

BAB II

GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL

Pada bab ini, akan dijelaskan mengenai tempat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang dilakukan penulis, yaitu PT. Marka Kreasi Persada, atau yang lebih dikenal dengan nama Alterra Academy. Bab ini mencakup sejarah perusahaan, struktur organisasi, bidang usaha yang digeluti, dan lingkup kegiatan yang dilakukan selama program PKL. Melalui gambaran umum ini, diharapkan pembaca dapat memahami latar belakang dan konteks tempat PKL serta peran dan kontribusi Alterra Academy dalam industri teknologi dan pendidikan di Indonesia. Penjelasan lebih lanjut mengenai sejarah perusahaan, struktur organisasi, bidang usaha, dan lingkup kegiatan akan diuraikan dalam sub-bab berikut.

2.1 Sejarah Perusahaan/ Instansi

PT. Marka Kreasi Persada, yang dikenal juga sebagai Alterra, didirikan pada tahun 2015 sebagai sebuah perusahaan terkemuka yang berfokus pada pengembangan perangkat lunak dan teknologi informasi yang modern dan inovatif.



Gambar 2.1 Logo Alterra Academy

Pada *Gambar 2.1* merupakan logo dari Alterra Academy. Sejak awal berdirinya, perusahaan ini telah menunjukkan komitmen yang kuat untuk menjadi salah satu pemain utama di industri teknologi Indonesia dengan menyediakan solusi digital inovatif yang menjawab berbagai kebutuhan masyarakat.

Perjalanan PT. Marka Kreasi Persada dimulai dengan pengembangan produk-produk teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas

operasional berbagai sektor industri. Dengan mengedepankan kualitas dan inovasi, perusahaan ini berhasil membangun reputasi yang solid di kalangan klien dan mitra bisnisnya.

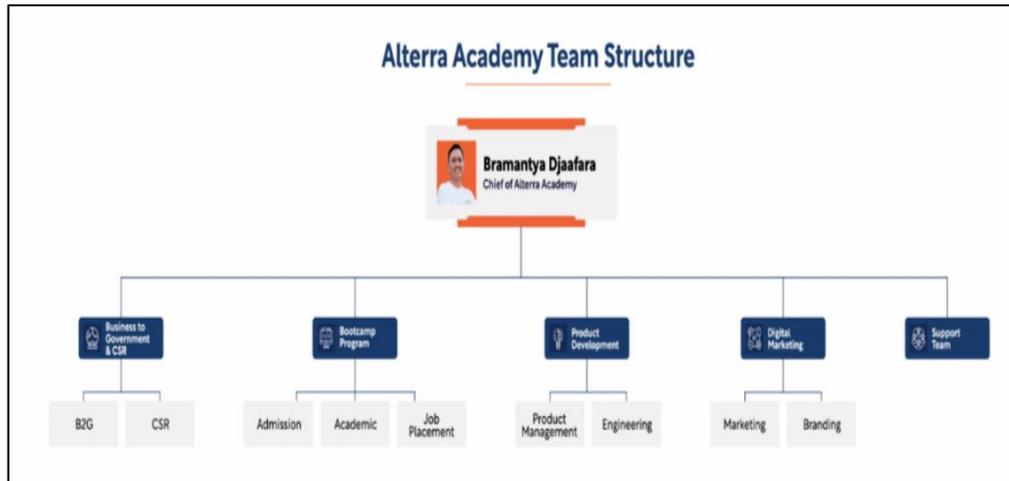
Pada tahun 2017, PT. Marka Kreasi Persada memutuskan untuk memperluas cakupan layanannya dengan mendirikan Alterra Academy. Inisiatif ini bertujuan untuk menjawab kebutuhan akan tenaga kerja terampil di bidang teknologi informasi yang terus meningkat. Alterra Academy menyediakan program-program pelatihan yang komprehensif dan berkualitas tinggi, yang dirancang untuk membekali peserta didik dengan keterampilan teknis yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan industri.

