

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Studi Independent mewujudkan karya besar melalui ide yang kreatif dan inovatif dan setiap mahasiswa dapat menemukan minat dan bakat yang dimiliki nyamasing-masing. Studi independen dijalankan untuk menjadi pelengkap dari kurikulum yang diambil oleh mahasiswa. Namun selain itu, perguruan tinggi atau fakultas juga dapat menjadikan studi independen ini untuk melengkapi topik yang tidak termasuk dalam jadwal perkuliahan, tetapi masih tersedia dalam daftar mata kuliah program studi atau fakultas.

Banyak bidang yang ditawarkan oleh banyak perusahaan pada kegiatan studi independent kampus merdeka ini, salah satu perusahaan yang menawarkan banyak bidang pembelajaran adalah Binar Academy. Binar menawarkan kurang lebih sembilan bidang pembelajaran bersertifikat mengenai teknologi, salah satunya adalah dalam bidang *UI/UX Research & Design*.

Binar Academy memiliki visi yaitu “Untuk Saling Menginspirasi dan Menyemangati”, di mana ketika talenta potensial bersatu membentuk cahaya pembaruan dalam bidang digital, hasil dan kolaborasi mereka harus bisa menghidupkan serta menginspirasi banyak orang. Sedangkan misi yang dikedepankan oleh Binar Academy ini adalah: 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.; dan 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.

Berdasarkan visi dan misi tersebut, Binar Academy berharap dapat

melahirkan lulusan-lulusan terbaik yang dapat memberikan ide inovatif dan kreatif untuk memajukan bangsa. Bidang *UI/UX Research & Design* adalah salah satu contoh pembelajaran yang diberikan untuk mencapai visi dan misi yang telah dirumuskan. Seluruh pembelajaran di Binar Academy memiliki aktivitas yang samapersis, hal yang membedakan hanya *output knowledge* dari masing - masing pembelajaran. Studi pembelajaran *UI/UX Research & Design* pada Binar terbagi menjadi 3 tahap yaitu: 1) Level Silver (Chapter 0 - 3), Dengan sistem *asynchronous teaching* dengan belajar mandiri melalui aplikasi atau *website* Binar Academy; 2) Level Gold (Chapter 4 - 8), Level Gold akan dijalankan sebanyak 18 Sesi dengan 3 jam per sesi dan fasilitator akan menyampaikan total 14 topik dengan sistem *Flipped learning* melalui *asynchronous teaching* dan *synchronous teaching* dan juga dibimbing oleh fasilitator via forum diskusi. Level ini berfokus pada pengembangan skill individu masing - masing siswa.; dan 3) Level Platinum (Chapter 9 - 11), Level Platinum akan dijalankan sebanyak 12 Sesi dengan 3 jam per sesi dan fasilitator akan mendampingi saat pembuatan *product class*. Fasilitator juga menyediakan sesi diskusi melalui *asynchronous teaching* dan *synchronous teaching*. Level ini berfokus pada pengembangan skill tim *project* masing - masing siswa.

Tipe dan level dari sertifikasi peserta Binar Academy pada bidang *UI/UX Researcher & Designer* adalah sertifikat kursus dengan tingkat Junior. Sertifikat pembelajaran ini hanya akan diberikan kepada peserta yang berhasil lulus nilai kompetensi akumulatif dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditentukan di akhir kegiatan.

1.2.Lingkup

Lingkup *project* dari program *UI/UX Research & Design* yang diadakan oleh Binar Academy periode 2022 diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Fundamental UI/UX
2. *Design Thinking*
3. Portofolio UI/UX
4. Peran UI/UX

1.3.Tujuan

Banyak hasil yang didapat setelah mengikuti kegiatan MSIB ini, beberapadiantaranya adalah sebagai berikut:

1. Memahami fundamental UI/UX
2. Memahami proses *design thinking* dalam UI/UX
3. Memahami proses pembuatan produk-produk UI/UX dari mulai hasil *emphatize, design system, lo-fi* dan *hi-fi design*, dan *prototyping*
4. Memahami UX writing dan peran UI/UX dalam pengembangan perangkat lunak
5. Memahami penyusunan portofolio sebagai seorang UI/UX *researcher* ataupun *designer*