

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL**

#### **2.1 Profil Organisasi**



**Gambar 2.1 Logo Bangkit (*bangkit.academy*)**

Bangkit adalah program pendidikan yang ditujukan untuk mahasiswa yang ingin mempelajari dasar-dasar Machine Learning, Mobile Development, atau Cloud Computing, dan ditawarkan melalui Kampus Merdeka (kategori Studi Independen). Bangkit merupakan program pembelajaran yang dipimpin oleh Google dengan dukungan GoTo, Traveloka, Tokopedia 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 pada semester genap, tahun 2024/2025.

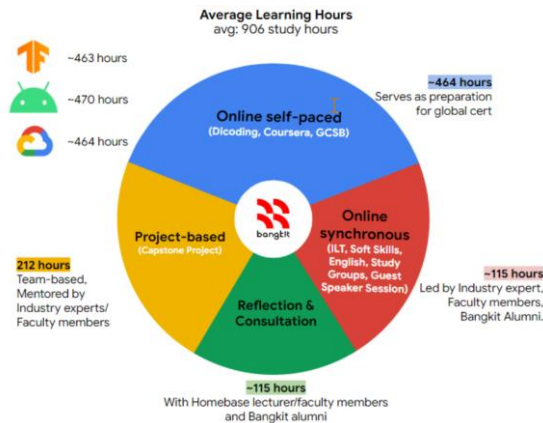
Bangkit didesain untuk mempersiapkan peserta dengan kecakapan (skills) yang relevan dan dibutuhkan berdasarkan sertifikasi teknikal. Tahun ini Bangkit kembali menyelenggarakan 3 (tiga) alur belajar multidisiplin - Machine Learning, Mobile Development (Android), dan Cloud Computing. Dengan mengikuti Bangkit, peserta akan memiliki pengalaman dan terekspos dengan serba-serbi karir di industri dan pekerjaan di ekosistem teknologi Indonesia.

#### **2.2 Tujuan Organisasi**

Tujuan utama dari Bangkit adalah menghasilkan lulusan yang siap kerja dan mampu berkontribusi pada sektor teknologi yang sedang berkembang pesat di

Indonesia. Sejak pertama kali diluncurkan, Bangkit telah melatih ribuan mahasiswa dari berbagai daerah di Indonesia, mempersiapkan mereka untuk memasuki karir di perusahaan teknologi terkemuka dan startup kelas dunia

Bangkit bertujuan untuk menghasilkan talenta berstandar tinggi yang sesuai dengan standar industri. Proses pembelajaran yang dilakukan adalah kombinasi antara :



**Gambar 2.2 Mekanisme Belajar (bangkit.academy)**

1. *Online Self-Paced Learning*: Peserta mempelajari materi secara mandiri melalui modul online, melaksanakan proyek, dan menyelesaikan tugas serta kuis untuk memastikan pemahaman materi.
2. *Online Synchronous Sessions*: Sesi tatap muka mencakup Instructor-Led Training, sesi soft skill, pembelajaran Bahasa Inggris, Study Group, dan Guest Speaker Sessions untuk memperdalam pembelajaran.
3. *Reflection & Consultation*: Peserta merefleksikan pembelajaran bersama dosen pembimbing, alumni Bangkit sebagai fasilitator, atau secara individu.
4. *Capstone Project*: Proyek kolaboratif berskala nasional yang bertujuan memecahkan masalah nyata di sekitar peserta.

Program ini mengintegrasikan pembelajaran asynchronous dan synchronous, dilengkapi evaluasi melalui kuis, ujian, serta review berkala oleh pembimbing atau instruktur. Bangkit mengutamakan penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa komunikasi mengingat talenta kelas dunia juga diharapkan dapat berkomunikasi secara global. Secara spesifik, Bangkit akan memberikan kelas

bahasa inggris bersama native speaker, terkait dengan business presentation. Selain itu, peserta juga mendapatkan pelatihan soft skill, seperti:

1. Growth mindset dan penerimaan feedback
2. Manajemen waktu dan energi,
3. Pengelolaan stres, adaptabilitas, dan resiliensi,
4. Berpikir kritis dan pemecahan masalah,
5. Manajemen proyek
6. Personal branding dan komunikasi wawancara.

Program ini ditutup dengan proyek akhir berbasis masalah nyata, memungkinkan peserta bekerja secara tim untuk menciptakan solusi inovatif. Ketiga jalur pembelajaran Bangkit 2024 mencakup aspek teknis dan non-teknis dengan dukungan mentor, instruktur, dan advisor dari industri serta perguruan tinggi mitra.

### 2.3 Struktur Organisasi



**Gambar 2.3 Struktur Organisasi Bangkit (*bangkit.academy*)**

Struktur organisasi Bangkit terdiri dari beberapa bagian antara lain yaitu ada Program Lead, dimana posisi ini mencakup tanggung jawab utama untuk memastikan pelaksanaan program berjalan sesuai dengan visi dan misi organisasi. Kemudian ada Program Manager yang tergabung dalam Communication and Partnership Team dimana posisi ini bertanggung jawab untuk berkoordinasi dengan para pemangku kepentingan dan memastikan bahwa proses pembelajaran peserta dalam program berjalan lancar. Selanjutnya ada posisi Learning Support Manager dalam Learning Support Team yang berperan untuk membuat perencanaan

program, dukungan anggaran, serta mengawasi capstone project, proses penilaian, dan pencairan rewards. Disusul dengan posisi Registration Manager dalam Registration Team, yang bertanggung jawab dalam pendaftaran program secara keseluruhan, termasuk proses perencanaan, manajemen, dan pelaksanaan untuk memastikan akuisisi cohort yang berkualitas. Di sisi lain ada posisi Cohort Manager dalam Cohort Team yang berperan untuk mengelola dan menangani seluruh cohort serta memastikan tingkat kelulusan setidaknya sama dengan tahun sebelumnya. Terakhir, yaitu posisi Curriculum Manager di dalam Curriculum Team yang bertanggung jawab memantau dan menjaga kurikulum semua jalur pembelajaran teknis dan soft skills, serta menyediakan jadwal pembelajaran dan memantau kemajuan belajar cohort.

## **2.4 Bidang Usaha Organisasi**

Bangkit adalah organisasi yang bergerak di bidang pendidikan teknologi untuk pengembangan talenta digital melalui pelatihan berbasis teknologi yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan industri teknologi modern. Organisasi ini juga memberikan pengembangan keterampilan teknologi dan softskills seperti beberapa pelatihan di bidang teknologi (Machine Learning, Mobile Development, dan Cloud Computing) serta beberapa bidang softskills seperti komunikasi, kolaborasi dan manajemen waktu.

Bangkit juga berkembang dalam bidang inkubasi inovasi melalui capstone project dengan kriteria cohort diberi kesempatan untuk mengembangkan solusi berbasis teknologi yang dapat diterapkan untuk menyelesaikan masalah nyata di masyarakat. Proyek bidang ini mendorong inovasi, kolaborasi lintas disiplin, dan pengembangan produk teknologi yang bermanfaat.