

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Program Kampus Merdeka adalah salah satu program dari Kemendikbudristek (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi) Republik Indonesia yang dibuat untuk diikuti oleh mahasiswa guna mendapatkan kompetensi terbaik, kompetensi terkini, dan kompetensi terdepan untuk menghadapi dunia masa depan yang berkembang pesat menggunakan teknologi maju. Sesuai *website* dari Kampus Merdeka, program Kampus Merdeka memiliki program yang sedang berjalan, yaitu MSIB (Magang dan Studi Independen Bersertifikat). Selain itu, ada 10 program yang akan dibuka, yaitu Bangkit *by Google*, Goto, Traveloka, *Indonesian International Student Mobility Awards*, Kampus Mengajar, Kementerian ESDM-GERILYA, Membangun Desa (KKN Tematik), Pejuang Muda Kampus Merdeka, Pertukaran Mahasiswa Merdeka, Proyek Kemanusiaan, Riset atau Penelitian, dan Wirausaha Merdeka [1].

MSIB dibagi menjadi 2, yaitu Magang dan Studi Independen Bersertifikat. Magang adalah suatu bentuk pelatihan yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil menjalani pengalaman kerja, untuk mencapai kesesuaian antara pengetahuan yang mereka peroleh dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam pekerjaan. Perusahaan/mitra biasanya membagikan prosedur pendaftaran magang untuk mahasiswa, dimulai dengan menentukan apakah perusahaan/mitra tersebut membuka lowongan magang, kemudian mengajukan proposal, *resume*, portofolio, dan dokumen terkait lainnya [2].

Ada dua jenis magang yaitu tradisional dan kognitif. Dalam proses pembelajaran magang tradisional, peserta magang melakukan hal-hal sesuai dengan aturan yang berlaku di tempat latihan dan menciptakan karya di bawah bimbingan staf narasumber, sedangkan dalam pembelajaran magang kognitif lebih menitikberatkan pada pembentukan pemikiran peserta magang untuk memahami, menciptakan dan mengatasi masalah berpikir dalam proses penciptaan karya [3].

SIB (Studi Independen Bersertifikat) merupakan bagian dari program Kampus Merdeka yang bertujuan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan berkembang melalui kegiatan di luar kelas perkuliahan yang dapat dikonversi sesuai SKS (Satuan Kredit Semester) masing-masing kampus. Program ini ditujukan untuk mahasiswa yang ingin membekali diri dengan keterampilan khusus yang dibutuhkan oleh dunia bisnis

dan industri melalui interaksi dengan para ahli untuk memahami penerapannya dan mempraktikkan keterampilan tersebut dalam proyek yang sebenarnya [4]. Periode SIB berlangsung selama 6 bulan atau 1 semester perkuliahan.

Salah satu mitra Kampus Merdeka yang membuka SIB adalah PT Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy). Binar Academy adalah *startup edutech* di bidang digital *skill* yang berfokus pada pengembangan *skill* dan talenta digital dengan meningkatkan pengalaman belajar melalui tahapan pembelajaran yang jelas dan metode pembelajaran yang beragam, seperti kelas *online* dan berbagai macam konten. Visi yang dimiliki Binar Academy adalah untuk saling menginspirasi dan menyemangati, yang artinya adalah ketika talenta potensial bersatu membentuk cahaya pembaruan dalam bidang digital, hasil dan kolaborasi mereka harus bisa menghidupkan serta menginspirasi banyak orang. Sedangkan misi pertama yang dimiliki yaitu untuk saling menemukan artinya adalah Binar Academy mengajak untuk terus mencari esensi, bukan hanya untuk meraih forma atau output yang terlihat baik. Forma dan substansi harus berjalan beriringan. Misi kedua untuk saling berproses artinya adalah 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. Misi ketiga untuk saling terkoneksi artinya adalah 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.

Bidang yang saya ikuti dari Binar Academy adalah kelas *UI/UX Designer* yang dimulai pada tanggal 14 Februari 2022 dan berakhir pada tanggal 22 Juli 2022 mencakup 8 *chapter* materi dan *challenge* serta 3 *chapter* untuk bekerja secara kelompok dengan menggabungkan kelas *UI/UX* dan PM (*Project Manager*). Metode yang digunakan saat kelas berlangsung adalah *Design Thinking* guna memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah [5].

## 1.2 Lingkup

Lingkup pembelajaran di Binar Academy selama enam bulan ada 3 (tiga) level yaitu:

### 1.2.1 Level *Silver*

- a. *Chapter 1* Sejarah *UI/UX*, pengenalan *Design Thinking*, dan *Challenge 1*
- b. *Chapter 2 Design Thinking: Empathize*, metode *UX Research*, *Research Objectives*, *Research Timeline*, dan *Challenge 2*

- c. *Chapter 3 Design Thinking: Define, Design Thinking: Ideate*, peralatan *UI/UX Design*, dan *Challenge 3*

#### 1.2.2 Level Gold

- a. *Chapter 4 Design Thinking: Prototype*, memulai proses desain, *Design System*, dan *Challenge 4*
- b. *Chapter 5* Desain baik dan buruk, *Design Thinking: Test, Design Handoff*, dan *Challenge 5*
- c. *Chapter 6 UX Writing, UI/UX Redesign*, dan *Challenge 6*
- d. *Chapter 7* Studi kasus, menyusun portofolio, dan *Challenge 7*
- e. *Chapter 8* Peran *UI/UX* dalam Pengembangan Perangkat Lunak, Manajemen Proyek, Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak, *UI/UX* dan *Scrum*, dan *Challenge 8*

#### 1.2.3 Level Platinum

- a. *Chapter 9 Final Project UI/UX* dan *PM Sprint 1* serta *Sprint Review*
- b. *Chapter 10 Final Project UI/UX* dan *PM Sprint 2* serta *Sprint Review*
- c. *Chapter 11 Final Project UI/UX* dan *PM Sprint 3* serta *showcase* presentasi semua progres

### 1.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan lingkup di atas, tujuan dalam mengikuti SIB pada Kampus Merdeka, yaitu:

- 1.3.1 Menambah ilmu baru dari materi yang dijelaskan yang meliputi *Design Thinking*, *Scrum*, dan *UI/UX Research* dan *Design*.
- 1.3.2 Menambah relasi pertemanan
- 1.3.3 Menambah portofolio
- 1.3.4 Membuat beberapa desain dari *challenge* yang sudah diikuti
- 1.3.5 Melatih bekerja di dalam tim agar dapat bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan