

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Program Kampus Merdeka memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengasah kemampuan dan talentanya sehingga siap untuk menjadi profesional di suatu bidang dan memberikan hak kepada setiap mahasiswa untuk berkegiatan dan belajar selama 1 semester di program studi lain dan 2 semester di luar perguruan tinggi). Dalam implementasi IKU No.2 terdapat Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) yang merupakan program untuk mengembangkan kemampuan *hard-skill* maupun *soft-skill* sehingga mahasiswa siap menghadapi revolusi industri 4.0 [1].

Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) adalah salah satu metode pembelajaran, dari delapan metode yang dicanangkan dalam Kebijakan Kampus Merdeka. Sehingga Program ini akan memberikan ruang seluas-luasnya kepada mahasiswa untuk mengembangkan kompetensinya di berbagai aspek industri dan teknologi, seperti di bidang *Artificial intelligence*, *Machine learning*, *UI-UX design*, *Deep Learning*, dan pengembangan aplikasi digital lainnya [1].

Lingkup teknologi yang berkembang dengan pesat, mendorong pada generasi Z untuk selalu berambisi tentang pengalaman dan pengetahuan baru yang dinamis. Oleh karena itu PT Dwi Inti Putra (MyEduSolve) sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang pendidikan dan teknologi menyediakan bootcamp selama empat bulan dengan program “UI/UX Designer”.

UI/UX Designer adalah salah satu pathway pembelajaran yang di sediakan oleh MyEduSolve di Program Studi Independen Batch 3 yang di adakan secara Daring/Online selama empat bulan yang bernaung dibawah Kementerian Pendidikan. Program ini akan memberikan kesempatan kepada para mahasiswa dari berbagai universitas dan jurusan serta minim pengalaman untuk berkesempatan

berkarir menjadi UI/UX Designer dengan proses pembelajaran dan pengerjaan proyek UI/UX, Sehingga nantinya para mahasiswa akan memiliki bekal Portfolio dan pengalaman sebagai UI/UX di dunia mencari pekerjaan.

1.2 LINGKUP

Pembelajaran akan dilaksanakan menggunakan kombinasi antara metode *Project Based Learning* (PBL) yang bertujuan untuk mendorong peserta agar dapat kritis dan menyampaikan pendapatnya terkait suatu permasalahan maupun solusi, terutama di depan audiens (dalam hal ini yaitu sesama peserta) dan *Peer-to-Peer Learning* yang merupakan bentuk kolaborasi sesama peserta sehingga di harapkan peserta tidak hanya bertanggung jawab untuk mempelajari apa yang diajarkan, tetapi juga membantu sesama peserta. Dua metode ini digunakan untuk memastikan peserta memiliki kemampuan untuk belajar dan dapat menerapkan ke dalam permasalahan yang nyata [2].

Program terdiri dari 3 kegiatan utama yaitu pembelajaran pathway, bimbingan karier dan ujian sertifikasi. Jadi akan ada kegiatan *synchronous* dimana para peserta berkonsultasi secara langsung kepada mentor dan juga bentuk *asynchronous* yaitu peserta akan belajar secara mandiri melalui GMetrix untuk persiapan Ujian Sertifikasi, dengan menonton video-video pembelajaran pada GMetrix dan juga mengerjakan latihan-latihan yang ada di GMetrix [2].

Kemudian terdapat tantangan lainnya seperti pembuatan proyek akhir pada setiap akhir kelas dan juga mini project secara kelompok dengan harapan peserta mampu dan mengerti teknik pengerjaan project sebelum masuk ke Capstone Project. Selanjutnya ada capstone project yang mana beberapa UI/UX Designer dari kelas yang berbeda melakukan *colaboration* dengan topik project yang real/nyata yang telah di setarakan dengan dunia teknologi industri.

Secara singkat lingkup dari program ini antara lain :

1. Mempelajari fundamental UI/UX dengan materi *Design Industry* pada GMetrix

2. Mempelajari materi Adobe, Design Thinking dan juga Figma
3. Melakukan ujian sertifikasi Adobe Illustrator, Adobe Indesign, dan juga Design Thinking (Intuit)
4. Mempersiapkan diri untuk dunia karier dengan Kelas Career Mentoring
5. Mengerjakan Mini project selama 1 minggu secara kelompok
6. Mengerjakan Capstone project selama 3 minggu secara berkelompok

1.3 TUJUAN

Tujuan mengikuti program Magang dan Studi Independen Bersertifikat :

1. Peserta dapat memahami dan mengimplementasikan fundamental *User interface* dan *User experience* dalam *project- project* peserta
2. Peserta mendapatkan sertifikasi *professional* Adobe dan juga Design Thinking
3. Peserta bisa mengerti dunia kerja secara *professional* terutama di bidang UI/UX
4. Peserta bisa mengoperasikan Adobe Ilustrator, Adobe InDesign dan juga Figma sebagai *tools* yang digunakan pada *User Interface*.