

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai proses pembelajaran, pengetahuan, keterampilan serta kebiasaan seseorang yang diwariskan melalui bentuk pengajaran, pelatihan, atau penelitian[1]. Sehingga pendidikan dapat dijadikan pondasi dasar untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Budaya Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan mengeluarkan program Kampus Merdeka yang mempunyai beberapa program dibawahnya seperti Kampus Mengajar, Magang Merdeka, KKN Tematik, Bangkit, Pertukaran Mahasiswa, Pejuang Muda, Studi Independen dan masih banyak lagi. Perguruan tinggi dapat menjadikan program tersebut sebagai pelengkap topik yang tidak termasuk dalam perkuliahan, tetapi masih tersedia dalam silabus program studi atau fakultas.

Studi Independen Bersertifikat merupakan program turunan dari Kampus Merdeka yang bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan kemampuannya, melalui aktivitas di luar kampus tetapi tetap diakui dan dikonversi ke dalam 20 SKS mata kuliah. Dalam program ini mahasiswa akan mengikuti pembelajaran yang disediakan oleh perusahaan tertentu dan akan didampingi oleh mentor selama kegiatan berlangsung selama 1-2 semester, dalam pelaksanaannya terdapat 300 lebih perusahaan yang akan berpartisipasi dalam Magang dan Studi Independen Bersertifikat ini, salah satunya adalah Binar Academy yang dinaungi oleh PT. Lentera Bangsa Benerang. Diharapkan program program Studi Independen Bersertifikat ini bisa menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan karirnya[2].

Binar Academy didirikan pada tahun 2016 di Jakarta. Atas dasar pemikiran ingin mencetak talenta-talenta digital yang berkompetensi dan memajukan pendidikan di Indonesia, Binar Academy hadir. Saat ini, Binar Academy telah memiliki kurikulum yang bersertifikasi *Education Alliance*

Finland 2021 yang merupakan bukti bahwa kurikulum Binar Academy telah teruji efektivitas pendidikan yang diberikannya berdasarkan tujuan pengajaran, metode pengajaran, dan penggunaannya.

Binar Academy menawarkan dua program pendidikan utama yaitu *Binar Bootcamp* dan *Binar Insight*. Dalam program Studi Independent Kampus Merdeka, Binar Academy memberikan secara gratis salah satu programnya yaitu *Binar Bootcamp*. Tentu saja hal ini dilakukan oleh Binar Academy guna mencapai tujuannya yaitu meningkatkan pertumbuhan pendidikan teknologi di Indonesia. Melalui program Studi Independen Kampus Merdeka ini, Binar Academy juga memberikan peluang bagi seluruh mahasiswa dari berbagai *background* untuk dapat *upgrade skill* mereka di luar bidang yang mereka pelajari saat ini dengan harapan ilmu yang telah didapatkan dapat digunakan sebaik mungkin di dunia kerja nantinya.

Saat ini terdapat 11 bidang pembelajaran di Binar Academy yang dapat diikuti oleh seluruh kalangan mulai dari lulusan SMA sampai *professional* yang ingin *upgrade skill* mereka di bidang teknologi. UI/UX *Research* dan *Design* merupakan salah satu bidang pembelajaran yang dapat diikuti dari program bootcamp Binar Academy dengan Kampus Merdeka. Seluruh pembelajaran di Binar Academy memiliki aktivitas yang sama persis, hal yang membedakan hanya *output knowledge* dari masing - masing pembelajaran. Studi pembelajaran UI/UX *Research & Design* pada Binar terbagi menjadi 3 tahap yaitu: 1) Level Silver (Chapter 0 - 3), Dengan sistem asynchronous teaching dengan belajar mandiri melalui aplikasi atau website Binar Academy; 2) Level Gold (Chapter 4 - 8), Level Gold akan dijalankan sebanyak 18 Sesi dengan 3 jam per sesi dan fasilitator akan menyampaikan total 14 topik dengan sistem *Flipped learning* melalui *asynchronous teaching* dan *synchronous teaching* dan juga dibimbing oleh *fasilitator* via forum diskusi. Level ini berfokus pada pengembangan skill individu masing - masing siswa.; dan 3) Level Platinum (Chapter 9 - 11), Level Platinum akan dijalankan sebanyak 12 Sesi dengan 3 jam per sesi dan fasilitator akan mendampingi saat pembuatan *product class*. *Fasilitator* juga menyediakan

