

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran tidak tergantung tempat dan waktu dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun untuk mengasah kemampuan dan ilmu individu[1]. Program Kampus merdeka pertamakali diluncurkan di akhir Januari pada tahun 2020 dan merupakan lanjutan dari program Merdeka Belajar dan memiliki 12 program yakni Indonesian International Student Mobility Awards, Gerilya, KKN Tematik, Pejuang Muda Kampus Merdeka, Pertukaran Mahasiswa Merdeka, Proyek Kemanusiaan, Riset Atau Penelitian, Wirausaha Merdeka, Bangun Kualitas Manusia Indonesia (Bangkit), Kampus Mengajar, Magang, dan Studi Independen[2].

Studi Independen Bersertifikat (SIB) merupakan salah satu program bagian dari Kampus Merdeka yang di dalamnya terdapat berbagai macam pembelajaran yang bekerja sama dengan berbagai mitra atau perusahaan, yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan, namun tetap diakui sebagai bagian dari perkuliahan[3]. Kampus Merdeka merupakan kebijakan menteri pendidikan dan kebudayaan yang bekerjasama dengan mitra perusahaan indonesia seperti Binar Academy yang bertujuan mendorong mahasiswa menguasai keilmuan untuk siap memasuki di dunia kerja[4]. Perusahaan Binar Academy merupakan pelopor startup edutech di bidang digital skill yang berfokus pada peningkatan pengalaman belajar. Program yang diadakan oleh Binar Academy diantara lain ada Android Engineering, Backend Java, Backend Javascript, Frond End Javascript, Fullstack Web, IOS Developer, Product Management - Digital Product, React Native, Dan UI/UX Research & Design[5].

UI/UX Research & Design di Binar Academy merupakan kegiatan yang banyak diincar oleh mahasiswa karena program ini sangat cocok yang memiliki ide inovatif dan minat dalam melakukan riset tentang UI/UX Desain[6]. Peserta

diberikan materi tingkat Silver, Gold, hingga Platinum yang dirangkum menjadi 8 chapter sehingga pada akhir kegiatan, peserta dapat merancang sebuah desain berupa aplikasi yang dapat dipamerkan dan menjadikan portofolio dan diberikan sertifikat kompetensi dari Binar Academy yang telah menyelesaikan seluruh proses pembelajaran yang diberikan[7].

## B. Tujuan

Tujuan dari kerja praktek ini memberikan pengenalan dan pengalaman materi tentang desain user interface (UI) dan desain user experience (UX) kepada peserta dalam kegiatan UI/UX Designer dari MSIB Binar Academy. Standar kompetensi pada course *UI/UX Research & Design*:

1. Memahami *fundamental UI/UX*
2. Memahami *design thinking process empathizing* dan melakukan riset untuk kebutuhan UI/UX.
3. Memahami *design thinking process defining & ideation* dengan komponen di dalamnya untuk mendefinisikan permasalahan, memvalidasi, dan mencari ide solusi dari permasalahan *user*.
4. Mampu membuat *prototype product* dengan menggunakan *design system* yang sudah disusun.
5. Memahami mekanisme *testing* untuk diterapkan pada desain produk yang telah dibuat dalam memperoleh *feedback* dari calon pengguna untuk iterasi berikutnya.
6. Memahami *UX Writing* dan menerapkan keahlian *UI/UX Revamp* untuk dipublikasikan pada *stakeholder*.
7. Menyusun portofolio UI/UX berdasarkan suatu studi kasus.
8. Memahami peran UI/UX dalam mengembangkan perangkat lunak dan manajemen proyek.
9. Mampu mengimplementasikan kolaborasi tim dengan menggunakan *collaboration tools*.
10. Mendapatkan *insight* dari hasil riset untuk merancang alur dan konten saat manusia/*user* berinteraksi dengan sistem/produk.

11. Membuat *interactive prototype* yang dapat dipresentasikan pada *stakeholder*

### C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Waktu Pelaksanaan MSIB *Binar Academy* dari tanggal 14 Februari 2022 s/d 20 Juli 2022 selama 5 bulan yang terdiri dari 110 sesi pembelajaran
2. Mengikuti dan aktif berpartisipasi dalam semua rangkaian kegiatan yang bersifat wajib
3. Pengumpulan tugas atau *challenge*, serta *project* kelompok dengan arahan oleh fasilitator dari *Binar Academy*

### D. Aspek Umum dan Kelembagaan

1. Sejarah

*Binar Academy* merupakan salah satu lembaga pendidikan non-formal yang menyediakan program kursus/*bootcamp* dengan kurikulum bersertifikasi *Education Alliance Finland 2021*. Lembaga ini didirikan pada tahun 2016 oleh Alamanda Shantika, Dita Aisyah, dan Seto Loreno di Jakarta yang sekarang *Binar Academy* memiliki relasi di berbagai kota di Indonesia seperti Jakarta, Batam, Kupang, Ambon, Yogyakarta dan Tangerang. *Binar Academy* juga memiliki visi dan misi untuk membangun lembaga pendidikan yang mencetak talenta-talenta digital berkompetensi[1].

