

BAB II

GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL

2.1 Profil Organisasi

Bangkit Academy adalah program studi independen yang dirancang oleh Google dan didukung oleh mitra teknologi terkemuka seperti Gojek, Tokopedia, dan Traveloka. Program ini merupakan bagian dari Kampus Merdeka yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Indonesia. Bangkit bertujuan untuk mencetak talenta digital yang siap menghadapi tantangan industri dengan kompetensi di bidang teknologi mutakhir.

Tujuan utama Bangkit adalah memberikan pelatihan berbasis teknologi untuk menciptakan talenta unggul di bidang *Cloud Computing*, *Machine Learning*, dan *Mobile Development*. Program ini memadukan pembelajaran berbasis proyek, pengembangan keterampilan teknis, serta peningkatan kemampuan komunikasi dan manajemen waktu.

Program Bangkit adalah kolaborasi antara Kampus Merdeka dan perusahaan teknologi besar seperti Google, Gojek, Tokopedia, dan Traveloka. Program ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa di bidang *machine learning*, pengembangan *android*, dan *cloud computing*. Selain itu, peserta akan dilatih dalam *soft skills* penting seperti kepemimpinan dan kewirausahaan. Lulusan program ini memiliki kesempatan untuk mendapatkan kredit, mengikuti *job fair*, serta magang di perusahaan mitra dan program University Innovation Fellow di Stanford University.

2.2 Sejarah Bangkit Academy

Bangkit Academy pertama kali diluncurkan pada tahun 2019 sebagai inisiatif strategis untuk mengembangkan talenta digital berkualitas tinggi di Indonesia. Program ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan perusahaan teknologi dan startup dalam negeri yang terus berkembang pesat. Dengan mengutamakan pendekatan pembelajaran berbasis praktik langsung (*hands-on*

learning) dan kurikulum yang relevan dengan kebutuhan industri, Bangkit bertujuan mencetak generasi profesional teknologi yang kompeten di berbagai bidang, seperti pengembangan perangkat lunak, kecerdasan buatan, dan komputasi awan.

Pada tahun 2020, Bangkit mencapai tonggak penting dengan menjadi bagian integral dari program Kampus Merdeka, yang digagas oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Sebagai bagian dari Kampus Merdeka, Bangkit memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran yang tidak hanya berorientasi akademik, tetapi juga praktis dan relevan dengan dunia kerja. Dalam tahun tersebut, Bangkit menerima sebanyak 300 peserta yang berhasil mengikuti program ini.

Melalui kolaborasi dengan mitra teknologi global seperti Google, GoTo, dan Traveloka, Bangkit terus memperluas jangkauannya dengan meningkatkan jumlah peserta, memperbarui kurikulum, dan menawarkan lebih banyak bidang studi yang sesuai dengan perkembangan teknologi terkini. Program ini juga menekankan pentingnya pengembangan keterampilan non-teknis, seperti komunikasi, manajemen waktu, dan kerja sama tim, sehingga lulusannya tidak hanya unggul secara teknis tetapi juga siap menghadapi tantangan di dunia kerja.

Seiring waktu, Bangkit telah menjadi salah satu program pengembangan talenta teknologi paling bergengsi di Indonesia, membuktikan komitmennya dalam mendukung transformasi digital dan meningkatkan daya saing bangsa di era revolusi industri 4.0.

2.3 Tujuan Organisasi

Visi dan Misi Program Bangkit Academy bertujuan untuk mencetak talenta digital yang unggul dan siap menghadapi perkembangan dunia kerja. Program ini memberikan pelatihan intensif dalam teknologi terkini, seperti *machine learning*, pengembangan aplikasi *mobile*, dan *cloud computing*. Selain itu, peserta dibekali dengan *soft skills* penting, termasuk kepemimpinan, komunikasi, dan kerja tim. Bangkit Academy juga mendukung pengembangan

karier peserta dengan menyediakan kesempatan untuk magang di perusahaan teknologi terkemuka dan mendapatkan sertifikasi global, yang mempersiapkan mereka untuk berkontribusi dalam transformasi digital Indonesia. Menurut salah satu jurnal pada website Kampus Merdeka, program ini juga berhasil meluluskan lebih dari 2.500 talenta digital yang siap bekerja di industri teknologi.

2.4 Struktur Organisasi

Struktur organisasi Bangkit Academy 2024 dirancang untuk memastikan pelaksanaan program berjalan lancar dengan pembagian peran yang terorganisir. Program ini dipimpin oleh Dora Songco dari Google Indonesia sebagai pengarah utama, dengan Narenda Wicaksono bertindak sebagai Program Lead yang memimpin jalannya keseluruhan program.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Bangkit Academy.

Di bawah kepemimpinan tersebut, terdapat lima peran utama yang masing-masing memiliki tanggung jawab spesifik dan tim pendukung untuk menjalankan tugasnya. Mutiara Arumsari sebagai Program Manager bertugas mengelola tim komunikasi dan kemitraan, memastikan hubungan dengan stakeholder berjalan dengan baik dan mendukung kelancaran program. Irene Gloria P N, sebagai *Learning Support Manager*, bertanggung jawab atas dukungan pembelajaran, termasuk perencanaan program, pengelolaan anggaran,

penyelenggaraan proyek capstone, proses penjurian, hingga pemberian penghargaan kepada peserta yang berprestasi. Monalisa Arcelia, yang menjabat sebagai *Registration Manager*, mengkoordinasikan seluruh proses pendaftaran peserta, mulai dari perencanaan, manajemen, hingga pelaksanaannya. Sementara itu, Fitriyana Putri F, sebagai *Cohort Manager*, berperan dalam mengelola seluruh peserta program dan memastikan tingkat kelulusan sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Terakhir, Tia Dwi Setiani menjabat sebagai *Curriculum Manager* yang bertugas memantau kurikulum untuk jalur pembelajaran teknis maupun pengembangan *soft skills*, serta memonitor kemajuan peserta selama mengikuti program.

Dengan pembagian tugas yang jelas ini, setiap peran dalam struktur organisasi Bangkit Academy 2024 bekerja secara sinergis untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan mendukung keberhasilan peserta.

2.5 Bidang Usaha Organisasi

Bidang usaha Bangkit Academy adalah dalam pengembangan talenta digital, khususnya di bidang teknologi. Bangkit Academy fokus pada pelatihan dalam *machine learning*, pengembangan aplikasi *mobile*, dan *cloud computing*, serta pengembangan *soft skills* seperti kepemimpinan dan komunikasi. Program ini juga menyediakan kesempatan sertifikasi global dan magang di perusahaan teknologi terkemuka. Tujuannya adalah untuk menyiapkan individu yang siap berkontribusi dalam transformasi digital Indonesia dan sektor industri teknologi secara global. Berikut komponen Program Bangkit Academy :

1. Tiga Jalur Pembelajaran Utama
 - a) *Cloud Computing (Google Cloud Platform)*
 - b) *Machine Learning (Python, TensorFlow, Google Colab)*
 - c) *Mobile Development (Android, Kotlin)*
2. Capstone Project

Capstone Project adalah proyek kelompok yang bertujuan untuk menciptakan solusi nyata bagi masalah sehari-hari. Dalam proyek ini, peserta dari berbagai latar belakang bekerja sama untuk mengembangkan

aplikasi yang bermanfaat dan inovatif. Prosesnya dimulai dari mencari masalah yang relevan, mendesain solusinya, hingga membuat aplikasi yang dapat digunakan oleh orang banyak. Selain itu, peserta juga dilatih untuk mempresentasikan hasil proyek mereka di depan mentor dan profesional. Lewat Capstone Project, peserta belajar bekerja dalam tim, mengatasi tantangan yang muncul, dan menghasilkan aplikasi yang benar-benar memiliki nilai guna

3. Soft Skills

Selain keterampilan teknis, program ini juga melatih peserta dengan soft skills yang sangat penting di dunia kerja. Peserta diajarkan cara berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan, sehingga ide-ide mereka bisa tersampaikan dengan jelas. Manajemen waktu juga diajarkan agar peserta dapat menyelesaikan tugas tepat waktu dengan cara mengatur prioritas. Peserta juga belajar bekerja sama dalam tim, termasuk membagi tugas secara adil dan menyelesaikan konflik dengan baik. Selain itu, ada pelatihan kepemimpinan untuk membentuk peserta menjadi pemimpin yang mampu mengambil keputusan dan memotivasi tim. Semua pelatihan ini dirancang agar peserta tidak hanya unggul dalam kemampuan teknis, tetapi juga siap menjadi profesional yang kompeten di dunia kerja.

4. Sertifikasi

- a) Sertifikasi global yang diakui industri (misalnya, *Google Cloud Certification*).
- b) Validasi kompetensi untuk meningkatkan daya saing peserta di pasar kerja.
- c) Sertifikat pembelajaran pada setiap modul (seperti, dicoding).

5. Pendampingan

Salah satu keunggulan program ini adalah adanya pendampingan langsung dari mentor industri. Para mentor adalah profesional yang berpengalaman di bidangnya, sehingga peserta mendapatkan arahan yang relevan dan berharga. Pendampingan ini mencakup diskusi rutin, sesi tanya jawab, dan evaluasi kinerja. Mentor membantu peserta dalam

memahami konsep yang sulit, memberikan solusi untuk masalah yang dihadapi selama proyek, serta membimbing mereka untuk menghasilkan karya terbaik. Dengan dukungan ini, peserta tidak hanya mendapatkan ilmu teknis, tetapi juga pengalaman yang membangun kepercayaan diri untuk menghadapi tantangan di dunia kerja.