sesi diskusi melalui *asynchronous teaching* dan *synchronous teaching*. Level ini berfokus pada pengembangan skill tim project masing - masing siswa. Tidak hanya materi pembelajaran saja yang didapatkan ketika mengikuti program ini di Binar Academy tetapi seluruh peserta juga akan dibekali dengan *hardskills* dan *softskills* untuk mendukung pengetahuan mereka. Saat ini sudah terdapat lebih dari 3000 lulusan bootcamp Binar Academy dan sudah lebih dari 17% telah disalurkan bekerja melalui *Job Connect* Binar Academy.

B. Tujuan

Studi Independen Bersertifikat ini bertujuan untuk menghasilkan talenta digital yang sesuai dengan standar industri. Proses pembelajaran yang dilakukan adalah *online learning*, peserta akan mendapatkan materi dalam bentuk reading material dan kelas *online* serta implementasi melalui *project* dan *challenge* yang harus diselesaikan setiap *chapter*. Banyak hasil yang didapat setelah mengikuti kegiatan MSIB ini, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa memahami pengantar dunia pemrograman
2. Mahasiswa memahami pengantar dasar-dasar UI/UX
3. Mahasiswa memahami penerapan *design thinking*
4. Mahasiswa memahami keahlian dalam ranah UI/UX
5. Mahasiswa memahami peran UI/UX dalam pengembangan perangkat lunak dan manajemen proyek Mahasiswa mampu melakukan penyusunan studi kasus dan portofolio

C. Ruang Lingkup

Sebagai mitra Studi Independen, Binar Academy menjadi sebuah wadah atau *mini campus* bagi mahasiswa yang ingin *upgrade skill* mereka di bidang UI/UX Research dan Design, Product Management, Data Sciences, Quality Assurance, Front end Engineering, Backend Engineering, Digital Marketing, Business Intelligence Engineering, Mobile Development (Android), Business Intelligence Analysis, dan Full-Stack Web

Development. Pada UI/UX Research dan Design kegiatan studi independen yang dilakukan meliputi :

- **Pembelajaran Mandiri** : Menggunakan *reading materials* yang disediakan oleh Binar Academy sebelum chapter dimulai sehingga peserta dapat mempelajari materi terlebih dahulu sebelum memulai kelas online.
- **Kelas Online** : Dilaksanakan setiap hari Senin sampai Jumat dimana setiap pertemuan dilaksanakan selama 3 jam dimulai pada pukul 19.00 WIB - 22.00 WIB bersama mentor yang sudah ahli di bidangnya untuk menjelaskan materi serta memfasilitasi apabila ada kendala atau pertanyaan.
- **Challenge** : *Challenge* diberikan setiap akhir chapter sebagai sarana untuk menguji dan mengimplementasikan materi yang sudah dipelajari pada chapter tersebut.
- **Final Project** : Dilaksanakan pada akhir program Studi Independen secara berkelompok yang merupakan kolaborasi dari dua *course* yang berbeda yaitu Product Management dengan UI/UX Research Design. *Final project* ini dilaksanakan dengan menerapkan metode scrum untuk menerapkan keseluruhan materi yang sudah dipelajari selama 5 bulan sekaligus syarat kelulusan program.
- **Mentoring Final Project** : Selama pengerjaan final project, setiap kelompok didampingi dua mentor yang tentu saja sudah ahli di bidangnya. Dalam sesi mentoring peserta dapat menanyakan pertanyaan teknis.
- **Psychological Check-up** : Sesi *one to one* dengan AAO (*Assistant Account Officer*) untuk membahas mengenai kondisi psikologis peserta. Sesi ini hanya dilakukan untuk peserta yang membutuhkan pendampingan psikologis.

