

BAB II

GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL

II.1 Sejarah Perusahaan / Instansi

Bangkit merupakan program pembelajaran yang dipimpin oleh Google dengan dukungan GoTo, Traveloka, dan DeepTech Foundation. Dengan dukungan Kampus Merdeka, Bangkit akan menawarkan tempat belajar untuk mahasiswa Indonesia untuk memastikan mereka relevan dengan kecakapan yang dibutuhkan oleh Industri. Program Bangkit Academy membantu mahasiswa dalam mempersiapkan karir di 3 pilihan jalur pembelajaran, yaitu *Machine Learning*, *Cloud Computing*, dan *Mobile Development*. Ketiga pilihan program tersebut tentunya sangat membantu mahasiswa dalam mempersiapkan karirnya di dunia industri.

Bangkit didesain untuk mempersiapkan peserta dengan kecakapan (*skills*) yang relevan dan dibutuhkan berdasarkan sertifikasi teknikal. Tidak hanya menyediakan pembelajaran secara teknis, program Bangkit juga menyediakan program pembelajaran non-teknis atau yang sering disebut dengan soft skill dan pengembangan Bahasa Inggris. Ketiga jalur pembelajaran yang ditawarkan dalam program Bangkit dipelajari dalam bentuk *asynchronous* (mandiri) dan daring melalui beberapa lembaga pembelajaran seperti *Dicoding Academy*, *Coursera*, dan *Google Cloud Skills Boost*. Peserta akan memiliki pengalaman dan terekspos dengan serba-serbi karir di Industri dan pekerjaan di ekosistem teknologi Indonesia.

II.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi Bangkit Academy 2023 by Google, GoTo, dan Traveloka merupakan sebuah gambaran dalam melaksanakan proyek dan pembelajaran selama program dilaksanakan. Berikut ini merupakan struktur organisasi dari Bangkit Academy yang menunjukkan alur tugas dan tanggung jawab pada setiap anggota perusahaan dan hubungan antar pihak dalam organisasi yang bekerja sama:

Gambar 1. Struktur Organisasi Bangkit 2023



II.3 Kewajiban Mitra

1. Memberikan akses dan menyelenggarakan program sesuai ketentuan dan proposal SIB MBKM yang disampaikan kepada DIKTI.
2. Mengadakan kegiatan sesuai dengan proposal program yang disetujui DIKTI, termasuk proses seleksi, pengembangan program, dan proyek akhir.
3. Menyediakan pembimbing untuk membimbing peserta.
4. Memberikan laporan kepada DIKTI maupun Kampus asal terkait progres peserta.
5. Menyediakan tim customer service yang mampu menjawab pertanyaan stakeholder.
6. Menyampaikan informasi dan follow up dengan stakeholder untuk memberikan pembaruan informasi.

II.4 Hak dan Kewajiban Peserta

1. Hak Peserta
 - a. Mendapatkan akses pembelajaran ke platform yang ditunjuk sesuai dengan kelas yang diberikan.
 - b. Bertanya dan mendapatkan bimbingan selama durasi program
 - c. Mendapatkan hasil penilaian (transkrip) yang memuat seluruh hasil pembelajaran pada akhir program.

- d. Mendapatkan sertifikat penyelesaian program (untuk peserta yang lulus) dan surat keikutsertaan (untuk peserta yang tidak lulus) pada akhir program.
 - e. Mendapatkan SKS konversi sesuai dengan rekomendasi hasil akhir, berdasarkan kesepakatan dengan jurusan di awal program.
2. Kewajiban Peserta
- a. Mengikuti aturan dan kode etik pembelajaran Bangkit Academy.
 - b. Tidak melakukan plagiarisme. Peserta yang melakukan plagiarisme akan ditindak sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
 - c. Menyelesaikan program pembelajaran, tugas, dan ujian sesuai dengan timeline dan ketentuan yang ditetapkan oleh penyelenggara.
 - d. Hadir dalam sesi yang diwajibkan oleh penyelenggara. Kecuali sakit atau alasan darurat lainnya.
 - e. Melaporkan progres dan detail pembelajaran kepada DIKTI dan dosen pembimbing di kampus asal sesuai dengan ketentuan dan mekanisme dari DIKTI dan dari kampus masing-masing.

II.5 Peran, Hak, dan Kewajiban Dosen Pembimbing

1. Peran Dosen Pembimbing
- a. Menjadi penghubung antara Bangkit Academy dengan mahasiswa apabila terjadi mahasiswa inaktif, kesulitan dalam program, dsb.
 - b. Melakukan filtering awal keseriusan mahasiswa dalam mengikuti program.
 - c. Memantau progress dan kemajuan peserta dalam program
 - c. Melakukan konversi SKS pada akhir program.
2. Hak Dosen Pembimbing
- a. Mendapatkan akses dan laporan untuk memantau progres siswa, setidaknya satu kali setiap bulan dalam durasi program.

- b. Mendapatkan hasil penilaian (transkrip) mahasiswa yang memuat seluruh hasil pembelajaran dan rekomendasi SKS pada akhir program.
 - c. Mendapatkan nilai sementara dari tim Bangkit apabila batas input nilai adalah sebelum tanggal berakhirnya program.
3. Kewajiban Dosen Pembimbing
- a. Memberikan persetujuan untuk peserta sebelum dimulainya program.
 - b. Tetap berkomunikasi dan memantau peserta selama program dan meneruskan informasi dari peserta ke tim Bangkit apabila diperlukan.
 - c. Melaporkan kepada tim Bangkit apabila terjadi perubahan status peserta di kampus asal (misalnya cuti, yudisium, lulus, DO, dsb).

II.6 Batasan Aktivitas

Aktivitas studi independen bersertifikat meliputi pembelajaran individu dan project akhir dalam bentuk tim. Pada pembelajaran individu, setiap peserta akan mengikuti kelas secara mandiri dan peserta dapat berkonsultasi dengan instruktur secara langsung. Peserta akan memperoleh sertifikat kompetensi di setiap kelas jika peserta berhasil lulus dari setiap ujian yang diadakan untuk setiap kompetensi. Setelah mengikuti program ini, peserta juga dipersiapkan untuk mengikuti ujian sertifikasi global yang dapat diambil setelah menyelesaikan dan lulus dari kegiatan studi independen ini. Bangkit Academy memberikan waktu 1 bulan untuk pengerjaan proyek akhir (*Capstone Project*). Dalam hal ini, program Bangkit Academy 2023 memiliki 2 jenis proyek sebagai tugas akhir yang harus dikerjakan, yaitu “*Product-based Capstone Project*” dan “*Company-based Capstone Project*”.

“*Product-based Capstone Project*” merupakan proyek dimana siswa diwajibkan untuk membuat solusi produk berdasarkan dari permasalahan sesuai dengan tema tertentu seperti lingkungan, kesehatan, dan lain

sebagainya. “*Company-based Capstone Project*” merupakan proyek dimana peserta diminta untuk memberikan solusi dari tantangan yang diberikan dari masing-masing perusahaan yang bekerja sama. Studi kasus yang didapat pada proyek ini beragam sesuai dengan kebutuhan dari masing masing company, selain itu tim proyek yang dibutuhkan juga beragam dengan ditentukan dari masing-masing perusahaan tersebut.