

BAB II TINJAUAN UMUM

2.1 Sejarah Perusahaan

PT Impactbyte Teknologi Edukasi merupakan perusahaan start up coding bootcamp atau bisa disebut juga sebagai kursus jalur cepat, banyak program pembelajaran yang di sediakan oleh PT Impactbyte Teknologi Edukasi di antaranya UI/UX desain, Frontend Developer, Backend Developer, Data Analyst dan Project Manager. Program pembelajaran yang di berikan mempunya metode LMS atau Learning Management System dan bimbingan yang di berikan oleh mentor professional.

Visi PT Impactbyt Teknologi Edukasi adalah mengasah kemampuan teknologi atau coding menciptakan generasi muda yang siap kerja untuk menghadapi tantangan di era digital. Selain itu PT Impactbyte teknologi edukasi juga membantu Indonesia untuk menghasilkan 1000 lulusan siap kerja terutama dalam bidang coding atau programmer dalam waktu 5 tahun kedepan.

Misi PT Impactbyte Teknologi Edukasi adalah memberi pembelajaran yang dibutuhkan perusahaan startup saat ini, bahkan bisa lebih baik dan lebih cepat daripada universitas karena:

1. Memiliki metode pembelajaran dan alur kerja yang bagus
2. Membangun website dan software.
3. Berkolaborasi dengan Git dan Github.
4. Alur kerja teknis yang digunakan di hampir tiap startup besar.
5. Memasarkan diri sebagai developer.
6. Mampu membuat beberapa aplikasi website seperti facebook, twitter, instagram, google, youtube bersama tim sebelum kelulusan.

Visi dan Misi PT Impactbyte Teknologi Edukasi

1. Visi

Sejuta digital talent untuk Indonesia

Visi kami adalah untuk menghasilkan sejuta digital talent untuk Indonesia melalui pendidikan vokasi digital.

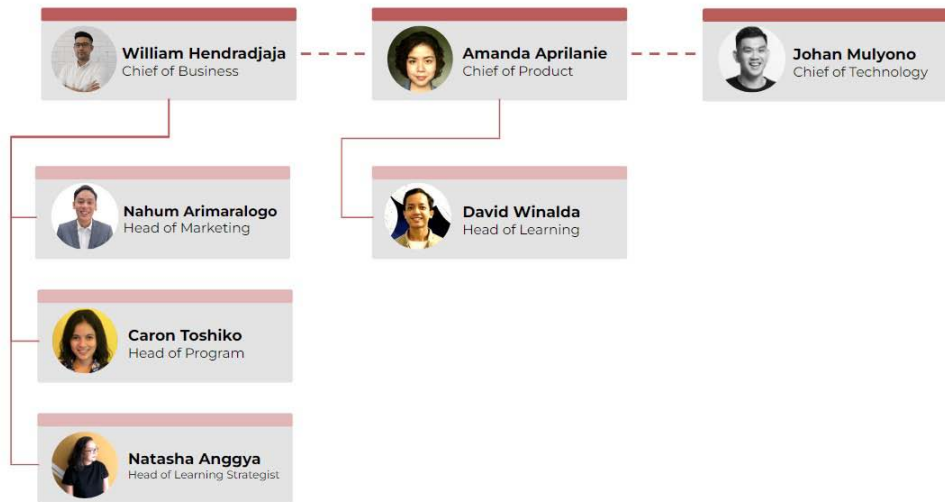
2. Misi

"To train, certify, and connect youth to jobs"

Dengan proses pembelajaran yang menarik dan efektif, siapapun dapat belajar digital skills, mendapatkan sertifikasi, dan tentunya siap kerja.

2.2 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi di PT Impactbyte Teknologi Edukasi memiliki *Chief Of Business*, *Chief Of Product* & *Chief Of Technology* pada kepengurusan saat ini.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

Ada beberapa divisi dan sub-divisi yang bergerak dibawah COB (*Chief Of Business*) dan COP (*Chief Of Product*) seperti Head Of Marketing, Head Of Program, Head Of Learning Strategist dan Head Of Learning.

Management Team

PT Impactbyte Teknologi Edukasi memiliki beberapa tim management professional terdiri dari, di antaranya:

- William Hendradjaja sebagai *Chief Of Business*
- Amanda Aprilanie sebagai *Chief Of Product*
- Johan Mulyono sebagai *Chief Of Tecnology*
- Nahum Arimaralogo sebagai *Head Of Marketing*
- Caron Tosiko sebagai *Head Of Program*
- Natasha Anggya sebagai *Head Of Learnig Strategist*
- David Winalda sebagai *Head Of Learning*

2.3 Kegiatan Umum Perusahaan

PT Impactbyte Teknologi Edukasi merupakan sebuah perusahaan di bidang teknologi informasi, mempunyai pelatihan kejuruan online dan platform sertifikasi untuk keterampilan digital PT Impactbyte Teknologi Edukasi ini sedang mengembangkan 2 anak perusahaan, yaitu Skilvul dan Markoding. Skilvul merupakan online platform learning berupa aplikasi dan website agar masyarakat bisa belajar coding tanpa harus tatap muka dengan pengajar.

Program-program pembelajaran yang dibuat oleh ImpactByte terdiri dari beberapa jenis, yaitu:

1. Full time atau full stack *developer*, mempelajari bahasa pemrograman Javascript dalam 9 minggu pada hari kerja (*weekday*).
2. Part time coding diadakan pada hari libur (*weekend*), belajar tentang *User Experience Design (UXD)*, 16 kali pertemuan Beginner Coding, dan 12 kali pertemuan Advanced Coding.
3. *Corporate training*, program kerjasama dengan perusahaan untuk melatih kemampuan karyawan yang bekerja sebagai *programmer*.
4. *Two days series*, khusus untuk masyarakat awam yang ingin belajar coding, scrum, atau product owner training.

PT Impactbyte Teknologi Edukasi bekerja sama dengan Kemendikbud melalui kampus merdeka studi independen untuk menyediakan Pprogram UI/UX design *course* dengan metode pembelajaran *remote blended learning* dengan target peserta 500 mahasiswa di seluruh jurusan, bekerja sama dengan *challenge partners* seperti :

- Waste 4 change
- Kitabisa.com
- Campaign
- PasarPolis
- Crowde
- Amartha
- Krealogi
- Jago

Pada kesempatan studi independen ini praktikan mengambil studi UI/UX design dengan *challenge partners* Amartha.