

ABSTRAK

Binar Academy merupakan salah satu pelopor *startup* yang bergerak di bidang *edu-tech*. Binar Academy berfokus pada penyelenggaraan *bootcamp* pengembangan *skill* dan talenta digital dengan meningkatkan pengalaman belajar dalam banyak pilihan bidang pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dunia kerja dan dunia industri. Binar Academy sendiri memiliki visi untuk saling menginspirasi dan menyemangati. Ketika talenta potensial bersatu membentuk cahaya pembaharuan dalam bidang digital, hasil dan kolaborasi mereka harus bisa menghidupkan serta menginspirasi banyak orang. Lembaga ini didirikan pada tahun 2016 di Jakarta oleh Alamanda Shantika, Dita Aisyah, dan Seto Lareno. Para pendiri Binar Academy melihat keadaan sekarang, di mana banyaknya talenta Indonesia yang kurang dapat bersaing jika dibandingkan dengan talenta digital asing, sehingga banyak di antara perusahaan-perusahaan digital di 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. Salah satu peran dalam mendorong pencapaian tersebut dapat dibantu diwujudkan dengan adanya peran *UI/UX Researcher & Designer*. Kelas Studi Independen Bersertifikat (SIB) *UI/UX Research & Design* di Binar Academy diikuti oleh mahasiswa dari seluruh penjuru Indonesia yang dinyatakan lolos untuk mengikuti program MSIB dari Kampus Merdeka. Adapun kegiatan pada kelas tersebut yaitu mempelajari tentang dasar-dasar *UI/UX*, dasar-dasar dan cara mendesain yang baik, membuat studi kasus, dan menyusun portofolio. Dari kegiatan-kegiatan tersebut peserta dilatih dan diajarkan untuk menjadi seorang *UI/UX Researcher & Designer*. Pada akhir program, setiap peserta diharuskan untuk membuat proyek akhir dari kegiatan pembelajaran SIB ini. Hasil proyek ini nantinya berupa rancangan *UI/UX* aplikasi yang diciptakan dari hasil kolaborasi antara Tim *Product Manager* dengan Tim *UI/UX Researcher & Designer*. Kelompok penulis mendapat tugas dengan proyek untuk membuat desain aplikasi *leisure platform*. Peran penulis sebagai *UI/UX Researcher & Designer* yang bertugas melakukan riset untuk mengetahui kebutuhan dan perilaku pengguna ketika ingin mengakses website maupun aplikasi serta mendesain *interface* website maupun aplikasi sesuai kebutuhan dan perilaku pengguna dari hasil riset yang telah dilakukan. Rancangan akhir aplikasi didesain menggunakan *tool* Figma dalam wujud *prototype* aplikasi maupun website Konserin.

Kata kunci: MSIB, *UI/UX Research & Design*, Binar Academy, *Leisure Platform*