

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Peserta dalam program studi independen bersama PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) diwajibkan untuk mengikuti *course* selama 5 bulan yang terdiri dari 110 sesi, mengikuti kelas selama program berlangsung, dan menyelesaikan program dengan mengerjakan tugas atau *challenge*, serta *project* kelompok sesuai arahan dari Binar Academy dan Fasilitator. Setelah selesai mengikuti seluruh sesi pembelajaran, peserta diwajibkan mengerjakan *final project* yang dilaksanakan pada akhir program Studi Independen Bersertifikat secara berkelompok yang terdiri dari UI/UX dan *Product Management* yang dilaksanakan dengan metode scrum dan sebagai salah satu syarat kelulusan program. Pada kegiatan ini peserta membuat sebuah desain UI/UX berupa Lo-Fi, Hi-Fi Dan Prototype sesuai dengan tema yang sudah ditentukan oleh mitra dengan menerapkan semua materi yang sudah dipelajari selama program Studi Independen berlangsung. *Final project* ini dilaksanakan sebagai wujud implementasi materi yang telah dipelajari *student* pada Level Silver dan Gold. Selain itu pada *final project* ini kemampuan *student* dari kelas UI/UX dan *product management* akan diujikan. Lingkup pengujian berupa *hardskill* dan *softskill* [1].

Berdasarkan proses yang telah berlangsung, produk digital yang dibuat dalam *final project* ini bernama “Balitaku”. Memenuhi kebutuhan rumah tangga terutama untuk perlengkapan ibu dan balita ternyata memerlukan biaya yang cukup mahal, dimasa pertumbuhan balita juga kebutuhan yang diperlukan cepat berubah, jika memenuhi semua kebutuhan dengan membeli perlengkapan yang baru maka akan membutuhkan biaya yang besar, solusi lain dengan meminjam perlengkapan tersebut dengan keluarga lain yang pernah memiliki balita, tapi tidak semua perlengkapan yang dibutuhkan dimiliki oleh keluarga tersebut. Maka dari itu kami

membuat sebuah produk *e-commerce* sewa menyewa kebutuhan ibu dan balita yang mudah dan aman. Produk yang disewakan dalam platform Balitaku adalah perlengkapan kebutuhan ibu dan balita . Produk ini merupakan platform *e-commerce* sewa menyewa barang yang dibutuhkan oleh ibu dan balita secara online.

## **B. Tujuan**

*UI/UX Research & Design* di Binar Academy bertujuan untuk memberikan pengenalan dan materi tentang desain antarmuka (UI) dan desain pengalaman (UX) kepada peserta. Hasil dari adanya program ini adalah peserta diharapkan dapat melakukan perancangan suatu desain UI/UX yang baik berdasarkan kebutuhan dari pengguna, serta dapat mengaplikasikan ilmu yang didapatkan pada kehidupan nyata.

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

UI dan UX yang terbaik pada dasarnya akan menyediakan aplikasi suatu perusahaan yang menarik secara visual dan nyaman saat digunakan. Dua kombinasi yang membuat sebuah aplikasi tampil sempurna di mata pengguna. Oleh sebab itu desain pada UI dan UX yang baik akan memberi pengalaman terbaik pada pelanggan.

### D. Aspek Umum dan Kelembagaan

#### 1. Profile PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)



Gambar 1.1 Logo Binar Academy

PT. Lentera Bangsa Benderang atau Binar Academy merupakan perusahaan yang bergerak di industri teknologi pendidikan. Visi Binar Academy adalah membangun pendidikan Indonesia untuk masa depan dengan membentuk talenta potensial Indonesia untuk mampu menginspirasi dan menyemangati banyak orang dalam berperan aktif membentuk pembaruan di bidang digital. Guna mencapai visi tersebut, Binar Academy memiliki misi untuk: saling menemukan esensi dalam menghasilkan output yang unggul, seiring berjalannya proses tersebut; saling berproses dalam menguasai wawasan dan teori serta meneladani proses tersebut untuk menjadi pondasi dalam menciptakan inovasi yang dapat membangun bangsa; serta saling terkoneksi untuk menciptakan potensi dan kesempatan bagi talenta Indonesia untuk bersaing di era digital. Sebagai wujud implementasi misi tersebut, Binar Academy membangun sebuah ekosistem yang dapat menghubungkan talenta

potensial dengan pakar di bidang teknologi. Sehingga talenta tersebut dapat mengembangkan potensinya melalui ilmu dan pelatihan yang dibimbing secara langsung oleh pakar berpengalaman di bidangnya [2].

