

## BAB I

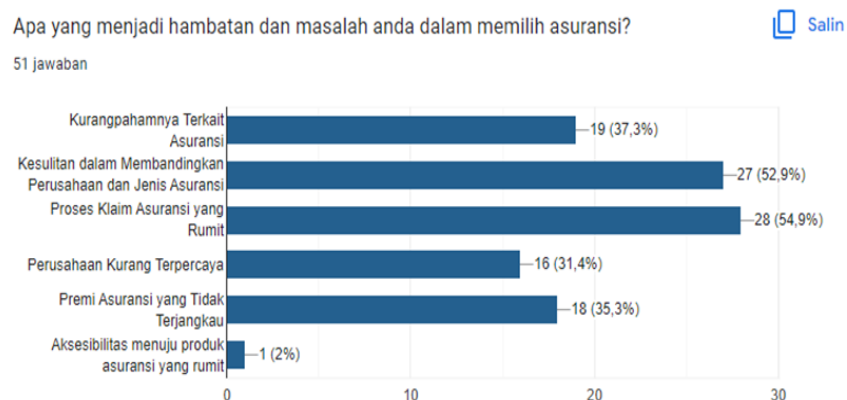
### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Manusia mempunyai kejadian-kejadian yang tidak dapat diprediksi di masa depan seperti kecelakaan, terjadinya bencana alam, sakit, bahkan kematian. Melihat kejadian-kejadian tersebut tentu dapat menimbulkan adanya risiko kerugian jiwa maupun non jiwa, sehingga diperlukan suatu jaminan yang dapat mengatasi atau menurunkan risiko tersebut. Salah satu cara guna mengatasi atau menurunkan risiko yang tidak pasti adalah dengan menggunakan asuransi [1].

Masih banyak masyarakat yang belum menggunakan atau mengikuti asuransi dikarenakan beberapa hal seperti kurang pemahamnya terhadap produk asuransi, harus menghubungi agen atau memiliki rekening bank, dan jumlah pembayaran premi yang tinggi dan harus berkomitmen untuk membayar.

Penyebaran kuesioner juga telah dilakukan kepada 51 responden untuk mengetahui hambatan atau masalah yang dialami ketika memilih asuransi, berikut hasil dari kuesioner yang dilakukan



Gambar 1. 1 Hasil Kuesioner Hambatan Memilih Asuransi

Dari kuesioner yang telah dilakukan, proses klaim asuransi yang rumit menjadi hambatan tertinggi ketika memilih asuransi dengan 54,9% diikuti kesulitan dalam membandingkan perusahaan dan jenis asuransi sebesar 52,9%, kurang paham terkait asuransi sebesar 37,3%, dan premi asuransi yang tidak terjangkau sebesar 35,3%.

Data dari Otoritas Jasa Keuangan (OJK) memperlihatkan bahwa industri asuransi nasional terus berpenetrasi di masa pandemi. Hingga Juli 2021, penetrasi asuransi bertambah hingga 3,11%. Angka tersebut lebih tinggi dibandingkan akhir tahun 2020 yang mencapai 2,92%. Penambahan ini terlihat dengan perkembangan premi yang dilaporkan oleh industri asuransi nasional. Kondisi tersebut menjadi kesempatan bagi asuransi untuk berubah menuju arah digital [2].

Berdasarkan permasalahan dan informasi yang telah dijelaskan, maka dirancanglah sebuah aplikasi yang menyediakan produk asuransi dan berfungsi untuk mengumpulkan berbagai jenis asuransi dengan menjamin keamanan dokumen pengguna (*data security*), dan kemudahan pembayaran (*instant payment*) sehingga pengguna dapat melakukan transaksi dengan cepat, mudah, dan nyaman. Aplikasi yang dirancang dapat diakses melalui *smartphone* dan juga *website* dengan berbagai fitur seperti *instant redemption*, *robo guide*, *digital payment*, serta pengingat jatuh tempo pembayaran premi setiap bulannya. Melalui aplikasi ini pengguna dapat dengan mudah memilih atau membeli produk asuransi secara tepat, dan sesuai dengan kebutuhan, sehingga diharapkan nantinya aplikasi ini mampu menyelesaikan persoalan yang dialami masyarakat Indonesia terkait asuransi seperti kurang paham tentang asuransi, sulitnya melakukan klaim, dan sulit untuk membandingkan asuransi. Selain itu, aplikasi ini diharapkan dapat membantu masyarakat untuk dapat menggunakan atau membeli asuransi dengan mudah dan cepat sehingga dapat meningkatkan potensi pertumbuhan serta perkembangan asuransi di Indonesia.

