

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kampus Merdeka adalah program yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi pada awal tahun 2020 yang diharapkan dapat menjawab tantangan pendidikan tinggi dan menghasilkan lulusan yang sesuai dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi, kebutuhan dunia usaha dan dinamika sosial. Salah satu program dari kampus merdeka adalah Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB), program ini merupakan program yang bekerja sama langsung dengan perusahaan dan organisasi untuk menempatkan mahasiswa dibimbing oleh para profesional yang berpengalaman.

Studi Independen sendiri merupakan program pembelajaran yang diselenggarakan oleh organisasi atau industri yang menyediakan pengetahuan dan keterampilan dengan tingkat relevansi tinggi di dunia kerja dan dunia usaha dalam bentuk kursus singkat (*short course*), kemah kerja (*bootcamp*), *massive 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.

Alterra Academy adalah salah satu lembaga *bootcamp* di bidang teknologi informasi yang ikut mendukung terciptanya Talenta Digital dengan kualitas terbaik

di Industri saat ini. Alterra Academy dipercaya sebagai salah satu mitra untuk program Studi Independen Bersertifikat (SIB) Kampus Merdeka oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, di mana mahasiswa akan mendapatkan pembelajaran dan *practical knowledge* dari mentor-mentor professional yang telah berkecimpung di industri IT. Program ini dikembangkan sedemikian rupa agar semua mahasiswa yang mengikuti dapat mendapatkan ilmu-ilmu yang relevan dengan dunia kerja, sehingga bisa segera berkarir setelah menyelesaikan studinya. Adapun bidang program yang Alterra Academy yang penulis ikuti pada program Studi Independen Kampus Merdeka ini adalah *From Beginner to Professional UI/UX Designer*.

UI/UX terdiri dari UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*), UI sendiri merupakan desain yang mengacu pada interaksi antara sistem dan pengguna melalui perintah, memasukkan data dan menggunakan konten [1]. Sedangkan UX adalah tanggapan pengguna terhadap penggunaan produk, layanan, dan sistem. UX akan menguji kenyamanan dan kepuasan seseorang terhadap produk, layanan, dan sistem [2]. Dalam Program ini, mahasiswa akan dibimbing untuk dapat menjadi seorang *UI/UX Designer Professional* untuk dapat merancang aplikasi dengan menerapkan konsep UI/UX secara nyata. Program *From Beginner to Professional UI/UX Designer* meliputi pembelajaran individu seputar UI/UX dan proyek akhir dalam bentuk tim yang terdiri dari beberapa keahlian khusus lainnya dari program Studi Independen Alterra Academy. Melalui program ini, mahasiswa diharapkan dapat menguasai keterampilan dan pemahaman komprehensif seputar fundamental UI/UX, serta dapat mengimplementasikan hasil pembelajaran dengan merancang

dan membuat sebuah produk teknologi berupa aplikasi sesuai dengan trend dan kebutuhan industri secara nyata.

1.2 LINGKUP

Program *From Beginner to Professional UI/UX Designer* terdiri dari kegiatan *asynchronous* dan *synchronous*. Bentuk pembelajaran *asynchronous* yaitu peserta akan diwajibkan untuk melakukan *preparation learning* berupa menyimak video *recording* materi kemudian akan mendapatkan 3 tantangan berupa quiz, membuat ringkasan, serta mendapatkan tugas harian berupa praktek, dimana tantangan tersebut untuk melatih peserta dalam penguasaan materi.

Bentuk pembelajaran *synchronous* yaitu peserta mengikuti *Live Session Expert Class* dimana peserta dapat berkonsultasi dengan *expert/mentor* secara langsung terkait materi yang dipelajari sebelumnya melalui video. *Live Session Expert Class* akan diadakan setiap 3 kali sminggu yang akan di mulai jam 18:30 - 21:00. Selain itu terdapat *Live Session Professional Skill* dimana peserta dapat berkonsultasi dengan *expert/mentor* secara langsung terkait materi *Professional Skill*. *Live Session Expert Class Professional Class* akan diadakan sebanyak 2 kali sesi per minggu pada satu bulan pertama yang akan di mulai jam 18:30 - 21:00.

Terdapat tantangan lainnya seperti pembuatan *mini project* secara individual dengan harapan peserta mampu merancang sebuah sistem aplikasi secara efektif dan efisien. Selanjutnya pembuatan *capstone project* yang mana para peserta mengerjakan sebuah project kolaboratif (bertim dari beberapa role yang umumnya ada dalam suatu tim *software development* seperti *Backend, Frontend, UI/UX*

Designer, Mobile Engineer, Quality Engineer, dsb) untuk membuat sebuah produk teknologi berdasarkan *standard value* dan *effort project* yang telah disetarakan dengan industri IT.

Pada *mini project* dan *capstone project* para peserta akan melakukan presentasi yang mana akan dihadiri oleh setiap perwakilan / Dosen Pembimbing masing-masing peserta untuk melihat secara langsung perkembangan mahasiswa mereka baik dari segi *technical skill* maupun *soft skill*.

1.3 TUJUAN

Adapun tujuan dari mengikuti program MSIB From Beginner to Professional UI/UX Designer ini adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari dan memahami prinsip-prinsip dasar *User Interface* dan *User Experience*.
2. Dapat mengoperasikan Figma sebagai *tool* untuk membuat *User Interface*.
3. Menghasilkan produk berupa *design* aplikasi menggunakan Figma yang dapat diimplementasikan oleh tim dari developer.