

# Bab I

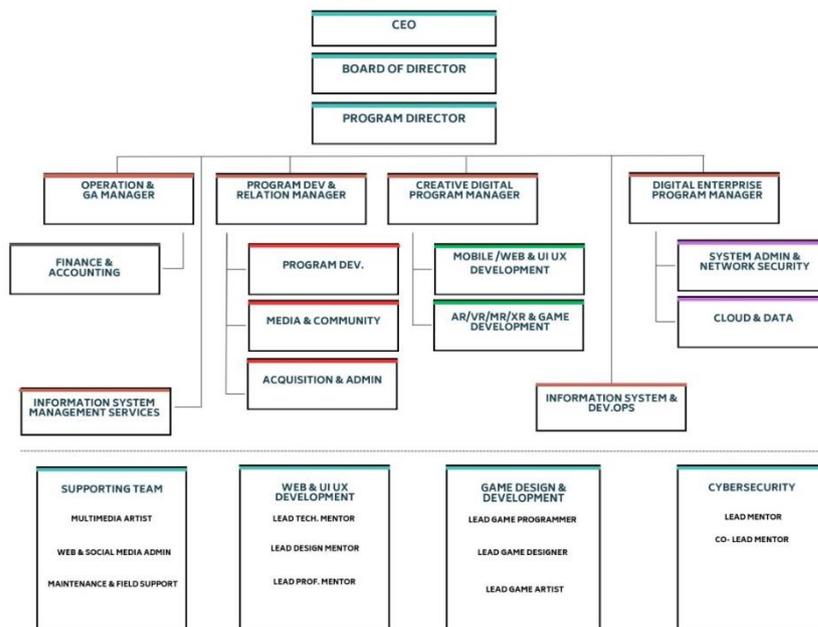
## Gambaran Umum

### I.1 Profil Perusahaan

Infinite Learning, sebuah divisi dari PT Kinema Systrans multimedia (anak perusahaan dari Infinite Studios), berpusat pada pengembangan kursus pelatihan kejuruan yang relevan dengan aktivitas Infinite Studios dan meningkatnya permintaan bakat terampil dalam ekosistem Nongsa Digital Park.

Memperluas operasi pelatihan internalnya saat ini, Infinite Learning pada tahun 2018 telah memperoleh lisensi LPK dari Kementerian Tenaga Kerja Indonesia. Hal ini memungkinkan mereka untuk melaksanakan kursus pelatihan kejuruan yang terbuka untuk umum, yang dapat digunakan bekerja sama dengan lembaga pendidikan lokal dan internasional.

Saat ini, kegiatan Pendidikan Vokasi dilakukan di bawah lisensi LPK untuk pelatihan di Nongsa Digital Park (NDP), bekerja sama dengan Apple Developer Academy, Royal Melbourne Institute of Technology Cyber Security Course, Program Studi Mandiri Kementerian Pendidikan.



*Gambar 1. 1 Struktur Organisasi Infinite Learning*

## **I.2 Deskripsi Kegiatan**

Posisi : Web Development

Deskripsi : Web Developer: Program yang memberikan pengalaman dalam pembuatan sebuah website selama satu semester. Program ini terstruktur dalam beberapa fase yang mengikuti prinsip project management dengan metode SCRUM. Setiap individu membentuk sebuah kelompok kecil yang terdiri dari seorang Coder, Designer, dan Product Manager/SCRUM Master.

Mekanisme keberhasilan program ini melibatkan peserta dalam pembentukan kelompok untuk sebuah challenge yang terdiri dari maksimal 5 orang. Setiap anggota kelompok memiliki peran sesuai dengan tiga peran utama dalam pembuatan sebuah website: seorang Hacker atau Coder atau Programmer, seorang Hipster atau Designer Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna, serta peran terakhir sebagai seorang Hustler atau Product Manager atau bahkan seorang Scrum Master.

Hasil akhir dari program ini tidak hanya mencetak developer baru untuk industri website, tetapi juga menciptakan seorang profesional yang memiliki keterampilan kolaborasi, adaptasi, dan komunikasi yang kuat. Mereka juga memahami konsep pembangunan aplikasi melalui pendekatan design thinking dan manajemen proyek SCRUM.

Kompetensi yang dikembangkan :

1. Professional Softskill
2. Front End Development
3. Back End Development
4. Project Management
5. Dasar Ilmu Pemasaran Digital
6. User Interface & User Experience
7. Cloud Computing
8. Dasar Cyber Security

### **I.2.1 Micro Challenge**

Micro Challenge di Infinite Learning menjadi tahap awal dari studi independen Web Development, di mana fokus utama kami adalah proyek pembuatan website tentang desain grafis. Platform jasa web desain grafis yang kami kembangkan merupakan solusi inovatif yang menggabungkan fleksibilitas, personalisasi, dan kualitas tinggi dalam pembuatan desain grafis. Melalui pendekatan ini, klien dapat mengendalikan desain dan anggaran mereka, menghasilkan desain yang menarik dan efektif.

Website ini menonjolkan fitur unggulan, seperti konsultasi langsung dengan desainer, penawaran paket layanan dengan harga dinamis sesuai kompleksitas proyek desain, dan penawaran aset desain yang dapat dibeli secara online. Sebagai platform inovatif, website ini menciptakan sebuah produk jasa desain yang fleksibel namun tetap memberikan hasil maksimal sesuai kebutuhan klien, baik dari segi kualitas maupun harga.

Dalam konteks ini, tantangan utama dalam industri jasa desain adalah membangun kepercayaan pengguna dan strategi promosi. Rekomendasi yang diajukan termasuk menciptakan elemen desain yang mendukung kepercayaan pengguna, memberikan layanan jasa yang kuat, dan membangun komunikasi yang efektif dengan klien. Testimoni dari klien yang baik juga dapat digunakan sebagai bahan promosi.

Target pengguna website ini mencakup pengusaha bisnis, mahasiswa/pelajar, pekerja kantoran, dan content creator dengan rentang usia yang berbeda. Stakeholder utama termasuk mahasiswa DKV dan freelancer. Dalam tahap awal proyek mikro, fokus kelompok adalah pada riset dan pembuatan wireframe low fidelity. Sebagai Project Manager, peran saya melibatkan koordinasi tim, pengaturan jadwal, dan memastikan kelancaran proyek, yang membantu saya mengembangkan keterampilan kepemimpinan dan

manajemen proyek. Keputusan yang efisien sebagai Project Manager menjadi kunci dalam mencapai tujuan proyek ini.

Tabel 1. 1 Anggota Tim Micro Challenge

Nama	Peran	Asal
Nur Halizah	Hustler	Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Alfian Muhtadin Fatahillah	Hipster	Universitas Indraprasta PGRI
Djaya Pamungkas	Hipster	STT Nurul Fikri
Syamsul Buchori Pane	Hacker	Universitas Malikussaleh
Michael Owen Rangan	Hacker	Universitas Dipa Makassar



Gambar 1. 2 Design High Fidelity Website Desain Grafis

### **I.2.2 Macro Challenge**

Dalam proyek kedua selama studi independen di Infinite Learning, fokus kami adalah menciptakan sebuah website untuk Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Website ini diharapkan menjadi pendorong pertumbuhan dan perkembangan UMKM dengan memfasilitasi koneksi antara pemilik UMKM, pasar, mitra bisnis, dan investor. Solusi ini dirancang untuk mendukung pemulihan ekonomi dan menciptakan peluang baru bagi UMKM. Dengan nama "SAUS TECH," website ini bertujuan memberdayakan pelaku UMKM dengan mempromosikan usaha mereka dan membantu mereka menemukan mitra bisnis atau investor yang sesuai.

Dalam proyek ini, saya bertanggung jawab sebagai "Hipster," memfokuskan peran pada desain website UMKM. Pada tahap awal proyek, kami melakukan riset mendalam untuk memahami kebutuhan pemilik UMKM dan investor. Data yang dikumpulkan selama tahap riset menjadi dasar untuk merancang website dengan baik. Kami juga merancang desain high fidelity untuk website, mencakup tampilan yang jelas dalam menyampaikan pesan kepada pengguna. Kemudian, kami mengembangkan front-end website menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript, dengan fokus pada aspek tampilan dan interaktivitas untuk memastikan pengguna dapat dengan mudah menavigasi dan memahami informasi yang disajikan.

