



## Implementasi Pembelajaran Daring Berbasis *Project* Dalam Pengembangan Digital Skill Melalui Program Studi Independen Di PT Revolusi Cita Edukasi

### *Implementation of Project-Based Online Learning in Digital Skill Development Through Independent Study Programs at PT Revolusi Cita Edukasi*

Bernadeth Gabriella Putri Hardianti<sup>1</sup>, Jojok Dwiridotjahjono<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Jalan Raya Rungkut Madya No. 1, Gunung Anyar, Surabaya

Korespondensi penulis: [20042010093@student.upnjatim.ac.id](mailto:20042010093@student.upnjatim.ac.id)

#### Article History:

Received: 21 April 2023

Revised: 23 Mei 2023

Accepted: 27 Juni 2023

**Keywords:** *Online learning, Digital skill development, Independent Study Program.*

**Abstract:** *In the current digital era, learning in the development of digital skills is very necessary for students to prepare for future careers. This learning can be done through the Merdeka Campus program, one of which is the Independent Study program. Therefore, this writing aims to provide an overview of the implementation of learning in the development of digital skills at PT Revolusi Cita Edukasi so that participants have a view of career opportunities that can be pursued in the digital era. The learning implementation method in this program is carried out online with asynchronous and synchronous activity types. This program is divided into 4 learning modules, namely Digital Marketing, Data Analytics, Product Management, and Software Engineering where participants are required to work on a capstone project in groups as the final project of each learning module and a means to build a portfolio. Therefore, the implementation of project-based learning at PT Revolusi Cita Edukasi can be the basis and reference if you want to go deeper into the field of interest so that you can have a career in that field.*

#### Abstrak

Di era digital saat ini, pembelajaran dalam pengembangan digital *skill* sangat diperlukan bagi mahasiswa untuk mempersiapkan karier di masa depan. Pembelajaran tersebut dapat dilakukan melalui program Kampus Merdeka salah satunya program Studi Independen. Maka dari itu, penulisan ini bertujuan untuk memberikan gambaran dari implementasi pembelajaran dalam pengembangan digital *skill* di PT Revolusi Cita Edukasi sehingga peserta memiliki pandangan tentang peluang karier yang dapat ditempuh di era digital. Metode pelaksanaan pembelajaran dalam program ini dilakukan secara daring dengan tipe aktivitas *asynchronous* dan *synchronous*. Program ini dibagi menjadi 4 *learning module*, yaitu *Digital Marketing, Data Analytics, Product Management*, dan *Software Engineering* dimana peserta wajib mengerjakan *capstone project* secara berkelompok sebagai tugas akhir dari setiap *learning module* dan sarana untuk membangun portofolio. Oleh karena itu, implementasi pembelajaran berbasis *project* di PT Revolusi Cita Edukasi dapat menjadi dasar dan acuan jika ingin lebih mendalami bidang yang diminati sehingga dapat berkarier di bidang tersebut.

**Kata kunci:** Pembelajaran daring, Pengembangan digital *skill*, Program Studi Independen.

\* Bernadeth Gabriella Putri Hardianti, [20042010093@student.upnjatim.ac.id](mailto:20042010093@student.upnjatim.ac.id)

## LATAR BELAKANG

Saat ini era digital di Indonesia berkembang dengan pesat. Di era digital ini, teknologi juga semakin berkembang sehingga dapat membantu atau menggantikan semua aspek kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Kemajuan teknologi membuat adanya peluang usaha baru dan lapangan kerja yang semakin luas (Kominfo.go.id, 2018). Perkembangan teknologi membuat banyak perusahaan bertransformasi ke ranah digital untuk meningkatkan efisiensi bisnisnya. Oleh karena itu, pembelajaran dalam pengembangan digital *skill* sangat dibutuhkan. Pembelajaran dalam pengembangan *skill* yang dibutuhkan di era digital juga sangat berguna bagi mahasiswa sebagai bekal di dunia kerja. Salah satu implementasi pembelajaran dalam pengembangan *skill* dapat melalui program Kampus Merdeka.

