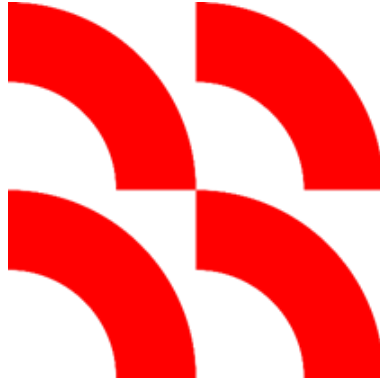


BAB II

GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL

2.1 Tentang Instansi



Gambar 2. 1 Logo Bangkit

Program Bangkit adalah inisiatif pendidikan yang diluncurkan pada tahun 2020 dengan tujuan untuk mengembangkan talenta digital di Indonesia. Inisiatif ini merupakan hasil kerjasama antara **Google, Gojek, Tokopedia**, dan **Traveloka**, serta menjadi bagian dari program Kampus Merdeka yang diusung oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Program ini dirancang untuk mempersiapkan mahasiswa agar menjadi profesional yang siap bekerja di sektor teknologi melalui pelatihan intensif dalam tiga jalur pembelajaran: **Machine Learning, Cloud Computing**, dan **Mobile Development**. Selain itu, Bangkit mendukung kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dengan memungkinkan mahasiswa untuk mengonversi pengalaman belajar mereka menjadi Satuan Kredit Semester (SKS), sehingga memberikan pengakuan resmi atas partisipasi mereka dalam program ini (Bangkit, 2024).

2.2 Struktur Instansi

Bangkit Academy memiliki sebuah struktur organisasi yang terdiri dari beberapa peran untuk mendukung berjalannya program Bangkit ini dengan baik. Struktur organisasi ini dapat dilihat pada Gambar 2.2. Setiap peran

memiliki tanggung jawab yang berbeda namun saling melengkapi untuk memastikan kelancaran dan keberhasilan program.



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Bangkit 2024

Bangkit Academy merupakan program studi independen yang berada di bawah pengawasan langsung tim **Google Indonesia** dengan bimbingan **Dora Songco** selama kegiatan berlangsung. Pemimpin program ini, yang disebut sebagai **Program Lead Bangkit Academy**, adalah **Narenda Wicaksono**. Dalam kepemimpinannya, Narenda mengelola lima divisi utama, masingmasing dengan tugas dan tanggung jawab yang spesifik untuk memastikan keberhasilan program. Berikut adalah peran dan tanggung jawab dari kelima divisi tersebut:

- **Program Manager**

Program Manager bertanggung jawab untuk memastikan kelancaran koordinasi antara semua pihak yang terlibat dalam program dan menjamin proses pembelajaran bagi peserta berlangsung dengan lancar. Mereka menjadi penghubung utama antara peserta, mentor, dan stakeholder lainnya untuk memastikan tujuan program tercapai.

- **Learning Support Manager**

Learning Support Manager memiliki tanggung jawab dalam merencanakan dan mendukung berbagai aspek program, termasuk pengelolaan anggaran. Selain itu, mereka juga mengatur **Capstone Project**, proses penjurian, dan distribusi penghargaan kepada peserta dengan hasil terbaik.

- **Registration Manager**

Registration Manager bertanggung jawab untuk proses pendaftaran peserta program secara keseluruhan, yang meliputi perencanaan, manajemen, dan eksekusi. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa peserta yang terdaftar memiliki kualifikasi yang sesuai dan dapat mengikuti program dengan baik.

- **Cohort Manager**

Cohort Manager berperan dalam mengelola dan menangani seluruh peserta program. Mereka memiliki tanggung jawab untuk memastikan tingkat kelulusan peserta setidaknya setara dengan tingkat kelulusan tahun sebelumnya, serta mendukung peserta dalam setiap tahap program.