Alterra Academy segera mendapatkan pengakuan sebagai salah satu lembaga pelatihan teknologi terdepan di Indonesia, berkat pendekatannya yang praktis dan berorientasi pada hasil. Melalui kerja sama dengan berbagai perusahaan teknologi ternama dan institusi pendidikan, Alterra Academy berhasil mencetak banyak lulusan yang siap bersaing di pasar kerja dan berkontribusi secara signifikan dalam berbagai proyek teknologi.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat yang semakin kompleks, PT. Marka Kreasi Persada terus berinovasi dan mengembangkan layanan serta produk-produknya. Perusahaan ini berkomitmen untuk terus memberikan solusi teknologi yang tidak hanya memenuhi, tetapi juga melampaui ekspektasi para penggunanya. Dengan visi untuk menjadi pemimpin dalam industri teknologi, PT. Marka Kreasi Persada bersama Alterra Academy bertekad untuk terus berkontribusi dalam pembangunan ekosistem digital yang berkelanjutan di Indonesia.

2.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi Alterra Academy (PT. Marka Kreasi Persada) dirancang untuk memastikan operasional yang efisien dan koordinasi yang efektif antar departemen. Pada *Gambar 2.2*, dapat dilihat bahwa di puncak struktur organisasi adalah Bramantya Djaafara, yang menjabat sebagai *Chief of Alterra Academy*. Beliau bertanggung jawab atas keseluruhan operasi dan strategi akademi, memastikan bahwa visi dan misi akademi tercapai.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Alterra

Di bawah Chief of Alterra Academy, terdapat beberapa divisi utama yang masing-masing memiliki fungsi dan tanggung jawab yang spesifik. Divisi *Business to Government CSR (Corporate Social Responsibility)* bertugas untuk menjalin dan mengelola hubungan bisnis dengan instansi pemerintah dan mengelola inisiatif sosial perusahaan. Divisi ini mencakup dua sub-divisi: *B2G (Business to Government)*, yang fokus pada kerjasama dengan pemerintah, dan *CSR*, yang menangani program-program sosial dan pendidikan.

Selanjutnya, ada *Bootcamp Program* yang terbagi menjadi tiga bagian: *Admission*, *Academic*, dan *Job Placement*. *Admission* bertanggung jawab untuk proses penerimaan peserta bootcamp, termasuk pendaftaran, seleksi, dan orientasi awal. Divisi *Academic* mengembangkan kurikulum, metode pengajaran, dan evaluasi pembelajaran, memastikan materi yang diajarkan sesuai dengan standar industri. *Job Placement* membantu lulusan bootcamp dalam mencari pekerjaan dengan menjalin kerjasama dengan perusahaan-perusahaan dan menyediakan bimbingan karir.

Divisi *Product Development* terdiri dari dua sub-divisi: *Product Management* dan *Engineering*. *Product Management* mengelola produk-produk yang dikembangkan oleh Alterra Academy, termasuk pengembangan, peluncuran, dan peningkatan fitur. Tim *Engineering* menangani aspek teknis dari pengembangan produk, memastikan bahwa sistem berjalan dengan lancar dan efisien.

Divisi *Digital Marketing* terdiri dari *Marketing* dan *Branding*. *Marketing* bertugas untuk mempromosikan Alterra Academy dan program-programnya

melalui strategi pemasaran, kampanye iklan, dan manajemen hubungan dengan media. *Branding* fokus pada pengembangan dan pengelolaan citra dan identitas merek Alterra Academy, memastikan konsistensi dalam semua materi promosi dan komunikasi.

Terakhir, *Support Team* memberikan dukungan administratif dan operasional kepada seluruh divisi, menangani logistik, layanan bantuan, dan kebutuhan operasional sehari-hari. Struktur organisasi yang terstruktur dengan baik ini memungkinkan Alterra Academy untuk beroperasi dengan efisiensi tinggi dan memberikan kontribusi positif dalam bidang pendidikan dan pelatihan teknologi di Indonesia.

2.3 Bidang Usaha

Alterra Academy, yang beroperasi di bawah naungan PT. Marka Kreasi Persada, adalah sebuah institusi pendidikan yang fokus pada pengembangan keterampilan di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Bidang usaha utama yang digeluti oleh Alterra Academy meliputi pelatihan dan pendidikan berbasis teknologi, khususnya dalam pengembangan perangkat lunak dan keterampilan digital.

