

Implementasi Pembelajaran pada Program Studi Independen Course Product Management di PT Lentera Bangsa Benderang

Raihanah Aisyah Oktaviani¹, Eni Setyowati²

¹Universitas Muhammadiyah Surakarta

Jl. A Yani, Mendungan, Pabelan, Kartasura, Sukoharjo 57169, (0271) 717417, e-mail:

b300210291@student.ums.ac.id

²Universitas Muhammadiyah Surakarta

Jl. A Yani, Mendungan, Pabelan, Kartasura, Sukoharjo 57169, (0271) 717417, e-mail: es241@ums.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 21 April 2025

Received in revised form 5 Mei 2025

Accepted 29 Mei 2025

Available online 6 Juni 2025

ABSTRACT

In today's digital era, learning to develop digital skills is essential for students to prepare for their future careers. One way to achieve this is through the Kampus Merdeka program, including the Independent Study program. This program is expected to be a means for students to prepare themselves for changes in society, culture, the world of work, and rapid technological advances. The purpose of this study is to evaluate the implementation of learning in the Certified Independent Study program in Product Management organized by PT Lentera Bangsa Benderang, so that participants can understand the career opportunities available in the digital era. This research uses descriptive qualitative method, where the results are in the form of written or oral data and observable behavior of informants. The results of the study show that the implementation of learning in the Certified Independent Study program at PT Lentera Bangsa Benderang has gone well, as seen from the program framework that encourages motivation and self-learning ability, as well as significant learning achievements with the preparation of a final project that reflects student understanding from the initial material to the end. Therefore, the project-based learning approach at PT Lentera Bangsa Benderang can be a good foundation and reference for those who want to explore more deeply in the field of Product Management and build a career in the field.

Keywords: Product Management, Digital Skill, Career Opportunities, Digital Era, Independent Study.

Abstrak

Saat ini dalam era digital, pembelajaran untuk mengembangkan *digital skill* sangat penting bagi mahasiswa untuk mempersiapkan karier masa depan mereka. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah melalui program Kampus Merdeka, termasuk di dalamnya program Studi Independen. Program ini diharapkan menjadi sarana bagi mahasiswa untuk menyiapkan diri menghadapi perubahan dalam masyarakat, budaya, dunia kerja, dan kemajuan teknologi yang cepat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi implementasi pembelajaran dalam program Studi Independen Bersertifikat di bidang Product Management yang diselenggarakan oleh PT. Lentera Bangsa Benderang, sehingga peserta dapat memahami peluang karir yang tersedia di era digital. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, di mana hasilnya berupa data tertulis atau lisan serta perilaku yang dapat diamati dari informan. Hasil dari penelitian

menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran pada program Studi Independen Bersertifikat di PT. Lentera Bangsa Benderang telah berjalan dengan baik, terlihat dari kerangka kerja program yang mendorong motivasi dan kemampuan belajar mandiri, serta pencapaian pembelajaran yang signifikan dengan penyusunan proyek akhir yang mencerminkan pemahaman mahasiswa dari materi awal hingga akhir. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran berbasis proyek di PT. Lentera Bangsa Benderang dapat menjadi fondasi yang baik dan referensi bagi mereka yang ingin mengeksplorasi lebih dalam di bidang Product Management dan membangun karier di bidang tersebut.

Kata Kunci: Product Management, Digital Skill, Peluang Karir, Era Digital, Studi Independen.

