

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka merupakan kebijakan yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, hal ini bertujuan untuk mendorong mahasiswa dalam menguasai berbagai bidang keilmuan yang relevan pada dunia kerja, sehingga mahasiswa siap untuk memasuki dunia kerja. Kesempatan yang ditawarkan oleh Kampus Merdeka memberikan peluang bagi mahasiswa untuk mengambil mata kuliah yang sesuai dengan keinginan dan jurusan.

Kebijakan mengenai Kampus Merdeka tertuang pada Permendikud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, yang mengatur mengenai proses pembelajaran selama di Kampus Merdeka. Kesempatan yang diberikan pada mahasiswa yaitu kuliah selama satu semester atau setara dengan 20 sks untuk menempuh program pembelajaran diluar program studi, dan paling lama selama dua semester atau setara dengan 40 sks untuk menempuh pembelajaran yang sama dengan di Perguruan Tinggi yang berbeda, pembelajaran pada program studi yang berbeda di Perguruan Tinggi yang berbeda; dan/atau pembelajaran di luar Perguruan Tinggi. Kampus Merdeka memiliki beberapa program di dalamnya salah satunya adalah Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB).

MSIB merupakan salah satu program yang ada di Kampus Merdeka bertujuan untuk memastikan para mahasiswa mendapatkan kompetensi terbaik, kompetensi terkini, dan kompetensi terdepan untuk menghadapi dunia masa depan. MSIB sendiri terdiri dari dua program yaitu Magang dan Studi Independen Bersertifikat melalui kerjasama antara Kampus Merdeka dengan berbagai mitra industri, mitra yang bekerjasama merupakan perusahaan dan organisasi kelas dunia yang sudah terjamin kredibilitasnya, sehingga mahasiswa mendapatkan bimbingan (mentoring) dari para ahli yang berpengalaman. Studi Independen

Bersertifikat (SIB) merupakan salah satu program yang ada di MSIB dan memiliki tujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas diluar kelas perkuliahan, namun tetap diakui sebagai bagian dari perkuliahan. Salah satu mitra perusahaan yang menyediakan program SIB adalah PT.Lentera Bangsa Benderang atau Binar Academy.

Binar Academy memiliki beberapa topik pembelajaran yang dapat dipilih oleh mahasiswa dalam menjalankan SIB salah satunya adalah *UI/UX Designer*. Binar Academy merupakan pelopor *startup edtech* yang fokus pada pengembangan skil dan talenta digital dengan meningkatkan pengalaman belajar. Dalam membangun sebuah aplikasi maupun web perlu adanya perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang baik agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi juga berkaitan erat dengan kualitas pengalaman pengguna dan tampilan antarmukanya. Namun, dalam membangun sebuah aplikasi tidaklah semudah yang dibayangkan. Terdapat berbagai hal yang perlu diperhatikan seperti halnya melakukan riset dahulu secara mendalam untuk mendapatkan hasil yang optimal melalui pengalaman pengguna dan juga membuat tampilan yang menarik. Oleh karena, peran *UI/UX Research and Designer* sangat vital dalam kesuksesan aplikasi di pasaran.

Pelaksanaan program SIB di Binar Academy khususna program *UI/UX Designer* mahasiswa dan mahasiswa diberikan bekal kelimuan dari hal yang paling dasar mengenai sejarah dari adanya *UI/UX*, penerapan berbagai metodenya, dan juga melakukan berbagai riset. Hal yang menjadi konsentrasi utama pada pelaksanaan SIB ini adalah membangun dan mengevaluasi sebuah prototipe yang berkolaborasi dengan *Product Manager (PM)* dengan mengimplementasikan berbagai keilmuan yang sudah dipelajari pada chapter sebelumnya. Oleh karena itu, topik utama dalam penyusunan proposal ini adalah *UI/UX Research and Designer*.

Program SIB UI/UX *Reserach and Designer* diakhiri dengan pengerjaan proyek akhir kolaborasi antara UI/UX dengan PM, dimana peserta akan diberikan sebuah *study case* sesuai dengan kelompok masing-masing untuk menghasilkan solusi dan teknologi yang terbaru. Hasil akhir dari proyek ini adalah portofolio berupa dokumen pelaksanaan proyek akhir dan prototipe aplikasi yang dibuat secara tim. Proyek akhir yang dikerjakan oleh penulis berkaitan dengan *e-commerce* dengan tema penjualan keperluan hewan peliharaan.

Sebagai makhluk sosial manusia tidak terlepas dari interaksi antar manusia satu sama lain sebagai bentuk mempertahankan keberlangsungan hidup. Seringkali manusia juga berinteraksi dengan hewan seperti hewan peliharaan maupun hewan yang liar sebagai hobi, melepas kepenatan, maupun sebagai teman untuk menghiasi hari-hari pemiliknya. Hewan peliharaan dapat sebagai teman agar pemiliknya tidak merasa kesepian dan memiliki tingkat kesenangan sendiri apabila memiliki hewan peliharaan. Hewan peliharaan adalah binatang kesayangan yang mampu menganasir hayati yang memiliki perbedaan maupun fisik, biologis, tata kehidupan, dan kemistri secara bahasa tubuh dengan pemeliharanya [1]. Berbagai keperluan hewan peliharaan saat ini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari hewan untuk mendukung dalam melakukan aktivitas, hal ini juga dapat menyebabkan hewan semakin bebas dan tidak terkekang dengan adanya berbagai mainan.

