

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kampus Merdeka merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia. Kebijakan ini menyediakan peluang bagi mahasiswa untuk mengembangkan ketrampilan sesuai dengan minat dan bakat mereka melalui pengalaman langsung di dunia kerja sebagai persiapan untuk karir mereka di masa depan.

Pada awal tahun 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan memperkenalkan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Program ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi lulusan, menjadikan mereka lebih tanggap terhadap perkembangan zaman yang sangat dinamis, serta mempersiapkan mereka sebagai pemimpin masa depan yang tidak hanya unggul dalam keahlian, tetapi juga berkarakter kuat. Kampus Merdeka menawarkan berbagai bentuk pelatihan praktis, di antaranya adalah Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB)[1].

Binar *Academy* merupakan salah satu program pembelajaran yang terintegrasi dalam Studi Independen Bersertifikat (SIB) di bawah naungan Kampus Merdeka. Program ini dirancang untuk mahasiswa dari seluruh Indonesia yang ingin menempuh pendidikan yang setara dengan 20 SKS dalam bentuk pembelajaran mandiri dan terstruktur. Binar *Academy* menyelenggarakan berbagai kelas, termasuk kursus *UI/UX Research & Design*, yang dirancang untuk mengasah kemampuan peserta dalam merancang dan mengembangkan desain antarmuka pengguna.

Kursus *UI/UX Research & Design* di Binar *Academy* bertujuan untuk melatih peserta dalam melakukan observasi dan analisis masalah nyata di sekitar mereka. Analisis ini berfungsi sebagai inspirasi untuk mendesain antarmuka aplikasi yang relevan dan efektif. Sepanjang program, peserta akan mempelajari teknik-teknik

observasi yang mendalam serta metode analisis masalah yang bertujuan untuk menciptakan solusi desain yang inovatif.

Pada akhir program, peserta akan dihadapkan pada Final Project, di mana mereka akan bekerja sama dengan peserta dari program *Product Management*. Kolaborasi ini dirancang untuk menggabungkan keahlian dalam desain dan manajemen produk, memungkinkan peserta untuk bersama-sama mengembangkan produk digital yang siap untuk diimplementasikan di dunia nyata. Proyek akhir ini tidak hanya menguji kemampuan teknis mereka tetapi juga kemampuan bekerja dalam tim lintas disiplin, mempersiapkan mereka untuk tantangan di lingkungan kerja sesungguhnya.

1.2. Lingkup

Program *UI/UX Research & Design* di *Binar Academy* terdiri dari 3 tingkat pencapaian: *silver*, *gold*, dan *platinum*, dengan setiap tingkat memiliki tujuan pencapaian tersendiri. Program ini dibagi menjadi 8 modul pembelajaran yang menjadi dasar dari Studi Independen *UI/UX Research & Design* di *Binar Academy*:

1. Memahami konsep dasar dari User Experience Design (UXD).
2. Memahami berbagai metode riset dan proses dalam mendesain.
3. Pengantar dan pemahaman tentang dunia pemrograman.
4. Menyiapkan portofolio yang memadai.
5. Mendalami dasar-dasar proses riset pengguna.
6. Memahami aspek-aspek yang terlibat dalam pengembangan produk.
7. Merancang antarmuka dan proses iterasi pada produk.
8. Menggunakan metode kolaboratif dalam proses pengembangan.

1.3. Tujuan

Program ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi peserta, kemampuan belajar mandiri, serta kemampuan untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi praktis. Program ini mengajarkan teknik dan metode efektif untuk belajar secara mandiri, memungkinkan peserta mengembangkan kebiasaan belajar

berkelanjutan dan menghadapi tantangan secara proaktif. Selain itu, program ini mempersiapkan peserta untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja nyata melalui simulasi dan proyek yang mencerminkan situasi industri, serta menyediakan kurikulum yang dimulai dari dasar dan bertahap menuju keterampilan lanjutan, dengan bimbingan dari para ahli dalam bidang *UI/UX Research & Design*.