1. PENDAHULUAN

Saat ini di Indonesia, era digital berkembang dengan cepat. Di era ini, teknologi terus maju dan dapat menggantikan berbagai kegiatan manusia serta membuka peluang usaha dan lapangan kerja yang lebih luas (Haryani, 2023). Perusahaan-perusahaan banyak yang bertransformasi ke ranah digital untuk meningkatkan efisiensi bisnis mereka. Oleh karena itu, pentingnya pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan digital tidak dapat diabaikan. Pembelajaran ini tidak hanya berguna bagi mahasiswa untuk persiapan karier mereka di dunia kerja, tetapi juga sebagai bekal menghadapi perubahan sosial, budaya, dan kemajuan teknologi yang pesat. Salah satu implementasi pembelajaran ini dapat ditemui dalam program Kampus Merdeka (Anyar, 2023), sebuah inisiatif dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan sesuai dengan bakat dan minat mereka, serta mempersiapkan diri untuk karier melalui pengalaman langsung di dunia kerja (Haryani, 2023). Program ini mengizinkan mahasiswa untuk mengambil mata kuliah di luar program studi mereka dan terlibat dalam kegiatan di luar kampus sebagai bagian dari upaya untuk mengembangkan kompetensi mereka dan mengaplikasikan keahlian mereka dalam berbagai konteks.

Studi Independen, salah satu program dari Kampus Merdeka, bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan meningkatkan diri melalui pengalaman di luar ruang kelas, sambil tetap diakui sebagai bagian dari kurikulum perkuliahan. Tujuan dari program ini adalah untuk mempelajari keterampilan yang lebih spesifik dan praktis yang diperlukan di masa depan, berinteraksi dengan para ahli dalam menerapkan keterampilan tersebut, dan mengimplementasikan mereka melalui proyek-proyek nyata. Untuk memfasilitasi program-program ini, Kampus Merdeka menjalin kerjasama dengan berbagai mitra salah satunya adalah PT Lentera Bangsa Benderang atau Binar Academy (Jannah, Andarini, Madya, Anyar, & Timur, 2023).

Binar Academy, sebagai pionir dalam *startup edutech*, memiliki fokus utama pada pengembangan keterampilan dan bakat digital dengan meningkatkan pengalaman belajar. Sebagai lembaga pendidikan non-formal, Binar Academy menyelenggarakan program kursus untuk melahirkan bakat-bakat digital yang memiliki kompetensi di bidangnya (Panduan SI, 2023). Didirikan pada tahun 2016 oleh Alamanda Shantika, Dita Aisyah, dan Seto Loreno, Binar Academy merespon kebutuhan akan pengembangan bakat dan kemampuan di dunia digital, terutama di tengah preferensi banyak perusahaan terhadap tenaga kerja asing atas alasan keraguan terhadap kualitas tenaga kerja lokal (Panduan SI, 2023). Binar Academy telah merancang kurikulum yang bersertifikasi oleh *Education Alliance Finland 2021*, lembaga sertifikasi pendidikan teknologi dari Finlandia yang mengevaluasi efektivitas pendidikan berdasarkan tujuan pengajaran, metode pengajaran, dan penggunaannya (Putra, 2022). Sebagai organisasi yang berfokus pada pendidikan teknologi dan inovasi digital, Binar Academy menyadari kekurangan jumlah talenta digital yang ada dibandingkan dengan kebutuhan yang meningkat.

Program studi independen bersertifikat Binar Academy dirancang untuk mempersiapkan peserta dengan keterampilan *hard skills* dan *soft skills* yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan talenta digital, terutama dalam bidang Product Management. Para peserta Studi Independen akan mengalami simulasi pengalaman kerja virtual dengan menyelesaikan modul proyek Studi Independen di platform Binar Academy. Program ini memberikan peserta pengalaman langsung dalam mengerjakan proyek akhir, mulai dari *product requirement document* hingga *feasibility study*, serta mengembangkan keterampilan *hard skills* sebagai Product Manager dan *soft skills* abad 21 yang esensial bagi generasi muda (Putra, 2022).

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi pembelajaran di Binar Academy yang dikelola oleh PT. Lentera Bangsa Benderang dalam program Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka. Diharapkan studi ini dapat menjadi panduan bagi mahasiswa yang tertarik mengikuti program ini untuk mengembangkan keterampilan *soft skills* dan *hard skills*, serta untuk mempersiapkan diri menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja, dan kemajuan teknologi yang cepat. Upaya ini sejalan

dengan visi pemerintah untuk menciptakan sumber daya manusia yang kompeten (Putra, 2022).

2. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Mulyadi & Deddy (2015) implementasi merujuk pada langkah-langkah yang diambil untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah keputusan. Langkah-langkah ini bertujuan untuk mengubah keputusan tersebut menjadi operasional yang konkret dan berusaha mencapai perubahan, baik besar maupun kecil, sesuai dengan yang telah diputuskan sebelumnya. Pada intinya, implementasi juga melibatkan usaha untuk memahami apa yang seharusnya terjadi setelah program dilaksanakan. Senada dengan hal tersebut, menurut Arifin Tahir (2014), implementasi diartikan sebagai serangkaian tindakan yang dilakukan oleh individu, pejabat, atau kelompok baik dari pemerintah maupun swasta, yang ditujukan untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam kebijakan.

Menurut Dimiyati (2009), pembelajaran adalah persiapan yang disiapkan oleh guru untuk menarik dan menyampaikan informasi kepada siswa, sehingga dengan persiapan yang dirancang oleh guru ini, siswa dapat lebih siap menghadapi tujuan pembelajaran. Oemar Hamalik (2015), mendefinisikan pembelajaran sebagai kombinasi unsur-unsur manusiawi, materi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam sebuah lingkungan belajar (Nurdin & Usman, 2002).

Secara umum, implementasi pembelajaran merujuk pada tindakan atau pelaksanaan rencana yang telah disiapkan secara detail untuk mengatur proses pembelajaran (Asep & Haris, 2013). Implementasi pembelajaran juga dapat dipahami sebagai proses menerapkan ide, program, atau serangkaian aktivitas baru untuk mencapai perubahan yang diinginkan (Putra, 2022). Binar Academy menerapkan implementasi pembelajaran berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Panduan SI, 2023). Kebijakan ini dijalankan melalui program Kampus Merdeka, di mana salah satu inisiatifnya adalah Studi Independen Bersertifikat. Program ini dirancang sebagai platform bagi mahasiswa untuk mengembangkan kompetensi mereka sehingga mereka siap menghadapi tantangan dunia kerja. Mahasiswa diberi kesempatan untuk mengikuti program ini selama satu semester di luar kurikulum reguler perkuliahan (Panduan SI, 2023).

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yang mana merupakan jenis penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan serta perilaku yang dapat diamati dari informan (Moleong, 2012). Metode pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup penggunaan data primer dan data sekunder. Data primer dikumpulkan melalui observasi peneliti saat mengikuti program Studi Independen di PT. Lentera Bangsa Benderang, sementara data sekunder diperoleh dari informasi yang relevan yang bersumber dari karya tulis, buku, dan berita dari sumber-sumber yang terpercaya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi Independen di Binar Academy memfokuskan pada bidang yang krusial dalam era digital, termasuk *Product Management*. Pelaksanaan Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) *batch* 5 di Binar Academy berlangsung selama 5 bulan, dari 14 Agustus hingga 31 Desember 2023. Pembelajaran dilakukan secara daring melalui *zoom meeting* dengan berbagai jenis aktivitas seperti pembelajaran mandiri (*self learning*), diskusi forum langsung (*live forum discussion*), tugas individu (*individual project*), dan tugas kelompok (*collaborative project*).

Untuk mendukung pelaksanaan program ini, digunakan beberapa *tools* seperti Zoom untuk akses kelas dan diskusi kelompok, Google Classroom yang digunakan untuk akses materi dan tugas, Google Calendar untuk melihat jadwal kelas dan akses kelas *live* di Zoom, serta Google Drive untuk penyimpanan data dari tugas individu hingga kelompok. Selain itu, digunakan juga *tools* Figma untuk merancang sebuah desain UI/UX sederhana dan membuat *prototype* produk, serta *tools* Trello yang digunakan untuk mengelola dan mengerjakan berbagai tugas *final project*.