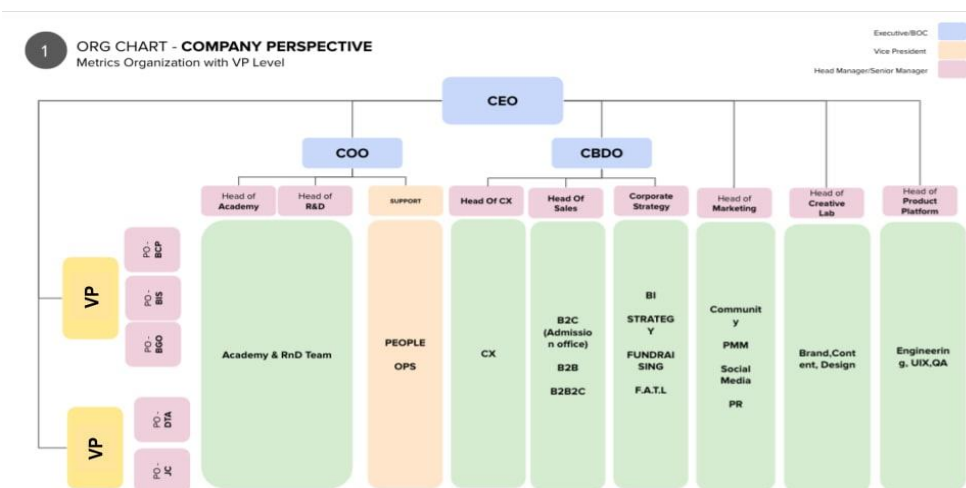
D. Aspek Umum dan Kelembagaan

1. Struktur Organisasi

Program Binar Academy adalah lembaga pendidikan non-formal yang bertujuan untuk menghasilkan talenta-talenta digital yang berkompetensi. Lembaga ini didirikan pada tahun 2016 di Jakarta oleh Alamanda Shantika, Dita Aisyah dan Seto Loreno. Kini Binar Academy memiliki lokasi yang tersebar di berbagai kota di Indonesia seperti Jakarta, Batam, Kupang, Ambon, Yogyakarta dan Tangerang. Adapun logo dari Binar Academy yang dapat dilihat pada Gambar 1.1 serta struktur organisasi yang dapat dilihat pada Gambar 1.2



Gambar 1. 1 Logo Binar Academy



Gambar 1. 2 Struktur Organisasi Binar Academy

2. Deskripsi Target Pencapaian

Kegiatan Studi Independen course UI/UX Research dan Design Binar Academy dimulai pada tanggal 14 Februari 2022 dan akan berakhir pada tanggal 22 Juli 2022. Kegiatan diawali dengan briefing teknis oleh tim Binar Academy dan pembagian kelas satu minggu sebelum kegiatan dimulai.

Dalam waktu satu minggu sebelum kegiatan dimulai seluruh peserta diwajibkan untuk membaca reading materials chapter 0 sebagai permulaan program. Selanjutnya peserta akan mengikuti kelas setiap hari Senin-Jum'at pada pukul 19.00 WIB - 22.00 WIB. Studi Independent Binar Academy dibagi menjadi 3 level yaitu level silver, level gold, dan level platinum. Pada masing masing level terdapat materi-materi yang perlu dipelajari selama proses pembelajaran. Pada level silver peserta akan mempelajari materi chapter 0 sampai dengan chapter 3. Level gold dimulai dari chapter 4 sampai dengan chapter 8. Dan yang terakhir level platinum dimulai dari chapter 9 sampai dengan chapter 11 yaitu final project.

Final Berdasarkan dokumen teknis yang diberikan oleh Binar Academy, terdapat beberapa target pencapaian pembelajaran. Dengan demikian, menghasilkan pula beberapa proyek yang bertujuan untuk mengasah skill dari peserta didik terkait bidang UI/UX research dan design. Berikut adalah proyek-proyek yang dihasilkan dari masing-masing target capaian pembelajaran.

