

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan internet dari tahun ke tahun telah mendorong kemajuan pertukaran informasi di dunia ini. Hal ini juga sangat mempengaruhi peningkatan penggunaan internet untuk transaksi bisnis komersial yang biasa disebut dengan perdagangan elektronik (*e-commerce*). *E-commerce* merupakan aktivitas pembelian atau penjualan produk secara elektronik pada layanan *online* atau melalui internet. Perilaku belanja *online* ini, telah memengaruhi konsumen di seluruh dunia, mereka memilih untuk menggunakan *e-commerce* karena merasa nyaman dan tidak perlu membuang banyak waktu seperti berbelanja di pasar konvensional dan cenderung praktis dalam transaksinya [1].

Perkembangan pada *e-commerce* juga dapat berdampak negatif, yaitu dengan maraknya penipuan yang terjadi. Penipuan secara online pada prinsipnya sama dengan penipuan konvensional. Perbedaan penipuan secara online dengan penipuan konvensional yaitu pada sarana perbuatannya yakni menggunakan sistem elektronik dengan melalui komputer, internet dan perangkat telekomunikasi [2].

Secara khusus tindak pidana kejahatan yang berkaitan dengan Informasi dan Transaksi Elektronik telah diatur melalui Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang selanjutnya UU ini diubah dengan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang kemudian disebut Perubahan UU ITE [3].

Pada tahun 2021, Kementerian Kominfo menerima laporan aduan penipuan transaksi online sebanyak 115.756 laporan. Jika dibandingkan dengan angka laporan penipuan online dari tahun 2020 yang berjumlah 167.675 laporan, maka terjadi penurunan jumlah laporan di tahun 2021 [4]. Berdasarkan riset

yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap pengguna *e-commerce* competitor mendapatkan hasil bahwa bahwa 30% pengguna *e-commerce* mengalami penipuan, 60,4% pengguna kesulitan menemukan barang original pada *e-commerce* dan 70% pengguna minat jika ada *e-commerce* yang menyediakan jaminan baik barang maupun pembayaran.

B. Tujuan

Tujuan dari mengikuti program SIB di Binar Academy adalah sebagai berikut :

- a. Mencetak kemampuan mahasiswa di bidang *UI/UX Reserach and Designer*
- b. Mencetak mahasiswa yang dapat menyusun portofolio dari hasil tugas yang diberikan guna mempersiapkan diri memasuki dunia kerja.
- c. Mahasiswa dapat melatih public speaking dengan melakukan presentasi dari hasil pekerjaanya.
- d. Mahasiswa dapat berkolaborasi dengan *product manager* guna membangun sebuah rancangan prototype aplikasi yang sesuai dari segi bisnis.
- e. Mahasiswa dapat memperoleh sertifikat kelulusan SIB dari pelaksanaan program pembelajaran selama di Binar Academy

C. Ruang Lingkup

Studi Independen *UI/UX Designer* Binar Academy merupakan pembelajaran materi user interface dan user experience dengan model pembelajaran *live session* dengan mentor, *quiz* diawal *chapter*, presentasi di akhir *chapter* dan sesi praktek yang bertujuan untuk latihan pengerjaan *final project*. Kegiatan ini dilakukan selama kurang lebih 5 bulan, dimulai tanggal 14 Februari 2022 - 22 Juli 2022

Output yang diharapkan dari adanya program MBKM Studi Independen di Binar Academy UI/UX *Research and Designer* adalah :

1. Memperoleh sertifikat telah mengikuti program SIB Kampus Merdeka.
2. Memperoleh sertifikat UI/UX *Reserach and Designer* dari Binar Academy.
3. Memperoleh portofolio dari tugas dan proyek akhir yang telah dibuat.
4. *Prototype* aplikasi yang dikerjakan selama *final project*

Proyek yang dilaksanakan bertemakan perancangan UI/UX *Research and Designer* yang dibimbing dan dimentori oleh Oky Riyanto dan berkolaborasi dengan tim *Project Manager*.

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

1. Profil PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)



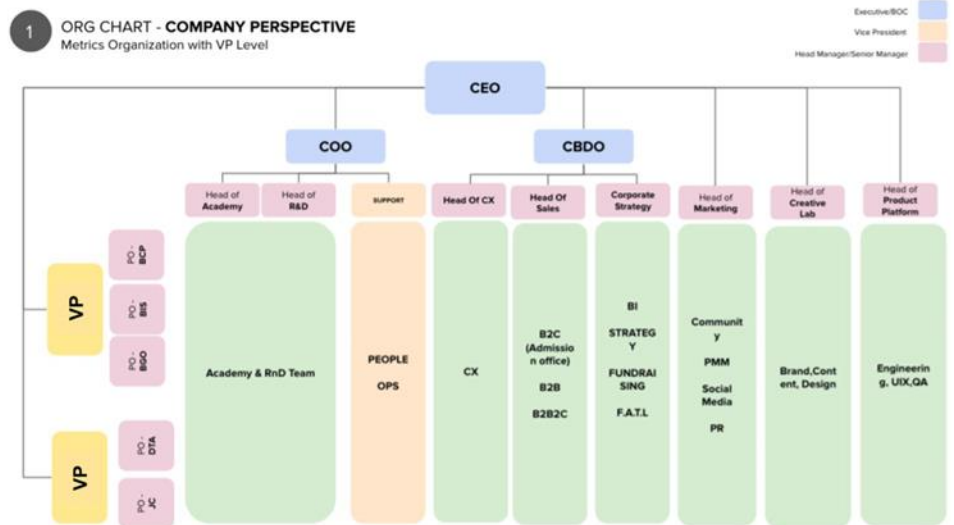
Gambar 1. 1 Logo PT. Lentera Bangsa Benderang

