

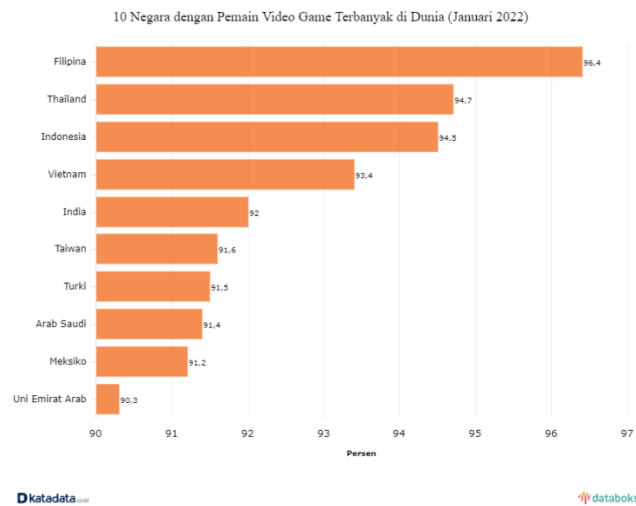
BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Di zaman teknologi seperti sekarang ini kebutuhan manusia tidak hanya sebatas sandang dan pangan. Kebutuhan akan permainan atau yang biasa disebut dengan *game* digemari oleh semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja hingga kalangan dewasa. *Game* digunakan untuk menghilangkan jenuh dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut laporan dari *We Are Social*, Indonesia menjadi negara ketiga di dunia dalam jumlah pemain *game*. Setidaknya terdapat 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang bermain *game* per Januari 2022[1].



Gambar 1. 1 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia

Dikarenakan masih sedikit platform yang secara khusus menyediakan kebutuhan peralatan gaming. Sehingga dibutuhkan adanya marketplace yang mendukung kebutuhan peralatan gaming seperti *mouse*, *keyboard*, *headphone*, *microphone* dan peralatan *game* yang lainnya. Untuk itu terciptalah sebuah ide untuk membuat rancangan desain *ui/ux marketplace*

yang menjual khususnya peralatan penunjang kebutuhan gaming.

Berdasarkan permasalahan dan informasi yang telah dijelaskan diatas, maka dirancanglah sebuah aplikasi yang menyediakan produk peralatan gaming dari berbagai macam merk dan brand secara lengkap. Aplikasi ini dirancang untuk kemudahan pengguna dalam mencari peralatan gaming yang diinginkan. Terdapat berbagai macam metode pembayaran yang lengkap mulai dari transfer bank dan juga *e-wallet* sehingga pengguna bisa memilih pembayaran sesuai yang diinginkan. Selain itu juga terdapat fitur *link referral* untuk mengundang teman sehingga yang mengundang ataupun yang menggunakan *link* tersebut mendapatkan keuntungan berupa poin yang nantinya bisa digunakan untuk belanja. Pengguna juga dapat mengklaim poin harian agar mendapatkan poin setiap harinya. Terdapat fitur chat admin apabila ada keluhan seputar barang yang telah dibeli. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu para *gamers* untuk mencari peralatan gaming yang mudah dan spesifik sehingga dapat meningkatkan pertumbuhan *marketplace* produk *game* khususnya di Indonesia.

B. TUJUAN

1. Tujuan Pelaksanaan PKL/KP

- a. Melakukan magang sesuai ketentuan Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
- b. Untuk memenuhi mata kuliah pada program studi Teknik Informatika sebagai salah satu syarat kelulusan dalam melaksanakan magang sebagai syarat kelulusan mata kuliah Kerja Praktek.
- c. Meningkatkan pengetahuan secara teori dan praktik tentang bahasa pemrograman dari dasar hingga tahap yang lebih mendalam.
- d. Menambah pengalaman secara praktik dan logika dalam menyelesaikan studi kasus.

- e. Melatih kemampuan diri baik intelektual maupun moral sebagai persiapan masuk ke dalam dunia kerja.
- f. Menggali ilmu dan pengetahuan mengenai coding dari para mentor yang sudah berpengalaman.
- g. Meningkatkan kemampuan dan cara berpikir secara Critical Thinking dan Analytical Thinking.

2. Tujuan Program

1. Memahami dasar – dasar UI/UX.
2. Memahami proses *design thinking* fase *empathize* dan melakukan riset untuk kebutuhan UI/UX.
3. Memahami proses *design thinking* fase *define & ideate* dengan komponen di dalamnya untuk mendefinisikan permasalahan, memvalidasi, dan mencari ide solusi dari permasalahan pengguna.
4. Mampu membuat prototype produk aplikasi dengan menggunakan *design system* yang sudah disusun.
5. Memahami mekanisme dan prosedur pengujian untuk diterapkan pada desain produk aplikasi yang telah dibuat dalam memperoleh umpan balik dari calon pengguna untuk iterasi berikutnya.
6. Memahami *UX Writing* dan menerapkan keahlian *UI/UX Revamp* untuk dipresentasikan pada *stakeholder*.
7. Mampu untuk menyusun portofolio UI/UX berdasarkan suatu studi kasus.
8. Mampu untuk memahami peran UI/UX dalam pengembangan perangkat lunak dan manajemen proyek.
9. Mampu melakukan kolaborasi dengan tim menggunakan *collaboration tools*.
10. Mampu mendapatkan *insight* dari hasil riset untuk merancang alur dan konten saat pengguna berinteraksi dengan sistem/produk.
11. Mampu membuat *prototype* yang interaktif yang dapat dipresentasikan pada *stakeholder*.

3. Tujuan Pembuatan Laporan

- a. Dokumentasi hasil kegiatan kerja praktik skema MBKM yang telah dilakukan.
- b. Sebagai syarat dan bukti bahwa telah mengikuti dan melaksanakan kerja praktik skema MBKM.