Kampus Merdeka adalah program dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar. Program Kampus Merdeka memberikan kesempatan bagi seluruh mahasiswa untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat yang dimiliki sebagai langkah persiapan karier dengan terjun langsung ke dunia kerja. Kampus Merdeka memberikan hak untuk mengambil mata kuliah di luar program studi dan berkegiatan di luar perguruan tinggi sebagai sarana dalam mengembangkan kompetensi yang dimiliki dan menyalurkan keahlian yang dimiliki kepada masyarakat maupun perusahaan. Terdapat beberapa kegiatan dari program Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM), yaitu Magang Bersertifikat, Studi Independen Bersertifikat, Kampus Mengajar, Indonesian International Student Mobility Awards (IISMA), Pertukaran Mahasiswa Merdeka (PMM), Membangun Desa (KKN Tematik), Proyek Kemanusiaan, Riset atau Penelitian, serta Wirausaha.

Studi Independen merupakan salah satu program dari Kampus Merdeka. Program ini diselenggarakan oleh industri atau organisasi yang menyediakan pengetahuan dan keterampilan yang sangat relevan dengan dunia kerja dalam bentuk kursus singkat (*short course*), *massive open online course* (MOOC), bootcamp dan lain-lain. Selanjutnya, terbentuknya kolaborasi antara sesama peserta maupun dengan pihak organisasi mitra dalam suatu *project*. Salah satu mitra pada program Studi Independen ini adalah PT Revolusi Cita Edukasi (RevoU).

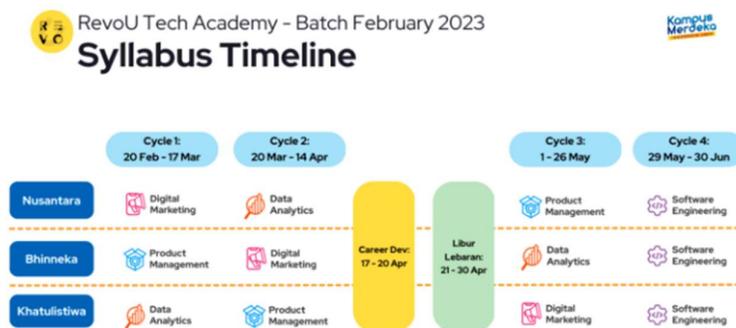
RevoU adalah Akademi Pembelajaran *Online* yang didirikan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan di era *new digital economy*. Program yang diselenggarakan oleh RevoU dalam Kampus Merdeka Batch 4 disebut dengan RevoU Tech Academy. Program ini dibentuk untuk memberi gambaran kepada peserta tentang peluang karier yang dapat ditempuh di era digital. RevoU Tech Academy menyediakan

pembelajaran dalam mengembangkan *skill* di empat bidang besar, yaitu *Digital Marketing*, *Data Analytics*, *Product Management*, dan *Software Engineering*. Keempat bidang tersebut memiliki peluang karier yang luas karena posisi tersebut banyak dibutuhkan di berbagai perusahaan. Tidak hanya keempat bidang tersebut, RevoU Tech Academy juga memiliki program *Career Development* dengan tujuan memberikan bekal berupa *soft skill* yang dibutuhkan pada industri teknologi. Oleh karena itu, pembelajaran di RevoU Tech Academy dalam pengembangan *skill* sangat bermanfaat bagi mahasiswa dalam mempersiapkan karier di masa depan.