Alterra Academy menyelenggarakan berbagai program pelatihan yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan industri teknologi yang terus berkembang. Program unggulan mereka adalah bootcamp intensif yang mencakup berbagai disiplin ilmu dalam pengembangan perangkat lunak, seperti pemrograman, desain antarmuka pengguna, pengalaman pengguna, manajemen produk, serta keterampilan teknis lainnya yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja saat ini. Bootcamp ini dirancang untuk membekali peserta dengan keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan di tempat kerja, sehingga lulusannya siap bersaing di industri teknologi.

Selain *bootcamp*, Alterra Academy juga menawarkan program-program pelatihan lainnya seperti kursus singkat, *workshop*, dan seminar yang berfokus pada topik-topik spesifik di bidang teknologi informasi. Program-program ini dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam dan keterampilan praktis kepada peserta, baik bagi mereka yang baru memulai karir di bidang teknologi maupun bagi profesional yang ingin meningkatkan keahlian mereka.

Alterra Academy juga terlibat dalam kerjasama dengan berbagai perusahaan teknologi dan institusi pemerintah untuk mengembangkan program-program pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan industri dan kebijakan pemerintah. Melalui kerjasama ini, Alterra Academy dapat memastikan bahwa kurikulum dan metode pengajarannya selalu relevan dan *up-to-date* dengan perkembangan teknologi terbaru.

Dengan fokus yang kuat pada pengembangan keterampilan teknologi, Alterra Academy berkomitmen untuk mendukung transformasi digital di Indonesia dan meningkatkan daya saing tenaga kerja lokal di pasar global. Bidang usaha yang digeluti oleh Alterra Academy tidak hanya mencakup pendidikan dan pelatihan, tetapi juga pengembangan solusi teknologi yang inovatif untuk berbagai sektor industri, menjadikan mereka sebagai salah satu pemimpin dalam bidang pendidikan teknologi di Indonesia.

2.4 Lingkup Kegiatan

Pada Program *Front-End Engineer with ReactJS* di Alterra Academy, mahasiswa mempelajari keterampilan yang diperlukan untuk menjadi talenta yang mahir dalam pengembangan aplikasi web. Rincian kegiatan yang dipelajari di Alterra Academy adalah sebagai berikut:

1. Konsep Dasar *Software Engineering* dan *ReactJS* yang mempelajari dasar-dasar *software engineering*, prinsip-prinsip *ReactJS*, serta bagaimana membangun aplikasi *front-end* yang efisien dan *scalable*.
2. *Version Control and Branch Management* (Git) yang mempelajari penggunaan Git untuk *version control*, manajemen *branch*, dan kolaborasi dalam pengembangan perangkat lunak.
3. *Figma Introduction Interface Dimension*, dimana peserta mendapatkan pengenalan dan pelatihan dasar mengenai Figma untuk desain antarmuka pengguna, termasuk dimensi dan penyesuaian layout.
4. *HTML dan CSS* yang mempelajari dasar-dasar *HTML* dan *CSS* untuk struktur dan *styling* halaman web, termasuk penggunaan selektor, properti *CSS*, dan teknik *layout*.
5. *Tailwind CSS*, dimana diperkenalkan untuk pengembangan antarmuka responsif dan cepat dengan *utility-first CSS framework* yang efisien.

6. *Javascript Refreshment dan Data Structures*, disini peserta mendapatkan pemahaman dasar dan penyegaran mengenai *JavaScript*, termasuk sintaks, fungsi, manipulasi DOM, dan struktur data dasar seperti *array* dan *object*.
7. *Clean Code* yang mempelajari prinsip-prinsip *clean code* untuk menulis kode yang bersih, dapat dibaca, dan mudah dipelihara.
8. *Introduction dan Fundamentals of React*, materi ini memperkenalkan *ReactJS*, *library JavaScript* untuk membangun antarmuka pengguna, termasuk konsep dasar, *state*, *props*, dan *lifecycle methods*.
9. *Event Handling dan React Hook* yang mempelajari cara menangani event dalam *React* serta penggunaan *hooks* dasar seperti *useState* dan *useEffect*.
10. *React Routing dan Form Management*, dimana peserta diarahkan untuk mempelajari *routing* dalam aplikasi *React* menggunakan *React Router* serta cara membangun dan mengelola formulir dalam *React*, termasuk validasi dan manajemen input.
11. *Global State Management & Data Fetching*, disini peserta diajarkan untuk memahami teknik manajemen state global menggunakan *context API* atau *state management library* serta pengambilan data dari API.
12. *React Testing* memperkenalkan teknik pengujian aplikasi *React*, termasuk penggunaan *testing library* untuk memastikan aplikasi berjalan dengan baik.
13. *Deploy With Vercel* yang mempelajari cara mendistribusikan aplikasi *React* ke produksi menggunakan *platform Vercel* untuk *deployment* yang cepat dan mudah.
14. *Introduction Restful API dan Auth for Frontend*, dimana peserta mempelajari konsep dasar API, cara mengintegrasikan *Restful API* dalam aplikasi *React*, serta implementasi otentikasi dan otorisasi di *frontend* untuk mengamankan aplikasi web.
15. Perkenalan AI & OpenAI, peserta mendapatkan materi tentang pengenalan mengenai AI dan integrasi OpenAI dalam aplikasi *React*, termasuk instalasi dan penggunaan model dasar OpenAI.
16. *Mini Project dan Capstone Project*, yaitu semua peserta akan mengaplikasikan semua keterampilan yang telah dipelajari dalam proyek mini dan proyek akhir yang komprehensif, memanfaatkan seluruh keterampilan dan pengetahuan