Kegiatan ini berlangsung secara *online* mulai dari tanggal 14 Agustus hingga 31 Desember 2023. Sebanyak 100 mahasiswa terpilih mengikuti Course *Product Management* di Binar Academy ini, yang dibagi menjadi empat kelas dengan masing-masing kelas terdiri dari 25 *student*. Mereka akan dipandu oleh tenaga pengajar (*fasilitator*) yang merupakan profesional ahli dibidangnya, berasal dari perusahaan teknologi terkemuka di Indonesia. Selain itu, mereka juga mendapat dukungan dari *Student Learning Support* (SLS) apabila

mengalami kendala selama kegiatan berlangsung (serupa dengan konseling).

Pembelajaran di Binar Academy dilakukan setiap hari Senin, Rabu dan Jumat. *Student* bisa melakukan pembelajaran mandiri (*self learning*) dengan membaca *reading material* yang sudah tersedia di Google Classroom sebelum sesi kelas berlangsung, sehingga *student* dapat memahami materi sebelum mengikuti sesi kelas atau pembelajaran. Selanjutnya, sesi kelas atau pembelajaran yang disampaikan oleh *fasilitator*, dalam sesi ini terdapat sesi materi dan sesi tanya jawab untuk memahami lebih dalam materi yang telah disampaikan. Selain itu juga terdapat beberapa tugas dan *games* untuk mempraktikkan *output* pembelajaran sekaligus sebagai sarana untuk melatih *team work* sebelum menghadapi *final project*.

Dalam Studi Independen ini, kegiatan penutupannya adalah *final project*, dimana *student* mengimplementasikan semua informasi yang telah mereka pelajari selama mengikuti kelas *Product Management* dari awal hingga akhir. *Student* mencoba menerapkan metode *scrum* yang sudah dipelajari sebelumnya dan mengidentifikasi masalah berdasarkan tema yang telah ditetapkan, kemudian merancang sebuah desain product dalam bentuk aplikasi. Dalam pelaksanaan final project ini, *student* akan saling berkolaborasi, salah satunya adalah *Product Management* dan UI/UX. Selain itu, *student* juga akan diberikan tugas individu yaitu *challenge chapter* berdasarkan materi yang diberikan dalam satu *chapter* atau dua minggu pembelajaran untuk mengevaluasi pemahaman *student* terhadap materi di *chapter* tersebut. Pada akhir minggu kedua pembelajaran atau diakhir *chapter*, dilakukan presentasi individu terkait *challenge* tersebut dan *student* akan mendapatkan *feedback* individu terkait *challenge* yang telah dikerjakan. Selain itu, fasilitator juga akan menyampaikan evaluasi pembelajaran dan pembahasan kesalahan yang umum dilakukan *student* selama satu *chapter* atau dua minggu pembelajaran tersebut. Pelaksanaan *Course Product Management* ini dibagi menjadi tiga level, dimana setiap level terdiri dari beberapa *chapter* materi pembelajaran. Level tersebut antara lain level Silver, level Gold, dan level Platinum.

4.1. Level Silver

Pada level Silver, pembelajaran akan dibagi menjadi empat *chapter* yang terdiri dari *chapter* 0 hingga *chapter* 3. Dalam *chapter* 0, *student* akan dijelaskan terkait materi pengantar dunia pemrograman seperti sejarah aplikasi, konsep produk, *System Development Life Cycle* (SDLC), dan bahasa pemrograman sederhana. Lalu pada *chapter* 1 dijelaskan mengenai materi dasar *Product Management* seperti mengenal tugas dan aktivitas seorang *Product Manager* (PM), *skill* yang harus dimiliki seorang PM, cara melakukan *benchmarking* (perbandingan) antar produk, *SWOT analysis*, terminologi yang umum di dunia *start-up*, *PM Stakeholders*, *product lifecycle* (siklus hidup produk mulai dari awal hingga dipasarkan) dan dokumen yang harus dibuat oleh seorang PM. Pencapaian hasil pembelajaran *challenge* 1:

1. Mampu melakukan *SWOT analysis* dari sisi bisnis dengan memperhatikan segmen pasar yang disasar, platform availability (*Android/iOS, Web Desktop, etc*)
2. Mampu melakukan *SWOT analysis* dari sisi *user experience* (UX)
3. Melakukan analisis *benchmarking* secara tepat terhadap produk kompetitor yang dipilih

Pada *chapter* 2 dijelaskan tentang materi dunia bisnis, UI/UX, teknologi, data, dan kaitannya dengan *Product Management*. Dalam *chapter* 2 ini materi yang diberikan cukup kompleks karena sudah mulai membahas lebih dalam terkait *Product Management*, seperti *Business Model Canvas* (BMC), *Lean Canvas Model*, *Funding* (pendanaan), pengenalan *Development, Staging, and Product Environment*, cara membuat *flowchart* sebuah produk, dan *Business & Product Metric*. Pencapaian hasil pembelajaran *challenge* 2:

1. Membuat *Business Model Canvas* (BMC) dan *Lean Canvas* secara tepat
2. Mampu memetakan produk secara runtut dalam menginterpretasikan *flow* sebuah platform
3. Mampu memahami cara kerja produk

Pada *chapter* 3 dijelaskan mengenai materi mengidentifikasi produk baru atau perbaikan *existing product* berdasarkan kebutuhan *user*. Dalam *chapter* ini *student* diminta untuk menganalisis sebuah produk digital dan menyarankan perbaikan pada produk digital tersebut. Sebelum itu, fasilitator akan menjelaskan terlebih dahulu mengenai metodologi penelitian, metode riset, komponen yang diperhatikan dalam mengumpulkan data, dan cara membuat *Empathy Map*, *User Persona*, dan *Customer Journey Map* (CJM). Lalu *student* juga diminta untuk menuangkan atau memvisualisasikan hasil riset data dan de produk baru atau perbaikan pada produk digital tersebut melalui *Empathy Map*, *User Persona*, dan *Customer Journey Map*. Pencapaian hasil pembelajaran *challenge* 3:

1. Mampu merumuskan masalah menggunakan data driven (data kuantitatif & kualitatif)
2. Menentukan implementasi *Design thinking* dengan baik (*Empathize & Define*)
3. Membuat *empathy map*, *user persona*, dan *customer journey* yang mampu memahami keinginan dan

kebutuhan user

4.2. Level Gold

Pada level Gold, pembelajaran akan dibagi mejadi empat *chapter* yang terdiri dari *chapter* 4 hingga *chapter* 7. Dalam *chapter* 4, *student* akan dijelaskan terkait materi mensintesis *problem* dan melakukan *prioritization* menggunakan *framework*. Pada *chapter* ni fasilitator akan menjelaskan mengenai pentingnya melakukan *prioritization* dan menjelaskan macam-macam *framework prioritization* yang ada, seperti RICE (*Reach, Impact, Confident, Effort*), CE (*Impact, Confident, Ease*), *Eisenhower Matrix*, dan Kano Model. *Student* juga dijelaskan cara membuat *prototype* sederhana menggunakan *tools* figma dan melakukan *usability testing* dari hasil *prototype* tersebut. Selanjutnya *student* diberikan *challenge* untuk melakukan *prioritization* menggunakan *framework* berdasarkan *problem* yang ditemukan melalui hasil riset pada *chapter* sebelumnya, dan *student* juga diminta untuk membuat *prototype* produk berdasarkan de perbaikan produk digital di *chapter* sebelumnya dan melakukan *usability testing* hasil *prototype* tersebut kepada *user*. Pencapaian hasil pembelajaran *challenge* 4:

1. Memahami cara kerja *design thinking* dengan listing sejumlah de/inisiatif/fitur yang ada dalam *existing platform* sebagai solusi atas permasalahan yang telah di *define* sebelumnya
2. Mampu menentukan prioritas terhadap masalah
3. Membuat *prototype* sebuah produk dan melakukan *usability testing* dengan tepat
4. Mampu menyimpulkan keberhasilan dari *design thinking*

