

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman pada era sekarang sangat cepat, khususnya di bidang teknologi kemampuan *skill* sangat dibutuhkan mengharuskan kita mempunyai tanda bukti berupa sertifikat, oleh sebab itu pemerintah mewujudkan sebuah program yang bertujuan untuk menciptakan mahasiswa yang inovatif dan unggul. Mahasiswa diberikan kebebasan dalam pembelajaran pembelajaran diluar kampus untuk mendorong mahasiswa yang mandiri yaitu dengan mengikuti pembelajaran Kampus Merdeka. Salah satu kegiatan kampus merdeka ialah studi independen ini ialah pembelajaran yang dilakukan secara langsung disebuah perusahaan. PT. Lentera Bangsa Benderang adalah salah satu perusahaan yang bekerja sama dengan pemerintahan dalam mewujudkan pembelajaran mandiri. PT. Lentera Bangsa Benderang atau Binar Academy yaitu sebuah start up digital dengan program pendidikan yang berbasis teknologi bertujuan menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang mempunyai talenta digital.

PT. Lentera Bangsa Indonesia melalui program kampus merdeka yaitu magang dan studi independen bersertifikat mempunyai kontribusi yaitu pembelajaran berupa *course*. Salah satunya *Course UI/UX Design* yakni sebuah wadah pembelajaran di bidang *user interface* dan *user experience*. *User interface* (UI) yang berfokus membuat tampilan grafis bersifat *eye-catching* dan *user experience* berfokus perancangan tampilan yang dapat digunakan dengan nyaman oleh pengguna. Pembelajaran *Course UI/UX Design* dilakukan secara daring bersama satu *facilitator*. Pada akhir pembelajaran studi independen di Binar Academy di berikan sebuah final projek dimana mahasiswa perlu mendefinisikan masalah yang berdasarkan temayang sudah ditentukan oleh PT.Lentera Bangsa benderang yaitu *edutech* dan membuat sebuah aplikasi mobile dan web yang mampu memecahkan permasalahan tersebut. Final projek ini dilakukan dengan berkolaborasi *Product Manager*. Hasil kolaborasi UI/UX Design dengan Product

Manager yaitu menghasilkan sebuah perancangan desain produk yang mempunyai fitur dan fungsi yang baik.

1.2 Lingkup Binar Academy

Lingkup final proyek dari studi independen bersertifikat yang dilaksanakan di PT.Lentera Bangsa Benderang adalah berkolaborasi dengan *course product manager* dan *course UI/UX design* yang dilakukan dengan implementasi metode *scrum* dalam waktu pengerjaannya yaitu 3 sprint (6 minggu) untuk mengidentifikasi permasalahan yang telah penulis dan tim angkat dengan solusi berupa desain aplikasi dari permasalahan yang ada. Standar kompetensi di dalam Binar Academy untuk bootcamp UI/UX Research & Design terdiri atas 3 level diantaranya:

1. Level Silver
 - a) Memahami Pengantar Dunia Pemrograman
 - b) Memahami Pengantar Dasar-Dasar UI/UX
 - c) Memahami Empathizing dan Defining Phase sebagai Proses Design Thinking UI/UX
 - d) Memahami Proses Design Thinking UI/UX” Ideation Phase

2. Level Gold
 - a) Melakukan Proses Design Thinking UI/UX: Prototype Phase
 - b) Menerapkan Proses Design Thinking UI/UX: Testing Phase
 - c) Menerapkan Proses Design Thinking UI/UX: Handoff dan UX Writing
 - d) Melakukan penyusunan portofolio
 - e) Menerapkan mekanisme presenting design dan project management dalam membentuk kolaborasi dengan stakeholder

3. Level Platinum
 - a) Pengerjaan final project

1.3 Tujuan

Tujuan hasil mengikuti Studi independen yang telah diperoleh pada PT. Lentera Bangsa Benderang *Course* UI/UX Designer yaitu :

1. Mahasiswa dapat melakukan *emphaty* pada user
2. Mahasiswa dapat menerapkan proses desain *thinking*
3. Mahasiswa dapat memetakan permasalahan pada user
4. Mahasiswa dapat melakukan riset plan dengan metode *interview* dan *survey*
5. Mahasiswa dapat melakukan *brainstroming*
6. Mahasiswa dapat membuat desain produk berupa *Low Findelity (Wireframe)*
7. Mahasiswa mampu membuat *mockup* desain aplikasi
8. Mahasiswa dapat membuat desain produk berupa *Hight Findelity*
9. Mahasiswa dapat membuat *prototype*
10. Mahasiswa dapat melakukan *Usability Testing* kepada user