2.6 Learning Path Cloud Computing

Pada learning path *Cloud Computing*, peserta diajarkan untuk memahami dan menggunakan teknologi *cloud computing* secara langsung. Materi pembelajaran mencakup dasar-dasar *Google Cloud Platform* (GCP), seperti pengelolaan infrastruktur berbasis cloud, implementasi layanan API, hingga pengembangan aplikasi yang memanfaatkan teknologi *cloud*. Peserta dilatih menggunakan berbagai layanan GCP, termasuk *Cloud Run*, *Cloud SQL*, dan *Artifact Registry*, yang berperan penting dalam membangun aplikasi modern. Selain itu, peserta juga belajar tentang *deployment* aplikasi ke *cloud* agar aplikasi bisa diakses secara luas oleh pengguna.

2.6.1 Kegiatan Utama

1) Pelatihan Teknis:

Peserta mengikuti pelatihan intensif yang mencakup penggunaan layanan *cloud* seperti GCP. Pelatihan ini dimulai dari pengenalan konsep cloud computing hingga implementasi layanan untuk mendukung aplikasi. Peserta mempraktikkan langsung penggunaan GCP melalui proyek-proyek kecil yang dirancang untuk mengasah keterampilan mereka.

2) Proyek Akhir:

Peserta mengerjakan proyek akhir berupa pengembangan aplikasi berbasis *cloud*. Proyek ini melibatkan proses integrasi layanan API dan *deployment* menggunakan GCP, seperti memanfaatkan Cloud Run untuk menjalankan aplikasi dan Cloud SQL untuk menyimpan data. Proyek ini bertujuan agar peserta

dapat mengaplikasikan semua materi yang telah dipelajari secara praktis.

2.6.2 Relevansi dengan Proyek PKL

Learning path ini sangat relevan dengan pengembangan aplikasi Skego, terutama pada bagian integrasi API dan penggunaan layanan *cloud*. Dalam pengembangan aplikasi Skego, peserta memanfaatkan GCP untuk mengelola infrastruktur aplikasi, menyimpan data, dan menjalankan layanan. Layanan seperti *Cloud Run* digunakan untuk menjalankan fitur utama aplikasi secara efisien, sementara *Cloud SQL* berperan sebagai basis data untuk menyimpan informasi pengguna dan jadwal. Dengan pemahaman yang kuat dari learning path ini, peserta mampu mengimplementasikan teknologi *cloud* untuk membuat aplikasi yang fungsional dan bermanfaat bagi pengguna.

2.7 Kontribusi Bangkit Academy terhadap Proyek PKL

Kontribusi Bangkit Academy terhadap Proyek PKL mencakup beberapa aspek penting yang sangat mendukung pengembangan aplikasi berbasis *mobile*. Program ini tidak hanya memberikan pelatihan teknis, tetapi juga membekali peserta dengan keterampilan praktis yang dapat langsung diaplikasikan ke dalam proyek PKL:

1. Pembelajaran teknis yang relevan:

Bangkit Academy menyediakan kurikulum yang dirancang khusus untuk mendukung pengembangan aplikasi *mobile*. Dalam learning path *mobile development*, peserta mempelajari berbagai teknologi terkini yang relevan, seperti pengembangan antarmuka pengguna (UI/UX), penggunaan *framework* modern, hingga pengintegrasian API untuk menambah fungsionalitas aplikasi. Materi ini sangat berguna dalam proses pengembangan aplikasi Skego, dimana teknologi yang dipelajari digunakan untuk menciptakan fitur-fitur canggih yang memudahkan pengguna.

2. Pemahaman tentang SDLC model *Waterfall*:

Salah satu kontribusi signifikan dari Bangkit Academy adalah pelatihan tentang metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) model *Waterfall*. Peserta diajarkan untuk memahami tahapan-tahapan pengembangan aplikasi secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, hingga penyelesaian proyek. Dengan menggunakan model ini, peserta dapat mengelola proyek dengan lebih terstruktur, sehingga meminimalkan risiko kesalahan dan memastikan hasil akhir sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. Integrasi teknologi modern:

Bangkit Academy juga memberikan akses kepada peserta untuk menggunakan *Google Cloud Platform* (GCP) melalui pemberian token khusus. Dengan akses ini, peserta dapat memanfaatkan berbagai layanan *cloud*, seperti *Cloud SQL* untuk pengelolaan basis data, *Cloud Run* untuk menjalankan aplikasi, dan integrasi API untuk mendukung fitur-fitur utama aplikasi. Penggunaan teknologi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi pengembangan, tetapi juga memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dapat beroperasi secara optimal di berbagai kondisi.

4. Pengalaman belajar yang komprehensif:

Bangkit Academy juga memberikan akses kepada peserta untuk menggunakan *Google Cloud Platform* (GCP) melalui pemberian token khusus. Dengan akses ini, peserta dapat memanfaatkan berbagai layanan *cloud*, seperti *Cloud SQL* untuk pengelolaan basis data, *Cloud Run* untuk menjalankan aplikasi, dan integrasi API untuk mendukung fitur-fitur utama aplikasi. Penggunaan teknologi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi pengembangan, tetapi juga memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dapat beroperasi secara optimal di berbagai kondisi.