

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Dalam rangka menghadapi perubahan yang ada perguruan tinggi dituntut untuk dapat merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif agar mahasiswa dapat belajar yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, pengetahuan, dan keterampilan secara optimal dan selalu relevan.

Kampus Merdeka bertujuan untuk mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. Kampus Merdeka memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memilih mata kuliah yang akan mereka ambil.

Melalui Kampus Merdeka mahasiswa memiliki kesempatan untuk 1 (satu) semester atau setara dengan 20 (dua puluh) sks menempuh pembelajaran di luar program studi pada Perguruan Tinggi yang sama; dan paling lama 2 (dua) semester atau setara dengan 40 (empat puluh) sks menempuh pembelajaran pada program studi yang sama di Perguruan Tinggi yang berbeda, pembelajaran pada program studi yang berbeda di Perguruan Tinggi yang berbeda; dan/atau pembelajaran di luar Perguruan Tinggi.

Kampus Merdeka memiliki program yang bisa dipilih oleh mahasiswa antara lain :

- Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka
- Magang Bersertifikat
- Indonesian International Student Mobility Awards
- Studi Independen

- Kampus Mengajar
- Membangun Desa (KKN Tematik)
- Pejuang Muda Kampus Merdeka
- Pertukaran Mahasiswa Merdeka
- Proyek Kemanusiaan
- Riset atau Penelitian
- Wirausaha Merdeka
- Bangkit by Google, Goto, Traveloka

Kampus Merdeka juga memiliki Mitra, Alterra Academy merupakan salah satu Mitra Kampus Merdeka. Alterra Academy merupakan anak perusahaan dari Alterra. Alterra adalah sebuah perusahaan teknologi yang berfokus pada ekosistem billing dan teknologi pembayaran, Alterra Indonesia kini telah terhubung ke berbagai penerbit tagihan (Bill Issuers) dan metode pembayaran yang populer di Indonesia.

Program yang dipilih dari mitra Alterra Academy adalah UI/UX Desain menggunakan Figma yang mana merupakan sebuah jalur pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa memiliki keahlian dalam UI/UX Desain dari yang tidak tau sama sekali menjadi tau. Program Studi Independen “*From Beginner to Professional UI/UX Designer*” dari mitra Alterra ini berlangsung dari tanggal 19 Agustus 2022 – 30 Desember 2022.



Gambar 1.1 Logo Kampus Merdeka

## 1.2. LINGKUP

Ada pula lingkup dari program MSIB ( Magang & Studi Independen Bersertifikat) yang berkerja sama dengan Alterra Academy sebagai berikut :

- Mahasiswa aktif yang terdaftar pada PDDikti.
- Mahasiswa dengan jenjang Sarjana (S-1) / Diploma (D-3 / D-4) dari Perguruan Tinggi yang ada di Indonesia.
- Mahasiswa semester 5 atau lebih.
- Mahasiswa dengan minimal IPK > 3.50.

Pada Studi Independen “*From Beginner to Professional UI/UX*” Designer di Alterra Academy meliputi pembelajaran individu, *mini project* dan *capstone project* dalam bentuk kelompok. Pada pembelajaran individu, setiap peserta akan mengikuti kelas dalam bentuk *asynchronous* (online melalui modul belajar di Alterra Academy) dimana peserta dapat berkonsultasi dengan expert terkait materi yang dipelajarinya melalui forum diskusi secara *synchronous* melalui (online melalui zoom). Selain itu,

untuk pembelajaran mini project dilakukan secara individual. Hal ini dilakukan agar mahasiswa mampu memahami tingkat pemahamannya dalam mengerjakan project yang telah ditugaskan. Kemudian adapula capstone project yang selain berfungsi untuk memperdalam tiap role yang dimiliki oleh mahasiswa, capstone project memiliki tujuan agar mahasiswa mampu bekerja sama di dalam tim untuk mencapai hasil project yang diinginkan..

### **1.3 TUJUAN**

Adapun tujuan dari diadakannya Program Studi Independen Kampus Merdeka ini antara lain:

1. Mewujudkan gagasan mahasiswa dalam mengembangkan produk inovatif yang menjadi gagasannya.
2. Menyelenggarakan pendidikan berbasis riset dan pengembangan (R&D).
3. Meningkatkan prestasi mahasiswa dalam ajang nasional dan internasional.
4. Meningkatkan kompetensi lulusan, baik soft skills maupun hard skills, agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman.
5. Menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian.
6. Memfasilitasi mahasiswa mengembangkan potensinya sesuai dengan passion dan bakatnya.
7. Memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan inovasi, kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa.

8. Mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan riil.

9. Menjawab tantangan Perguruan Tinggi untuk menghasilkan lulusan yang sesuai perkembangan zaman, kemajuan IPTEK, tuntutan dunia usaha dan dunia industri, maupun dinamika masyarakat. interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan penerapannya.