## METODE PELAKSANAAN

Program RevoU Tech Academy dilaksanakan mulai dari 20 Februari 2023 samapi dengan 30 Juni 2023. Proses pembelajaran dilakukan secara daring dengan tipe aktivitas pembelajaran mandiri (*self study*), diskusi grup (*peer-to-peer discussion*), pendampingan (*mentoring*), kuliah umum (*lecture*), tugas individu (*individual assignments*), tugas kelompok (*capstone project*). Jika sudah menyelesaikan semua tugas yang diberikan peserta akan menerima Certificate of Completion. Terdapat beberapa *tools* yang digunakan dalam program ini, yaitu Zoom yang digunakan untuk semua kelas dan sesi *mentoring*, Canvas yang digunakan untuk mengakses dokumen penting seperti *assignment brief*, kurikulum, dan *recording Zoom*, Calendly untuk *book* jadwal mentoring, Google Calender untuk melihat jadwal, serta Google Drive yang digunakan untuk menyimpan data-data tugas. Selain itu terdapat aplikasi Slack yang digunakan untuk berkomunikasi dengan pihak RevoU dan sesama peserta.

Pembelajaran pada RevoU Tech Academy dilaksanakan selama 19 minggu yang terbagi menjadi empat modul pembelajaran, yaitu *Digital Marketing*, *Data Analytics*, *Product Management*, dan *Software Engineering* dengan jadwal yang tertera pada Syllabus Timeline. Terdapat pula *Module Career Development* untuk memberikan bekal berupa *soft skill* yang penting yang dibutuhkan peserta untuk dapat sukses di industri teknologi.



Gambar 1. Syllabus Timeline RevoU Tech Academy Batch February 2023

Menurut Andi Gunawan dalam *The Book of Digital Marketing* (2019), *digital marketing* atau pemasaran digital merupakan tindakan pemasaran menggunakan internet dengan berbagai strategi dan media digital, serta memiliki tujuan dapat berkomunikasi secara langsung dengan calon konsumen. *Digital marketing* adalah suatu strategi pemasaran yang melibatkan interaksi antara produsen, perantara pasar, dan calon konsumen dengan tujuan semakin memudahkan interaksi tersebut (Purwana et al, 2017).

*Data Analytics* merupakan ilmu untuk menganalisis data yang masih mentah agar menjadi informasi yang lebih mudah disajikan dan dapat ditindaklanjuti. Menurut Tom Davenport (2018), *data analytics* merupakan proses pemroses data menggunakan algoritma dan alat analisis dalam menjabarkan pola, mengidentifikasi hubungan, dan mendapatkan informasi dari data yang ada.

*Product management* merupakan bagian penting dalam mengembangkan sebuah produk, terlebih pada industri teknologi. *Product management* adalah fungsi organisasi yang berkoordinasi erat dengan penciptaan suatu produk, mulai dari perencanaan awal hingga produksi akhir. *Product management* juga merupakan proses memaksimalkan potensi bisnis dari setiap produk yang diberikan (Hasna dalam revou.co, 2022). Peran tim dalam *product management* adalah merancang produk secara rutin agar menjadi lebih baik dan memiliki kinerja yang tinggi. Hal ini dikarenakan meningkatnya kebutuhan pelanggan seiring berjalannya waktu sehingga diperlukan pemahaman mendalam untuk menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan tersebut.

*Software engineering* adalah bidang ilmu yang berkaitan dengan semua aspek produksi perangkat lunak, mulai dari tahap awal spesifikasi sistem hingga pemeliharaan sistem setelah digunakan (Edhie, Yoesoep et al., 2023). *Software engineering* adalah implementasi dari prinsip-prinsip teknik yang digunakan untuk membuat perangkat lunak (*software*). Implementasi ini berhubungan dengan desain, sistem fisik, pengembangan, pengujian hingga pengelolaan sistem perangkat lunak. Menurut Geeks for Geeks, *software engineering* merupakan proses perancangan, pengembangan, pengujian, dan pemeliharaan perangkat lunak dengan tujuan membuat perangkat lunak yang berkualitas, dapat diandalkan, serta mudah untuk dipelihara.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Studi Independen di RevoU Tech Academy mempelajari bidang besar yang dibutuhkan dalam industri teknologi. Oleh karena itu, program ini dibagi menjadi 4 *learning module*, yaitu *Digital Marketing*, *Data Analytics*, *Product Management*, dan *Software*

