

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Magang dan Studi Independen Bersertifikat atau MSIB adalah salah satu program Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Program MSIB ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan, namun tetap diakui sebagai bagian dari perkuliahan sehingga dapat dikonversi kepada SKS di program studi mahasiswa. Selain program MSIB, Merdeka Belajar Kampus Merdeka juga menawarkan program lain yang juga diperuntukkan sebagai wadah bagi mahasiswa untuk mendapatkan ilmu dan pengalaman pada berbagai bidang, yaitu Kampus Mengajar, Wirausaha Merdeka, Bangkit, IISMA, dan KKN Tematik Membangun Desa. Pada penyelenggaraan MSIB gelombang ke-2, PT Lentera Bangsa Benderang atau Binar Academy menjadi salah satu mitra yang bekerja sama dengan Kemendikbudristek dengan menyediakan course yang dijadikan Studi Independen yang dapat diikuti oleh seluruh mahasiswa perguruan tinggi di bawah Kemendikbudristek. Kegiatan Studi Independen ini menjadi salah satu cara Binar Academy dalam menjalankan fungsi perusahaannya, yaitu menciptakan talenta digital yang siap kerja, kolaborasi membentuk cahaya pembaharuan dalam bidang digital, mencari esensi, saling berproses, dan saling terkoneksi. Kegiatan Studi Independen ini adalah salah satu cara Binar Academy dalam memberikan fasilitas kepada mahasiswa perguruan tinggi di bawah Kemendikbudristek untuk dapat mempelajari skill set baru yang tidak bisa didapatkan di kelas perkuliahan, sehingga dapat

mewujudkan tujuan dari Binar Academy itu sendiri, yaitu terciptanya talenta digital yang siap kerja.

## **B. Tujuan**

Adapun tujuan dari mengikuti program Studi Independen Bersertifikat (SIB) *course UI/UX Researcher & Designer* di Binar Academy adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan pemahaman terhadap mahasiswa/i mengenai studi *UI/UX Research & Design* sehingga dapat menjadi bekal bagi mahasiswa/i untuk dipergunakan dalam dunia kerja setelah lulus.
2. Memperoleh pengetahuan dan ilmu baru secara teknis yang dibutuhkan dalam dunia kerja, khususnya pada industri teknologi digital.
3. Mampu menyusun portofolio dari hasil tugas/*challenge* yang diberikan guna mempersiapkan diri memasuki dunia kerja.
4. Melatih *public speaking* dengan melakukan presentasi hasil pekerjaannya.
5. Melatih kolaborasi dan komunikasi dengan tim lain yaitu tim *Product Manager* guna membangun sebuah rancangan desain aplikasi.
6. Memperoleh sertifikat kelulusan SIB dari pelaksanaan program pembelajaran selama kurang lebih 5 bulan di Binar Academy.

## **C. Ruang Lingkup**

Berdasarkan lampiran *Term of Reference (TOR)*, peserta diwajibkan mengikuti standar penyelenggaraan kegiatan yang ditetapkan oleh Binar Academy, antara lain:

1. Peserta wajib menghadiri dan mengikuti program Studi Independen sesuai course selama 5 bulan yang terdiri atas 110 sesi, serta memberikan keterangan yang jelas dan bukti pendukung yang dapat dipertanggungjawabkan apabila tidak dapat hadir.
2. Peserta wajib mengerjakan proyek individu berupa *challenge* yang

diberikan di setiap *chapter* pada Level Silver dan Level Gold. *Output* tugas ini berupa *deck* yang memuat keterampilan peserta dalam menganalisis dan memerikan solusi terhadap permasalahan yang ada.

3. Peserta wajib mengerjakan proyek kelompok berupa *final project* yang berkolaborasi dengan Tim *Product Manager* (PM) pada Level Platinum. Tim *final project* terdiri atas 8-9 orang yang terdiri dari Tim PM dan Tim UI/UX dengan jangka waktu 6 minggu atau 3 sprint. *Output* dari proyek ini adalah *prototype* desain aplikasi yang dokumentasinya disusun oleh Tim PM dan visualisasinya dirancang oleh Tim UI/UX.

