

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kampus Merdeka adalah suatu kebijakan yang diciptakan oleh dan difasilitasi oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dengan tujuan untuk menciptakan wadah bagi para mahasiswa Indonesia untuk mempelajari berbagai ilmu khususnya ilmu digital sebagai bentuk persiapan Indonesia yang lebih maju. Sistem pada Kampus Merdeka dibuat untuk memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk memilih bidang yang sesuai dengan minat mereka. Kebijakan Belajar Mandiri sesuai dengan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Perguruan Tinggi, Pasal 18 mengatur bagi mahasiswa program sarjana atau sarjana terapan untuk memenuhi waktu dan beban belajarnya, yang menyebutkan dapat dilakukan tracking kepada keseluruhan proses pembelajaran dalam program penelitian universitas berdasarkan durasi dan beban penelitian serta mengikuti seluruh proses pembelajaran dalam kursus untuk melakukan sebagian waktu dan beban belajar ikuti proses pembelajaran di luar kursus untuk sisanya.

Melalui program Kampus Merdeka, mahasiswa diberi kesempatan untuk belajar selama satu semester (sesuai dengan bidang yang mereka minati) dan dapat dikonversi hingga 20 SKS sesuai dengan kebijakan yang dilakukan oleh kampus masing-masing dimana mahasiswa tersebut berasal. Program ini dapat diikuti oleh mahasiswa yang minimal sudah berada di semester 5 hingga semester 7. Kegiatan kampus merdeka dapat dilakukan di luar kampus, perusahaan, serta di lembaga pemerintahan sesuai dengan jenis kegiatan yang diikuti oleh mahasiswa. Saat mahasiswa menempuh pembelajaran di Kampus Merdeka, mereka tidak hanya dituntut untuk mengembangkan kreativitas dan memaksimalkan kemampuan, tapi juga harus menyeimbangkan dengan kepribadian yang baik agar ilmu yang mereka peroleh dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan juga orang lain. Kegiatan dari Kampus Merdeka dapat diikuti oleh mahasiswa yang telah memenuhi persyaratan secara administratif (sesuai yang dituliskan dalam buku panduan pada website

Kampus Merdeka) dan telah dinyatakan lolos dalam proses seleksi pada tiap-tiap kegiatan dan perusahaan yang mereka pilih.

BISA AI Academy (PT BISA ARTIFISIAL INDONESIA) adalah sebuah perusahaan *startup* yang bergerak di bidang edukasi teknologi digital dengan jumlah pengguna mencapai 50.000 orang. Para pengguna BISA AI Academy dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan topik yang mereka minati (dalam hal ini berfokus pada topik mengenai kecerdasan buatan) dengan cara mengakses *platform* pada *website* pada <https://bisa.ai> serta dapat juga mengakses melalui aplikasi *android* BISA AI Academy. Selain itu, dalam kegiatan pembelajarannya juga menggunakan *platform video conference* yang dapat diakses melalui Tampil ID (<https://tampil.id>).

BISA AI Academy juga merupakan salah satu perusahaan yang mampu menyelenggarakan pelatihan untuk para pengguna agar bisa mendapatkan sertifikasi kompetensi SKKNI serta sertifikasi internasional lainnya (khususnya di bidang AI, *Data Science* dan *Big Data*). BISA AI Academy juga menyediakan layanan *Master Class on Job Training* yang diikuti oleh banyak peserta seperti mahasiswa dan dosen untuk dapat berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran tersebut. Oleh karena sudah cukup berpengalaman dalam bidang edukasi teknologi khususnya AI, maka BISA AI Academy mencoba untuk menjadi salah satu *partner* pada Studi Independen Bersertifikat dan Magang Bersertifikat dalam program Kampus Merdeka yang diselenggarakan oleh Kemendikbud. Hal itu dapat menjadi suatu kesempatan belajar yang bagus untuk para mahasiswa Indonesia mengingat kebutuhan talenta digital di dunia setiap tahunnya mencapai 60.000 orang.