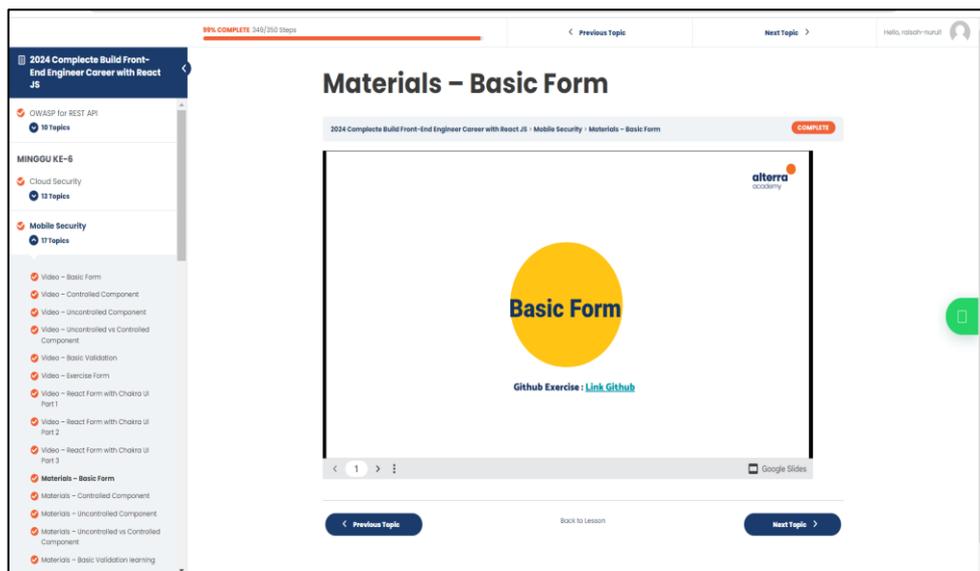
yang diperoleh selama program. Presentasi dilakukan melalui zoom meeting seperti pada *Gambar 2.3*.



Gambar 2.3 Presentasi Mini Project

Pada Program PKL di Alterra Academy, metode pembelajaran yang diterapkan terdiri dari pembelajaran *asynchronous* dan *synchronous*. Pembelajaran *asynchronous* mencakup *pre-preparation learning* di mana peserta menonton video pembelajaran sebagai persiapan sebelum sesi kelas.

