

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam mewujudkan karya besar melalui ide yang kreatif dan inovatif, maka seorang mahasiswa perlu mengasah passion yang dimilikinya. Idealnya, studi/proyek 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 silabus program studi atau fakultas. Terdapat 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 sama persis, 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.

B. Tujuan

Berikut adalah hasil yang didapat setelah mengikuti kegiatan MSIB ini, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Mampu memahami fundamental UI/UX
2. Mampu memahami proses design thinking dalam UI/UX
3. Mampu memahami proses pembuatan produk-produk UI/UX dari mulai hasil empathize, design system, lo-fi dan hi-fi design, dan prototyping

4. Mampu Memahami UX writing dan peran UI/UX dalam pengembangan perangkat lunak
5. Mampu memahami penyusunan portofolio sebagai UI/UX Researcher dan Designer

C. Ruang Lingkup

Program Studi Independen Bersertifikat (SIB) Binar Academy dilaksanakan selama 5 bulan secara *online*.

Adapun ruang lingkup dari program UI/UX Research & Design ini, diantaranya adalah:

1. Fundamental UI/UX

Fundamental UI/UX ini terdiri dari pembelajaran mengenai sejarah, pengenalan, mengapa UI/UX Penting, dan pendahuluan untuk materi Design Thinking. Dalam bagian ini, standar kompetensi yang dikedepankan adalah memahami fundamental UI/UX, dengan pencapaiannya yaitu membuat ringkasan atau summary terkait seluk beluk UI/UX serta memilih satu periode yang menurut peserta paling menarik.

2. Design Thinking

Pembahasan tentang materi Design Thinking ini dibagi ke dalam beberapa minggu pertemuan. Pada minggu pembahasan Design Thinking ini dibagi ke dalam lima pertemuan sesuai dengan tahapan Design Thinking itu sendiri. Pertama, peserta didik akan diberikan materi mengenai proses empathizing, lalu kemudian proses defining dan ideation, lalu proses prototyping, hingga yang terakhir adalah proses testing. Masing-masing proses tahapan tersebut dilakukan dengan bimbingan dan kasus yang telah ditentukan oleh masing- masing mentor.

3. Portofolio UI/UX

Pembelajaran mengenai portofolio ini dilakukan untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam pembuatan portofolio dengan studi kasus untuk dipublikasikan pada platform online. Juga, peserta didik diberikan pembelajaran mengenai materi UX writing yang berguna untuk menyajikan konten dalam UI/UX peserta didik kepada stakeholder.

4. Peran UI/UX

Pada bagian ini, peserta didik diberikan pemahaman sebagai seorang yang memiliki peran sebagai UI/UX researcher ataupun designer dalam suatu proyek perangkat lunak serta manajemennya. Serta melakukan kolaborasi tim dengan peran yang sesuai.

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

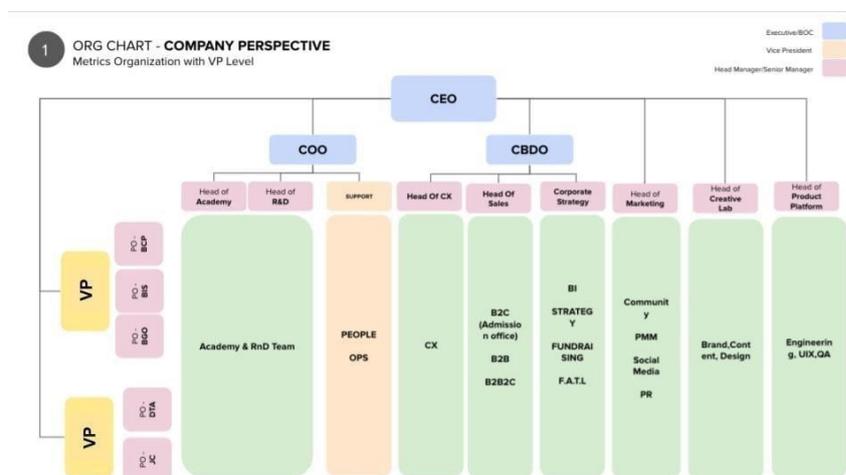


Gambar 1. 1 Logo Binar Academy

Program Binar Academy adalah lembaga pendidikan non-formal yang bertujuan untuk menghasilkan talenta-talenta digital yang berkompentensi.

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.



Gambar 1. 2 Struktur Organisasi Binar Academy

E. Metode Penulisan Laporan

Dalam penyusunan laporan ada beberapa metode yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. **Kajian Pustaka**
Metode ini ialah kegiatan membaca berbagai sumber seperti jurnal, buku, dan internet yang nantinya dijadikan acuan penulisan laporan oleh penulis.
2. **Metode Diskusi**
Metode ini merupakan metode yang dilakukan dengan berkomunikasi dengan rekan satu tim projek dan pembimbing lapangan.

F. Sistematik Penulisan Laporan

Untuk mempermudah pemahaman laporan, maka laporan ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan gambaran umum serta latar belakang, tujuan dan ruang lingkup di Binar Academy

2. BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang dijadikan sebagai acuan yang berkaitan dengan kegiatan Studi Independen Bersertifikat di Binar Academy

3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi mengenai penjelasan kegiatan Studi Independen Bersertifikat di Binar Academy

4. BAB IV PENUTUP

Pada bab ini berisi mengenai hasil kesimpulan yang di peroleh dari kegiatan Studi Independen Bersertifikat di Binar Academy