*Engineering* agar peserta dapat memahami dan melatih keterampilan dengan mempelajari empat bidang tersebut. RevoU Tech Academy melatih siswa yang ingin terjun di industri teknologi dengan menyediakan pembelajaran yang dibawakan oleh instruktur dari perusahaan teknologi terkemuka di Asia Tenggara sehingga peserta dapat mempelajari skill yang paling dibutuhkan pada saat ini. Instruktur yang menyampaikan pembelajaran di kelas memiliki *skill* dan kapabilitas mengajar terbaik. Pembelajaran dalam kegiatan ini adalah mengkombinasikan pembelajaran di kelas yang dibawakan oleh instruktur secara langsung dan juga melalui praktik langsung untuk memastikan peserta dalam memahami konsep maupun aplikasi praktis dari ilmu yang diberikan.

Pembelajaran pada RevoU Tech Academy dilaksanakan selama 5 hari dari Senin hingga Jumat. Peserta dapat melakukan pembelajaran mandiri (*self study*) dengan membaca *pre-lecture* yang telah disediakan di *platform* Canvas sehingga peserta dapat memahami materi sebelum mengikuti sesi *lecture*. Selanjutnya, sesi *lecture* yang disampaikan oleh instruktur sesuai dengan bidang yang dipelajari. Dalam sesi *lecture*, terdapat pula sesi tanya jawab dan *mentor simulation* untuk mempelajari lebih dalam serta mempraktikkan *output* pembelajaran selama satu minggu. Peserta juga diberikan tugas individu yaitu *weekly assignment* berdasarkan materi yang diberikan dalam seminggu untuk mengevaluasi pemahaman peserta. Pada akhir minggu pembelajaran, dilakukan evaluasi pembelajaran dan pembahasan kesalahan yang umum dilakukan peserta selama proses pengerjaan tugas individu.

Tidak hanya tugas individu, praktik langsung dalam pembelajaran juga dilakukan secara berkelompok. Peserta wajib mengerjakan *capstone project* secara berkelompok selama empat minggu pembelajaran sebagai tugas akhir dari setiap *learning module* dan sarana untuk membangun portofolio. *Capstone project* merupakan sebuah praktik langsung untuk mengimplementasikan materi-materi yang sudah dipelajari selama pembelajaran menjadi project nyata. *Capstone project* akan dipresentasikan pada *pitching day* di minggu terakhir pembelajaran. Dalam pengerjaan *capstone project*, peserta diwajibkan untuk mengikuti *mentoring session* dan melakukan diskusi kelompok.

Pada *learning module Digital Marketing*, pembelajaran yang diterapkan bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman mendasar kepada peserta mengenai digital marketing serta channel penting yang digunakan di industri. Peserta belajar mengenai *Digital Marketing* secara umum dengan pendalaman di beberapa aspek dan channel *Digital Marketing*. Modul *Digital Marketing* berlangsung selama 4 minggu dimulai dengan materi pengantar *digital marketing* untuk memberikan pemahaman mengenai apa itu *digital marketing* serta komponen-komponen penting di dalamnya. Pada minggu pertama, peserta mempelajari

pengukuran *digital marketing* dan analisis. Pada minggu kedua, peserta mempelajari materi tentang *content marketing*, serta minggu ketiga mempelajari tentang iklan media sosial. Selanjutnya, pada minggu keempat modul *Digital Marketing* fokus membahas dan mengevaluasi *capstone project*.

