

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kampus Merdeka

Kampus mandiri adalah salah satu kebijakan Mendikbud dan Kebudayaan, Nadiem Makariem pelopor adanya kampus merdeka ini sebagai Menteri Pendidikan. Salah satu program kebijakan belajar mandiri – Kampus merdeka adalah hak belajar selama satu semester di luar program studi. Program ini merupakan amanah dari berbagai peraturan/dasar hukum perguruan tinggi dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dan lulusan perguruan tinggi[1].

Jenis kegiatan yang tersedia di program kampus merdeka, yaitu Magang Bersertifikat, Studi Independen, Kampus Mengajar, Indonesian International Student Mobility Awards (IISMA), Pertukaran Mahasiswa Merdeka, Membangun Desa (KKN Tematik), Proyek Kemanusiaan, Riset atau Penelitian, Wirausaha.

B. Program Studi Independen Bersertifikat

Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka adalah pembelajaran di luar kelas yang dirancang dan dibuat khusus berdasarkan tantangan nyata yang dihadapi mitra/industri. Program ini dapat berupa short course, bootcamp, massively open online course (MOOC) dan lainnya, yang dilanjutkan dengan kegiatan kolaborasi bersama dengan sesama peserta maupun personil organisasi mitra dalam suatu proyek atau studi kasus[2].

C. PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy)

Binar Academy adalah lembaga pendidikan non formal yang bertujuan untuk menghasilkan talenta digital yang kompeten. 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.

PT. Lentera Bangsa Bright dikreditkan dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk menyelenggarakan program Studi Independen Bersertifikat dalam memberikan pendidikan di bidang teknologi di berbagai bidang antara lain

Android Engineering, Backend Java, Backend Javascript, Front End Javascript, Fullstack Web, IOS Developer, Manajemen Produk, React Native, Riset & Desain UI/UX. Meskipun memberikan pendidikan di bidang teknologi, Binar Academy tidak hanya menerima siswa yang berlatar belakang teknologi, sehingga siswa yang ingin berkembang di bidang teknologi tanpa berlatar belakang teknologi dapat mengikuti program ini[3].

D. *UI/UX Designer*

UI dan UX tidak sama, dipisahkan dalam fokusnya pada antarmuka versus interaksi. Antarmuka adalah alat, dan untuk pemetaan digital alat ini memungkinkan pengguna untuk memanipulasi peta dan yang mendasarinya informasi geografis. Sebuah interaksi lebih luas dari antarmuka, menggambarkan dialog dua arah pertanyaan-jawaban atau permintaan-hasil antara pengguna manusia dan objek digital yang dimediasi melalui sebuah perangkat komputasi. Oleh karena itu, interaksi keduanya bergantung karena respons didasarkan pada permintaan, menciptakan lingkaran interaktivitas dan memberdayakan memberikan agensi pengguna dalam pemetaan proses dengan perubahan yang bergantung pada minat dan kebutuhannya. Oleh karena itu, manusia menggunakan antarmuka, tetapi mereka mengalami interaksi, dan pengalamanlah yang menentukan keberhasilan produk interaktif. Desain UI menjelaskan set iteratif dari keputusan yang mengarah pada keberhasilan implementasi alat interaktif sementara desain UX menggambarkan set iteratif keputusan yang mengarah ke hasil yang sukses dengan interaktif, serta produktif dan proses yang memuaskan saat sampai pada hasil ini. Oleh karena itu, UI/UX sering dibalik sebagai UX/UI menjadi menekankan pentingnya merancang keseluruhan pengalaman daripada hanya antarmuka[4].

E. *Edutech*

Sistem pendidikan jarak jauh adalah sistem pendidikan yang memungkinkan peserta didik mengikuti pendidikan dimanapun dia berada tanpa harus hadir di lembaga pendidikan yang dia ikuti. Sebagai konsekuensi mereka yang melakukan pendidikan jarak jauh harus bisa belajar secara mandiri tanpa kehadiran fisik seorang pengajar. Dari uraian tersebut dapat diketahui peran yang dapat dimainkan oleh teknologi komunikasi dan informasi dan infrastrukturnya dalam pendidikan

jarak jauh. Peran-peran tersebut antara lain: penyajian materi atau konten pembelajaran dan penyediaan sarana komunikasi atau interaksi antara lembaga pendidikan jarak jauh dari peserta program pendidikan. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi yang digunakan untuk mendukung sistem pendidikan jarak jauh Tentu saja terus berubah. Dalam 90- dan, teknologi yang digunakan masih berupa radio, TV, dan modul yang dikirim melalui pos ke semua wilayah yang jauh. namun, sekarang mulai banyak elektronik seperti komputer, smartphone dan jaringan internet digunakan dan adanya e-modul yang menjadi media pendidikan jarak jauh di Indonesia[5].