

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dinamika ekonomi selama pandemi covid-19 membuat angkatan kerja berusia muda harus berjuang lebih giat dalam mencari lapangan pekerjaan. Tidak jarang selama masa pandemi ini banyak angkatan muda yang baru lulus kuliah kemudian memilih untuk berwirausaha akibat sulitnya mencari lapangan kerja. ^[1]

Terbatasnya jumlah lowongan kerja yang tersedia tidak sebanding dengan jumlah pencari kerja, di mana salah satunya adalah lulusan baru. Keadaan menganggur pada lulusan baru dapat meningkatkan prevalensi munculnya stres, depresi dan juga kecemasan. ^[2]

Dari wawancara awal yang dilakukan pada salah satu lulusan baru menyatakan bahwa subjek mengalami kebingungan, dilema dan kecemasan akibat hambatan dalam mencari kerja. Subjek sudah berusaha mencari pekerjaan, namun beberapa ditolak. Salah satu penyebab subjek yang kesulitan dalam mencari kerja adalah ijazah yang tidak kunjung keluar, padahal hal tersebut merupakan salah satu syarat untuk melamar kerja. Banyak harapannya yang patah dan tidak sesuai dengan ekspektasi karena pandemi. Subjek merasa bahwa subjek sudah lulus, namun subjek masih di rumah saja dan tidak memiliki pekerjaan. Hal itu membuat subjek frustrasi, rendah diri, sedih, takut dipergunjingkan tetangga dan merasa bahwa subjek menjadi beban keluarganya. Subjek merasa kebingungan mengenai langkah apa yang harus subjek lakukan setelah lulus hingga akhirnya memilih untuk melanjutkan studi S2. Meskipun keinginan awal subjek adalah untuk bekerja terlebih dahulu atau melanjutkan S2 dengan biaya yang dihasilkan sendiri. Perasaan-perasaan itu berkurang setelah subjek menjalani kuliah S2 karena ada kegiatan dan dipengaruhi juga oleh dukungan dari orangtua subjek. ^[3]

Penyebaran kuesioner juga telah dilakukan kepada 15 responden untuk mengetahui masalah yang dialami ketika gagal dalam melamar pekerjaan, berikut hasil dari kuesioner yang dilakukan :

Menurut kamu, apa yang membuat kamu gagal dalam melamar pekerjaan yang kamu inginkan ?

15 jawaban

- Pandemi
- Karena Fresh graduate jadi Tidak memiliki pengalaman bekerja
- pandemi covid 19
- Kemampuan yang tidak memumpuni serta relasi yang kurang
- Perkuliahan jadi patokan utama/gelar
- Wawancara
- belum ada pengalaman pekerjaan
- jenis pekerjaan yg dipilih kadang tidak sesuai dengan latar belakang cv / pengalaman, kebanyakan harus memiliki minimal pengalaman berapa tahun dulu
- Technical skill kurang

Gambar 1.1 Hasil kuesioner Gagal Melamar Pekerjaan

Dari kuesioner yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Pengguna memiliki kendala kemampuan yang tidak sesuai dengan kebutuhan dunia kerja. Pengguna memiliki kurangnya pengalaman yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Pengguna mengalami kendala saat menjalani proses seleksi pekerjaan sehingga pengguna membutuhkan solusi agar lebih siap dan percaya diri dalam menjalani seleksi pekerjaan. Pengguna memiliki masalah dalam mencari lowongan pekerjaan.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan, maka dirancanglah sebuah aplikasi *marketplace* produk edutech yang berfungsi untuk membantu pengguna mendapatkan pekerjaan dengan mudah dan melatih kemampuan pengguna dengan menyediakan bootcamp, kursus pelatihan, magang virtual, acara webinar dan lowongan pekerjaan.

1.2 TUJUAN

1.2.1 Tujuan Pelaksanaan PKL/KP

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

- a. Memahami *fundamental* UI/UX
- b. Memahami *design thinking process empathizing* dan melakukan riset untuk kebutuhan UI/UX.
- c. Memahami *design thinking process defining & ideation* dengan komponen di dalamnya untuk mendefinisikan permasalahan, memvalidasi, dan mencari ide solusi dari permasalahan *user*.
- d. Mampu membuat *prototype* product dengan menggunakan *design system* yang sudah disusun.
- e. Memahami mekanisme *testing* untuk diterapkan pada desain produk yang telah dibuat dalam memperoleh *feedback* dari calon pengguna untuk iterasi berikutnya.
- f. Memahami *UX Writing* dan menerapkan keahlian *UI/UX Revamp* untuk dipublikasikan pada *stakeholder*.
- g. Menyusun portofolio UI/UX berdasarkan suatu studi kasus.
- h. Memahami peran UI/UX dalam mengembangkan perangkat lunak dan manajemen proyek.
- i. Mampu mengimplementasikan kolaborasi tim dengan menggunakan *collaboration tools*.
- j. Mendapatkan *insight* dari hasil riset untuk merancang alur dan konten saat manusia/*user* berinteraksi dengan sistem/produk.
- k. Membuat *interactive prototype* yang dapat dipresentasikan pada *stakeholder*.

1.2.2 Tujuan Perancangan Desain Aplikasi

Perancangan desain aplikasi marketplace produk ecutech dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh pengguna yang berkaitan dengan lowongan pekerjaan, seperti kesulitan mencari lowongan pekerjaan, kurangnya pengalaman, kemampuan yang tidak sesuai dengan kebutuhan perusahaan, dan kesulitan dalam mempersiapkan pemilihan pekerjaan.