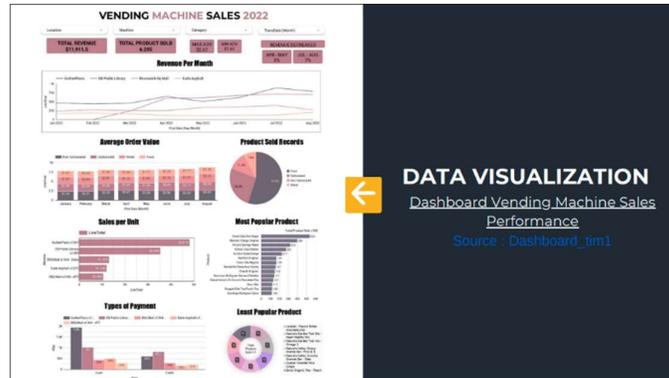


Gambar 2. *Capstone project Digital Marketing*

Gambar di atas merupakan hasil dari *capstone project Digital Marketing*. Pada *capstone project* ini, peserta berperan sebagai *content marketer* dan *performance marketer* dengan membuat rencana *content* dan *campaign* untuk sebuah *brand*. Rencana *content* dan *campaign* yang akan dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan brand awareness dapat membangun interaksi dengan potensial audiens, dan menghasilkan lebih banyak *traffic* untuk sebuah *brand*. *Brand* yang menjadi objek pada *capstone project* tersebut adalah Mamikos dengan tujuan meningkatkan *awareness* dari *brand* Mamikos di Indonesia dan mendapatkan atensi pengunjung yang sudah memiliki ketertarikan pada *brand*. Rencana konten dan *campaign* yang dibuat berbentuk *carousel* dan nantinya diunggah di Instagram dengan topik SNMPTN karena sesuai dengan event yang akan datang, serta analisis *trending topics* di Google Analytics. Target dari *content* dan *campaign* ini adalah mahasiswa baru yang sedang mencari kost. Selain itu, *campaign* akan dimunculkan sebagai iklan di Instagram dengan menggunakan Facebook Ads.

Pada *learning module Data Analytics*, pembelajaran yang diterapkan bertujuan untuk memberikan pemahaman mendasar kepada peserta mengenai data dan metode analisisnya untuk mendukung pertumbuhan perusahaan. Peserta mempelajari *Data Analytics* secara umum mulai dari struktur dan ekosistem data hingga metode analisis yang umum untuk digunakan. Modul pembelajaran ini berlangsung selama 4 minggu dimulai dengan belajar pengantar *data analytics* untuk memberikan pemahaman tentang apa itu data dan analisis bisnis beserta komponennya dengan pembelajaran dan praktik dari beberapa metode analisis yang umum

digunakan di industri. Pada minggu pertama peserta mempelajari pemahaman masalah bisnis, serta di minggu kedua mempelajari *data cleaning* dan SQL. Selanjutnya, pada minggu ketiga peserta belajar tentang *data visualization* dan di minggu keempat mempelajari *data communication* serta mempersiapkan *pitching day*.



**Gambar 3. Capstone project Data Analytics**

Gambar di atas merupakan hasil dari *capstone project Data Analytics*. Pada *capstone project* ini disediakan *dataset* penjualan *vending machine* selama 8 bulan dari Januari 2022 sampai dengan Agustus 2022. Dari data penjualan, terjadi penurunan pada bulan Mei dan Agustus sehingga perusahaan ingin meningkatkan performa penjualan sebesar 7% dalam waktu 3 bulan. Dalam menyajikan data, kelompok kami menentukan metrik atau pengukuran, seperti pendapatan perbulan, penjualan per unit, *Average Order Value* (AOV), tipe pembayaran, produk paling populer, produk tidak populer, serta catatan penjualan produk. Setelah itu, dilakukan pembersihan pada *dataset* untuk mendapatkan data yang akurat. Selanjutnya, data disajikan dengan tipe *chart* yang telah ditentukan agar data tersampaikan dengan mudah dan jelas. Dari data yang telah divisualisasikan akan menghasilkan kesimpulan dan rekomendasi dari setiap metrik yang sesuai bagi perusahaan *vending machine* dalam meningkatkan performa penjualannya.