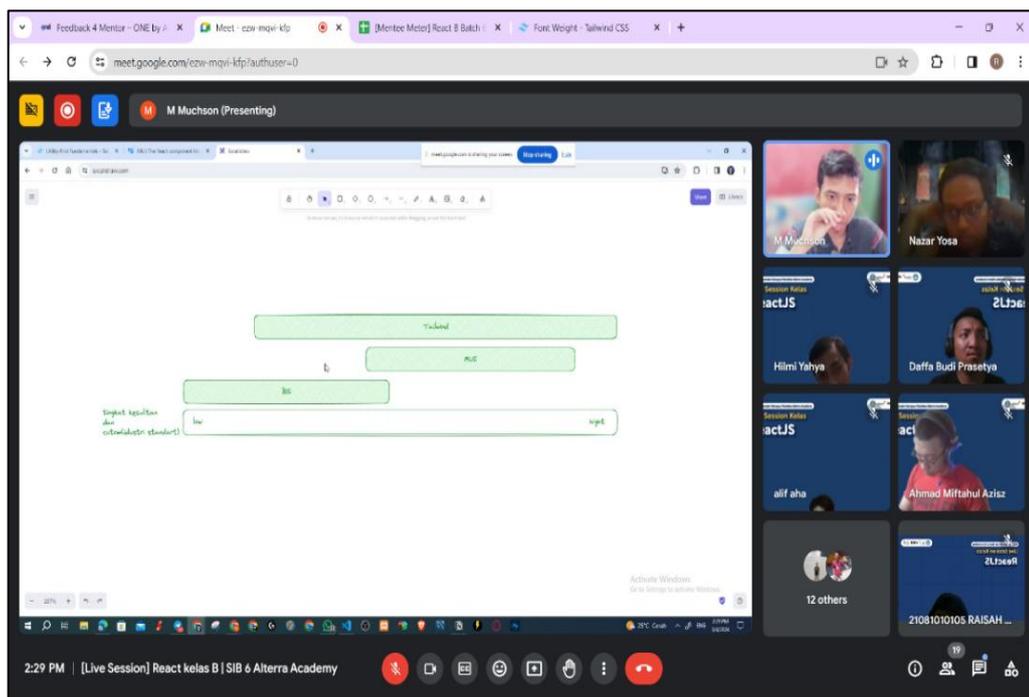
Seperti pada *Gambar 2.4*, dimana menunjukkan sebuah materi pembelajaran yaitu *Basic Form*. Untuk materi dan juga video pembelajaran untuk *self learning* dapat dilihat pada platform One Alterra yang sudah disediakan oleh pihak Alterra.



Gambar 2.4 Pembelajaran Asynchronous

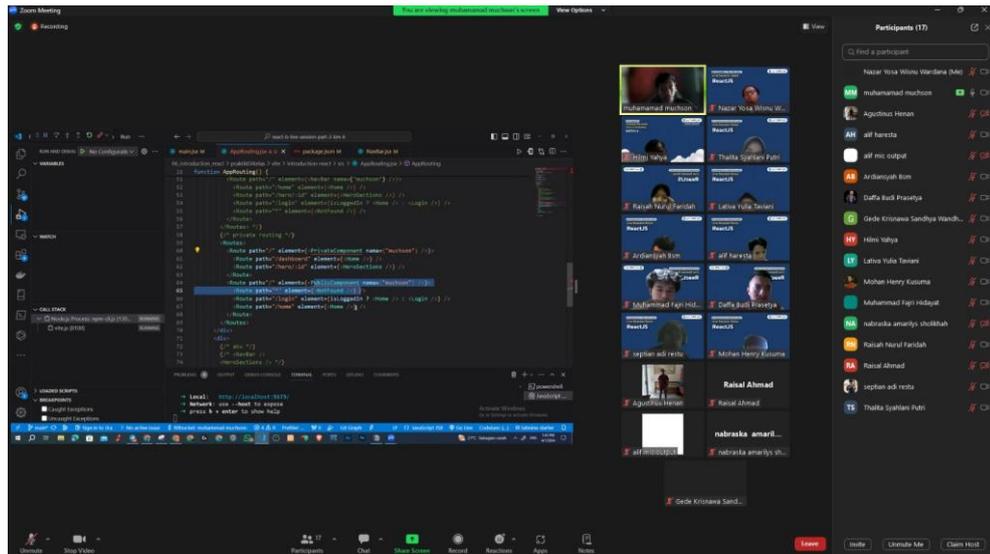
Selain itu, peserta juga diharuskan mengerjakan kuis dan ringkasan materi untuk menguji pemahaman dan merangkum materi yang telah dipelajari. Tugas praktek individu dan belajar mandiri merupakan bagian penting dari pembelajaran asynchronous, di mana peserta menyelesaikan tugas-tugas praktek untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Sementara itu, pembelajaran synchronous dilakukan melalui sesi langsung (*live session*) seperti pada *Gambar 2.5* yang diadakan tiga kali dalam satu minggu.



