

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN PADA PROGRAM STUDI INDEPENDEN BIDANG PRODUCT MANAGEMENT DI PT. LENTERA BANGSA BENDERANG

Dimas Bayu Arya Putra¹, Mei Retno Adiwaty^{2*}

^{1,2*}Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

¹dimasbayyy@gmail.com

^{2*}adiwaty66@gmail.com

Abstrak

Pendidikan adalah kunci untuk tercapainya negara yang maju, oleh karena itu dalam mempersiapkan mahasiswa yang berkompoten dan familiar dengan dunia kerja, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan peraturan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi dengan salah satu implementasinya yaitu membentuk program Kampus Merdeka yang membawahi program seperti Kampus Mengajar, Magang Merdeka, KKN Tematik, Bangkit, Pertukaran Mahasiswa, Pejuang Muda, Studi Independen. Pada Studi Independen Berserifikat, PT. Lentera Bangsa Benderang tidak membutuhkan kriteria mahasiswa dari latar belakang Teknologi, sehingga semua mahasiswa yang tertarik pada bidang teknologi bisa mengikuti program ini. Program ini diharapkan bisa menjadi wadah untuk mahasiswa untuk mempersiapkan karirnya sehingga mahasiswa bisa terlatih dalam mehadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi yang pesat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meneliti sejauh mana implementasi pembelajaran pada program Studi Independen Bersertifikat pada bidang Product Management yang dilakukan oleh PT. Lentera Bangsa Benderang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dimana hasil penelitian akan berbentuk kata-kata tertulis atau lisan dan prilaku dari informan yang dapat diamati. Temuan pada penelitian ini yaitu, implementasi pembelajaran pada program Studi Independen Bersertifikat bidang Product Management di PT. Lentera Bangsa Benderang sudah dilakukan dengan baik, dilihat dari sistem pembelajaran Program Framework yang akan mendorong motivasi dan kemampuan belajar secara mandiri, lalu dari capaian pembelajaran yang cukup banyak juga ditutupnya program dengan memebrikan final project yang menggambarkan pemahaman mahasiswa dari awal materi hingga akhir. Selain itu kualitas fasilitas dan pelayanan yang diberikan oleh PT. Lentera Bangsa Benderang dianggap sudah baik dilihat dari pendampingan oleh mentor yang profesional di bidang Product Management, materi yang diberikan relevan dengan dunia kerja sehingga mahasiswa dapat mempersiapkan kompetensinya dalam memasuki dunia kerja dan platform yang disediakan oleh PT. Lentera Bangsa Benderang menunjang kegiatan belajar mahasiswa.

Kata Kunci: Studi Independen Bersertifikat, *Product Management*, *Binar Academy*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan pondasi yang penting dalam mempersiapkan sumber daya yang berkualitas, Pendidikan merupakan kunci bagi suatu negara untuk memajukan taraf hidup masyarakatnya. Maka dari itu pemerintah harus serius dalam mengelola Pendidikan baik secara kualitas maupun kuantitas, hal itu dapat dicapai jika perintah memberikan program-program dan fasilitas yang mendukung berjalannya pendidikan, terutama bagi masiswa karena mahasiswa merupakan individu yang paling dekat untuk mengemban tanggung jawab untuk menjalankan suatu negara.

Dalam rangka membangun sumber daya manusia yang berkualitas dan mempersiapkan mahasiswa kepada dunia kerja, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Budaya Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar

*Correspondent Author: adiwaty66@gmail.com

Nasional Pendidikan yang menggantikan peraturan lama tentang Standar Pendidikan Tinggi. Melalui peraturan tersebut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan program Kampus Merdeka yang mempunyai beberapa program dibawahnya seperti Kampus Mengajar, Magang Merdeka, KKN Tematik, Bangkit, Pertukaran Mahasiswa, Pejuang Muda, Studi Independen dan masih banyak lagi program yang dalam perencanaan. Kampus Merdeka ini menjadi sarana untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki mahasiswa, sehingga mahasiswa tidak terpaku pada perkuliahan di dalam kelas melainkan bisa belajar dan menyalurkan keilmuan yang dimiliki kepada masyarakat maupun perusahaan sehingga akan memberikan dampak yang besar serta membantu dalam mewujudkan kemajuan bangsa Indonesia. Maka dari itu diharapkan peran aktif mahasiswa dalam menjalankan program Kampus Merdeka sehingga mahasiswa bisa terlatih dalam menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi yang pesat.