Pada *chapter* 5 dijelaskan mengenai materi cara menghitung produk ekonomi dan *user acquisition*. Sebelumnya *student* akan dijelaskan materi tentang matrik dalam menentukan harga pokok produksi, cara menentukan *profit margin*, menentukan *price per product*, cara menentukan COGS (*Cost of Goods Sold*) atau harga pokok penjualan, dan cara melakukan *Go-To-Market (GTM) Strategy* atau strategi pasar. Selanjutnya *student* akan diberikan *challenge* untuk membuat COGS dan *GTM Strategy* berdasarkan hasil *challenge chapter* sebelumnya. Pencapaian hasil pembelajaran *challenge* 5:

1. Mampu membuat *sales/business strategy* dengan tepat
2. Mampu membuat *Go-To-Market strategy* dengan tepat dan memvisualisasikan secara menarik

Pada *chapter* 6 dijelaskan mengenai materi *Product Manager Documentation and Portofolio* yang berfokus pada materi *Product Requireent Document (PRD)* dan *Business Requireent Document (BRD)*. PRD dan BRD merupakan dokumen penting yang harus dibuat oleh seorang *Product Manager*, karena dokumen ni akan digunakan dalam proses pengembangan desain produk yang didalamnya terdapat data seputar fungsionalitas, hasil yang diharapkan, dan persyaratan lain yang wajib dipenuhi agar produk bisa disempurnakan dan masuk ketahap selanjutnya. Untuk *challenge chapter* 6 ni, *student* diminta untuk membuat PRD atau BRD berdasarkan hasil *challenge chapter* sebelumnya. Pencapaian hasil pembelajaran *challenge* 6:

1. Membuat PRD yang komprehensif, meliputi user story, task, acceptance criteria, tujuan pembuatan fitur, success metrics dan mpact dari produk yang akan dibuat
2. Membuat Product Roadmap yang komprehensif

Pada *chapter* 7 dijelaskan mengenai materi mplementasi SDLC (*System Development Life Cycle* atau Siklus Hidup Pengembangan Sistem) dalam pengembangan produk seperti mplementasi SDCL dengan berbagai macam *framework*, pengenalan seputar *waterfall framework & agile framework* serta pengenalan *pitching & pitching deck* bagi seorang PM. *Tools* yang dipelajari pada *chapter* ni adalah Trello dan *student* diminta untuk mengeksplor *power-ups* Trello sesuai kebutuhan dan membuat *product backlog* di Trello. *Student* juga diminta untuk mengurutkan *user stories* dan *acceptence criteria* berdasarkan PRD yang telah dibuat sebelumnya. Pencapaian hasil pembelajaran *challenge* 7:

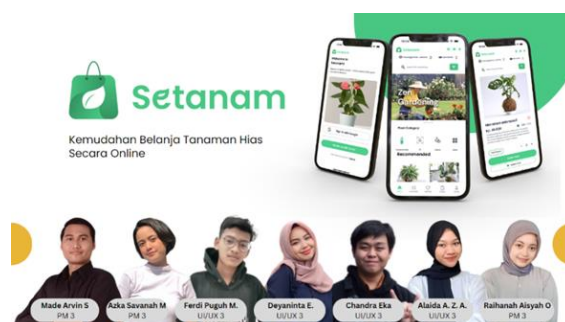
1. Mampu mengurutkan secara tepat *user stories* berdasarkan prioritas
2. Mampu mengeksplorasi *power-ups* di Trello berdasarkan kebutuhan

4.3. Level Platinum

Pada level Platinum yang terdiri dari *chapter* 8 hingga *chapter* 10, akan dilakukan *collaborative project* atau *final project* yang dimana *course Product Management* akan berkolaborasi dengan *course UI/UX*. Selanjutnya akan dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai tema yang telah ditentukan dan setiap kelompok akan membuat produk/*output* sesuai dengan tema tersebut. Satu kelompok terdiri 7 anggota yang terdiri dari 3 PM dan 4 UI/UX. *Final Project* dilaksanakan selama 6 minggu atau 3 *sprint*, dan setiap *sprint* akan dipimpin oleh seorang *Scrum Master* (berasal dari PM). Tugas *Scrum Master* adalah membagi *jobdesk* setiap anggota secara merata, mengawasi jalannya *sprint* agar tetap sesuai dengan *goals*, dan memastikan adanya progres pada setiap *sprint* yang ada.