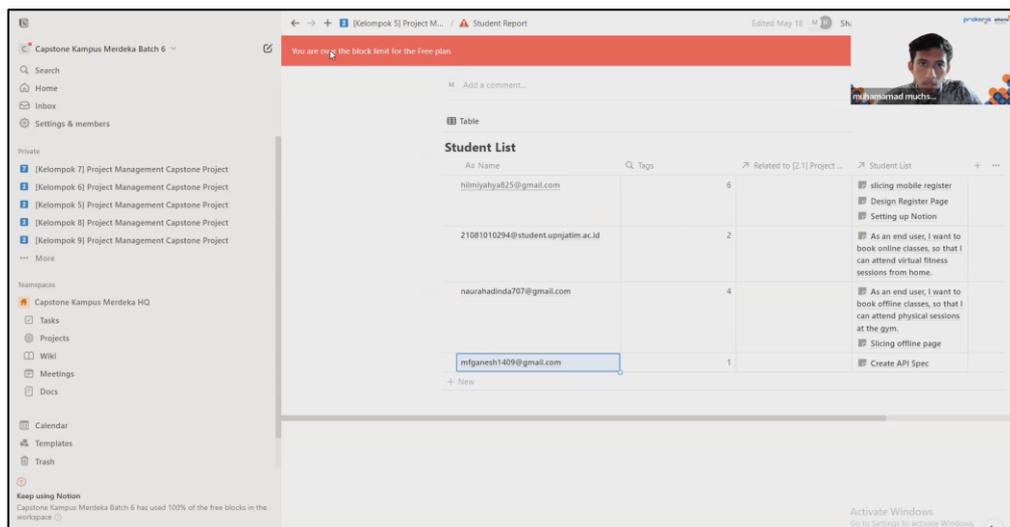
Gambar 2.5 Live Session

Dalam sesi ini, peserta bertemu dengan mentor secara daring untuk membahas materi, melakukan praktek langsung, dan konsultasi. Selain sesi langsung, diskusi kelompok juga merupakan bagian dari pembelajaran synchronous, di mana peserta dapat membahas pertanyaan dan masalah yang dihadapi selama pembelajaran mandiri. Metode ini memungkinkan peserta untuk mendapatkan umpan balik langsung dari mentor dan rekan sejawat, memperkaya proses belajar melalui berbagai perspektif. Dengan metode pembelajaran yang terstruktur ini, diharapkan peserta dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif dan mendalam mengenai pengembangan aplikasi web modern. Partisipasi aktif dalam sesi-sesi ini juga membantu peserta mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi, yang sangat penting dalam dunia kerja teknologi yang dinamis dan kolaboratif.



Gambar 2.6 Mentoring

Seperti pada *Gambar 2.6*, mahasiswa didampingi oleh mentor yang berpengalaman di industri untuk memberikan bimbingan praktis dan berbagi pengalaman nyata dari dunia kerja. Rasio mentor dengan mentee adalah 1:25, di mana satu orang mentor akan bertanggung jawab penuh untuk 25 mentee-nya. Dalam proses *mentoring* ini, mentor tidak hanya memberikan panduan dan nasihat umum, tetapi juga secara aktif membantu mentee dalam pemecahan masalah yang mereka hadapi selama penugasan ataupun *project*. Hal ini memungkinkan mentee untuk berkembang secara profesional dengan dukungan dan wawasan yang diperoleh langsung dari para ahli di lapangan.



Gambar 2.7 Capstone Project Mentoring

Selain itu, selama fase final project, pendampingan mentor akan ditentukan berdasarkan jadwal bimbingan agar perkembangan tugas setiap kelompok tetap

terpantau dan setiap kelompok dapat berkonsultasi serta mendapatkan arahan dari mentor seperti pada *Gambar 2.7*. Program ini bertujuan untuk membekali peserta dengan keterampilan teknis yang mendalam serta kesiapan untuk terjun langsung ke industri teknologi informasi. Mahasiswa juga akan mengembangkan keterampilan soft skill yang diperlukan dalam dunia kerja, seperti komunikasi, kerjasama tim, dan manajemen proyek, melalui sesi langsung dengan mentor profesional yang berpengalaman di industri. Melalui program ini, peserta diharapkan tidak hanya menguasai keterampilan teknis, tetapi juga memiliki pemahaman yang mendalam tentang bagaimana bekerja secara efektif dalam tim dan menghadapi tantangan nyata dalam pengembangan perangkat lunak.