Studi Independen Bersertifikat merupakan program turunan dari Kampus Merdeka yang bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan kemampuannya, melalui aktivitas di luar kampus tetapi tetap diakui dan dikonversi ke dalam 20 SKS mata kuliah. Dalam program ini mahasiswa akan mengikuti pembelajaran yang disediakan oleh perusahaan tertentu dan akan didampingi oleh mentor selama kegiatan berlangsung selama 1-2 semester, dalam pelaksanaannya terdapat 300 lebih perusahaan yang akan berpartisipasi dalam Magang dan Studi Independen Bersertifikat ini, salah satunya adalah Binar Academy yang dinaungi oleh PT. Lentera Bangsa Benderang. Diharapkan program Studi Independen Bersertifikat ini bisa menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan karirnya.

Binar Academy adalah lembaga pendidikan non-formal yang bertujuan untuk menghasilkan talenta-talenta digital yang berkompetensi. Lembaga ini didirikan pada tahun 2016 di Jakarta oleh Alamanda Shantika, Dita Aisyah dan Seto Loreno. Kini Binar Academy memiliki lokasi yang tersebar di berbagai kota di Indonesia seperti Jakarta, Batam, Kupang, Ambon, Yogyakarta dan Tangerang. Ketiga pendiri Binar Academy melihat kurang bersaingnya talenta Indonesia jika dibandingkan dengan talenta digital asing. Sehingga banyak di antara perusahaan-perusahaan digital Indonesia harus menggunakan talenta digital dari luar negeri. Kenyataan tersebut membuat mereka bertiga berinisiatif untuk membangun lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mencetak talenta-talenta digital berkompetensi yang mampu berkontribusi tidak hanya di dalam negeri namun juga internasional. Binar Academy sendiri memiliki kurikulum yang bersertifikasi Education Alliance Finland 2021. Education Alliance Finland sendiri, adalah lembaga sertifikasi pendidikan teknologi dari Finlandia yang mengevaluasi efektivitas pendidikan yang diberikan berdasarkan tujuan pengajaran, metode pengajaran (pedagogik) dan penggunaannya

Sebagai sebuah organisasi yang bergerak di bidang pendidikan teknologi dan inovasi digital, Binar Academy menyadari jumlah digital talenta yang terbilang sedikit dibandingkan kebutuhan yang ada. Program magang bersertifikat Binar academy memperlengkapi para mahasiswa dengan keterampilan hard skills and soft skills untuk menjawab kebutuhan talenta digital, khususnya Product Management, yang siap kerja untuk setelah para peserta magang menyelesaikan program ini dan studinya di universitas. Peserta Studi Independen akan diberikan simulasi pengalaman kerja virtual dengan menyelesaikan modul proyek Studi Independen di platform Binar Academy. Dengan program ini, peserta mendapatkan pengalaman mengerjakan proyek akhir mulai dari product requirement document hingga feasibility study, mendapatkan keterampilan hard-skill sebagai Product Management, mendapatkan keterampilan soft skill abad 21 yang wajib dimiliki oleh generasi muda.

Berdasarkan hal tersebut, maka dari itu peneliti memutuskan untuk meneliti bagaimana implementasi pembelajaran yang dilakukan di Binar Academy yang diaungi oleh PT. Lentera Bangsa Benderang pada program Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka. Dengan harapan bahwa studi ini bisa menjadi referensi bagi mahasiswa untuk mengikuti program Studi Independen Bersertifikat, sehingga mahasiswa bisa mengembangkan soft skill, hard skill dan bisa terlatih dalam menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi yang pesat. Serta sebagai upaya oleh pemerintah untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkompeten.

Menurut Mulyadi & Deddy (2015), implementasi mengacu pada tindakan untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu keputusan. Tindakan ini berusaha untuk mengubah keputusan-keputusan tersebut menjadi pola-pola operasional serta berusaha mencapai perubahan-perubahan besar atau kecil sebagaimana yang telah diputuskan sebelumnya. Implementasi pada hakikatnya juga merupakan upaya pemahaman apa yang seharusnya terjadi setelah program dilaksanakan. Dilanjutkannya Mulyadi & Deddy (2015) “menyatakan implementasi merupakan proses umum tindakan administratif yang dapat diteliti pada tingkat program tertentu”. Senada dengan itu Horn (Arifin Tahir, 2014), “mengartikan implementasi sebagai tindakan-tindakan yang dilakukan oleh baik individu-individu/pejabat-pejabat atau kelompok-kelompok pemerintah atau swasta yang diarahkan pada pencapaian tujuan-tujuan yang telah digariskan dalam kebijakan”.

Dimiyati (2009) yang mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu persiapan yang dipersiapkan oleh guru guna menarik dan memberi informasi kepada siswa, sehingga dengan persiapan yang dirancang oleh guru dapat membantu siswa dalam menghadapi tujuan. Definisi pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2015), suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Nurdin & Usman, 2002).

Secara garis besar, implementasi pembelajaran merupakan suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang disusun secara matang dan terperinci dalam melakukan proses pembelajaran (Jihad Asep & Abdul Haris, 2013), implementasi pembelajaran adalah suatu proses peletakan ke dalam praktek tentang suatu ide, program atau seperangkat aktivitas baru bagi orang dalam mencapai atau mengharapkan perubahan.

Implementasi pembelajaran yang dilakukan oleh binar academy didasari oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Panduan SI, 2021). Kebijakan tersebut diimplementasikan melalui program kampus merdeka yang salah satu turunan programnya yaitu Studi Independen Bersertifikat. Program ini sebagai wadah mahasiswa dalam mengembangkan kompetensinya sehingga siap memasuki dunia kerja dan diberikan hak kepada mahasiswa untuk dapat mengikuti program tersebut selama 1 semester diluar perkuliahan (Panduan SI, 2021).

Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif, penelitian kualitatif deskriptif merupakan sebuah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berbentuk kata-kata tertulis atau lisan dan perilaku dari informan yang dapat diamati (Moleong, 2012). Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil pengamatan peneliti ketika mengikuti program Studi Independen di PT. Lentera Bangsa Banderang, selanjutnya data sekunder diperoleh berdasarkan informasi yang relevan bersumber dari karya tulis, buku dan berita dari sumber yang kredibel.

Hasil dan Pembahasan

1. Studi Independen Bersertifikat pada PT. Lentera Bangsa Banderang

Binar Academy adalah lembaga pendidikan non-formal yang bertujuan untuk menghasilkan talenta-talenta digital yang berkompentensi. Lembaga ini didirikan pada tahun 2016 di Jakarta oleh Alamanda Shantika, Dita Aisyah dan Seto Loreno. Kini Binar Academy memiliki lokasi yang tersebar di berbagai kota di Indonesia seperti Jakarta, Batam, Kupang, Ambon, Yogyakarta dan Tangerang.

PT. Lentera Bangsa Benderang bekerjasama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk menyelenggarakan program Studi Independen Bersertifikat dalam memberikan pendidikan dibidang teknologi dengan berbagai bidang diantaranya yaitu Android Engeneering, Backend Java, Backend Javascript, Front End Javascript, Fullstack Web, IOS Developer, Product Management, React Native, UI/UX Research & Design. Walaupun memberikan pendidikan dalam bidang teknologi tetapi Binar Academy tidak hanya menerima mahasiswa yang mempunyai latar belakang teknologi, sehingga mahasiswa yang ingin mengembangkan karirnya di bidang teknologi tanpa memiliki latar belakang teknologi bisa berpartisipasi dalam program ini.

Dalam penelitian ini, peneliti mengikuti program Studi Independen pada bidang Product Management dalam melatih mahasiswa Binar Academy menerapkan prinsip experiential dengan metode pembelajaran yang dimulai dari beberapa tahapan yaitu:

a) Level Silver

Materi digital learning didesain untuk membuat tujuan pembelajaran tercapai dan tetap engaging untuk peserta, yaitu dengan memberikan case study, contoh dari dunia nyata storytelling, menggunakan bahasa sehari-hari yang mudah dicema, analogi, dan lengkap dengan kuis interaktif beserta feedback.

b) Level Gold

Setelah menyelesaikan seluruh materi pada fase Silver, peserta memasuki fase Gold dimana ada beberapa metode berlandaskan experiential learning yang diterapkan pada fase ini, yaitu Flipped learning & digital learning (asynchronous) dimana sebelum masuk kelas, peserta harus melakukan eksplorasi secara mandiri dari materi yang sudah disiapkan Individual project based learning dimana dalam setiap chapter, peserta sejak awal sudah diberikan challenge yang menggambarkan praktik di kehidupan nyata untuk diselesaikan.

c) Level Platinum

Agar proses belajar semakin optimal dan sesuai dengan kehidupan nyata, dalam fase ini individu melakukan proses belajar yang serupa pada fase Gold, namun dilakukan secara berkelompok. Berikut adalah penjelasan metode yang diterapkan dan masih berbasis experiential learning: Flipped learning & digital learning (asynchronous), Collaborative learning dan project based learning dimana peserta diinstruksikan untuk mengaplikasikan ilmunya untuk membuat hasil karya secara berkelompok.

Selain itu mahasiswa diberikan 8 materi besar yaitu, Memahami tentang dasar dari *Product Management*, Mengerti tentang bagaimana cara untuk memahami proses bisnis dari suatu perusahaan, Membuat Roadmap yang terintegrasi dengan Bisnis, Menjalin kerjasama dengan *stakeholders*, Memahami Proses Pembuatan Customer Journey, Memahami tentang pengenalan dunia pemrograman, Menerapkan Quantitative Research & Quantifying Problem dan pada final project yaitu Menciptakan *Sustainable Product Management Cycle* Setelah diberikan materi oleh mentor, mahasiswa kan diberikan tugas setiap minggunya yang dinamakan “challenge”

Pada kegiatan studi independent ini ditutup dengan final project, yaitu mengimplementasikan keseluruhan informasi yang didapatkan selama mengikuti kelas Product Management dari awal hingga akhir. Mencoba mengimplementasikan scrum yang sudah dipelajari sebelumnya dan mengidentifikasi masalah berdasarkan tema yang sudah ditentukan, kemudian membuat sebuah desain product dalam bentuk aplikasi. Dalam pengerjaan final project, mahasiswa dibagi dalam 2 kelompok yaitu product management dan UI/UX.

2. Pencapaian Hasil Pembelajaran

Rusmono (2017) menyatakan bahwa Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Bisa disimpulkan bahwa pencapaian hasil pembelajaran pada Studi Independen di PT. Lentera Bangsa Benderang diukur dari menyelesaikan setiap

challenge dan ditutup oleh tugas akhir yang diberikan oleh pihak penyelenggara. Berikut merupakan pencapaian hasil pembelajaran pada PT. Lentera Bangsa Benderang selama 5 bulan:

Challenge 1

- a) Membuat sebuah roadmap dalam product development yang terintegrasi dengan bisnis perusahaan
- b) Menganalisa dari beberapa solusi/ MVP yang sudah ditemukan (berdasarkan pada data yang sudah dilakukan pada research) dengan kaca mata bisnis apakah *feasible* untuk dikembangkan dan dilanjutkan
- c) Mengetahui tahapan *resource assessment*
- d) Memahami skala prioritas dengan *framework* ICE/RICE
- e) Membuat PRD (*Product Requirement Document*) yang melibatkan komponen dasar