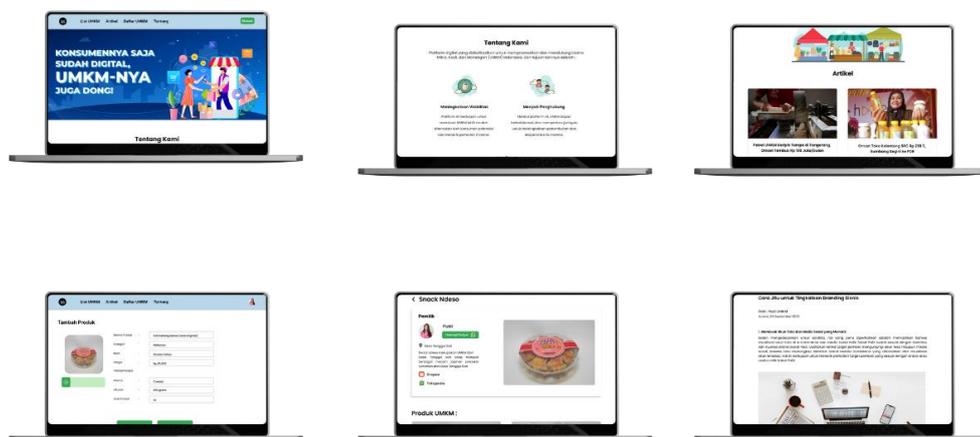
Dengan membantu UMKM memasarkan produk dan menemukan investor, website ini mendukung peran penting UMKM dalam memajukan perekonomian negara. Data Kemenkop UMKM sepanjang 2022 menunjukkan pertumbuhan UMKM yang positif, tetapi sekitar 70,2% pemilik UMKM menghadapi kendala dalam pemasaran produk dan permasalahan lainnya terkait akses permodalan, pemenuhan bahan baku, dan adopsi digital.

Solusi untuk mengatasi permasalahan ini melibatkan kemitraan atau partnership, yang dapat memberikan dampak positif pada usaha

UMKM. Oleh karena itu, perlu ada platform di mana UMKM dapat mempromosikan usaha mereka. Target pengguna website ini adalah UMKM yang membutuhkan platform promosi dan masyarakat yang tertarik membantu UMKM. Stakeholder melibatkan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, serta komunitas UMKM. Dengan merancang website ini, kami berupaya menciptakan motor penggerak pertumbuhan dan perkembangan UMKM, menghubungkan mereka dengan peluang pasar, mitra bisnis, dan investor.

Tabel 1. 2 Anggota Tim Macro Challenge

Nama	Peran	Asal
Hamdani Zulva	Hustler	Universitas Muhammadiyah Malang
Diah Nur Anjelita	Hipster	STT Nurul Fikri
Nur Halizah	Hipster	Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Andi Muaffivatul Fiqra	Hipster	Universitas Muslim Indonesia
Shella Yusnita	Hacker	Universitas Alma Ata
Muhammad Hibban Zubair	Hacker	Universitas Krisnadwipayana



Gambar 1. 3 MockUp Website UMKM - SAUS TECH

### **I.2.3 Massive Challenge**

Dalam Massive Challenge, proyek terakhir studi independen di Infinite Learning, kami bergabung dengan tim mobile development untuk menghasilkan aplikasi dan website yang saling terhubung. Fokus proyek ini adalah mengatasi permasalahan kesehatan kucing, memberikan solusi, pencegahan, dan penanganan terbaik kepada pecinta kucing.