Program yang disediakan oleh BISA AI Academy khususnya dalam Studi Independen *Batch 2* memiliki 3 posisi yaitu *AI-Hacker* (berfokus pada bidang keilmuan teknologi AI dan *data science*), *AI-Hustler* (berfokus pada bidang keilmuan bisnis, operasional jasa dan *finance*) dan *AI-Hipster* (berfokus pada bidang keilmuan pengembangan produk digital, desain UI/UX dan *research user*). Program ini memiliki beberapa jenis pembelajaran dan penilaian yang diantaranya adalah Pembelajaran Terjadwal, Pembelajaran Tamu, Pembelajaran Mandiri,

Proyek Industri, Membangun Portofolio, Melatih *Soft Skill*, *Networking*, serta Pembangunan Startup di bidang *Artificial Intelligence*.

Selain itu, terdapat juga pembelajaran mandiri di *platform bisa design academy* (<https://bisa.design>) dan beberapa pembelajaran tamu yang ada pada hari-hari tertentu sesuai dengan jadwal yang tersedia pada *Tampil.id*.

B. Tujuan

Keseluruhan program dan posisi yang disediakan oleh BISA AI Academy memiliki tujuan serta manfaat dalam jangka panjang, seperti contohnya mampu mempersiapkan talenta-talenta digital yang dapat bersaing di dunia industri secara unggul serta mendorong para peserta untuk mampu menciptakan perusahaannya sendiri khususnya di bidang AI (*Artificial Intelligence*/Kecerdasan Buatan). Selain itu, terdapat kegiatan proyek industri dan pembangunan startup digital berbasis kecerdasan artifisial. Seluruh startup digital berbasis kecerdasan artifisial yang lolos dalam MVP 2 akan memiliki kesempatan untuk mendapatkan pendanaan dari mitra BISA AI Academy.

C. Ruang Lingkup

Program Studi Independen Bersertifikat (SIB) BISA AI Academy dilaksanakan selama 5 bulan secara *online*. Pada program Teknologi dan Riset Kecerdasan Artifisial (AI-Hipster) ada beberapa kegiatan yang penulis ikuti. Berikut ini adalah kegiatan pembelajaran yang telah diikuti.

1. Pembelajaran Terjadwal

Pembelajaran terjadwal merupakan pembelajaran yang harus diikuti oleh seluruh peserta MSIB secara wajib sesuai dengan posisi yang sudah diambil masing-masing secara *online* yang dapat diajarkan langsung oleh pengajar. Pembelajaran terjadwal akan diampu oleh praktisi dan akademisi yang tergabung di perkumpulan Indonesia *Artificial Intelligence Ecosystem*. Pembelajaran terjadwal ada yang bersifat WAJIB dan bersifat PILIHAN. Pembelajaran terjadwal dilaksanakan selama 3 bulan. Untuk *platform* pembelajaran terjadwal, peserta dapat menggunakan:

- E-Learning BISA AI Academy (<https://elearning.bisaai.id/>). User akan dibagikan kepada masing - masing.
- Video Conference TAMPIL (<https://tampil.id>). Setiap pembelajaran terjadwal akan dilaksanakan melalui TAMPIL ID dimana setiap ID Room akan dibagikan kepada peserta. Peserta dapat langsung membuat akun TAMPIL.ID

2. Pembelajaran Mandiri

Pembelajaran mandiri adalah pembelajaran yang dilaksanakan secara mandiri oleh peserta Studi Independen melalui platform dari Bisa AI Academy, yaitu Bisa Design Academy yang membahas prinsip-prinsip desain yang berhubungan dengan menciptakan produk digital yang sesuai dengan kebutuhan *user*, seperti course Photoshop yang digunakan untuk mendesain poster, foto, dan sebagainya. Adapula course Canva yang dapat digunakan untuk mendesain konten untuk instagram, desain kemasan, serta presentasi suatu project.

3. Pembelajaran Tamu

Pembelajaran tamu merupakan pembelajaran lain yang dapat diikuti oleh peserta MSIB Bisa AI Academy dengan pembicara/tamu yang berasal dari dari pihak internal maupun pihak eksternal secara *online* melalui *platform* Tampil.id. Pembelajaran tamu biasanya dilaksanakan setiap 1 kali dalam satu minggu selama 4 bulan dengan topik pembahasan seputar AI-Hacker, AI-Hipster, maupun AI-Hustler. Kegiatan pembelajaran tamu biasanya memiliki durasi 1 - 2 jam di setiap sesinya dengan pelaksanaan pembelajaran pada hari Jum'at/Sabtu/Minggu.