Pada *sprint 1*, akan lebih berfokus dalam menentukan produk yang akan dibuat berdasarkan hasil *research*. *Research* yang dilakukan adalah dengan cara menyebarkan kuisioner dan melakukan *n-depth interview* kepada beberapa responden. Berdasarkan hasil *research*, memutuskan untuk membuat aplikasi SETANAM, aplikasi *e-commerce* jual beli tanaman dan jasa tukang kebun di Indonesia. Selanjutnya PM akan melakukan riset pasar dan analisis pesaing (*benchmarking*) terhadap produk yang serupa dipasar, lalu membuat *user persona* dan *customer journey map* untuk mengetahui lebih dalam dari sudut pandang konsumen. PM juga akan membuat *problem definition* seperti *problem statement*, *How Might We* dan *PoV* untuk memecahkan masalah yang dialami *user*, dan melakukan *prioritization* atas masalah tersebut sehingga nantinya dari masalah yang dialami oleh *user* dapat ditemukan solusinya dan dapat membuat rencana atau *de* aplikasi kedepannya dari masalah yang sudah diatasi tersebut. Sedangkan UI/UX akan mulai membuat sketsa kasar dari aplikasi tersebut, seperti pemilihan warna dasar aplikasi, *font*, serta logo aplikasi. UI/UX juga akan membuat *affinity diagram* (untuk mengatur *de* dan data), *storyboard*, *mind maps* (peta konsep), *card shorting*, *site maps* dan *wireframes Lo-Fi design* (desain sketsa kasar) dari aplikasi tersebut.

Pada *sprint 2* sudah berfokus dalam mengembangkan aplikasi dan melanjutkan *jobdesk* dari *sprint* sebelumnya. Pada *sprint* ni PM akan membuat metrik produk, *product roadmap* yang berisi rencana terperinci pengembangan produk dari awal hingga peluncuran produk, *BMC & lean canvas* untuk memvisualkan *de* model bisnis, dan mulai membuat PRD. Sedangkan UI/UX akan melanjutkan membuat kerangka aplikasi dengan melakukan *moodboard*, *brand attributes*, dan membuat desain aplikasi *Lo-Fi* *nto Hi-Fi mockups*. Lalu pada *sprint 3* atau *sprint* terakhir, PM akan merancang *Go-To-Market Strategy* atau strategi pasar untuk peluncuran aplikasi tersebut termasuk strategi pemasarannya dan menyelesaikan pembuatan PRD. Selain tu, PM juga akan kut menentukan desain *prototype* akhir aplikasi bersama UI/UX dan selanjutnya melakukan *usability testing* aplikasi tersebut. Pada *sprint 3*, UI/UX akan melanjutkan membuat *Hi-Fi prototype design* dan menentukan desain *prototype* akhir aplikasi serta *usability testing* bersama PM. Dan terakhir, tim akan membuat *pitch deck* untuk dipresentasikan bersama di *showcase* bersama fasilitator dan juri tamu setelah *sprint 3* berakhir.



Gambar 1. Logo Aplikasi Setanam
Sumber: Pitch Deck Setanam



Gambar 2. Homepage Aplikasi Setanam
Sumber: Pitch Deck Setanam

5. KESIMPULAN DAN SARAN

perProgram Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) di PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) berlangsung selama 5 bulan, dari tanggal 14 Agustus hingga 31 Desember 2023. Program ini merupakan bagian dari inisiatif Kampus Merdeka Batch 5 yang diadakan oleh Binar Academy untuk

