

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 projek akir 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.

B. TUJUAN

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.

C. RUANG LINGKUP

Program MSIB di Binar Academy UI/UX Research and Designer penulis berperan sebagai student yang memperoleh ilmu yang diberikan oleh fasilitator berdasarkan ketentuan silabus dari Binar Academy. Keilmuan yang didapat meliputi pengetahuan dasar atau sejarah dari perkembangan UI/UX, penerapan metode design thinking dalam merancang sebuah aplikasi ataupun web. Pelaksanaan kegiatan belajar dilakukan selama lima hari dari hari senin-jumaat dengan durasi waktu belajar 3 jam setiap sesinya mulai dari pembelajaran chapter 1-8. Setelah proses pembelajaran dari chapter 1-8 selanjutnya penulis melakukan kolaborasi dengan product manager selama 6 minggu dengan tema e-commerce.

D. ASPEK UMUM DAN KELEMBAGAAN

1. Sejarah Binar Academy



Gambar 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 [1].

Binar Academy memiliki visi dan misi sebagai berikut:

a. Visi

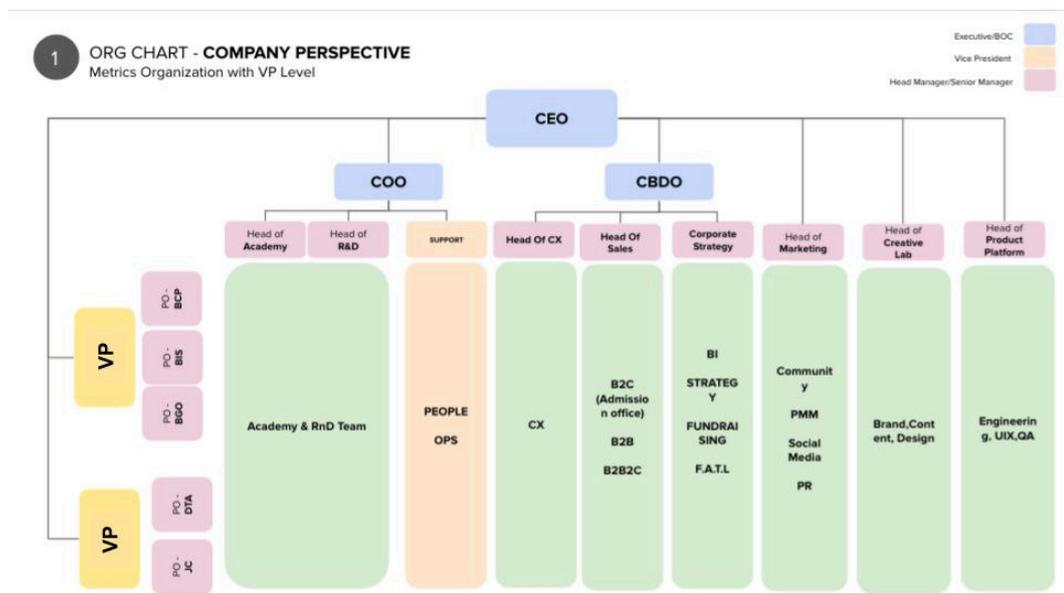
Unlocking and channeling human potential to make the world a better place (Membuka kunci dan menyalurkan manusia potensi untuk membuat dunia menjadi tempat yang lebih baik).

b. Misi

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). Channeling humans' potentials to impactful opportunities through automated Job Connector (Menyalurkan potensi manusia ke peluang yang berdampak melalui Konektor Pekerjaan otomatis) [2].

2. Struktur Organisasi di Binar Academy

Struktur Organisasi Mitra MSIB yaitu Binar Academy dapat dilihat pada Gambar II.1.1.



Gambar 2 Struktur Organisasi Binar Academy

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

3. Lingkup Pekerjaan

Program MSIB di Binar Academy UI/UX Research and Designer penulis berperan sebagai student yang memperoleh ilmu yang diberikan oleh fasilitator berdasarkan ketentuan silabus dari Binar Academy. Keilmuan yang didapat meliputi pengetahuan dasar atau sejarah dari perkembangan UI/UX, penerapan

metode design thinking dalam merancang sebuah aplikasi ataupun web. Pelaksanaan kegiatan belajar dilakukan selama lima hari dari hari senin-jumaat dengan durasi waktu belajar 3 jam setiap sesinya mulai dari pembelajaran chapter 1-8. Setelah proses pembelajaran dari chapter 1-8 selanjutnya penulis melakukan kolaborasi dengan product manager selama 6 minggu dengan tema e-commerce.

4. Deskripsi Pekerjaan

Pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama mengikuti program SIB sebagai UI/UX Research and Designer adalah sebagai berikut:

1. Mengikuti pembelajaran secara online melalui zoom meeting setiap hari senin-jumaat pukul 19:00-22:00 WIB durasi selama 3 jam.
2. Mempelajari materi selama chapter 1-8 yang berisi materi sesuai dengan silabus dan penjelasan dari fasilitator. Pada setiap chapter dilaksanakan selama dua minggu, penulis mengerjakan challenge dan mempresentasikan hasil pekerjaannya kedepan teman dan fasilitator.
3. Mengerjakan pre-test wajib untuk masuk ke chapter selanjutnya.
4. Mengimplementasikan ilmu yang didapat dari chapter 1-8 dengan mengerjakan proyek akhir berkolaborasi dengan PM pada chapter 9-11 selama 6 minggu.

5. Jadwal Kerja

Program SIB di Binar Academy UI/UX Research and Designer berjalan selama 5 bulan secara online dengan materi dan proyek akhir pada chapter 1-11, durasi 2 minggu pada setiap satu chapter. Pelaksanaan program ini dilaksanakan pada:

Waktu pelaksanaan : 14 Febuari 2022 – 22 Julii 2022

Pukul : 19:00 – 22:00 WIB

Tempat pelaksanaan : Zoom meeting

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 fasilitator 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.