**Visi[2]:** “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[2]:**

- a. “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.

- b. “Untuk saling berproses”

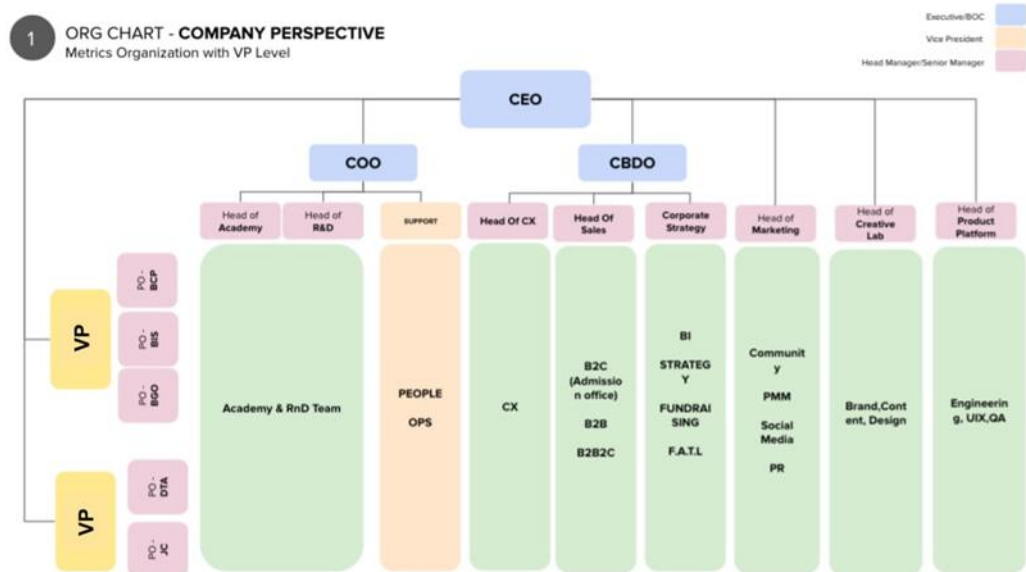
*Binar Academy* mendorong untuk tidak hanya mempelajari wawasan dan teori tapi juga dapat meneladani proses untuk menjadi landasan dalam membuat inovasi yang dapat membangun bangsa.

c. “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 yang dilandaskan pada daya saing di era digital.

## 2. Struktur Organisasi

Berikut ini merupakan struktur organisasi di Binar Academy pada gambar 2.2.



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi

## 3. Kegiatan Produksi

Kegiatan produksi dalam MSIB Binar Academy ini meliputi:

- Aktivitas kelas dilaksanakan setiap hari senin-jumat dalam bentuk *sinkronus* dengan fasilitator
- Setiap peserta melakukan pembelajaran diskusi dan *self-learning* melalui *google classroom* sebagai tempat pengumpulan hasil

- c. Mengikuti *project* akhir dengan berkelompok yang terdiri atas 5-6 orang dengan tema yang dipilih oleh kelompok kemudian diberikan bimbingan oleh PM untuk membuat sebuah UI/UX *project* berupa *Hi-Fi* dan *Prototype*

Dari kegiatan tersebut dikhusus dalam satu jobdesk yaitu sebagai UI Designer. Berikut ini merupakan deskripsi dari pekerjaan UI Designer :

- a. Memahami Pengantar Dunia Pemrograman
- b. Memahami Pengantar Dasar-Dasar UI/UX
- c. Memahami Penerapan *Design thinking* I
- d. Memahami Penerapan *Design thinking* II
- e. Memahami Penerapan *Design thinking* III
- f. Memahami Penerapan *Design thinking* IV
- g. Memahami keahlian dalam ranah UI/UX
- h. Melakukan penyusunan sebuah studi kasus dan portofolio
- i. Memahami Peran UI/UX dalam pengembangan perangkat lunak dan manajemen proyek.
- j. Pengerjaan *final project*

Terdapat jadwal kegiatan yang wajib diikuti peserta MSIB Binar Academy yang dijelaskan pada gambar dibawah ini.