memberikan wawasan tentang peluang karir di era digital. Kegiatan Studi Independen di Binar Academy mencakup pembelajaran bidang-bidang kunci yang relevan dalam era digital, termasuk *Product Management*. Pembelajaran dilaksanakan secara *online* melalui zoom meeting dengan berbagai jenis aktivitas seperti pembelajaran mandiri (*self learning*), diskusi forum langsung (*live forum discussion*), tugas individu (*individual project*), dan tugas kelompok (*collaborative project*). Binar Academy juga menyelenggarakan program *Career Development* yang bertujuan untuk mengembangkan *soft skill* yang penting dalam industri teknologi. Oleh karena itu, pembelajaran di Binar Academy dalam pengembangan keterampilan sangat bermanfaat bagi mahasiswa dalam mempersiapkan karier mereka di masa depan. Melalui *final project*, mahasiswa dapat mengasah kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kemampuan kerja sama dalam tim dan mahasiswa juga dapat menambahkan hasil dari *final project* ke dalam portfolio CV. Binar Academy juga menyediakan *job connect* bagi alumni Studi Independen yang telah menyelesaikan kegiatannya di Binar Academy, sehingga para alumni dari Binar Academy bisa langsung tersalurkan ke dunia kerja. Dengan adanya *job connect* tersebut sangat memudahkan bagi mahasiswa yang ingin bekerja dan terjun ke dunia digital.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustina, A. S. (n.d.). Studi ndependen Bersertifikat Revou Tech Academy Sebagai Sarana Pengembangan Diri Mahasiswa Di Era Revolusi ndustri 4.0. *1*(3), 2023.
- [2] Anyar, G. (2023). mplementasi Pembelajaran Daring Berbasis Project Dalam Pengembangan *Skill* Melalui Program Stupen RevouU. *1*(3).
- [3] Asep, J., & Haris, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo.
- [4] Chahal, S. (2023). Agile Methodology for mproved Product Management. *Journal of Business and Strategic Management*, *8*(4), 79-94. doi:<https://doi.org/10.47941/jbsm.1439>
- [5] Dimiyati. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- [6] Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- [7] Haryani, M. S. (2023). Pengembangan Digital *Skill* Melalui Program Studi ndependen di Revou Tech Academy: Marketing, Data, Product & Engineering.
- [8] Jannah, M., Andarini, S., Madya, R. R., Anyar, G., & Timur, J. (2023). Optimalisasi *Skill* Digital Melalui mplementasi Pembelajaran Program Studi ndependen Di PT Revolusi Cita Edukasi (Revou). *Jurnal Pengabdian dan Kemitraan Masyarakat (ALKHIDMAH)*, *1*(3), 22-33. doi:<https://doi.org/10.59246/alkhidmah.vli3.397>
- [9] Keriapy, D., & Tondang, . S. (2022). Mengenalkan Keterampilan dan Pendidikan yang Dibutuhkan pada Era New Digital Economy Melalui Program Kampus Merdeka. *Abdi Psikonomi*, *3*, 241–248. doi:<https://doi.org/10.23917/psikonomi.vi.1391>
- [10] Moleong. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- [11] Mulyadi, & Deddy. (2015). *STUDI KEBIJAKAN PUBLIK DAN PELAYANAN PUBLIK*. Alfabeta.
- [12] Nurdin, & Usman. (2002). *Konteks mplementasi Berbasis Kurikulum*. CV Sinar Baru.
- [13] Putra, D. B. (2022). MPLEMENTASI PEMBELAJARAN PADA PROGRAM STUDI NDEPENDEN BIDANG PRODUCT MANAGEMENT DI PT. LENTERA BANGSA BENDERANG. *Jurnal Abdimas Patikala*, *2*(1), 469-477.
- [14] Tahir, A. (2014). *Kebijakan Publik dan Transparansi Penyelenggaraan Pemerintah Daerah*. Alfabeta.
- [15] Tsaabitah, A. K. (2023). mplementasi Pembelajaran Daring pada Program Studi ndependen di PT Revolusi Cita Edukasi (Revou) Dalam Pengembangan Diri Bidang Teknologi Digital. *1*(2), 63-74.