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 kotadi Indonesia seperti Jakarta, Batam, Kupang, Ambon, Yogyakarta dan Tangerang. Ketiga pendiri Binar Academy melihat kurang

bersaingnya talenta Indonesia jika dibandingkan dengan talenta digital asing. Sehingga banyak di antara perusahaan-perusahaan digital Indonesia harus menggunakan talenta digital dari luar negeri. Kenyataan tersebut membuat mereka bertiga berinisiatif untuk membangun lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mencetak talenta-talenta digital berkompetensi yang mampu berkontribusi tidak hanya di dalam negeri namun juga internasional [5].

2. Struktur Organisasi atau Lingkungan Organisasi Binar Academy

Binar Academy adalah salah satu start-up yang bertemakan edukasi teknologi yang berisikan orang-orang professional yang memiliki keahlian pada spesialisasinya masing-masing. Binar Academy awalnya didirikan oleh 3 orang yaitu Alamanda Shantika, Dita Aisyah, dan Seto Loreno. Struktur Organisasi Mitra MSIB yaitu Binar Academy dapat dilihat pada Gambar 1.2.



Gambar 1. 2 Struktur Oganisasi PT. Lentera Bangsa Benderang

Kegiatan MSIB ini berada dibawah naungan *Academy & RnD Team*, dimana terdapat AAO (*Academic Affairs & Operation*), Fasilitator, dan *Student*.

3. Lingkup Pekerjaan

Program MSIB di Binar Academy UI/UX *Research and Designer* penulis berperan sebagai student yang memperoleh ilmu yang diberikan oleh fasilitator berdasarkan ketentuan silabus dari Binar Academy. Keilmuan yang didapat meliputi pengetahuan dasar atau sejarah dari perkembangan UI/UX, penerapan metode *design thinking* dalam merancang sebuah aplikasi ataupun web. Pelaksanaan kegiatan belajar dilakukan selama lima hari dari hari senin-jum'at dengan durasi waktu belajar 3 jam setiap sesinya mulai dari pembelajaran chapter 1-8. Setelah proses pembelajaran dari chapter 1-8 selanjutnya penulis melakukan kolaborasi dengan *product manager* selama 6 minggu dengan tema *e-commerce*.

4. Deskripsi Pekerjaan

Pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama mengikuti program SIB sebagai UI/UX *Research and Designer* adalah sebagai berikut :

1. Mengikuti pembelajaran secara online melalui *zoom meeting* setiap hari senin-jum'at pukul 19:00-22:00 WIB durasi selama 3 jam.
2. Mempelajari materi selama chapter 1-8 yang berisi materi sesuai dengan silabus dan penjelasan dari fasilitator. Pada setiap chapter dilaksanakan selama dua minggu, penulis mengerjakan challenge dan mempresentasikan hasil pekerjaanya kedepan teman dan fasilitator.
3. Mengerjakan *pre-test* wajib untuk masuk ke chapter selanjutnya.

4. Mengimplementasikan ilmu yang didapat dari chapter 1-8 dengan mengerjakan proyek akhir berkolaborasi dengan *product manager* pada chapter 9-11 selama 6 minggu.

5. Jadwal Kerja

Program SIB di Binar Academy UI/UX *Research and Designer* berjalan selama 5 bulan secara *online* dengan materi dan proyek akhir pada chapter 1-11, durasi 2 minggu pada setiap satu chapter. Pelaksanaan program ini dilaksanakan pada:

Waktu pelaksanaan : 14 Februari 2022-22 Juli 2022

Pukul : 19:00-22:00 WIB

Tempat pelaksanaan : *Zoom meeting*

E. Metode Penulisan Laporan

Dalam penyusunan laporan ini terdiri dari menerapkan metode penulisan, antara lain :

1. Metode Praktikum

Pada metode ini penulis melakukan dan melaksanakan seluruh kegiatan sekama program berlangsung sesuai dengan arahan yang diberikan oleh mentor di PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)

2. Metode Diskusi

Metode ini dilakukan untuk mengetahui pembagian tugas yang akan dikerjakan antara penulis dengan anggota tim pengerjaan proyek akhir.

3. Metode Wawancara

Pada metode wawancara dilakukan dengan cara bertanya kepada mentor atau fasilitator mengenai hal yang berkaitan dengan proses berlangsungnya program maupun terkait pengerjaan proyek akhir.

F. Sistematika Penulisan Laporan

Untuk memudahkan pembaca maka dibuatlah pembagian penulisan sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan, sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan mengulas tentang gambaran umum tempat kerja praktik, latar belakang, tujuan serta pokok permasalahan dalam tempat Praktik Kerja Lapangan (PKL).

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian landasan teori membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan penyusunan laporan. Teori ini berkaitan dengan perancangan UI/UX *e-commerce* yang digunakan pada pembuatan projek akhir.

3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pada bagian analisa dan pembahasan berisi tentang langkah-langkah apa saja yang dilakukan oleh penulis dalam pembuatan projek akhir.

4. BAB IV PENUTUP

Pada bagian penutup berisi kesimpulan yang diperoleh ketika melaksanakan Kerja Praktik serta saran untuk pengerjaan projek akhir.