

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kampus Merdeka

Kampus Merdeka adalah kebijakan yang dikeluarkan oleh Kemendikbudristek dengan memberikan hak kepada Mahasiswa untuk mengambil mata kuliah di luar program studi selama 1 semester. Perguruan tinggi diberikan kebebasan untuk menentukan kegiatan Kampus Merdeka yang sesuai dengan kebutuhan dan minat mahasiswa. Jenis kegiatan yang tersedia di program kampus merdeka, antara lain adalah Magang Bersertifikat, Studi Independen, Kampus Mengajar, Indonesian International Student Mobility Awards (IISMA), Pertukaran Mahasiswa Merdeka, Membangun Desa (KKN Tematik), Proyek Kemanusiaan, Riset atau Penelitian, serta program Wirausaha [1].

B. Program Studi Independen Besertifikat

Suatu program pembelajaran non-gelar yang diselenggarakan oleh organisasi atau industri yang menyediakan pengetahuan dan keterampilan dengan tingkat relevansi tinggi di dunia kerja dan dunia usaha dalam bentuk kursus singkat (short course), kemah kerja (bootcamp), massive open online course (MOOC), dan lainnya, yang dilanjutkan dengan kegiatan kolaborasi bersama dengan sesama peserta maupun personil organisasi mitra dalam suatu proyek atau studi kasus [2].

C. PT. Bisa Artifisial Indonesia

PT Bisa Artifisial Indonesia merupakan sebuah startup yang mengembangkan layanan custom project pada bidang *artificial intelligence* untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, industry, dan pemerintah. Selain itu PT. BISA AI adalah startup digital yang berbasis education technology (edutech) berfokus pada pembelajaran mengenai Kecerdasan Artifisial (AI), Ilmu Data (Data Science) dan subset lainnya. PT. BISA AI memiliki beberapa produk yang didirikan pada tahun 2019 yang merupakan sistem untuk pengelolaan administrasi dan sumber daya kampus [3].

D. *Hipster*

Sekumpulan individu yang inovatif dan terus berinovasi dengan produk yang memiliki pengetahuan dalam membuat sesuatu agar tampak keren, serta dia juga harus bisa menerjemahkan keinginan user kedalam sebuah user experience produk startup [4].

E. *Digital Startup*

Suatu perusahaan yang memiliki tujuan untuk memecahkan masalah dengan memanfaatkan teknologi informasi. Startup digital menawarkan berbagai macam produk dan layanan, bahkan jika mereka tidak memiliki tempat untuk memperkenalkannya. Manfaat ini harus tersedia bagi kaum muda yang memiliki banyak ide dan kreativitas di bidangnya dan membuat persaingan yang ketat. Ide dan kreativitas produk tersebut harus mampu menarik konsumen yang mengharapkan kemudahan dan pelayanan yang cepat [5].