

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kampus Merdeka

Kampus Merdeka merupakan kebijakan dari Kemendikbudristek yang memberi hak kepada mahasiswa untuk mengikuti mata kuliah di luar program studinya selama 1 semester, serta terlibat dalam kegiatan di luar perguruan tinggi selama 2 semester. Perguruan tinggi memiliki fleksibilitas dalam menyelenggarakan program Kampus Merdeka yang disesuaikan dengan minat dan kebutuhan mahasiswanya. Pengalaman yang didapatkan mahasiswa melalui kegiatan Kampus Merdeka akan berdampak signifikan terhadap kesiapan mereka memasuki dunia kerja, dengan memberikan kesempatan untuk mengikuti perkembangan di luar kampus serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh untuk menyelesaikan masalah di dunia nyata [1].

2.2 Magang Bersertifikat

Program Magang Bersertifikat menawarkan kesempatan bagi mahasiswa untuk bekerja sebagai trainee di organisasi mitra dalam jangka waktu terbatas. Selama magang, mahasiswa akan terlibat dalam berbagai kegiatan internal institusi, sehingga memperoleh pengalaman praktis dan pengetahuan yang relevan melalui aktivitas kerja maupun penyelesaian proyek. Selain itu, mahasiswa akan mendapat bimbingan dari mentor profesional yang membantu mereka dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan proyek. Setelah program berakhir, mahasiswa berpeluang direkrut sebagai karyawan tetap berdasarkan evaluasi kinerja. Mahasiswa juga berkesempatan mendapatkan sertifikasi keterampilan dari industri, yang dapat menjadi nilai tambah dalam pengembangan karier di masa depan [1].

2.3 PT. INTI UTAMA SOLUSINDO

PT. Inti Utama Solusindo adalah bagian dari Pharos Group, suatu perusahaan industri farmasi yg didirikan sejak 1971. PT. Inti Utama Solusindo berfokus di

dalam perkembangan teknologi perangkat lunak, robotik dan alat medis, serta industri pangan sehat. PT. Inti Utama Solusindo memiliki visi untuk menghadirkan teknologi-teknologi yang dapat membantu masyarakat untuk menjalankan pola hidup sehat [2].

2.4 UI/UX Designer

UI/UX designer adalah profesional yang bertanggung jawab merancang antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) pada produk digital, seperti aplikasi atau situs web. Tugas mereka meliputi menciptakan tampilan yang menarik sekaligus memastikan produk mudah digunakan dan intuitif. Mereka melakukan riset untuk memahami kebutuhan pengguna, merancang alur navigasi yang efisien, dan memastikan desain responsif di berbagai perangkat. *UI/UX* designer juga bekerja sama dengan tim pengembang untuk memastikan desain sesuai dengan kebutuhan teknis dan visi produk, sehingga menghasilkan pengalaman yang optimal bagi pengguna [3].