C. RUANG LINGKUP

Kegiatan kerja praktik skema MBKM di PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) pembelajaran *UI/UX Research & Design* meliputi tiga level yaitu *level silver*, *level gold*, dan *level platinum*. Berikut adalah rincian dari masing-masing level yang ada pada pembelajaran di Binar Academy:

1. Level Silver

Peserta melakukan proses belajar mandiri (asinkronus) dibimbing oleh fasilitator yang ahli di bidangnya guna menerapkan prinsip *experiential learning* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar secara mandiri. Materi *digital learning* dirancang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan tetap menarik bagi peserta, yaitu dengan memberikan studi kasus dalam kehidupan sehari-hari, contoh dari dunia nyata, Bahasa yang mudah dipahami, analogi, dan kuis beserta *feedback*.

2. Level Gold

Di level ini, menggunakan metode *Flipped learning & digital learning* (asinkronus) dimana sebelum masuk kelas, peserta harus melakukan pembelajaran secara mandiri melalui materi yang telah diberikan. Pada fase ini peserta juga diberikan tantangan atau tugas berdasarkan praktik di kehidupan nyata untuk diselesaikan. Kelas diskusi dan pemberian *feedback* oleh fasilitator (sinkronus) dimana peserta melakukan pembelajaran dengan menggunakan proses diskusi, berinteraksi secara dua arah, dan menerima saran atau *feedback* dari fasilitator untuk *challenge* atau tugas yang telah dikerjakan.

3. Level Platinum

Pada level ini, pembelajaran dilakukan secara kolaborasi dengan mengerjakan proyek akhir dimana peserta diminta untuk menerapkan ilmu dan materi yang telah dipelajari untuk membuat sebuah proyek akhir bersama kelompok. Dalam proses ini, peserta tidak hanya mendapatkan simulasi dari kehidupan nyata, tetapi juga mendapatkan *feedback* antar anggota kelompok. Di level ini juga terdapat diskusi dan *feedback* bersama fasilitator yang ahli di bidangnya.

Peserta diwajibkan untuk mengikuti program MBKM bersama PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) sesuai topik pembelajaran yang diikuti selama 5 bulan yang terdiri dari 110 sesi, mengikuti kelas selama program berlangsung, dan menyelesaikan program dengan mengerjakan *challenge* atau tugas, dan juga proyek akhir kelompok sesuai dengan arahan dari pihak Binar Academy dan Fasilitator.

D. ASPEK UMUM DAN KELEMBAGAAN

Sejarah PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)



Gambar 1. 2 Logo Binar Academy

Binar Academy merupakan suatu lembaga pendidikan non-formal yang berdiri di tahun 2016 di Jakarta yang bertujuan untuk menciptakan talenta – talenta digital yang memiliki kompetensi. Pendiri lembaga ini yaitu Alamanda Shantika, Dita Aisyah dan Seto Loreno. Sampai saat ini, Binar Academy telah tersebar di beberapa kota di Indonesia yaitu Jakarta, Batam, Kupang, Ambon, Yogyakarta dan Tangerang.

Visi:

Untuk saling Menginspirasi dan Menyemangati

Ketika talenta potensial bersatu membentuk cahaya pembaruan dalam bidang digital, hasil dan kolaborasi mereka harus bias menghidupkan serta menginspirasi banyak orang.

Misi:

1. 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.

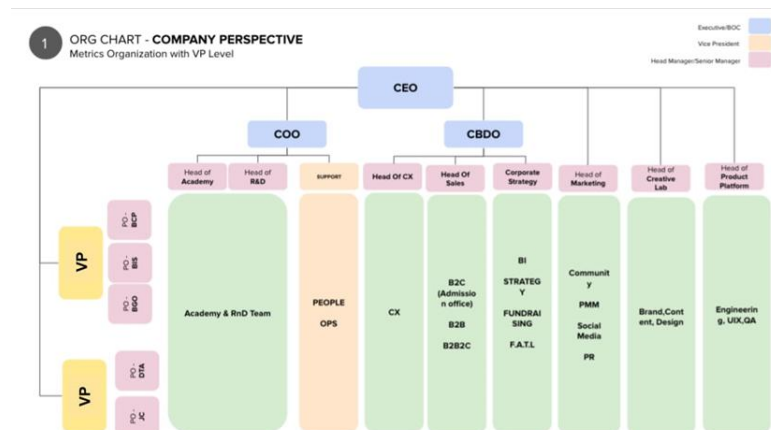
2. Untuk Saling Berproses

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.

3. 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. Hubungan ini merupakan sebuah simbiosis yang dilandaskan pada daya saing di era digital.

Berikut adalah struktur organisasi yang ada di PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) :



Gambar 1. 3 Struktur Organisasi Binar Academy

E. METODE PENULISAN LAPORAN

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

1. Metode Praktikum

Metode praktikum dilakukan dengan cara melaksanakan kegiatan pembelajaran/praktikum/*challenge* selama program berlangsung bersama dengan fasilitator di Binar Academy.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan cara bertanya kepada AAO tentang hal yang berkaitan dengan teknis dan administrasi selama program berlangsung.

3. Metode Diskusi

Metode diskusi dilakukan untuk memecahkan sebuah masalah dalam pengerjaan proyek. Diskusi dilakukan saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran maupun pelaksanaan proyek akhir, dan dilakukan bersama dengan anggota kelompok didampingi fasilitator.

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 mengikuti kegiatan kerja praktik skema MBKM, penjelasan mengenai design yang dibuat dan gambaran hasil pekerjaan selama mengikuti kegiatan kerja praktik skema MBKM.

BAB IV PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran dari hasil Praktik Kerja Lapangan skema MBKM.