## B. TUJUAN

### 1. Tujuan Kegiatan Kerja Praktik

Kegiatan kerja praktik skema MBKM di PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) *course UI/UX Research & Design* memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Memahami dasar – dasar UI/UX.
- b. Memahami proses *design thinking* fase *empathize* dan melakukan riset untuk kebutuhan UI/UX.
- c. Memahami proses *design thinking* fase *define & ideation* dengan komponen di dalamnya untuk mendefinisikan permasalahan, memvalidasi, dan mencari ide solusi dari permasalahan pengguna.
- d. Mampu membuat prototipe produk aplikasi dengan menggunakan *design system* yang sudah disusun.
- e. Memahami mekanisme dan prosedur pengujian untuk diterapkan pada desain produk aplikasi yang telah dibuat dalam memperoleh umpan balik dari calon pengguna untuk iterasi berikutnya.
- f. Memahami *UX Writing* dan menerapkan keahlian *UI/UX Revamp* untuk dipresentasikan pada *stakeholder*.
- g. Mampu untuk menyusun portofolio UI/UX berdasarkan suatu studi kasus.
- h. Mampu untuk memahami peran UI/UX dalam pengembangan perangkat lunak dan manajemen proyek.
- i. Mampu menerapkan kolaborasi tim dengan menggunakan *collaboration tools*.
- j. Mampu mendapatkan *insight* dari hasil riset untuk merancang alur dan konten saat manusia atau pengguna berinteraksi dengan sistem/produk.
- k. Mampu membuat prototype yang interaktif yang dapat dipresentasikan pada *stakeholder*.

## 2. Tujuan Perancangan Desain Aplikasi

Perancangan desain aplikasi marketplace produk asuransi dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh pengguna yang berkaitan asuransi, seperti kesulitan membeli asuransi, kesulitan memilih asuransi dan membandingkan asuransi, kesulitan melakukan pembayaran premi, tidak mengetahui asuransi, dan lain sebagainya.

## 3. Tujuan Pembuatan Laporan

- a. Sebagai dokumentasi untuk hasil kegiatan kerja praktik skema MBKM yang telah dilakukan.
- b. Sebagai syarat dan bukti bahwa telah mengikuti dan melaksanakan program kerja praktik skema MBKM.

## C. RUANG LINGKUP

Kegiatan kerja praktik skema MBKM di PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) pembelajaran *UI/UX Research & Design* meliputi tiga level yaitu *level silver*, *level gold*, dan *level platinum*. Berikut adalah rincian dari masing – masing level yang ada pada pembelajaran di Binar Academy:

### 1. *Level Silver*

Peserta melakukan belajar mandiri (asinkronus) dan bersama mentor yang ahli di bidangnya guna menerapkan prinsip *experiential learning* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar secara mandiri. Materi *digital learning* dirancang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan tetap menarik bagi peserta, yaitu dengan memberikan studi kasus dalam kehidupan keseharian, contoh dari dunia nyata, bahasa yang mudah dipahami, analogi, dan kuis beserta *feedback*.

### 2. *Level Gold*

Pada level *gold*, dilakukan *Flipped learning & digital learning* (asinkronus) dimana sebelum masuk kelas, peserta harus melakukan

pembelajaran secara mandiri dari materi yang telah diberikan sebelumnya. Pada fase ini peserta juga diberikan tantangan atau tugas berdasarkan praktik di kehidupan nyata untuk diselesaikan. Kelas diskusi dan pemberian *feedback* oleh fasilitator (sinkronus), yang dimana peserta melakukan pembelajaran dengan proses diskusi, berinteraksi secara dua arah, dan menerima saran atau *feedback* untuk tantangan atau tugas yang telah diselesaikan oleh fasilitator.

3. *Level Platinum*

Pada level ini, dilakukan pembelajaran secara kolaboratif dan melaksanakan proyek akhir yang dimana peserta diminta untuk menerapkan ilmu dan materi yang telah didapatkan untuk membuat suatu karya secara tim atau kelompok. Dalam proses ini, peserta tidak hanya mendapatkan simulasi dari kehidupan nyata, namun juga dapat memberikan *feedback* satu sama lain atau antar anggota kelompok. Pada level ini, juga diadakan diskusi dan pemberian *feedback* bersama fasilitator yang ahli di bidangnya.

Peserta diwajibkan untuk mengikuti program MBKM bersama PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) sesuai topik pembelajaran yang diikuti selama 5 bulan yang terdiri dari 110 sesi, mengikuti kelas selama program berlangsung, dan menyelesaikan program dengan mengerjakan tugas atau tantangan, serta proyek akhir kelompok sesuai arahan dari Binar Academy dan Fasilitator.

**D. ASPEK UMUM DAN KELEMBAGAAN**

**Sejarah PT. Lentera Bangsa Benderang**



Gambar 1. 2 Logo PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)

Binar Academy merupakan suatu lembaga pendidikan non-formal yang berdiri di tahun 2016 di Jakarta yang bertujuan untuk menciptakan talenta – talenta digital yang memiliki kompetensi. Pendiri lembaga ini yaitu Alamanda Shantika, Dita Aisyah dan Seto Loreno. Sampai saat ini, Binar Academy telah meluas di beberapa kota di Indonesia yaitu Jakarta, Batam, Kupang, Ambon, Yogyakarta dan Tangerang.