- **Curriculum Manager**

Curriculum Manager bertugas untuk memelihara dan memonitor kurikulum pada semua jalur pembelajaran baik untuk keterampilan teknis maupun keterampilan lunak. Mereka juga menyediakan timeline pembelajaran bagi mahasiswa serta memonitor kemajuan pembelajaran peserta agar tetap sesuai dengan standar yang ditentukan.

2.3 Bidang Usaha Organisasi

Bangkit Academy merupakan program pembelajaran multidisiplin yang berfokus pada pengembangan talenta digital unggul di Indonesia. Tujuan utama Bangkit adalah mencetak individu yang kompeten di bidang teknologi dengan

pengetahuan yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan industri masa kini. Sebagai bagian dari ekosistem Kampus Merdeka, Bangkit Academy menawarkan peluang pembelajaran berbasis proyek dan teknologi, serta mempersiapkan peserta untuk menghadapi tantangan industri digital global. Bidang usaha utama Bangkit Academy meliputi:

2.3.1 Mobile Development

Bangkit menawarkan jalur pembelajaran untuk pengembangan aplikasi berbasis Android, menggunakan teknologi terkini seperti Kotlin, Jetpack Compose, dan Android Studio. Peserta diajarkan bagaimana membangun aplikasi dari tahap dasar hingga ke tingkat lanjutan, mencakup pengelolaan data, integrasi API, dan penerapan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) dalam aplikasi mobile. Dengan fokus ini, Bangkit berkontribusi pada terciptanya pengembang aplikasi Android yang mampu memenuhi kebutuhan industri teknologi mobile yang terus berkembang.

2.3.2 Cloud Computing

Dalam jalur ini, peserta dipersiapkan untuk menjadi ahli dalam pengelolaan teknologi cloud menggunakan layanan Google Cloud Platform (GCP). Pembelajaran meliputi desain arsitektur cloud, pengelolaan layanan cloud, pengembangan aplikasi berbasis cloud, serta penerapan praktik DevOps dan Site Reliability Engineering (SRE). Peserta juga dilatih untuk mempersiapkan diri mengikuti ujian sertifikasi internasional seperti Associate Cloud Engineer, yang sangat dihargai dalam industri teknologi.

2.3.3 Machine Learning

Bidang ini berfokus pada penerapan kecerdasan buatan (AI) dan pembelajaran mesin (ML) dalam pengembangan solusi teknologi. Peserta diajarkan teknik analisis data, pemodelan, dan pengembangan algoritma pembelajaran mesin menggunakan alat seperti TensorFlow dan Python. Selain itu, Bangkit juga membimbing peserta untuk mengembangkan solusi berbasis

AI yang dapat diimplementasikan di berbagai sektor, seperti logistik, kesehatan, dan pendidikan.

Selain pengembangan teknis, Bangkit Academy juga memberikan perhatian pada pengembangan kemampuan lunak (soft skills) yang sangat penting dalam dunia kerja modern. Peserta dibekali dengan keterampilan seperti manajemen waktu, pemecahan masalah, berpikir kritis, serta komunikasi dan kepemimpinan, sehingga mereka dapat menjadi individu yang unggul secara menyeluruh.

Dengan bidang usaha yang mencakup teknologi mutakhir dan keterampilan lunak, Bangkit Academy tidak hanya berfokus pada penciptaan individu yang terampil secara teknis tetapi juga profesional yang siap bersaing di tingkat global.

2.4 Model dan Proses Pembelajaran

Bangkit Academy adalah program pembelajaran yang dipimpin oleh Google dengan dukungan dari mitra-mitra besar seperti Gojek, Tokopedia, Traveloka, dan Yayasan DeepTech Foundation. Program ini juga berkolaborasi dengan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) melalui inisiatif Kampus Merdeka. Berikut adalah penjelasan tentang model dan proses pembelajaran yang diterapkan di Bangkit Academy:

1. Pendekatan Pembelajaran Hybrid:

Bangkit mengadopsi pendekatan pembelajaran hybrid yang memadukan pembelajaran mandiri (self-paced learning) dengan sesi tatap muka daring (online synchronous sessions). Peserta memanfaatkan modul-modul pembelajaran dari platform seperti Dicoding dan Coursera untuk mendalami teori dan praktik. Selain itu, peserta mengikuti sesi refleksi, diskusi kelompok, dan konsultasi dengan mentor untuk memastikan pemahaman yang mendalam terhadap materi yang diajarkan.