Pada *learning module Product Management* memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman mendasar kepada peserta mengenai *product management* dan peran pentingnya dalam perusahaan teknologi. Peserta belajar tentang *product management* secara umum dengan pendalaman pada beberapa aspek dari *product management*. Modul pembelajaran ini berlangsung selama 4 minggu yang dimulai dengan belajar tentang pengantar *product management* untuk memberikan pemahaman mengenai apa itu *product management* dan komponennya, serta membekali peserta dengan pengetahuan dasar *product development*. Pada minggu pertama peserta belajar tentang pengenalan *product management*, serta di minggu

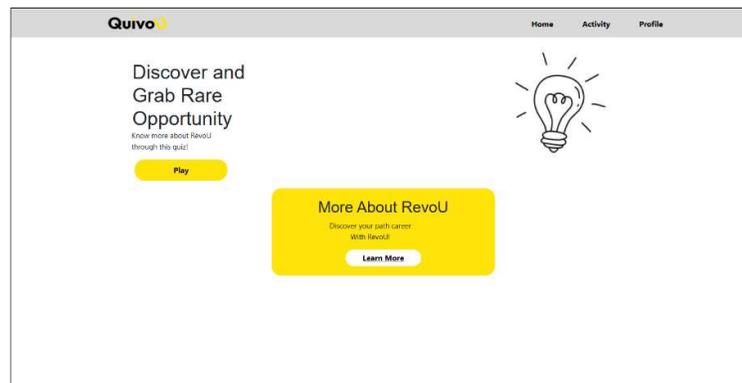
kedua mempelajari riset manajemen produk. Selanjutnya, pada minggu ketiga peserta belajar tentang *product development* dan di minggu keempat mempelajari *stakeholder management* serta mempersiapkan *pitching day*.

User Journey Bukalapak						
Stages	Login	Search	View	Buy	Receive	Review
Goals	User has a verified account	Users find the product they are looking for	Confirm the item to be purchased	Successfully made a product purchase	Product arrived on time	Product arrived in good condition
Progress	Realizes the problem	Searches for the solution	Read product descriptions and reviews	Make a payment	Monitor delivery status	Write a review
Touch Point	Register page, Account page	Home page, Search bar	Product page	Product cart page, Checkout page	Transaction page, Order details page	Review page
Experience	😊	😊	😊	😊	😊	****

Gambar 4. Capstone project Product Management

Gambar di atas merupakan hasil *capstone project Product Management*. Pada tugas kali ini dilakukan analisis bisnis dan penelitian pada *brand* Bukalapak untuk memprioritaskan masalah saat ini serta untuk mengidentifikasi kemungkinan perbaikan bisnis di masa depan. Untuk menganalisis kondisi bisnis saat ini dilakukan *survey* menggunakan Google Forms dan wawancara kepada pengguna Bukalapak. Setelah hasil didapatkan, diambil beberapa masalah dan menghitung prioritas masalah untuk mengetahui masalah apa yang harus diselesaikan terlebih dahulu. Dari masalah yang telah diprioritaskan tersebut akan didiskusikan solusinya sehingga masalah dapat teratasi dan bisnis semakin berkembang di masa depan karena kebutuhan konsumen telah terpenuhi.

Pada *learning module Software Engineering*, yang diterapkan bertujuan untuk memberikan pemahaman mendasar kepada peserta mengenai *software engineering* dan aplikasinya dalam industri. Peserta belajar mengenai *software engineering* secara umum dengan penekanan pada *basic* HTML, CSS, selama 4 minggu dimulai dengan pengantar *software engineering* beserta komponennya hingga praktik untuk memperdalam beberapa aspek dari *software engineering*. Pada minggu pertama, peserta mempelajari pengenalan teknologi *FrontEnd development*. Pada minggu kedua, peserta mempelajari implementasi Javascript, serta minggu ketiga mempelajari tentang desain dan *deployment*. Selanjutnya, pada minggu keempat modul *Software Engineering* fokus membahas dan mengevaluasi *capstone project*.



