
BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kampus Merdeka Program Studi Independen Bersertifikat

Kampus merdeka salah satu bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan teknologi (Kemendikbudristek) yang memberikan seluruh mahasiswa kesempatan untuk mengasah kemampuan dan soft skill sesuai bakat dan minat dengan bertujuan untuk bisa terjun langsung ke dunia kerja sebagai langkah persiapan karier.

Salah satunya adalah program Studi Independen Bersertifikat (SIB) yang berguna untuk memberikan kesempatan untuk mempelajari kompetensi yang spesifik, praktis, dibutuhkan masa depan, berinteraksi dengan para pakar untuk memahami penerapannya, dan mempraktekkan kompetensi dalam sebuah proyek riil sehingga dapat memberikan pengalaman berkolaboratif dengan mitra yang diikuti. Walaupun mahasiswa belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan, namun tetap diakui sebagai bagian dari perkuliahan.

B. PT. Impactbyte Edukasi Teknologi

Didirikan pada tahun 2017 sebagai bootcamp coding, yang telah menghasilkan lulusan Software Developer untuk perusahaan rintisan dan teknologi, kini telah berkembang menjadi solusi blended-learning melalui platform online Skilvul.com. PT. Impactbyte Edukasi Teknologi merupakan platform yang memberikan pelatihan, program sertifikasi, bimbingan karir dan konektivitas ke perusahaan untuk membantu siapapun memulai karirnya sebagai programmer.

Memiliki 5 learning paths yang ditawarkan dalam program studi independen yaitu Game Development, 3D Animation, UI/UX Design, Front-end Web Development atau Back-end Web Development. Mahasiswa/i dapat

memilih 1 dari 5 learning paths yang telah disediakan, diharapkan untuk dapat memperlengkapi mahasiswa/i Indonesia dengan kemampuan digital dan keterampilan abad ke-21 sebagai bekal siap memasuki dunia kerja.

C. UI/UX Design

User Interface (UI) merupakan bagian dari User Experience (UX). UI merupakan tampilan produk yang diperlihatkan atau bisa dilihat oleh mata. UI akan berfokus pada tampilan interface atau visualnya. UI biasanya akan lebih fokus pada visualisasi, pemilihan warna, huruf, layout, hingga kreativitas dari interface yang digunakan pengguna. Komponen – komponen tersebut harus ditata dengan bagus.

Sedangkan User Experience (UX) menyangkut masalah yang lebih luas dari UI. UX merupakan proses mendesain produk untuk mendapat kan pengalaman yang baik saat menggunakannya. UX akan menentukan bagaimana sebuah produk memiliki tampilan dan cara kerja yang sesuai target pengguna. Seorang UX Designer akan bertanggung jawab untuk memastikan langkah yang berjalan sesuai kebutuhan user.

D. Design Thinking

William Visser (2006) dalam (Oxman, 2017) telah mendefinisikan *Design Thinking* sebagai suatu proses strategi kreatif yang digunakan oleh desainer dalam proses mendesain. Sebelumnya, definisi *Design Thinking* dikemukakan sebagai suatu “proses eksplorasi dan strategi mendesain” dalam berbagai wilayah desain, dan sudah diakui sebagai cabang keilmuan desain baru (Dorst, 2015).