

BAB II STRUKTUR ORGANISASI SKILVUL

2.1 Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (SKILVUL) sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Struktur organisasi PT Impactbyte Teknologi Edukasi



Gambar 2. 2 Struktur organisasi PT Impactbyte Teknologi Edukasi

Masing-masing divisi memiliki tanggung jawab yang berbeda sebagai berikut :

a. Technology / Dev

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

b. **Bisnis and Ops**

Bertanggung jawab atas pengembangan bisnis Skilvul dan mengelola operasi bisnis seperti keuangan, akuntansi, pengadaan, dan operasi Sumber Daya Manusia.

c. **Product**

Bertanggung jawab untuk mengembangkan dan mengelola produk Skilvul.

d. **Marketing**

Bertanggung jawab atas aktivasi program dan konten pembelajaran, melalui konten media social, acara, manajemen komunitas, branding, dan pemasaran digital.

e. **Learning Strategist**

Bertanggung jawab untuk pemantauan dan pengembangan program dan kurikulum Skilvul serta mentor.

f. **Learning**

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

g. **Program**

Bertanggung jawab untuk melaksanakan semua proyek Skilvul termasuk berhubungan dengan klien.

2.2 Lingkup Pekerjaan

Pada program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka Batch 3 ini, penulis berkesempatan belajar di Skilvul mengenai “*UI/UX Design Mastery*” yang nantinya akan menghasilkan project akhir berupa Capstone Project

yang dikerjakan secara berkelompok beranggotakan 4 orang dengan *challenge brief* dan mitra yang telah disediakan dan dipilih oleh penulis. Skilvul mewajibkan seluruh peserta menyelesaikan komponen pembelajaran yang di instruksikan dan dapat diakses pada website *Skilvul.com*. Program *UI/UX Design Mastery* ini terdiri dari pembelajaran Self Learning, Mentoring Session dan project, sebagai berikut :

1. Self Learning
2. Figma
3. Career Mentoring Session
4. Final Project

2.3 Deskripsi Pekerjaan

UI (User Interface) dan UX (User Experience) merupakan seorang professional yang mengidentifikasi peluang baru untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik. UI/UX Designer berperan besar dalam proses pemasaran maupun branding sebuah aplikasi, sebab mereka menentukan bagaimana pengguna menilai suatu aplikasi. [2]

Sebagai *UI/UX Design* pada program ini terdiri dari pembelajaran yang diantaranya, sebagai berikut :

1. Self Learning

Melakukan Self Learning menggunakan modul serta video pembelajaran pada platform *Skilvul.com*, yang mempelajari mengenai :

- Introduction to UI/UX
- UX Design Process dan Design Thinking
- User Experience Design
- User Interface Designing & Prototyping
- Research & Usability Testing

2. Figma

- Membuat Userflow dan Wireframe dari hasil define

- Mensimulasikan bagaimana membuat Design System
- Mensimulasikan bagaimana membuat UI Design dan Prototype UI
- Membuat Layouting di Figma
- 3. Mentoring Session
 - Live Class Mentoring
 - Grup Mentoring
 - Softskills & Career Development

Adapun beberapa jobdesk yang penulis lakukan selama mengikuti program “*UI/UX Design Mastery*” ini ialah sebagai berikut :

1. Wajib mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberi tepat waktu
2. Wajib mengikuti *Live Class Session* yang diadakan setiap hari sabtu sampai program berakhir
3. Wajib mengikuti *Group Mentoring Session* bersama mentor
4. Wajib *Self-study* dan mengerjakan *Quiz* yang ada pada website Skilvul
5. Wajib mengisi laporan harian (*Logbook*) pada website kampus merdeka
6. Wajib mengerjakan Mini project sebelum waktunya berakhir
7. Wajib mengerjakan Final Project dengan Mitra dan Topik yang dipilih oleh penulis

2.4 Jadwal Kerja

Adapun jadwal pembelajaran selama mengikuti program Studi Independen Bersertifikat kampus merdeka di Skilvul#*Tech4impact:UI/UX Design Mastery* selama 5 bulan dengan detail sebagai berikut :

Periode : 16 Agustus 2022 – 30 Desember 2022

Hari : Senin-Jum’at (*Asinkronus*) : melakukan self learning menggunakan materi yang diberikan pada website Skilvul.com.

Sabtu (*Sinkronus*) : melakukan *Live Class Session* bersama mentor.

Waktu : 09.00-12.00 WIB

Adapun kegiatan yang dilaksanakan selama periode Studi Independen tersebut juga tersaji dalam lampiran Log Activity.

Kegiatan	Tanggal
On-Boarding Participant	3 Agustus 2022
Challenge Selection	4-16 Agustus 2022
Challenge Matchmaking	4-16 Agustus 2022
Group, Class, and Mentor Announcement	16 Agustus 2022
Self-Learning	16 Agustus – 9 Oktober 2022
Collaboration Day	16 Agustus 2022
Pre-Bootcamp Workshop	19 Agustus 2022
Live Class Session	20 Agustus – Desember 2022
Webinar : Basic Mentality ffor Career Development	13 September 2022
Pengerjaan Final Project	10 Oktober – 6 Desember 2022
Webinar : CV & Interview Preparation	19 Oktoober 2022

Webinar : Time and Stress Management	3 November 2022
Webinar : Entrepreneurship & Pitching	23 November 2022
Webinar : Career & Discovery Tech	5 Desember 2022
Final Project Submission	6 Desember 2022
Webinar : Portofolio Management	8 Desember 2022
Final Review	13-18 Desember 2022
Top 11 Group Announcement	15 Desember 2022
People's Choice award Voting	19-20 Desember 2022
Demo Day	23 Desember 2022