Challenge 2

- a) Memahami siapa saja yang dimaksud dengan *stakeholders*, peran *stakeholders*, hubungannya dengan peran PM
- b) Mampu mengomunikasikan *requirement/goals* kepada UI / UX team
- c) Memahami apa yang dimaksud dengan *sprint goals*
- d) Memahami managing *constrain timeline, resource, complexity*
- e) Mampu membuat *user story*

Challenge 3

- a) Memahami struktur organisasi perusahaan
- b) Memahami OKR perusahaan
- c) Memahami KPI perusahaan
- d) Memahami Change Management
- e) Mengetahui peran penting *Product Manager* di dalam *Change Management*
- f) Memahami tahap persiapan *Change Management*.

Challenge 4

- a) Menerapkan penggunaan metodologi penelitian yang tepat
- b) Melakukan analisa terhadap sebuah product untuk menemukan dan mengidentifikasi beberapa point: *Problem, Users: Benefit: Feature: Assumptions: MVP*
- c) Mengetahui cara membuat sebuah hipotesis dan memvalidasinya
- d) Mengenal metode uji coba hipotesis: *A/B Testing, Personalization, & Predictive Personalization*
- e) Menerapkan metode uji coba hipotesis

Challenge 5

- a) Memahami *skillset* yang dibutuhkan oleh seorang *Product Manager*
- b) Memahami peran dari seorang *Product Manager*
- c) Memahami mengapa suatu perusahaan membutuhkan *Product Manager*

Challenge 6

- a) Memahami apa yang harus dilakukan dalam membuat *User Persona*
- b) Mengidentifikasi elemen-elemen *Customer Journey Map*
- c) Penjabaran elemen *Customer Journey* menyesuaikan *journey* dari produk/ fitur terkait
- d) Memahami apa yang tidak boleh dilakukan dalam membuat *User Persona*

Final Project

Dalam melakukan tugas akhir dalam kegiatan ini ini, peneliti melakukan pengerjaan challenge ini secara berkelompok. Dalam satu tim dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu product management dan UI/UX. Peneliti memilih untuk menggunakan pendekatan melalui proses Design thinking. Peneliti memilih Design Thinking sebagai pendekatan proses desain peneliti karena Design Thinking menekankan pendekatan dari perspektif pengguna akhir dan menerapkan pendekatan solusi praktis dan kreatif dalam memecahkan tantangan. Dan proses Design Thinking dapat melibatkan semua pihak dari segi bisnis, pengguna dan teknologi dalam prosesnya. yang merupakan keuntungan dari Design Thinking, di mana peneliti memecahkan masalah dengan melihatnya dari sudut pandang yang berbeda. Dalam menyelesaikan tugas akhir peneliti melakukan beberapa tahapan dan menghasilkan pencapaian di tiap tahapan sebagai berikut:

1) Empathize

Pada tahap ini, peneliti mengambil sudut pandang sebagai pengguna dengan melakukan user research menyebarkan kuesioner online seputar mentor-on-demand dan observasi website serupa karena keterbatasan waktu. Sehingga kami tahu apa yang dibutuhkan pengguna pada mentor-on-demand sesuai permintaan sebagai hasil dari insight kuesioner yang telah kami sebar. Hasil yang diharapkan dalam melakukan tahapan empathize ini adalah mendapatkan wawasan tentang layanan yang dibutuhkan oleh pengguna, agar dapat mengetahui informasi yang tepat dan sesuai faktanya.