#### **D. Aspek Umum dan Kelembagaan**

##### **1. Profil PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)**



**Gambar 1. 1 PT. Lentera Bangsa Benderang**

Binar Academy didirikan 2017 oleh Alamanda Shantika bersama dua alumnus Gojek lainnya, yaitu Dita Aisyah dan Seto Lareno. Sebagai pelopor *startup edutech* di bidang digital skill, Binar fokus pada pengembangan skill dan talenta digital dengan meningkatkan pengalaman belajar melalui tahapan pembelajaran yang jelas dan metode pembelajaran yang beragam, seperti kelas online dan berbagai macam konten. Melalui program pelatihannya, yaitu *Digital Talent Accelerator* serta layanan *talent placement* (Job Connect), Binar Academy berupaya mendukung pertumbuhan sumber daya yang ada terutama di berbagai sektor perusahaan, agar dapat bertahan dan bersaing di era transformasi teknologi

digital. Pada tahun lalu, Binar Academy berhasil bekerjasama dengan beberapa perusahaan ternama melalui program Binar Bootcamp, kursus intensif bagi pemula, dan Binar Insight, berbagai seri webinar interaktif. Di tengah pandemi sekalipun, perusahaan tetap gencar melakukan pelatihan seiring penyesuaian mereka dengan transformasi teknologi digital [1].

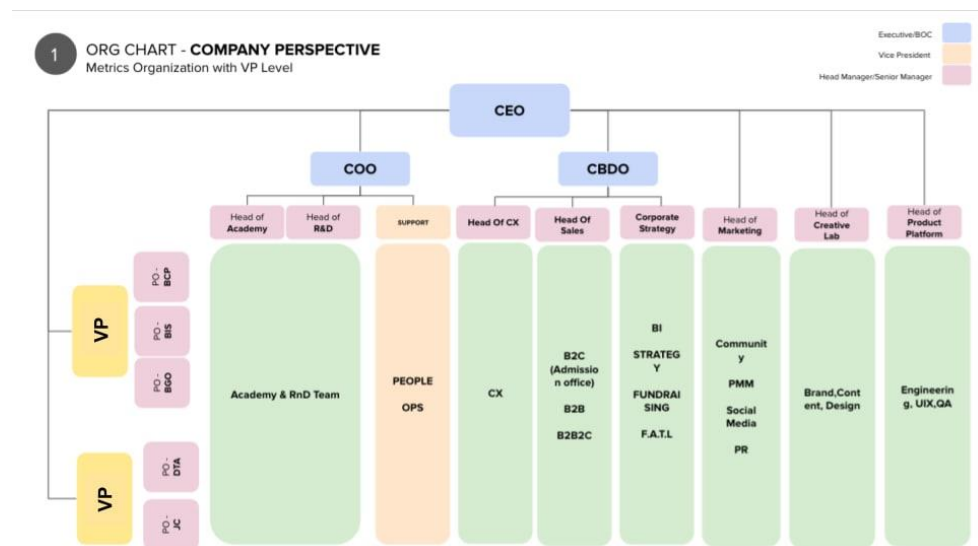
Seiring perjalanannya, Binar Academy memiliki nilai-nilai dan tujuan yang dituangkan ke dalam visi & misi perusahaan. Kristalisasi nilai dan tujuan tersebut diharapkan dapat menjadi landasan bagi Binar Academy serta seluruh orang yang terlibat di dalamnya. Mulai dari pendiri hingga akademisi. Berikut visi & misi perusahaan [2]:

- Visi:
  - 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:
  - 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. Hubungan ini merupakan sebuah simbiosis yang dilandaskan pada daya saing di era digital.

## 2. Struktur Organisasi

Pada pelaksanaannya, Binar Academy memiliki susunan tim dari berbagai Sumber Daya Manusia (SDM) yang cakap dan profesional di bidangnya. Kegiatan MSIB ini berada dibawah naungan Academy & RnD Team, dimana terdapat AAO (*Academic Affairs & Operation*), *Facilitator*, dan *Student*. Adapun struktur organisasi dari Binar Academy adalah sebagai berikut :



Gambar 1. 2 Struktur Organisasi Binar Academy

## 3. Lingkup Pekerjaan

Program Studi Independen Bersertifikat (SIB) Binar Academy *course* UI/UX Researcher & Designer mempelajari mengenai pengantar dunia pemrograman, pengetahuan dasar atau sejarah dari perkembangan UI/UX, penerapan metode *Design Thinking* dalam merancang sebuah aplikasi ataupun website, manajemen proyek, scrum, *UX Research*, dan penyusunan sebuah studi kasus dan portofolio dasarnya. Pelaksanaan

kegiatan belajar SIB dilakukan selama 5 hari dari hari Senin-Jumat dengan durasi waktu belajar 3 jam setiap harinya. Para peserta melaksanakan proses pembelajaran dari *chapter* 1-8. Kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan Final Project dimana *course* UI/UX Researcher & Designer berkolaborasi dengan *course* Product Manager selama 6 minggu. Setiap kelompok membuat desain sebuah produk digital baik aplikasi dan website yang mampu memecahkan permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar. Kategori *final project* untuk kelompok penulis yaitu *Online Travel Agent/Leisure Platform*.