Komponen pembelajaran meliputi:

- Pembelajaran Teknis: Fokus pada tiga jalur utama (Android, Cloud Computing, dan Machine Learning) dengan total durasi pembelajaran lebih dari 900 jam.
- Pengembangan Soft Skills: Peserta dilatih untuk menguasai keterampilan komunikasi, berpikir kritis, manajemen proyek, dan branding personal.
- Capstone Project: Proyek akhir berbasis tim di mana peserta menyelesaikan masalah nyata menggunakan pendekatan teknologi.

2. Proses Seleksi Peserta:

Seleksi peserta dilakukan secara ketat melalui beberapa tahap:

- Ujian teknis yang mengukur pengetahuan dasar teknologi dan kemampuan spesifik sesuai jalur pembelajaran.
- Asesmen pola pikir dan kepribadian untuk memastikan peserta memiliki growth mindset dan kemampuan bekerja dalam tim.
- Validasi administrasi, termasuk surat komitmen dan rekomendasi dari dosen pembimbing universitas.

Dari ribuan pendaftar, hanya sejumlah kecil peserta yang lolos dan dapat mengikuti program ini, memastikan kualitas tinggi dari peserta yang terlibat.

2.5 Lokasi Instansi

Bangkit Academy merupakan salah satu program unggulan yang dilaksanakan secara daring dengan tujuan menjangkau peserta dari berbagai wilayah di Indonesia. Sebagai inisiatif nasional yang mendukung pengembangan sumber daya manusia unggul di bidang teknologi, program ini memanfaatkan

pendekatan online learning yang inovatif untuk memberikan pelatihan dan bimbingan yang berkualitas tinggi.

Pelaksanaan program Bangkit Academy dikelola secara terpusat melalui *Dicoding Space*, yang berlokasi di **Jalan Batik Kumeli No. 50, Kelurahan Sukaluyu, Kecamatan Cibeunying Kaler, Bandung, Jawa Barat, 40123**. Lokasi ini dipilih tidak hanya karena aksesibilitasnya yang strategis di Kota Bandung, tetapi juga karena fasilitasnya yang dirancang khusus untuk mendukung kebutuhan teknologi modern dalam pengelolaan program pelatihan daring.

Dicoding Space berfungsi sebagai pusat operasional utama untuk seluruh kegiatan Bangkit Academy. Di lokasi ini, berbagai aktivitas penting dilakukan, meliputi perencanaan program, pengembangan materi pelatihan, pelaksanaan pelatihan daring, hingga pengelolaan operasional harian. Fasilitas yang tersedia di Dicoding Space meliputi ruang kerja yang nyaman, infrastruktur jaringan internet berkecepatan tinggi, perangkat teknologi canggih, dan sistem manajemen pembelajaran yang dapat diakses secara real-time oleh peserta dan pengajar.

Keberadaan Dicoding Space juga mencerminkan komitmen Bangkit Academy dalam memanfaatkan teknologi modern untuk mendukung pemerataan akses pendidikan di bidang teknologi di Indonesia. Melalui pendekatan daring yang didukung oleh fasilitas di Dicoding Space, Bangkit Academy mampu menjembatani keterbatasan geografis dan memberikan pelatihan berkualitas tinggi kepada peserta dari Sabang hingga Merauke. Hal ini sejalan dengan visi besar program untuk mencetak generasi muda Indonesia yang unggul dan siap bersaing di era transformasi digital.

Dengan demikian, *Dicoding Space* tidak hanya menjadi lokasi operasional program Bangkit Academy, tetapi juga simbol dari upaya bersama untuk membangun ekosistem pembelajaran yang inklusif, efektif, dan berorientasi masa depan.