

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kampus Merdeka merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa dan mahasiswi untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karier masa depan.

Pembelajaran dalam Kampus Merdeka memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan riil, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya.

Proses pembelajaran dalam Kampus Merdeka merupakan salah satu perwujudan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*student centered learning*) yang sangat esensial. Pembelajaran dalam Kampus Merdeka memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan inovasi, kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan riil, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya. Melalui program merdeka belajar yang dirancang dan diimplementasikan dengan baik, maka *hard* dan *soft skills* mahasiswa akan terbentuk dengan kuat.

Binar Academy merupakan pelopor startup edtech yang berfokus pada pengembangan skill dan talenta digital dengan meningkatkan pengalaman belajar. Program ini dilaksanakan selama 6 bulan dan pembelajarannya mencakup dari level Silver dengan menggunakan prinsip *experiential learning*. Dalam mempelajari materi-materi ini peserta belajar secara mandiri (*asynchronous*) terlebih dahulu lalu pada malam hari nya saat kelas akan dibahas oleh fasilitator yang sudah ahli dalam bidang ini. Hal ini bertujuan untuk memberi motivasi serta semangat agar peserta dapat melakukan pembelajaran ini hingga level platinum dengan menggunakan metode *collaborative learning* dan *project based learning* dimana peserta di beri intruksi untuk mengaplikasikan ilmu yang sudah dipelajari dengan membuat sebuah karya secara berkelompok.

B. TUJUAN

Program Studi Independen Binar Academy ini berfokus pada pemahaman tentang UI/UX Research dan Designer. Program ini di desain agar peserta yang mengikuti kegiatan ini mampu memahami tentang materi-materi yang akan dibahas seperti dasar-dasar UI/UX dll. Program ini diharapkan mampu menghasilkan produk yang dapat bermanfaat bagi masyarakat luas. Contoh produk akhir yang dihasilkan dari program ini yaitu aplikasi pada bidang fintech, edutech, e-commerce dan online travel agent.

C. RUANG LINGKUP

Lingkup kerja pada Program Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka di PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) yaitu melakukan boarding day, mengikuti kelas setiap hari pada hari Senin – Jum'at pada jam 19.00 – 22.00, mengerjakan challenge di setiap chapter dari chapter 1 sampai chapter 8, mengerjakan proyek akhir selama 6 minggu dan melakukan showcase proyek akhir di akhir pertemuan.

Adapun kompetensi yang dikembangkan peserta dengan mengikuti kegiatan Binar Academy adalah :

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*.

D. ASPEK UMUM DAN KELEMBAGAAN

Sejarah PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)



Gambar 1 Logo PT. Lentera Bangsa Benderang (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.

Visi:

- **Saling Menginspirasi dan Menyemangati**

Binar Academy mengajak untuk terus mencari esensi, bukan hanya untuk meraih forma atau output yang terlihat baik. Forma dan substansi harus berjalan beriringan.

- **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 symbiosis yang dilandaskan pada daya saing di era digital.

- **Saling Beproses**

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.

kelas *online* dan berbagai macam konten. Binar Academy sendiri memiliki kurikulum yang bersertifikasi [*Education Alliance Finland 2021*](#). *Education Alliance Finland* sendiri, adalah lembaga sertifikasi pendidikan teknologi dari Finlandia yang mengevaluasi efektivitas pendidikan yang diberikan berdasarkan tujuan pengajaran, metode pengajaran (pedagogik) dan penggunaannya. Dalam mengelola sumber daya manusia (SDM) Binar Academy memiliki 4 program yaitu :

- 1. Binar Bootcamp**

Program ini merupakan pembelajaran intensif dalam kurun waktu 4-6 bulan, diperuntukan bagi talenta digital yang berkeinginan untuk career shifting. Salah satu pembaharuannya adalah online bootcamp akademi kami yang baru dan lebih baik yang mengimplementasikan gamification dan pengalaman kehidupan nyata ke dalam aktivitas online penuh untuk mengembangkan pembelajaran seumur hidup. Terdapat 3 level yaitu silver level, gold level, dan platinum level.

- 2. Binar Job Content**

Program ini merupakan pencarian pekerjaan yang tepat untuk mewujudkan segala kebutuhan insinyur teknologi untuk tantangan teknologi maju dalam langskap digital yang selalu berubah. Menyediakan berbagai bakat teknologi mulai dari web full-stack insinyur untuk pengembangan Android.

- 3. Binar Insights**

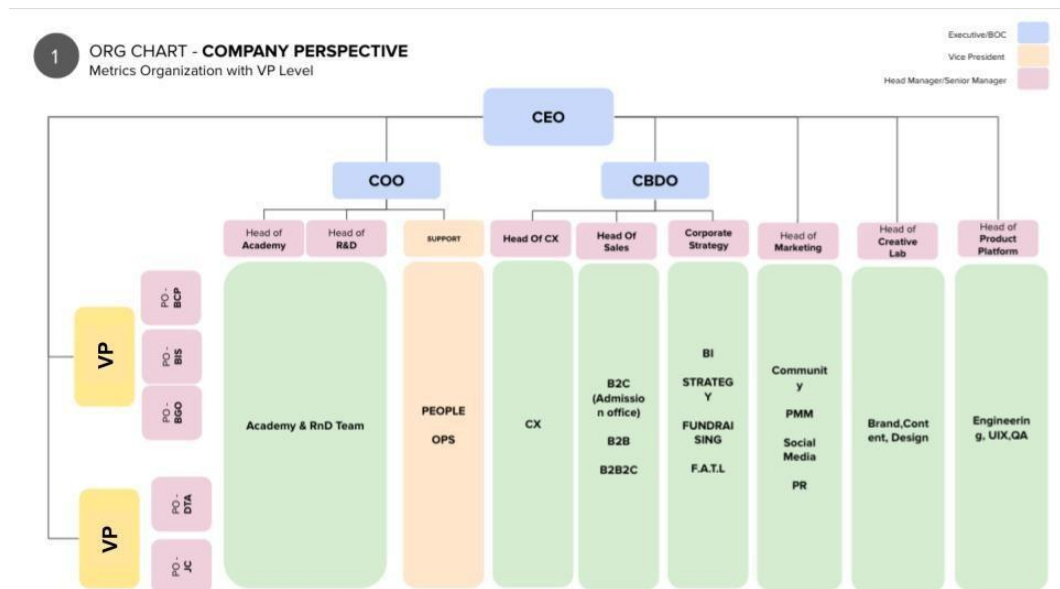
Program ini merupakan program yang memberikan informasi mengenai berbagai lokakarya untuk memberi wawasan tentang yang paling banyak tren terbaru dalam industri digital.

- 4. Digital Talent Accelerator**

Program ini membantu mitra perusahaan dengan menyediakan akademi bootcamp dan lokakarya dengan skema yang disesuaikan dengan kebutuhan

mereka dan menghasilkan pemimpin digital berikutnya yang dapat memberi nilai bagi perusahaan.

Adapun struktur organisasi dari Binar Academy adalah sebagai berikut



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 *fasilitator* mengenai hal yang berkaitan dengan proses program berlangsung.

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.