#### 4. Deskripsi Pekerjaan

Kegiatan Studi Independen di Binar Academy terbagi atas 3 level, yaitu Level Silver, Level Gold, dan Level Platinum. Kegiatan belajar dilakukan secara *asynchronous*, di mana sebelum masuk kelas, peserta harus melakukan eksplorasi secara mandiri dari materi yang sudah diberikan sebelumnya. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mendorong motivasi dan kemampuan belajar peserta secara mandiri. Pembelajaran juga dilakukan secara *synchronous*, yaitu pembelajaran dilakukan dengan proses diskusi dan interaksi dua arah, sehingga peserta juga dapat menerima *feedback* dari fasilitator yang merupakan praktisi yang sudah ahli dalam bidangnya. Hal ini bertujuan untuk memfasilitasi prinsip eksperiensial lengkap bagi peserta. Adapun rincian dari setiap level pembelajaran adalah sebagai berikut:

- Level Silver

Prinsip experiential learning diterapkan dengan peserta belajar mandiri (*asynchronous*) dan juga bersama para mentor yang ahli di bidangnya. Hal ini juga bertujuan untuk mendorong motivasi dan kemampuan belajar secara mandiri. Materi digital learning didesain untuk membuat tujuan pembelajaran tercapai dan tetap *engaging* untuk peserta, yaitu dengan memberikan *case study*, contoh

dari dunia nyata, *storytelling*, menggunakan bahasa sehari-hari yang mudah dicerna, analogi, dan lengkap dengan kuis interaktif beserta *feedback*.

- Level Gold

Setelah menyelesaikan seluruh materi pada fase Silver, peserta memasuki fase Gold dimana ada beberapa metode berlandaskan *experiential learning* yang diterapkan pada fase ini, yaitu:

- a. *Flipped learning & digital learning (asynchronous)* dimana sebelum masuk kelas, peserta harus melakukan eksplorasi secara mandiri dari materi yang sudah disiapkan
- b. *Individual project based learning* dimana dalam setiap *chapter*, peserta sejak awal sudah diberikan *challenge* yang menggambarkan praktik di kehidupan nyata untuk diselesaikan.
- c. Kelas diskusi dan pemberian *feedback* bersama fasilitator (*synchronous*) dimana peserta belajar dengan proses diskusi, interaksi dua arah, dan menerima *feedback* sehingga prinsip *experiential learning* lengkap terfasilitasi. Fasilitator dalam program ini adalah praktisi yang sudah menjadi ahli pada bidangnya dan sudah dilatih teknik memfasilitasi proses belajar oleh Binar Academy.

- Level Platinum

Agar proses belajar semakin optimal dan sesuai dengan kehidupan nyata, dalam fase ini individu melakukan proses belajar yang serupa pada fase Gold, namun dilakukan secara berkelompok. Berikut adalah penjelasan metode yang diterapkan dan masih berbasis *experiential learning*:

- a. *Flipped learning & digital learning (asynchronous)*
- b. *Collaborative learning* dan *project based learning* dimana

peserta diinstruksikan untuk mengaplikasikan ilmunya untuk membuat hasil karya secara berkelompok. Dalam proses ini, tidak hanya peserta mendapatkan simulasi kehidupan nyata tapi juga dapat belajar untuk saling memberikan feedback satu sama lain (*peer-to-peer feedback*).

- c. Kelas diskusi dan pemberian *feedback* bersama fasilitator (*synchronous*).

Adapun rincian materi dan tugas yang dikerjakan selama kegiatan Studi Independen adalah sebagai berikut:

- Tugas Harian

Tugas harian dikerjakan oleh peserta setiap harinya selama periode pembelajaran dengan mengikuti arahan dari fasilitator. Selain pemaparan dan pembelajaran materi inti sesuai kurikulum Binar Academy, terdapat tugas-tugas harian dari fasilitator yang bertujuan untuk menjadi bahan portfolio untuk peserta. Beberapa materi inti yang dipelajari dan dipahami dalam keseharian kelas UI/UX Researcher & Designer adalah sebagai berikut:

- a. Memahami fundamental UI/UX
- b. Memahami *design thinking process empathizing* dan melakukan riset untuk kebutuhan UI/UX
- c. Memahami *design thinking process defining & Ideation* dengan komponen di dalamnya untuk mendefinisikan permasalahan, memvalidasi, dan mencari ide solusi dari permasalahan user
- d. Mampu membuat *prototype product* dengan menggunakan design system yang sudah disusun
- e. Memahami mekanisme *testing* untuk diterapkan pada desain produk yang telah dibuat dalam memperoleh *feedback* dari calon pengguna untuk iterasi berikutnya
- f. Memahami UX Writing dan menerapkan keahlian UI/UX



