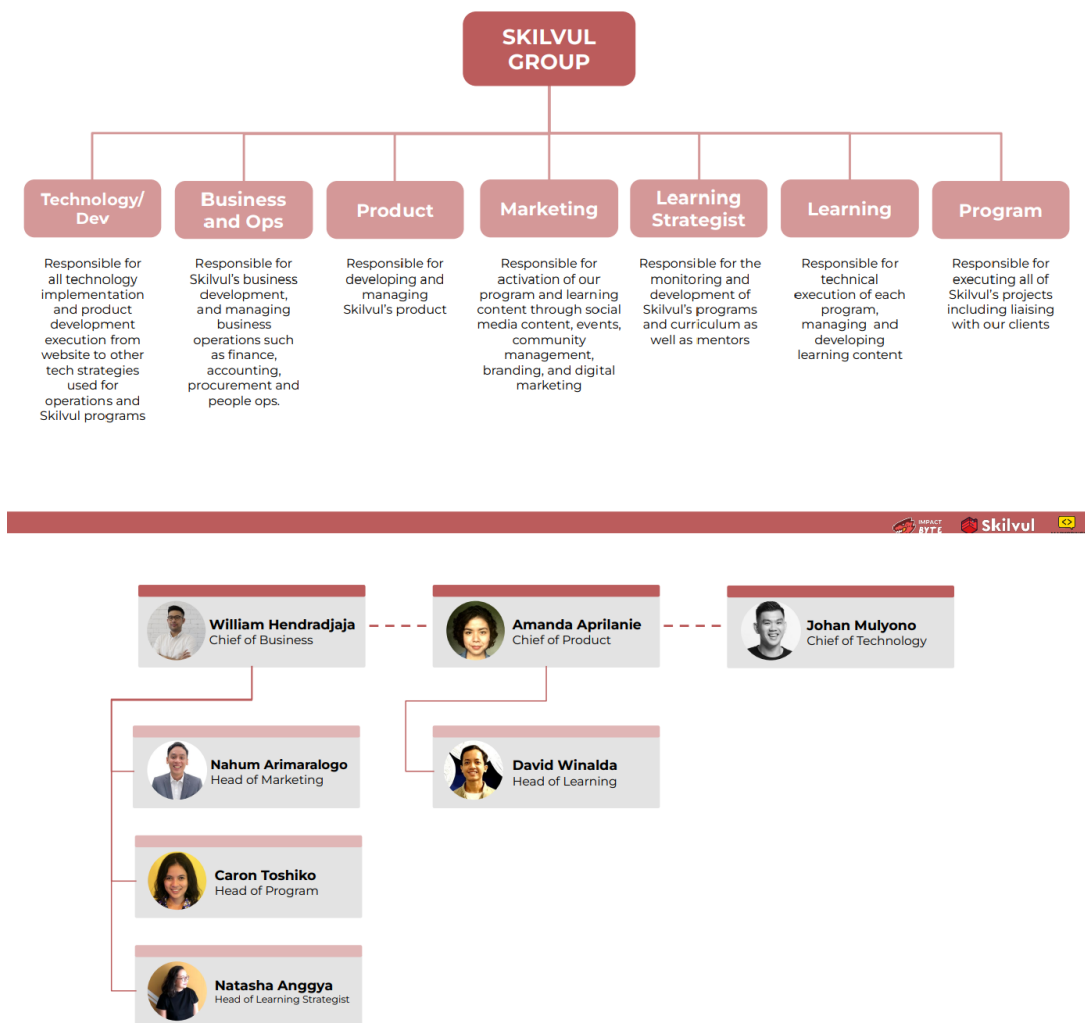


BAB 2

PT IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI (SKILVUL)

2.1 Struktur Organisasi

PT Impactbyte Teknologi Edukasi atau biasa disebut skilvul merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pendidikan teknologi. Perusahaan ini menyediakan layanan pendidikan teknologi yang menyajikan materi pembelajaran keterampilan digital melalui daring maupun luring berikut adalah struktur organisasi perusahaan PT Impactbyte Teknologi Edukasi.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Perusahaan Skilvul
(Sumber: Skilvul)