1.2.3 Tujuan Pembuatan Laporan

- a. Dokumentasi hasil kegiatan kerja praktik skema MBKM yang telah dilakukan.
- b. Pelaporan sebagai syarat dan bukti telah melaksanakan kerja praktik skema MBKM.

1.3 RUANG LINGKUP

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

1. *Level Silver*

Prinsip experiential learning diterapkan dengan peserta belajar mandiri (asynchronous) dan juga bersama para mentor yang ahli di bidangnya. Hal ini juga bertujuan untuk mendorong motivasi dan kemampuan belajar secara mandiri. Materi digital learning didesain untuk membuat tujuan pembelajaran tercapai dan tetap menarik untuk peserta, yaitu dengan memberikan case study, contoh dari dunia nyata, storytelling, menggunakan bahasa sehari-hari yang mudah dicerna, analogi, dan lengkap dengan kuis interaktif beserta feedback.

2. *Level Gold*

Setelah menyelesaikan seluruh materi pada *level Silver*, peserta memasuki *level Gold* dimana ada beberapa metode yang berlandaskan experiential learning yang diterapkan pada level ini, yaitu *flipped learning & digital learning* dimana sebelum masuk kelas, peserta harus melakukan pembelajaran secara mandiri dari materi yang telah diberikan sebelumnya. Pada level ini peserta sejak awal sudah diberikan tantangan atau tugas yang menggambarkan praktik dikehidupan nyata untuk diselesaikan. Kelas diskusi dan pemberian feedback bersama fasilitator (*synchronous*) dimana peserta belajar dengan proses diskusi, interaksi dua arah, dan menerima feedback sehingga prinsip experiential learning lengkap terfasilitasi. Fasilitator dalam program ini adalah praktisi yang sudah menjadi ahli pada bidangnya dan sudah dilatih teknik memfasilitasi proses belajar oleh Binar Academy.

3. *Level Platinum*

Pada *level platinum* serupa dengan *level gold* dimana melakukan pembelajaran *flipped learning & digital learning*, namun dilakukan secara berkelompok. Peserta juga melakukan *Collaborative learning* dan *project based learning* dimana peserta diinstruksikan untuk mengaplikasikan ilmunya untuk membuat hasil karya secara berkelompok. Dalam proses ini, tidak hanya peserta mendapatkan simulasi kehidupan nyata tapi juga dapat belajar untuk saling memberikan feedback satu sama lain (*peer-to-peer feedback*). Kemudian peserta melakukan kelas diskusi dan pemberian feedback bersama fasilitator (*synchronous*).

Peserta diwajibkan untuk mengikuti program MBKM bersama PT. Lentera Bangsa Banderang (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.

1.4 ASPEK UMUM DAN KELEMBAGAAN

Sejarah PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)



Gambar 1. 2 Logo Binar Academy

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.

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.

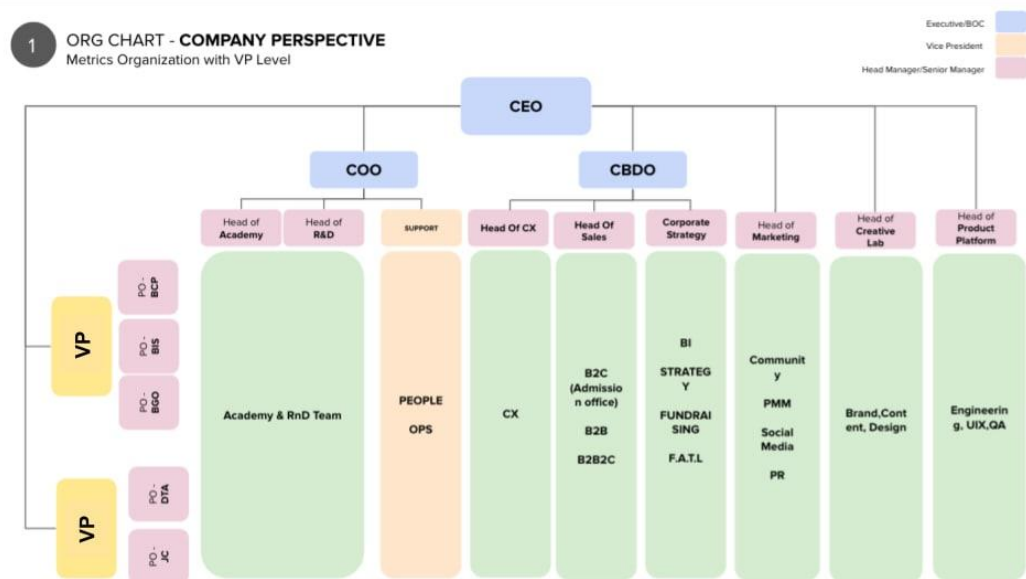
2. Untuk Saling Berproses

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.

Berikut adalah struktur organisasi yang ada di dalam Binar Academy :



Gambar 1.3 Struktur Organisasi Binar Academy

1.5 METODE PENULISAN LAPORAN

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

1. Metode Praktikum

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

2. Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan cara bertanya kepada AAO tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan dan administrasi selama program berlangsung.

3. Metode Diskusi

Metode diskusi dilakukan untuk *brainstroming* atau menemukan solusi dalam kegiatan pembelajaran dan pengerjaan proyek. Diskusi dilakukan bersama anggota tim kelompok dan fasilitator.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN

Untuk mempermudah pembacaan, laporan PKL/KP 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 dilakukan selama mengikuti kegiatan kerja praktik skema MBKM, penjelasan mengenai proyek akhir dan hasil pekerjaan selama mengikuti kegiatan kerja praktik skema MBKM.

BAB IV PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran dari hasil Kerja Praktik.