Tabel 1. 1 Deskripsi Project

Capaian	Hasil Project
Membuat ringkasan/summary terkait seluk beluk UI/UX serta memilih satu periode yang menurut peserta paling menarik	Sejarah UI/UX
Menyusun rencana sebuah UX Research	Google street view untuk survey lokasi usaha
Membuat rencana desain sebuah produk untuk menyelesaikan masalah	Membuat rancangan UI/UX untuk kasus Toko kue yang mulai memiliki banyak pelanggan dan antrian panjang.
Membuat prototipe dan sebuah design system menggunakan Figma	Membuat prototipe dan sebuah design system menggunakan Figma untuk kasus Toko Kue

	yang mulai memiliki banyak pelanggan dan antrian panjang
Melakukan usability testing prototype aplikasi yang telah di desain	Usability testing dengan prototipe pada kasus Toko Kue yang mulai memiliki banyak pelanggan dan antrian panjang.
Melakukan UI/UX Revamp	Membuat redesign UI/UX dari aplikasi MyTelkomsel
Membuat UI/UX portofolio kemudian di unggah pada platform behance/dribbble	Membuat sebuah portofolio yang berisikan pengenalan diri, 1 studikasuk yaitu redesign UI/UX dari aplikasi Toko kue dan kontak pada sebuah platform github.io
Melakukan penyusunan presenting design dengan project planning untuk disampaikan kepada stakeholder	Membuat sebuah proyek dan berperan seolah-olah sebagai seorang project manager secara berkelompok
Membuat sebuah desain produk dalam bentuk aplikasi mobile dan website yang mampu memecahkan permasalahan user dengan tema yang sudah ditentukan meliputi Fintech, Edutech, E-commerce dan Online Travel Agent/Leisure Platform.	Membuat proyek Fintech secara berkelompok dan bersamaan dengan kelas PM

3. Jadwal Kerja

Jadwal kegiatan peserta studi independen di Binar Academy mengikuti jadwal yang telah ditentukan oleh pihak yang ada pada tempat belajar terkait dari tanggal 14 Februari 2022 hingga 22 Juli 2022. Adapun pembelajaran atau Focus Group Discussion secara daring yang dilakukan sebagai rutinitas

yang biasa dilakukan penulis selama di Binar Academy. Pembelajaran terdiri dari 23 minggu dengan pembahasan chapter 0 hingga chapter 12. Pada masing-masing chapter terdapat challenge yang perlu diselesaikan untuk memperoleh penilaian yang diakhir akan diakumulasikan untuk dinyatakan seorang peserta didik dapat lulus dalam pembelajaran atau tidak. Lalu pada minggu ke 18 hingga minggu ke 23, dilakukan pembuatan final project yang dikelompokkan dengan kelas Product Management. Final project tersebut terdiri dari 4 kali sprint dan akhir sprint dilakukan presentasi final project secara keseluruhan.

Tabel 1. 2 Jadwal Kerja

Tanggal	Agenda
Registrasi dan Filtering	07 Desember 2021 - 31 Januari 2022
Pengumuman peserta diterima	31 Januari 2022
Persiapan	01 Februari 2022 - 13 Februari 2022
Pembagian kelas	08 Februari 2022
Briefing Teknis oleh tim Binar Academy	08 Februari 2022
Masa pembelajaran	14 Februari 2022 - 10 Juni 2022
Final Project	13 Juni 2022 - 22 Juli 2022
Presentasi Final Project	22-24 Juli 2022
Penyelesaian Administrasi dan Pelaporan	31 Juli 2022

E. Metode Penulisan Laporan

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang gambaran umum dan latar belakang dari program yang dibuat, serta berisikan aspek umum mengenai mitra dan pencapaian program yang dijalankan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Berisi teori-teori dasar yang berkaitan dengan proyek penelitian sebagai parameter dasar dalam perancangan dan pembuatan design aplikasi yang dibuat.

3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang penjelasan dari proses pembuatan yang dilakukan dan hasil proyek yang sudah dibuat.

4. BAB IV PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran untuk penulis serta peneliti yang akan melanjutkan dan mengembangkan penelitian ini.