**Visi:**

**Untuk Saling Menginspirasi dan Menyemangati**

Ketika talenta potensial bersatu membentuk cahaya pembaruan dalam bidang digital, hasil dan kolaborasi mereka harus bisa menghidupkan serta menginspirasi banyak orang.

**Misi:**

**1. Untuk Saling Menemukan**

Binar Academy mengajak untuk terus mencari esensi, bukan hanya untuk meraih forma atau output yang terlihat baik. Forma dan substansi harus berjalan beriringan.

**2. Untuk Saling Berproses**

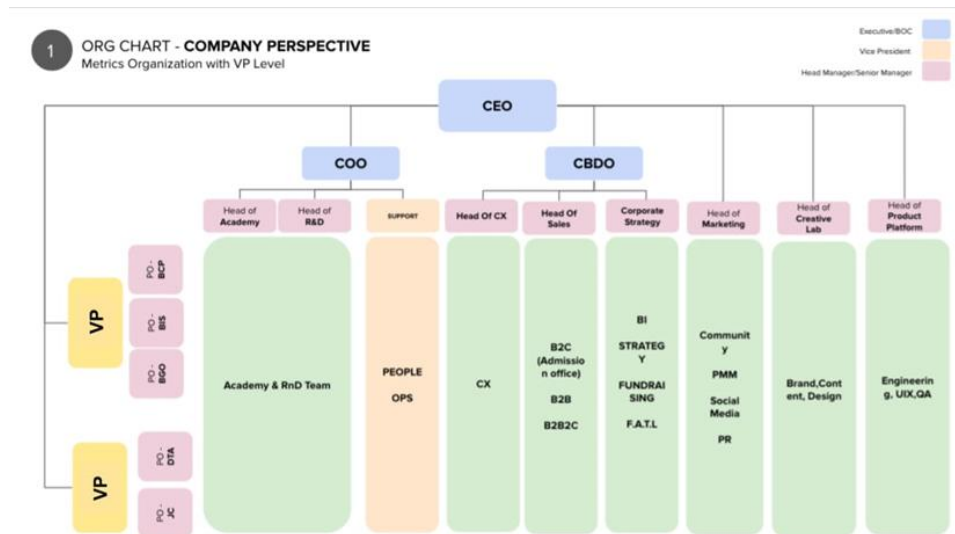
Binar Academy mendorong untuk tidak hanya mempelajari wawasan dan teori tapi juga dapat meneladani proses untuk menjadi landasan dalam membuat inovasi yang dapat membangun bangsa.

**3. Untuk Saling Terkoneksi**

Ilmu dan pelatihan yang menjadi bagian dari ekosistem Binar Academy dirancang untuk menghubungkan talenta dengan pakar atau talenta dengan talenta. Dengan demikian, terciptalah potensi dan kesempatan. Hubungan ini merupakan sebuah simbiosis yang dilandaskan pada daya saing di era digital.

**Struktur Organisasi PT. Lentera Bangsa Benderang (Bianr Academy)**

Berikut adalah struktur organisasi yang ada di dalam Binar Academy:



Gambar 1. 3 Struktur Organisasi PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)

## E. METODE PENULISAN LAPORAN

Dalam penyusunan laporan ini digunakan beberapa metode penulisan, antara lain:

### 1. Metode Praktikum

Metode praktikum dilakukan dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran/praktikum/*challenge* selama program berlangsung bersama dengan fasilitator di Binar Academy.

### 2. Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan bertanya kepada AAO tentang hal yang berkaitan dengan teknis dan administrasi selama program berlangsung.

### 3. Metode Diskusi

Metode diskusi dilakukan untuk memecahkan masalah, diskusi dilakukan saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran maupun pelaksanaan proyek akhir, dan dilakukan bersama anggota tim kelompok dan juga fasilitator.

## **F. SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN**

Untuk mempermudah pembacaan, laporan kerja praktik ini terbagi menjadi beberapa bagian, antara lain:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisikan gambaran secara umum mengenai latar belakang, tujuan, aspek umum kelembagaan, metode penulisan dan sistematika penulisan laporan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisikan dasar-dasar teori untuk mendukung penulisan.

### **BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN**

Berisikan kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan selama mengikuti kegiatan kerja praktik skema MBKM, penjelasan mengenai proyek yang dibuat dan gambaran hasil pekerjaan selama mengikuti kegiatan kerja praktik skema MBKM.

### **BAB IV PENUTUP**

Berisikan kesimpulan dan saran dari hasil Praktik Kerja Lapangan skema MBKM.