SILVER				GOLD				PLATINUM			
Chapter 0	Chapter 1	Chapter 2	Chapter 2	Chapter 4	Chapter 5	Chapter 6	Chapter 7	Chapter 8	Chapter 9	Chapter 10	Chapter 11
Menahami Pengantar Dunia Perancangan	Menahami Pengantar Dasar-Dasar UI/UX	Menahami Penerapan Design Thinking I	Menahami Penerapan Design Thinking II	Menahami Penerapan Design Thinking III	Menahami Penerapan Design Thinking IV	Menahami Keahlian dalam teknik UI/UX	Melakukan penyusunan sebuah studi kasus dan portofolio	Melakukan periset UI/UX dalam pengembangan perangkat lunak dan manajemen proyek			
<b>0.1 Pengantar Dunia Perancangan</b> - 0.1.1 Sejarah Aplikasi - 0.1.2 Konsep Produk - 0.1.3 UI/UX - 0.1.4 Tech Stack - 0.1.5 Bahasa Perancangan	<b>1.1 Sejarah UI/UX</b> - 1.1.1 Latar Belakang - 1.1.2 Sejarah User Experience - 1.1.3 Sejarah User Interface - 1.1.4 Pengaruh UI dan UX dan Sejarah	<b>2.1 Design Thinking: Empathizing</b> - 2.1.1 Empathizing - 2.1.2 Mengapa fase empathizing penting? - 2.1.3 Kegiatan pada fase empathizing - 2.1.4 Empathy Maps	<b>3.1 Design Thinking: Defining Part 1</b> - 3.1.1 Defining - 3.1.2 Mengapa fase defining penting? - 3.1.3 Kegiatan pada fase defining	<b>4.1 Design Thinking: Prototyping Part 1</b> - 4.1.1 Prototyping - 4.1.2 Mengapa fase prototyping penting? - 4.1.3 Kegiatan pada fase prototyping - 4.1.4 Macam-macam prototyping - 4.1.5 Low fidelity vs mid fidelity vs high fidelity	<b>5.1 Sese Tutorial Figma</b> - 5.1.1 Penggunaan Figma	<b>6.1 UX Writing</b> - 6.1.1 UX writing vs copywriting - 6.1.2 Penggunaan microcopy - 6.1.4 Best practices dalam UX writing	<b>7.1 Studi Kasus</b> - 7.1.1 Studi kasus - 7.1.2 Mengapa studi kasus penting? - 7.1.3 Contoh studi kasus UI/UX	<b>8.1 Peran UI/UX dalam pengembangan perangkat lunak software development</b> - 8.1.1 Pengembangan perangkat lunak - 8.1.2 Siklus hidup pengembangan perangkat lunak - 8.1.3 Peran UI/UX dalam pengembangan perangkat lunak			
	<b>1.2 Perancangan UI/UX</b> - 1.2.1 Perancangan Dunia Digital - 1.2.2 Peran UI/UX dalam Dunia Digital - 1.2.3 Memahami Live UX - 1.2.4 Pekerjaan-pekerjaan terkait UI/UX Research	<b>2.2 UX Research</b> - 2.2.1 Research dan UX Research - 2.2.2 Mengapa research penting? - 2.2.3 Karakteristik research - 2.2.4 Langkah-langkah research - 2.2.5 Memerikan metode UX Research	<b>3.2 Design Thinking: Defining Part 2</b> - 3.2.1 Memahami user (pengguna) - 3.2.2 User persona - 3.2.3 Pain points dan user for improvement - 3.2.4 User journey maps	<b>4.2 Memulai Proses Design</b> - 4.2.1 Memulai Desain - 4.2.2 Brand Identity System - 4.2.3 Design System - 4.2.4 Grid System - 4.2.5 Design Inspiration Platforms	<b>5.2 Desain Baik vs Buruk</b> - 5.2.1 Best practices dalam UX design - 5.2.2 Best practices dalam UI design - 5.2.3 Apa yang membuat sebuah desain baik? - 5.2.4 Menyusun moodboards	<b>6.2 Memahami Referensi</b> - 6.2.1 Referensi - 6.2.2 Referensi baik vs. jelek - 6.2.3 Dimana menemukan referensi? - 6.2.4 Menyusun moodboards	<b>7.2 Portofolio</b> - 7.2.1 Portofolio - 7.2.2 Mengapa portofolio penting? - 7.2.3 Macam-macam portofolio - 7.2.4 Contoh portofolio UI/UX	<b>8.2 Manajemen Proyek</b> - 8.2.1 Manajemen proyek - 8.2.2 Manajemen proyek vs manajemen produk - 8.2.3 Manajemen proyek dalam pengembangan perangkat lunak			
	<b>1.3 Mengapa UI/UX Penting</b> - 1.3.1 Design dalam sebuah produk - 1.3.2 Desain UI/UX dalam kasus pengembangan aplikasi	<b>2.3 Research Objectives</b> - 2.3.1 Research objectives - 2.3.2 Menyusun problem statement - 2.3.3 Memahami research objectives - 2.3.4 Research objectives dan questions	<b>3.3 Design Thinking: Ideation Part 1</b> - 3.3.1 Ideation - 3.3.2 Mengapa fase ideation penting? - 3.3.3 Kegiatan pada fase ideation - 3.3.4 Information architecture	<b>4.3 Design System</b> - 4.3.1 Mengapa design system penting? - 4.3.2 Why Design System? - 4.3.3 Colour system - 4.3.4 Type system - 4.3.5 Elevation - 4.3.6 Product and system icons - 4.3.7 Sizes - 4.3.8 Metode spacing - 4.3.9 Buttons, cards dan pickers	<b>5.3 Design Thinking: Testing Part 1</b> - 5.3.1 Testing - 5.3.2 Mengapa fase testing penting? - 5.3.3 Research vs testing - 5.3.4 Metode-metode testing	<b>6.3 UI/UX Revamp Part 1</b> - 6.3.1 UI/UX Revamp - 6.3.2 Penekanan analitis pengguna - 6.3.3 Analisis kebutuhan pengguna - 6.3.4 Analisis kompetitor	<b>7.3 Menyusun Portofolio</b> - 7.3.1 Content first - 7.3.2 Portofolio - 7.3.3 Portofolio portofolio - 7.3.4 Struktur Studi Kasus - 7.3.5 Membuat desain website dan presentasi - 7.3.6 Memulai portofolio offline dan online	<b>8.3 Metodologi Manajemen Proyek</b> - 8.3.1 Metodologi manajemen proyek - 8.3.2 Metodologi manajemen proyek yang umum digunakan - 8.3.3 Mengenal metodologi scrum			
	<b>1.4 Design Thinking</b> - 1.4.1 Perancangan Design Thinking - 1.4.2 Kegiatan Design Thinking - 1.4.3 Design Thinking Phase - 1.4.4 Perancangan Fase Define - 1.4.5 Perancangan Fase Ideate - 1.4.6 Perancangan Fase Prototype - 1.4.7 Perancangan Fase Test	<b>2.4 Research Timeline</b> - 2.4.1 Method untuk penelitian - 2.4.2 Mekanisme proses penelitian - 2.4.3 Macam-macam penelitian dan metode - 2.4.4 Perencanaan penelitian - 2.4.5 Timeline proyek penelitian	<b>3.4 Perancangan UI/UX Design</b> - 3.4.1 Perancangan branding - 3.4.2 Perancangan wireframes - 3.4.3 Perancangan prototyping - 3.4.4 Perancangan usability proyek - 3.4.5 Perancangan handoff - 3.4.6 Perancangan plugin	<b>4.4 Design Thinking: Prototyping Part 2</b> - 4.4.1 Prototyping plugins - 4.4.2 Bagaimana trigger dan animasi - 4.4.3 Responsive design - 4.4.4 Mempresentasikan design	<b>5.4 Design Thinking: Testing Part 2</b> - 5.4.1 Usability testing - 5.4.2 Bagaimana trigger dan animasi - 5.4.3 Membuat paparan dan layout - 5.4.4 Memeriksa hasil usability testing	<b>6.4 UI/UX Revamp Part 2</b> - 6.4.1 Mengenal user journey dan user flow - 6.4.2 Macam-macam usability testing - 6.4.3 Bagaimana menggunakan pengguna - 6.4.4 Memeriksa hasil usability testing	<b>7.4 Membuat desain website dan presentasi</b> - 7.4.1 Membuat portofolio offline dan online	<b>8.4 UI/UX dan Scrum</b> - 8.4.1 Scrum agile - 8.4.2 Scrum artifacts - 8.4.3 Scrum ceremonies - 8.4.4 Perancangan UI/UX dalam Scrum			
Self Learning, Live Forum Discussion, Individual Project				Self Learning, Live Forum Discussion, Individual Project				Self Learning, Live Forum Discussion, Collaboration Project			

Gambar 2. 2 Jadwal Kegiatan Binar Academy

**E. Metode Penulisan Laporan**

Penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan terdapat beberapa metode penulisan antara lain:

1. Data Primer

Data Primer diperoleh melalui interview kepada participant pengguna sebanyak 10 participant dan melakukan questioner sebanyak 62 participant untuk memperoleh informasi terhadap permasalahan yang akan diteliti.

2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui sumber data yang tersedia seperti jurnal, paper, buku dan artikel terkait sebagai sumber.

**F. Sistematika Penulisan Laporan**

Untuk memudahkan penyusunan laporan dan pemahaman mengenai kandungan isi di dalamnya, maka laporan ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu.

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan tentang gambaran umum latar belakang mengenai objek yang akan diteliti

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi tentang teori dasar yang berkaitan dengan proyek penelitian sebagai acuan dalam pembuatan design aplikasi e-commerce yang berbasis jual beli barang bekas.

## **BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN**

Berisi tentang runtutan dan penjelasan pekerjaan yang dilakukan selama pembuatan desain aplikasi Tweede.

## **BAB IV PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil kerja praktik lapangan serta saran dari perancangan design aplikasi.