. 25 pemegang atau 5 tim) untuk menceritakan progress proyek atau hasil latihan di *workshop* untuk mendapatkan masukan dari *mentor*. Sesi *mentoring* ini tidak bersifat privat, jadi setiap *mentor* akan bertemu dengan semua tim bimbingannya secara bersamaan dalam satu sesi.
5. **Evaluation:** Evaluasi pemegang akan mulai dilakukan dari awal dan terus sampai akhir melalui *update* progres proyek yang dikumpulkan setiap minggu, namun ada beberapa titik evaluasi yang memiliki bobot penilaian tinggi, yaitu (*recorded*) *innovation pitching* atau presentasi inovasi (rekaman). Untuk evaluasi *pitching* tersebut, setiap kelompok akan diminta merekam presentasinya yang menjelaskan hasil inovasinya sampai di titik tersebut. Tidak selalu kelima aktivitas tersebut dijalankan di setiap minggu, tergantung fokus proyek di minggu itu, namun setidaknya sesi *mentoring* diadakan di setiap minggu. Untuk memastikan tim tetap aktif mengerjakan proyek dalam waktu proyek yang dialokasikan, setiap minggunya tim akan

diminta mengumpulkan bukti hasil pengerjaan proyeknya di minggu itu sesuai tema atau fokus di minggu itu. Contohnya, bila di minggu itu fokusnya adalah *empathize* atau berempati dengan pengguna, tim akan diminta mengumpulkan bukti hasil observasi atau wawancaranya. Atau ketika fokusnya adalah *prototyping*, tim akan diminta mengumpulkan prototipenya.

II.4 Jadwal Kerja

Aktivitas studi independen *Agile Innovation* ini merupakan aktivitas *Project-Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek yang mana selama 6 bulan pemegang akan dilatih dan dibimbing untuk mengerjakan sebuah proyek inovasi secara berkelompok. Persisnya aktivitas ini akan dijalankan selama 27 minggu dengan total durasi 560 jam, di mana 372 jamnya dialokasikan untuk pengerjaan proyek dan 188 jam dialokasikan untuk aktivitas pelatihan. Bila dilihat per minggu, dengan total durasi 21 jam per minggu, sekitar 3-13 jam dialokasikan untuk aktivitas atau sesi pelatihan, dan (minimal) 8-21 jam dialokasikan untuk pengerjaan proyek. Alokasi waktu untuk pengerjaan proyek dibuat lebih banyak dari aktivitas pelatihan untuk memberikan waktu lebih banyak untuk pemegang berlatih mengaplikasikan ilmunya dan bereksplorasi demi menghasilkan inovasi yang terbaik. Sesuai prinsip *Project-Based Learning*, pembekalan ilmu atau pengembangan keterampilan di aktivitas pelatihan sifatnya *just enough*, *just-in-time*, dan *just-for-you*. Artinya, ilmu yang diberikan atau keterampilan yang dikembangkan di sesi pelatihan setiap minggunya akan secukupnya saja sesuai apa yang dibutuhkan tim untuk mengerjakan proyeknya di tahap atau titik tersebut. Contohnya, di sub-fase *Discover Problem* (minggu 1 & 2), peserta hanya akan fokus dilatih untuk menemukan permasalahan saja, belum solusinya. Konsep pembelajaran seperti ini mencegah pemegang menjadi overloaded dengan ilmu dan memperkuat dan mempermudah pemegang untuk lebih fokus mengaplikasikan ilmu atau teknik yang diajarkan terhadap proyeknya.