Kucing, sebagai hewan mamalia asal Asia, telah menjadi salah satu hewan peliharaan paling populer di dunia. Dengan berbagai ukuran dan jenis, kucing memerlukan perawatan rutin, seperti menyikat bulu, membersihkan telinga, dan memotong kuku. Catlovers, sebagai penggemar kucing, senang menghabiskan waktu bersama kucing mereka. Namun, dengan munculnya gejala penyakit pada kucing, seperti nafsu makan yang hilang, bulu rontok, atau bersin-bersin, edukasi tentang gejala-gejala tersebut menjadi penting bagi para pecinta kucing.

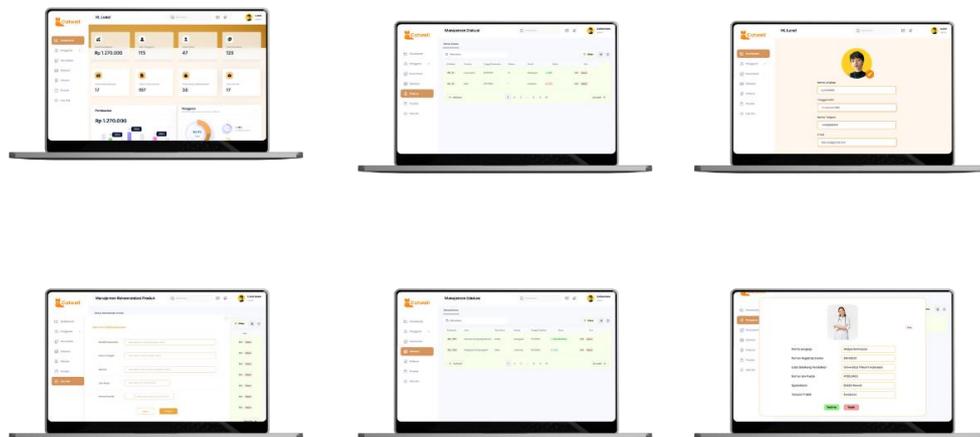
Solusi yang diusung dalam proyek ini melibatkan pengembangan aplikasi yang memudahkan komunikasi antara pecinta kucing dan dokter hewan melalui layanan konsultasi online. Aplikasi ini juga memungkinkan para pecinta kucing berbagi pengalaman, memberikan informasi tentang kesehatan kucing, dan mencari klinik hewan terdekat. Target pengguna mencakup para pecinta kucing berusia 15-40 tahun, vet, dan puskesmas yang membantu mengobati dan memberikan solusi bagi pecinta kucing dengan biaya terjangkau.

Sebagai seorang Hipster dalam proyek ini, saya berperan dalam mendesain dashboard admin untuk memmanage aplikasi "Catwell." Dashboard ini melibatkan manajemen konsultasi online, pengelolaan informasi kesehatan kucing, dan fitur-fitur lainnya yang mendukung pengelolaan aplikasi secara efektif. Aplikasi ini juga menyediakan edukasi mengenai penyakit yang sering terjadi pada kucing, info event, jam operasional puskesmas dan vet, serta rekomendasi produk dan aksesoris untuk kucing. Melalui proyek ini, kami berupaya memberikan solusi yang

holistik dan terintegrasi untuk meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan kucing serta mendukung komunitas pecinta kucing.

Tabel 1. 3 Anggota Tim Massive Challenge

Nama	Peran	Asal
Muhammad Nur Muiz	Project Manager	Universitas Gunadarma
Muhammad Aldiansyah Putra Pratama	Scrum Master Mobile	Politeknik Negeri Batam
Diva Merza Alia	Hipster Mobile	Universitas Komputer Indonesia
Dharyl Abi Yashfalaqi	Hacker Mobile	Politeknik Negeri Batam
Andini	Hacker Mobile	Universitas Gunadarma
Zakki Khaerul Umam	Hacker Mobile	Amikom Purwokerto
Yuda Fatoni	Scrum Master Web	Universitas Jambi
Nur Halizah	Hipster Web	Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Midil Susanto	Hipster Web	Universitas Prof Dr Hazarin SH Bengkulu
Sadam Hidayatullah	Hacker Web	Universitas Maritim Raja Ali Haji
Aras Hadi Cusinia	Hacker Web	Universitas Maritim Raja Ali Haji



Gambar 1. 4 MockUp Website Catwell - Admin