2) Define

Pada tahap Define, peneliti mengumpulkan informasi yang telah peneliti buat dan kumpulkan selama tahap Empathize. Di sinilah peneliti akan menganalisis pengamatan untuk menentukan inti masalah yang telah diidentifikasi. Peneliti harus mencoba mengidentifikasi masalah sebagai problem statement secara human-centered. Pada tahap ini peneliti mendefinisikan masalah yang telah peneliti buat pada tahap empathize, untuk mengetahui apa yang dibutuhkan pengguna di platform Mentor-on-Demand. Berikut adalah pain points yang kami buat.

- Pain point

Berikut beberapa poin masalah yang di kumpulkan berdasarkan hasil riset permasalahan yang dialami oleh user.

- Sulitnya untuk berinvestasi dalam bentuk property
- Anak muda jaman sekarang susah untuk membeli property
- Kurangnya minat dari masyarakat untuk berinvestasi
- Kurang percaya masyarakat pada agensi properti yang belum terverifikasi

- How – Might We

Setelah membuat Pain Points dan User Persona kami membuat How – Might We untuk mendapatkan jawaban yang kami inginkan dari masalah yang sudah tersedia di Pain Points. Disini kami memilih untuk mendapatkan jawaban yang dimana disimpulkan bahwa susah dijamin sekarang untuk melakukan investasi properti, dan membutuhkan biaya yang sangat besar untuk melakukan investasi property. Dan yang paling penting membuat sebuah kepercayaan bahwasannya investasi property itu mudah aman dan menyenangkan.

3) Ideate

Pada tahap ketiga dari proses Design Thinking, peneliti mulai menghasilkan ide. Peneliti telah berkembang untuk memahami pengguna dan kebutuhan mereka di tahap Empathize, dan telah menganalisis pengamatan di tahap Define, dan berakhir dengan human-centered problem statement. Dengan latar belakang yang solid, peneliti sebagai anggota tim dapat mulai “thinking outside the box” untuk mengidentifikasi solusi baru terhadap pernyataan masalah yang dibuat, dan kami dapat mulai mencari cara alternatif untuk melihat masalah tersebut.

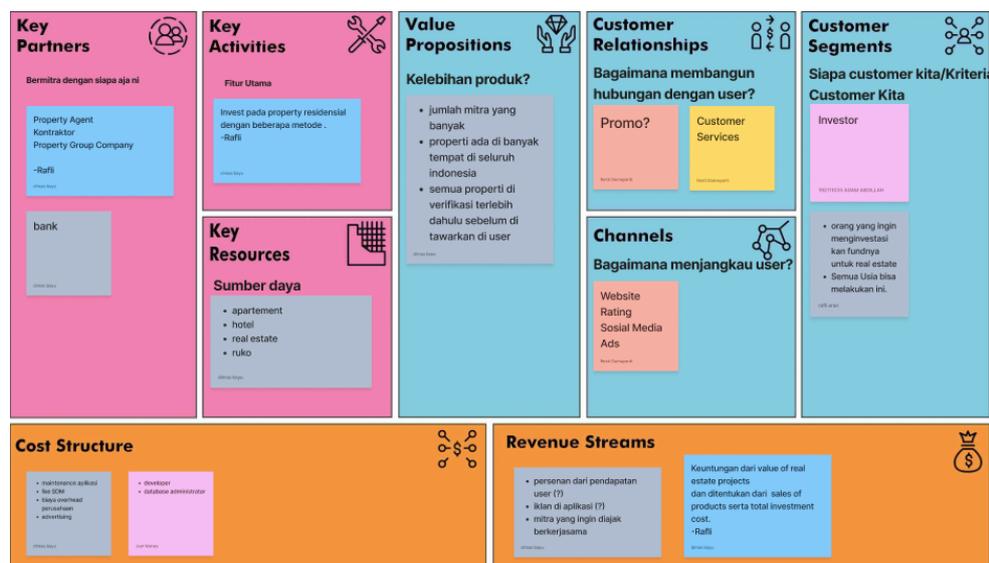
Hasil dari brainstorming ide solusi:

- Membuat aplikasi investasi properti yang mudah dan menyenangkan

- Membuat sebuah sistem investasi properti yang dimengerti
- Membuat verifikasi tim properti bahwasannya apa yang diinvestasikan aman
- tampilan yang menarik, singkat, padat dan jelas
- memberikan informasi mengenai investasi properti
- memberikan status terpercaya pada penggalang yang telah melengkapi verifikasi profil secara lengkap.
- Membuat transaksi property yang bisa dibeli secara jumlah kecil

4) Business Model Canvas

Business Model Canvas (BMC) adalah alat manajemen strategis untuk mendefinisikan serta mengkomunikasikan ide atau konsep bisnis dengan cepat dan mudah. BMC berbentuk dokumen satu halaman yang bekerja melalui elemen fundamental bisnis atau produk, serta menyusun ide dengan cara yang koheren. Langkah di Business Model Canvas peneliti memetakan solusi ide yang telah dibuat sebelumnya menjadi beberapa kelompok. Dengan menggunakan Business Model Canvas, hal ini membantu peneliti untuk mendapatkan inti dari solusi yang dibutuhkan. Hasilnya seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1. Business Model Canvas

5) Business Requirements Document

Business requirements document, disingkat BRD, adalah sebuah dokumen yang menjelaskan solusi bisnis untuk suatu proyek, seperti apa yang harus dilakukan perusahaan terhadap produk baru atau produk yang diperbarui

6) Product Requirements Document

Product requirement document (PRD) adalah dokumen yang berisikan apa saja kebutuhan dalam desain produk. Mulai dari fungsionalitas, hasil yang ingin dicapai, dan persyaratan teknis yang wajib dipenuhi.

7) Test Scenario

Scenario test merupakan sebuah dokumen yang berisi sekumpulan langkah-langkah sistematis yang disusun oleh seorang Quality Assurance / tester agar sistem yang akan dites dapat memenuhi ketentuan yang diinginkan oleh user, memenuhi standar tertentu, serta dapat berfungsi dengan baik.

8) Feasibility Study

Studi Kelayakan (Feasibility Study) adalah kajian yang dilihat dari berbagai segi aspek baik aspek legalitas, aspek teknis, pemasaran, sosial ekonomi maupun manajemen dan keuangan, yang hasilnya digunakan untuk mengambil keputusan suatu proyek dijalankan, ditunda, atau tidak dijalankan.

9) Financial Projection

Financial projection adalah salah satu metode untuk mengantisipasi pengeluaran anggaran keuangan sambil memprediksi seberapa cepat pertumbuhan bisnis. Akan tetapi, dengan garis cepat dan pemikiran ke depan, Anda bisa mudah menangani financial projection atau proyeksi keuangan bisnis

10) Test Case

Sebuah test case adalah dokumen yang menggambarkan input, tindakan, atau peristiwa dan respon yang diharapkan, untuk menentukan apakah fitur dari aplikasi bekerja dengan benar.

3. Kualitas fasilitas dan layanan program Studi Independen Bersertifikat bidang Product Management pada PT. Lentera Bangsa Benderang

Hasil penelitian pada kegiatan Studi Independen Bersertifikat divisi Product Management di PT. Lentera Bangsa Benderang, menunjukkan kualitas fasilitas dan pelayanan dengan yang memuaskan karena:

1. Mentor yang diberikan oleh PT. Lentera Bangsa Benderang merupakan seorang profesional di bidang Product Management, selain itu mentor juga melakukan penyampaian materi maupun membimbing mahasiswa dengan baik
2. Materi yang diberikan oleh PT. Lentera Bangsa Benderang relevan untuk mempersiapkan mahasiswa memasuki dunia kerja terutama pada bidang Product Management
3. Binar Academy menyediakan website khusus untuk melihat materi dan mengumpulkan tugas, website tersebut cukup mudah dalam penggunaan dan memiliki fitur yang lengkap

