

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar belakang

Kampus Merdeka adalah bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa/i untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karier masa depan. Kampus merdeka tersebut merupakan kerangka untuk menyiapkan mahasiswa menjadi sarjana yang tangguh, relevan dengan kebutuhan zaman, dan siap menjadi pemimpin dengan semangat kebangsaan yang tinggi. Banyak program kampus merdeka yang dapat diikuti mahasiswa guna mengasah skill untuk mempersiapkan karier di masa depan, salah satunya adalah program Studi Independen Bersertifikat, Studi Independen Bersertifikat adalah bagian dari program Kampus Merdeka yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan, namun tetap diakui sebagai bagian dari perkuliahan.

Program Studi Independen Skilvul #Tech4Impact memiliki visi adalah untuk menghasilkan Sejuta digital talent untuk Indonesia melalui Pendidikan vokasi digital dan memiliki Misi “To train, certify, and connect youth to jobs” dengan pembelajaran yang menarik dan efektif siapapun dapat belajar digital skills, mendapatkan sertifikasi dan tentunya siap kerja. Skilvul #Tech4Impact terdiri atas pembelajaran individu dan capstone project yang dilakukan dalam tim multidisiplin. Para mahasiswa memilih satu (1) dari lima (5) learning paths yang ditawarkan dalam program Studi Independen Skilvul #Tech4Impact yaitu Game Development, 3D Animation, UI/UX Design Mastery, Front-End Web Development atau Back-End Web Development.

Secara soft-skills, Kurikulum pembelajaran Studi Independen Skilvul #Tech4Impact mengacu pada UNICEF 12 Core Life Skills, yaitu mencakup 12 keterampilan dasar yang dibutuhkan di Abad 21 (21st Century Skills) – empathy, participation, respect for diversity, communication, resilience,

self-management, decision making, negotiation, cooperation, problem solving, critical thinking, and creativity. Terkait hard-skills, mahasiswa pada learning Track UI/UX Design Mastery akan mempelajari beberapa materi yang mencakup Introduction to UI/UX, Design Thinking, User Experience Design, User Interface Designing and Prototyping, dan Research and Usability Testing. Di akhir pembelajaran, mahasiswa akan membuat proyek akhir berdasarkan tantangan yang sudah dipilih secara berkelompok. Skilvul bersama Kampus Merdeka berusaha meningkatkan kompetensi mahasiswa untuk menjadi talenta digital siap kerja, melalui pembekalan Keterampilan Abad-21 dan teknologi digital. Pembelajaran yang akan ditempuh selama 5 bulan atau Program ini dilaksanakan online, secara synchronous dan asynchronous dalam 16 kali pertemuan (1 semester). Setiap modul pembelajaran yang disediakan dibentuk khusus agar dapat memahami konsep UI/UX, serta soft skills dan hard skills apa yang diminati dan dibutuhkan oleh perusahaan-perusahaan, serta dapat mempraktekkan secara langsung melalui kegiatan proyek kelompok dan individu ini terdiri dari lebih 900 jam pembelajaran yang dapat dikonversi menjadi 20 sks.

I.2 Lingkup

UI/UX Design memiliki peran yang sangat penting dalam merancang tampilan antarmuka pengguna agar terlihat menarik serta menentukan cara kerja tampilan antarmuka pengguna. Adapun lingkup proyek selama mengikuti Magang dan Studi Independent Bersertifikat yaitu:

1. Membuat aplikasi pembelajaran secara online (Design Thinking)
2. Memasukan unsur Gamifikasi kedalam aplikasi (Design Thinking)

I.3 Tujuan

Adapun tujuan dari kegiatan Magang Studi Independen Bersertifikat yaitu:

1. Meningkatkan tingkat employability dan kesiapan kerja dengan memperlengkapi mahasiswa dengan 21st Century Skills dan

keterampilan digital;

2. Membuka koneksi lulusan program kepada Skillvul Hiring Partners untuk kesempatan kerja;
3. Membantu pemerintah, organisasi internasional, dan perusahaan teknologi digital untuk menyelesaikan masalah sosial melalui inovasi digital;
3. Memperkuat ekosistem social impact di Indonesia.
4. Mengasah kemampuan mahasiswa dapat melakukan Problem Solving dan Critical Thingking melalui UI/UX Design Thingking
5. Mampu menerapkak Design Thingking dalam UI/UX Design
6. Mampu dalam membuat ux Case Study
7. Mampu dalam mengoprasikan Aplikasi Figma beserta Shortcut yang ada
8. Mempersiapkan diri dalam berkarir pada Bidang UI/UX Design