

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Program Kampus Merdeka adalah inisiatif yang bertujuan menciptakan lingkungan pendidikan yang mendukung mahasiswa untuk berkreasi, berinovasi, dan berprestasi. Program tersebut merupakan amanah dari berbagai regulasi/landasan hukum pendidikan tinggi dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran dan lulusan pendidikan tinggi [1]

Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) adalah salah satu metode pembelajaran, dari delapan metode yang dicanangkan dalam Kebijakan Kampus Merdeka. Program MSIB memberikan pengalaman pembelajaran langsung di tempat kerja (*experiential learning*). Selama program, mahasiswa akan mendapatkan *hard skills* (keterampilan, *complex problem solving*, *analytical skills*, dsb.), maupun *soft skills* (etika profesi/kerja, komunikasi, kerjasama, dsb.). Sementara industri mendapatkan talenta yang bila cocok nantinya bisa langsung direkrut, sehingga mengurangi biaya rekrutmen dan training awal/induksi [1]

Program Magang dan Studi Independen (MSIB) memiliki beragam mitra yang telah menjalin kerja sama, dan dalam konteks laporan ini, PT. Vinix7 Aurum menjadi salah satu mitra strategis yang menyediakan program Studi Independen *UI/UX Designer*. PT. Vinix7 Aurum merupakan perusahaan teknologi pendidikan yang memiliki berbagai divisi, di antaranya yaitu divisi Hubungan Internasional,

Web Development & UI/UX, Entrepreneurship, Data Science & Artificial Intelligence, Legal & Compliance, Project Management, Cyber Security & Digital Forensics, dan divisi unggulan lainnya yang terus berkembang sesuai kebutuhan industri.

Pesatnya perkembangan divisi-divisi di PT. Vinix7 Aurum menuntut adanya inovasi dalam penyajian *output* pembelajaran khususnya proyek akhir peserta agar lebih profesional dan mudah diakses. Selain itu, kebutuhan akan wadah resmi menjadi semakin penting dikarenakan perusahaan mitra membutuhkan cara yang lebih cepat dan terstruktur untuk meninjau kemampuan kandidat, perusahaan mitra seringkali menginginkan portofolio peserta secara langsung sebelum memutuskan untuk merekrut, menawarkan kerja sama, atau memberikan kesempatan lanjutan.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk mengembangkan proyek yang berjudul **“Perancangan UI/UX Pada Website Showcase Portal Proyek Kampus Merdeka Mitra Vinix7 Aurum”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana merancang *UI/UX* Pada *Website Showcase Portal* Proyek Kampus Merdeka Mitra VINIX7 Aurum?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini, terdapat batasan masalah yang diterapkan agar penelitian ini lebih terfokus dan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebagai berikut:

1. Perancangan hanya mencakup perancangan *UI/UX Design* yang menghasilkan *high-fidelity prototype*, tanpa melakukan tahap pengembangan sistem (*coding*).
2. Perancangan desain ini hanya difokuskan pada dua pengguna utama, yaitu para peserta MSIB PT. Vinix7 Aurum untuk mengunggah proyek akhir, dan mitra industri/perusahaan untuk meninjau hasil karya peserta.
3. Fitur utama yang dirancang mencakup halaman *Login*, daftar, *Landing Page*, *preview* proyek, *upload* proyek, edit profil, sistem pencarian proyek berdasarkan kategori, detail proyek peserta, serta halaman favorit dan halaman tentang.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang desain *User Interface (UI)* yang menarik dan profesional serta *User Experience (UX)* yang memudahkan mitra industri dalam meninjau proyek akhir peserta MSIB.
2. Menciptakan sistem dokumentasi digital sebagai wadah untuk mengintegrasikan hasil proyek peserta dari berbagai divisi di PT. Vinix7 Aurum.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memudahkan proses pengumpulan proyek akhir peserta agar lebih terstruktur dan efisien.
2. Membantu mitra industri dalam meninjau kualitas peserta secara instan melalui satu pintu (portal), sehingga mempercepat proses *hiring* atau kerja sama.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami susunan penulisan laporan penelitian ini, penulis akan menguraikan secara singkat hal-hal yang akan dibahas dalam penelitian ini:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini, berisikan teori-teori yang relevan dengan perancangan *Website*, khususnya yang berkaitan dengan metode *Design Thinking*, *UI/UX*, dan pembahasan *Showcase Portal*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai metode penelitian *Design Thinking* yang mencakup lima tahap: *Empathize*, *Define*, *Prototype*, dan *Test*, serta metode pengumpulan data seperti wawancara atau survei dan pengujian desain *UI/UX*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini penulis melakukan analisis kebutuhan pengguna dari

survei dan wawancara serta perancangan *UI/UX* berdasarkan prinsip *Design Thinking*, mulai dari identifikasi masalah hingga pengembangan *prototype*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini membahas implementasi *Prototype*, pengujian desain *UI/UX*, dan evaluasi berdasarkan kemudahan, kepuasan pengguna, serta daya tarik visual.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini dijelaskan tentang penutup yang berisi kesimpulan dan saran yang terkait dengan hasil penelitian ini.