Salah satu upaya yang dilakukan oleh *pet owner* yaitu membeli berbagai keperluan hewan melalui *petshop*. Namun, sering *pet owner* merasa kesulitan dalam memenuhi kebutuhan hewanya yang beragam. Tidak semua hewan peliharaan dapat cocok dengan produk makanan yang ada dipasaran, sehingga *pet owner* harus lebih berhati-hati dalam memberikan makanan. Terlebih lagi *pet owner* yang tidak memiliki banyak waktu untuk sekedar keluar rumah memenuhi kebutuhan hewanya yang tiba-tiba habis. Maka dari itu, diperlukannya sebuah platform yang berguna untuk memenuhi berbagai kebutuhan hewan melalui pemanfaatan teknologi internet seperti aplikasi berbasis *mobile*. Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka dari itu penulis berkolaborasi dengan

anggota kelompok yang lain membuat sebuah rancangan aplikasi yang berjudul **“Perancangan dan Evaluasi UI/UX Aplikasi *E-commerce* Petsu Menggunakan Metode *Design Thinking* Berbasis *Mobile*”**.

## **B. TUJUAN**

### **1. Tujuan Pelaksanaan MSIB**

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

- a). Mencetak kemampuan mahasiswa di bidang UI/UX Reserach and Designer yang berstandarkan kebutuhan pasar.
- 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.
- f). Sebagai salah satu syarat kelulusan di mata kuliah Praktik Kerja Lapangan.

### **2. Tujuan Pembuatan Laporan**

- a). Sebagai salah satu syarat untuk melengkapi salah satu matakuliah program studi S1 Informatika di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
- b). Melakukan analisa terhadap pekerjaan yang telah dilakukan.
- c).Mengidentifikasi masalah dan ruang lingkup kebutuhan sistem yang dikerjakan.

## **C. RUANG LINGKUP**

SIB di Binar Academy merupakan pembelajaran materi mengenai materi UI/UX Research and Designer dengan hasil akhir memperoleh sertifikat kelulusan setelah selesai mengerjakan semua chapter 0 sampai 11. Sertifikat tersebut terdiri dari 930 jam pelajaran yang terdiri dari live session melalui zoom meeting dengan

mentor dan belajar secara mandiri. Kegiatan dilakukan selama kurang lebih 5 bulan yang dimulai dari tanggal 14 Februari – 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 projek akhir yang telah dibuat.

Projek yang dilaksanakan bertemakan Perancangan UI/UX Research and Designer yang dibimbing dan dimenti oleh Satrio Rizki Wicaksono, S.Ds.

#### **D. ASPEK UMUM DAN KELEMBAGAAN**

##### **1. Sejarah Binar Academy**



Gambar 1. 1 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.

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 [2].

**Visi:**

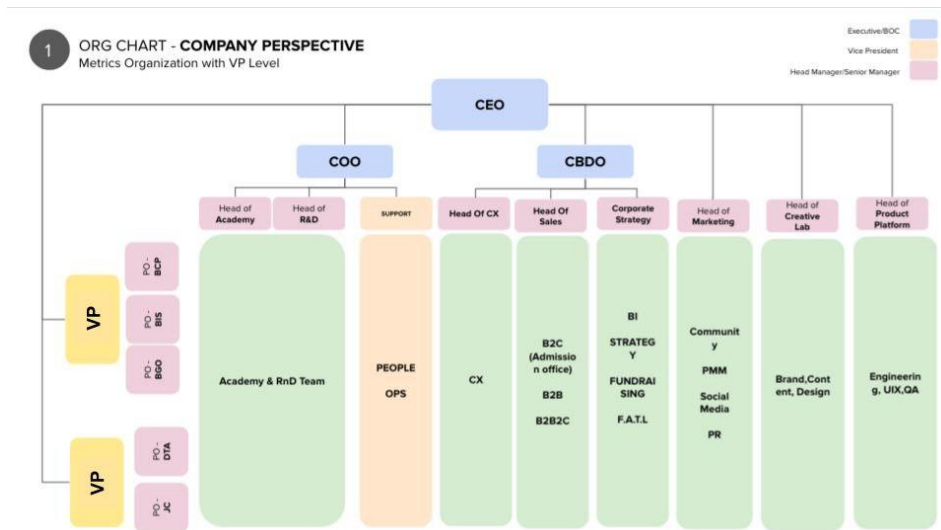
*Unlocking and channeling human potential to make the world a better place* (Membuka kunci dan menyalurkan manusia potensi untuk membuat dunia menjadi tempat yang lebih baik).

**Misi:**

1. *Unlocking humans' innate potentials to be the best version of themselves through Educational Programs* (Membuka potensi bawaan manusia untuk menjadi versi terbaik diri mereka sendiri melalui Program Pendidikan).
2. *Channeling humans' potentials to impactful opportunities through automated Job Connector* (Menyalurkan potensi manusia ke peluang yang berdampak melalui Konektor Pekerjaan otomatis) [3].

## **2. Struktur Organisasi di Binar Academy**

Struktur Organisasi Mitra MSIB yaitu Binar Academy dapat dilihat pada Gambar 1.2.



**Gambar 1. 2 Struktur Organisasi di Binar Academy**

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

## **E. METODE PENULISAN LAPORAN**

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

### **1. Metode Praktikum**

Metode praktikum dilakukan dengan cara melaksanakan seluruh kegiatan selama program berlangsung sesuai arahan yang diberikan oleh *facilitator* di Binar Academy.

### **2. Metode Wawancara**

Metode wawancara dilakukan dengan cara bertanya kepada responden mengenai hal yang berkaitan dengan proses *usability testing* rancangan UI/UX aplikasi yang sudah dibuat.

## **F. 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 yang dilaksanakan selama PKL/KP, penjelasan mengenai design yang dibuat dan gambaran hasil pekerjaan selama Praktik Kerja Lapangan.

### **BAB IV PENUTUP**

Berisikan kesimpulan dan saran dari hasil Praktik Kerja Lapangan.