Revamp untuk dipublikasikan pada *stakeholder*

g. Menyusun portofolio UI/UX berdasarkan suatu studi kasus

- Tugas Mingguan

Tugas mingguan berupa tugas individu yang dikumpulkan di akhir *chapter* (setiap dua minggu) dalam periode 4 bulan pertama. Tugas individu ini berupa *challenge* yang merupakan *output* dari setiap *chapter* pembelajaran di kelas. *Challenge* yang dikumpulkan berupa *pitch deck* yang juga akan dipresentasikan di depan kelas serta diberikan *feedback* oleh fasilitator. Total keseluruhan tugas mingguan ini berjumlah 8 *challenge* dengan tugas sebagai berikut:

- a. Membuat ringkasan/*summary* terkait seluk beluk UI/UX serta memilih satu periode yang menurut peserta paling menarik
- b. Menyusun rencana sebuah UX Research
- c. Membuat rencana desain sebuah produk untuk menyelesaikan masalah
- d. Membuat *prototype* dan sebuah design system menggunakan Figma
- e. Melakukan *usability testing prototype* aplikasi yang telah di desain
- f. Melakukan UI/UX Revamp
- g. Membuat UI/UX portofolio kemudian di unggah pada *platform* behance/dribbble/wix
- h. Melakukan penyusunan *presenting design* dengan *project planning* untuk disampaikan kepada *stakeholder*

- Tugas Akhir/*Final Project*

Tugas akhir merupakan tugas kolaborasi antara Tim Product Management dan Tim UI/UX Research & Design sebagai tugas yang wajib diselesaikan sebagai syarat kelulusan program Studi Independen di Binar Academy. Setiap tim dibagi atas 8-9 anggota

gabungan dari kelas Product Management dan kelas UI/UX Research & Design. Selama 6 minggu atau 3 sprint, peserta membuat sebuah desain produk dalam bentuk aplikasi mobile dan website yang mampu memecahkan permasalahan user dengan tema yang sudah ditentukan meliputi *Fintech*, *Edutech*, *E-commerce*, dan *Online Travel Agent/Leisure Platform* menggunakan metodologi Scrum. Tim UI/UX Researcher & Designer bertugas melakukan analisis kompetitor, survei dan interview mengenai permasalahan/kebutuhan pengguna, mendefinisikan permasalahan/kebutuhan pengguna, memberikan ide solusi yang ditawarkan sehingga bisa menjawab dengan tepat permasalahan/kebutuhan pengguna tersebut, membuat affinity mapping, empathy map, user persona, user journey map, user flow aplikasi, design system, membuat desain *low fidelity* dan *high fidelity* aplikasi maupun website menggunakan Figma untuk pratinjau desain yang telah dibuat, dan *usability testing* dari hasil *high fidelity* berupa *prototype*. Peserta yang bersimulasi sebagai UI/UX Researcher & Designer diwajibkan untuk mampu mengimplementasikan kolaborasi tim dengan menggunakan *collaboration tools*, mendapatkan *insight* dari hasil riset untuk merancang alur dan konten saat manusia/user berinteraksi dengan sistem/produk, dan membuat *interactive prototype* yang dapat dipresentasikan pada *stakeholder* (fasilitator).

## 5. Jadwal Kerja

Kegiatan Studi Independen Bersertifikat Binar Academy *course* UI/UX Researcher & Designer ini dilaksanakan selama kurang lebih 5 bulan yaitu dari tanggal 14 Februari – 22 Juli 2022.

Ketentuan jam kerja : Senin – Jumat, 19.00 – 22.00 WIB

Tempat : Online via Zoom Meeting

**E. Metode Penulisan Laporan**

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

**1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini dilakukan dengan menggunakan metode kajian pustaka dan diskusi dengan tim penulis terkait permasalahan dan solusi untuk proyek akhir yang akan dibuat.

**2. BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini dilakukan dengan menggunakan metode kajian pustaka dari internet dan jurnal yang berhubungan dengan proyek akhir.

**3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN**

Bab ini dilakukan dengan menggunakan metode diskusi dengan tim penulis dan melakukan *mentoring* bersama fasilitator untuk *review* hasil pekerjaan proyek akhir.

**4. BAB IV PENUTUP**

Bab ini dilakukan dengan menggunakan metode diskusi dengan tim penulis.

**F. Sistematika Penulisan Laporan**

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

**1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memuat tentang gambaran umum, latar belakang, ruang lingkup, aspek umum dan kelembagaan, dan jadwal lingkup dari tempat penulis melaksanakan kegiatan PKL/KP.

**2. BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini memuat tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan laporan dan pembuatan proyek akhir.

**3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memuat tentang analisa dan pembahasan dari pekerjaan yang dilakukan dalam pembuatan proyek akhir.

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

Bab ini memuat tentang kesimpulan dan saran untuk penulis terkait hasil pembuatan proyek akhir.