**Gambar 5. Capstone project Software Engineering**

Gambar di atas merupakan hasil *capstone project Software Engineering* dimana setiap kelompok harus membuat satu aplikasi serta melakukan riset untuk meningkatkan kegunaan dan fitur dari aplikasi. Aplikasi yang dibuat pada *capstone project* ini adalah *interactive quiz application* yang bernama QuivoU. Quiz App QuivoU (Quiz about RevoU) adalah aplikasi interaktif yang dirancang untuk tujuan kuis atau pertanyaan. Dalam aplikasi ini terdapat soal dengan beberapa jawaban untuk dipilih, serta nilai dan *feedback* akan langsung diberikan kepada pengguna setelah menjawab pertanyaan. QuivoU digunakan untuk tujuan pendidikan atau hiburan dan dapat diakses di *platform* desktop dan *mobile*. Dalam membuat aplikasi tersebut harus membuat desain serta membangun aplikasi menggunakan Figma, HTML, CSS, Javascript, dan Bootstrap. Setelah itu, dilakukan penyebaran (*deployment*) aplikasi menggunakan Github sehingga dapat diakses serta siap untuk digunakan.

## KESIMPULAN

RevoU Tech Academy menyediakan pembelajaran dalam mengembangkan *skill* di empat bidang besar, yaitu *Digital Marketing*, *Data Analytics*, *Product Management*, dan *Software Engineering*. Implementasi pembelajaran dalam mengembangkan digital *skill* melalui program Studi Independen RevoU Tech Academy membuat mahasiswa mendapatkan pengetahuan secara teoritis serta melalui praktik langsung sesuai dengan *output* pembelajaran pada setiap bidang. Pembelajaran yang diterapkan memberi pemahaman kepada peserta mengenai keempat bidang besar tersebut secara umum beserta komponennya sehingga dapat menjadi gambaran dan dasar dalam mempersiapkan karier yang akan ditempuh di masa depan terutama pada industri digital.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Bayu, D., Putra, A., & Retno Adiwaty, M. (2022). Implementasi Pembelajaran Pada Program Studi Independen Bidang Product Management di Pt. Lentera Bangsa Benderang. *PATIKALA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 474–482. <https://etdci.org/journal/patikala/article/view/521>
- Keriapy, D., & Tondang, Ika Sari. (2022). Mengenalkan Keterampilan dan Pendidikan yang Dibutuhkan pada Era New Digital Economy Melalui Program Kampus Merdeka. *Abdi Psikonomi*, 3, 241–248. <https://doi.org/10.23917/psikonomi.vi.1391>
- Komalasari, D., Pebrianggara, A., Oetarjo, M. (2021). Buku Ajar Digital Marketing. In Buku Ajar Digital Marketing. <https://doi.org/10.21070/2021/978-623-6081-38-9>
- Latifatunnisa, Hasna. (2022). Apa itu Product Management? Diakses pada 14 Juni 2023 pukul 22.48, dari <https://revou.co/panduan-karir/apa-itu-product-management>.
- Lusiana, & Suryani, M. (2018). Metode SLR untuk Mengidentifikasi Isu-Isu dalam Software Engineering. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.33372/stn.v3i1.347>
- Naimah, R. J., Wardhana, M. W., Haryanto, R., & Pebrianto, A. (2020). Penerapan Digital marketing Sebagai Strategi Pemasaran UMKM. *Jurnal IMPACT: Implementation and Action*, 2(2), 39. <https://doi.org/10.31961/impact.v2i2.844>
- Witanto, K., Astuti, L., & Supriana, I. (2023). Kegiatan Studi Independen Bersertifikat Pengembang Machine Learning dan Front-End Web di Pt Presentologies Dicoding Indonesia. 1(November 2022), 565–570.