4. Proyek Industri/Independen

Pada Proyek Industri ini mengambil proyek AI Creation, yaitu sebuah *event* yang digunakan sebagai wadah bagi para mahasiswa untuk dapat menyalurkan bakat dan kemampuannya bersama tim dalam membentuk suatu *digital startup* berbasis AI. Dalam proyek ini, penulis mengambil jobdesk dengan posisi sebagai *UI/UX Designer* dimana memiliki tugas untuk *me-reseidign website* AI Creation yang *user*

friendly agar mampu meningkatkan kepuasan pengguna. Dimulai dari melakukan *research* mengenai bagian-bagian pada *website* yang belum memiliki tingkat *usability* yang baik, kemudian dilanjutkan dengan merancang *wireframe* menggunakan *software* Figma, dan yang terakhir adalah pembuatan *high fidelity* yang juga dibuat menggunakan *software* Figma. Dalam kegiatan proyek industri ini, terdapat pula kegiatan mentoring yang dilaksanakan setiap pada hari Selasa pada pukul 10.30 – 11.30 bersama Kak Ichsan, Kak Ibrahim, Bu Pamela, maupun Pak Octav. Di setiap mentoring, para peserta proyek industri diharapkan mampu melaporkan tiap progres yang dilaksanakan dalam satu minggu tersebut pada masing-masing jobdesk

5. *Softskill*

Softskill adalah kegiatan mengisi webinar yang diadakan tiap bulannya dimulai dari bulan Mei-Juli dimana peserta dapat mendaftar melalui form yang telah diberikan kemudian mengisi data-data yang di perlukan serta waktu pelaksanaannya yang nantinya dapat dilihat dan dilaksanakan melalui platform tampil.id.

6. Membangun Portofolio

Setelah selesai mengerjakan tugas, proyek, atau course kita dapat membuat portofolio yang pernah dikerjakan selama mengikuti semua rangkaian dari MSIB Bisa AI Academy yang berisi penjelasan mengenai portofolio yang kita buat kemudian dapat di upload pada platform Bisa AI Academy.

7. Membangun Digital Starup

Perserta dapat membangun digital startup secara berkelompok yang dapat dukungan penuh dari AI-Creation. Dalam membangun Startup Digital, tim kami yang terdiri dari 4 mahasiswa (3 dari AI-HIPSTER dan 1 dari AI-HACKER) membangun startup yang diberi nama “OFFICELY”. OFFICELY adalah aplikasi yang memudahkan para pekerja kantor guna untuk membantu mencari informasi dilengkapi dengan fitur yang berkaitan dengan dunia perkantoran (menemukan ruangan rapat, pesan makanan, dan lain-lain) agar lebih efisien dan tidak memerlukan banyak waktu yang terbuang).

D. Aspek Umum dan Kelembagaan



Gambar 1. 1 Logo PT Bisa Artifisial Indonesia

PT Bisa Artifisial Indonesia memiliki Visi untuk menjadi startup terdepan di Indonesia di bidang pembelajaran AI. Sedangkan Misinya adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dengan AI melalui pelatihan dan webinar. Berikut adalah struktur organisasi dari PT Bisa Artifisial Indonesia.



Gambar 1. 2 Struktur Organisasi PT. BISA AI

E. Metode Penulisan Laporan

Dalam penyusunan laporan ada beberapa metode yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. **Kajian Pustaka**
Metode ini merupakan kegiatan membaca berbagai sumber seperti jurnal, buku, dan internet yang nantinya dijadikan acuan penulisan laporan oleh penulis.
2. **Metode Diskusi**
Metode ini adalah metode yang dilakukan dengan berkomunikasi bersama rekan satu tim proyek dan pembimbing lapangan.

F. Sistematik Penulisan Laporan

Untuk mempermudah pemahaman laporan, maka laporan ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi gambaran umum, latar belakang, tujuan serta ruang lingkup di PT Bisa Artifisial Indonesia.

2. BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori yang dijadikan sebagai panduan yang berkaitan dengan kegiatan Studi Independen Bersertifikat di PT Bisa Artifisial Indonesia.

3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai kegiatan-kegiatan Studi Independen Bersertifikat yang tersedia di PT Bisa Artifisial Indonesia.

4. BAB IV PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari kegiatan Studi Independen Bersertifikat di PT Bisa Artifisial Indonesia.