Kesimpulan dan Saran

Program Kampus Merdeka dalam kasus Studi Independen Bersertifikat Divisi Product Management, diimplementasikan dengan baik oleh PT. Lentera Bangsa Benderang sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Pendidikan Tinggi dengan jangka waktu 5 bulan. Implementasi pembelajaran dalam program Studi Independen Bersertifikat dilaksanakan secara daring menggunakan sistem experiential learning dengan peserta belajar mandiri (asynchronous) dan juga bersama para mentor yang ahli di bidangnya. Hal ini juga bertujuan untuk mendorong motivasi dan kemampuan belajar secara mandiri. Kurikulum pada Binar Academy dengan prinsip Program Framework yang dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu, Silver, Gold dan Platinum. Dalam Studi Independen Bersertifikat, PT. Lentera Bangsa Benderang tidak memiliki kriteria khusus untuk jurusan mahasiswa sehingga semua mahasiswa dari latar belakang apapun bisa mengikuti Studi Independen Bersertifikat ini.

PT. Lentera Bangsa Benderang menerapkan kurikulum yang mencakup 8 materi besar yaitu, Memahami tentang dasar dari *Product Management*, Mengerti tentang bagaimana cara untuk memahami proses bisnis dari suatu perusahaan, Membuat Roadmap yang terintegrasi dengan Bisnis, Menjalin kerjasama dengan *stakeholders*, Memahami Proses Pembuatan Customer Journey, Memahami tentang pengenalan dunia pemrograman, Menerapkan Quantitative Research & Quantifying Problem dan pada final project yaitu Menciptakan *Sustainable Product Management Cycle*. Untuk menguji pemahaman mahasiswa, setiap materi akan diberikan tugas setelahnya yang dinamakan "Challenge" kecuali pada materi memahami tentang pengenalan dunia pemrograman yang ditutup dengan dialy survey dan weekly survey dan pada final project ditutup dengan final *project showcase*. Selain implementasi pembelajaran, PT. Lentera Bangsa Benderang juga mengimplementasikan program ini dalam kualitas fasilitas dan pelayanannya yang memuaskan, hal

ini dibuktikan dengan pelayanan oleh mentor yang profesional dalam bidang Product Management, melakukan penyampaian materi maupun membimbing mahasiswa dengan baik, fasilitas materi yang diberikan relevan dengan dunia kerja sehingga bisa membantu mahasiswa dalam mempersiapkan dirinya memasuki dunia kerja dan juga fasilitas platform yang diberikan oleh PT. Lentera Bangsa Banderang, untuk melihat materi maupun memberikan tugas dirasa baik, dengan penggunaan yang mudah dan memiliki banyak fitur

Ucapan Terimakasih

Program Studi Independen Bersertifikat yang diadakan oleh kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bisa berjalan lancar karena dukungan dari berbagai pihak. Terima Kasih kepada PT. Lentera Bangsa Banderang yang sudah memfasilitasi program Studi Independen. Dan juga terima kasih terhadap mentor yaitu Fikri Amri yang selalu memberikan motivasi dan membimbing ketika mengikuti program Studi Independen Bersertifikat. Serta terima kasih terhadap dosen pembimbing program MSIB yaitu DRA.EC. Mei Retno Adiwaty yang telah memberi pengarahan selama program berjalan. Lalu tidak lupa, ucapan terima kasih saya sampaikan terhadap semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu terhadap kontribusi yang diberikan hingga terlaksananya program dengan baik

Referensi

- Arifin Tahir. (2014). *Kebijakan Publik dan Transparansi Penyelenggaraan Pemerintahan Daerah*. Alfabeta.
- Dimiyati. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Jihad Asep, & Abdul Haris. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo.
- Moleong. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi, & Deddy. (2015). *Study Kebijakan Publik Dan Pelayanan Publik*. Alfabeta.
- Nurdin, & Usman. (2002). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. CV Sinar Baru.
- Oemar Hamalik. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu: untuk meningkatkan profesionalitas guru*. Penerbit Ghalia Indonesia.