Ada beberapa divisi pada skilvul group, yaitu :

1. Technology/Dev

Bertanggung jawab atas semua implementasi teknologi dan pelaksanaan pengembangan produk dari situs web hingga strategi teknologi lainnya yang digunakan untuk operasi dan program Skilvul

2. Business and Ops

Bertanggung jawab atas pengembangan bisnis Skilvul, dan mengelola operasi bisnis seperti keuangan, akuntansi, pengadaan, dan operasi sumber daya manusia.

3. Product

Bertanggung jawab untuk mengembangkan dan mengelola produk Skilvul

4. Marketing

Bertanggung jawab atas aktivasi program kami dan konten pembelajaran melalui konten media sosial, acara, pengelolaan komunitas, branding, dan pemasaran digital

5. Learning Strategist

Bertanggung jawab atas pemantauan dan pengembangan program dan kurikulum Skilvul serta mentor

6. Learning

Bertanggung jawab atas pelaksanaan teknis setiap program, mengelola dan mengembangkan konten pembelajaran

7. Program

Bertanggung jawab untuk melaksanakan semua proyek Skilvul termasuk berhubungan dengan klien

2.2 Lingkup Pekerjaan

Penulis bergabung pada UI/UX Design, tugas penulis adalah merancang desain dan alur dari aplikasi yang akan dibuat oleh 1 kelompok beranggotakan tiga orang. Penulis memilih tantangan smart farming, oleh karena itu penulis merancang aplikasi yang bernama Farmaster, sebuah Aplikasi yang diharapkan bisa membantu petani dalam hal pertanian.

2.3 Deskripsi Pekerjaan

Selama proses studi independen berlangsung di PT Impactbyte Teknologi Edukasi pada posisi UI/UX Designer dengan pembelajaran model campuran (blended learning- asynchronous dan synchronous) sebagai berikut :

1. Mentor-led Learning Pembelajaran yang dibimbing oleh mentor melalui video conference, dan dilakukan secara synchronous. Mentor-led learning terbagi menjadi dua (2) tipe:
 - a. Live Webinar (lecture)
 - b. Mentoring: konsultasi dengan mentor profesional
2. Belajar Kelompok (peer-learning) Proses belajar dengan sesama peserta, dilakukan secara synchronous melalui video conference dan asynchronous melalui forum diskusi daring.

3. Belajar Mandiri (self-learning) Proses belajar mandiri secara asynchronous menggunakan materi kelas online di Skilvul berupa video pembelajaran, kuis, dan latihan coding menggunakan teknologi Skilvul Playground.

2.4 Jadwal Kerja

Pelaksanaan kegiatan studi independen di PT Impactbyte Teknologi Edukasi ini akan berlangsung selama 5 bulan yang dimulai pada 14 Agustus hingga 31 Desember 2023. Kegiatan hari senin, selasa, dan jumat biasanya diisi dengan mengerjakan tugas kelompok dan self learning. Lalu pada hari rabu dan sabtu biasanya terdapat live session penyampaian materi inti maupun materi softskill. Dan pada hari kamis terdapat sesi mentoring yang isinya evaluasi progres tugas kelompok. Kegiatan diatas dilakukan secara daring menggunakan platform zoom, discord, dan figma.

Berikut Tabel jadwal kegiatan per minggu studi independen UI/UX Design di PT Impactbyte Teknologi Edukasi.

Hari	Kegiatan
Senin	Self Learning/Mengerjakan Tugas Kelompok
Selasa	Self Learning/Mengerjakan Tugas Kelompok
Rabu	Live Session/Webinar Softskill
Kamis	Mentoring
Jumat	Self Learning/Mengerjakan Tugas Kelompok
Sabtu	Live Session+Mentoring

Tabel 2.1 Tabel Jadwal Kegiatan
(Sumber: Dokumen Pribadi Penulis)