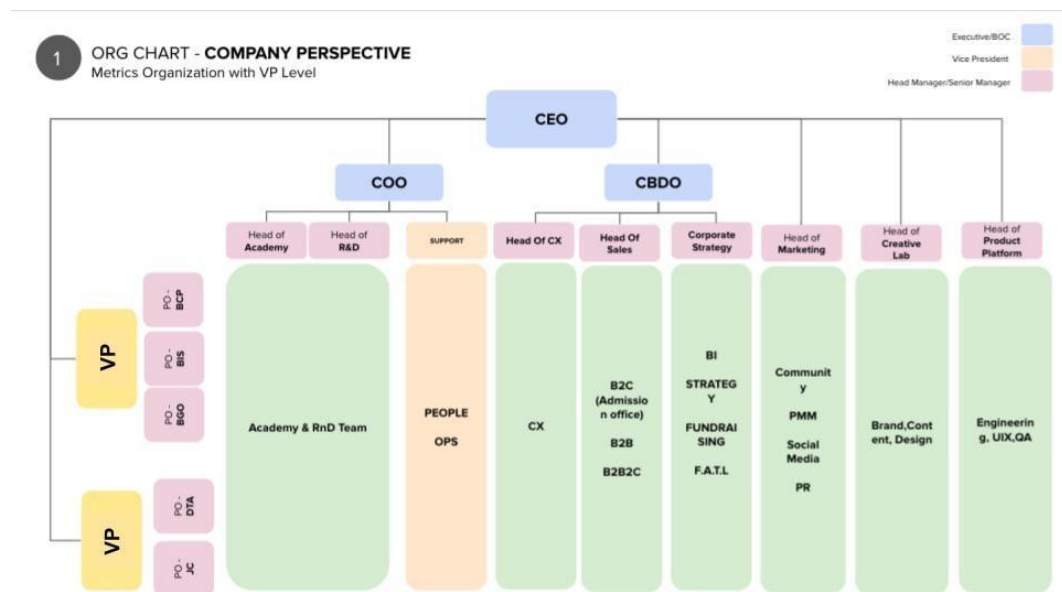
Sebagai upaya untuk memperluas jangkauan terhadap talenta muda Indonesia dalam meraih kesempatan belajar sesuai dengan misi yang telah disebutkan. Binar Academy bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi RI dalam program Magang dan Studi Independen Bersertifikat untuk membentuk mahasiswa Indonesia yang memiliki daya saing di industri digital. Dengan kerjasama ini diharapkan Binar Academy dapat berkontribusi aktif dalam membentuk kreativitas, kapasitas, karakter, serta memenuhi kebutuhan mahasiswa Indonesia dalam hal keilmuan, kemandirian dan menemukan wawasan berdasarkan dinamika dunia kerja seperti kemampuan intrapersonal, keahlian, kolaborasi, manajemen diri, kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, tuntutan kinerja serta target dan capaian yang harus diselesaikan [3].

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.

## 2. Struktur Organisasi PT. Lentera Bangsa Benderan (Binar Academy)

Berikut merupakan struktur organisasi yang ada di Binar Academy

:



Gambar 1.2 Struktur organisasi Binar Academy

### E. Metode Penulisan Laporan

Laporan ini terdiri dari beberapa bab dengan menerapkan metode penulisan sebagai berikut:

#### 1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan, penulisan dilakukan dengan menggunakan metode kajian pustaka dan diskusi dengan tim PKL terkait permasalahan dan solusi untuk project yang akan dibuat.

#### 2. BAB II DASAR TEORI

Pada penyusunan bab dasar teori, penulis menggunakan metode kajian pustaka dari internet dan jurnal yang berkaitan langsung dengan *UI/UX Research and Design*.

#### 3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pada penyusunan bab analisa dan pembahasan penulis menuliskan analisa dan pembahasan terkait kegiatan yang dilakukan saat PKL. Analisa ini dilakukan dengan metode diskusi dengan tim dan

melakukan mentoring bersama mentor untuk *review* hasil pekerjaan penulis.

#### **4. BAB IV PENUTUP**

Pada bab penutup berisikan kesimpulan dan saran, penulis menggunakan metode diskusi dengan tim PKL terkait kesimpulan dan sarannya.

### **F. Sistematika Penulisan Laporan**

Laporan ini terdiri dari beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang gambaran umum tempat kerja praktik, latar belakang, tujuan serta pokok permasalahan dalam tempat Praktik Kerja Lapangan (PKL).

#### **2. BAB II DASAR TEORI**

Bab ini berisi tentang dasar teori dalam penyusunan laporan. Teori ini berkaitan dengan *UI/UX Design* yang digunakan pada pembuatan projek akhir.

#### **3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN**

Berisi paparan tentang kegiatan apa saja yang dilakukan oleh penulis dalam pembuatan projek akhir.

#### **4. BAB IV PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan dan saran dalam penyusunan laporan PKL.