

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kampus Merdeka merupakan salah kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim yang memberikan kebijakan Perguruan Tinggi untuk memberikan hak belajar selama tiga semester di luar program studi. Kampus merdeka pada dasarnya menjadi sebuah konsep baru yang membiarkan mahasiswa mendapatkan kemerdekaan belajar di perguruan tinggi.[1]

Dasar Hukum pelaksanaan kurikulum MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) adalah Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang standar Pendidikan Tinggi; Permendikbud Nomor 4 tahun 2020 tentang Perubahan Perguruan Tinggi Negeri menjadi Perguruan Tinggi Berbadan Hukum; Permendikbud Nomor 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi; Permendikbud Nomor 6 Tahun 2020 Tentang Penerimaan Mahasiswa Baru Program Studi pada Perguruan Tinggi Negeri; Permendikbud Nomor 7 Tahun 2020 tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta.

Tujuan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka adalah mendorong mahasiswa menguasai berbagai bidang ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang keahliannya, sehingga siap bersaing dalam dunia global. Kebijakan ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memilih mata kuliah yang akan mereka tempuh berdasarkan keinginan sendiri.[1]

Dalam rangka menyiapkan mahasiswa menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi yang pesat, kompetensi mahasiswa harus disiapkan untuk lebih gayut dengan kebutuhan zaman. *Link and match* tidak saja dengan dunia industri dan dunia kerja tetapi juga dengan masa depan yang berubah dengan cepat. Perguruan Tinggi dituntut untuk dapat merancang dan

melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif agar mahasiswa dapat meraih capaian pembelajaran mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara optimal dan selalu relevan.

Kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka diharapkan dapat menjadi jawaban atas tuntutan tersebut. Kampus Merdeka merupakan wujud pembelajaran di perguruan tinggi yang otonom dan fleksibel sehingga tercipta kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Program utama yaitu: kemudahan pembukaan program studi baru, perubahan sistem akreditasi perguruan tinggi, kemudahan perguruan tinggi negeri menjadi PTN berbadan hukum, dan hak belajar tiga semester di luar program studi. Mahasiswa diberikan kebebasan mengambil SKS di luar program studi, tiga semester yang di maksud berupa 1 semester kesempatan mengambil mata kuliah di luar program studi dan 2 semester melaksanakan aktivitas pembelajaran di luar perguruan tinggi.

Proses pembelajaran dalam Kampus Merdeka merupakan salah satu perwujudan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*Student Centered Learning*) yang sangat esensial. Pembelajaran dalam Kampus Merdeka memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan inovasi, kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan riil, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya. Melalui program merdeka belajar yang dirancang dan diimplementasikan dengan baik, maka hard dan soft skills mahasiswa akan terbentuk dengan kuat.[2]

Pada program Kampus merdeka yang diselenggarakan oleh Kemendikbudristek penulis mengambil program Magang Bersama Kampus Merdeka karena kegiatan ini masih linear dengan apa yang penulis pelajari Ketika dibangku perkuliahan. Penulis mengikuti kegiatan Magang Bersama Kampus Merdeka Bersama mitra bernama PT. Baracipta Esa Engineering. PT ini bergerak dalam bidang jasa konsultansi dan konstruksi dalam bidang engineering yang berbasis inovasi dan kreativitas. Penulis mengikuti program Magang Bersertifikat

disalah satu mitra magang kampus merdeka yaitu PT Baracipta Esa Engineering, dalam program Magang Bersertifikat ini penulis mengambil bidang *UI/UX designer*.

UI/UX kaitannya dengan bidang informatika sangat erat sekali karena proses analisis sebelum masuk pada tahapan *develop* program atau aplikasi tentunya harus menggunakan desain antar muka yang cocok dengan keinginan *Client* dan untuk membantu *developer* dalam pengalaman user yang diberikan, dibutuhkannya devisi *UX Designer* sebagai perancang dan penganalisis pengalaman program.

Dalam program magang ini, PT. Baracipta Esa Engineering sedang memulai untuk pembuatan website dan aplikasi *mobile* Adapun rinciannya yaitu : website dan aplikasi *mobile* HR System, aplikasi *mobile* marketplace estimator.id, website dan aplikasi *mobile* RumahTinggal.id, desain ulang aplikasi *mobile* estimator.id dimana dalam proses pembuatan ini dibutuhkan beberapa devisi yang harus ada dan saling berkaitan diantaranya *UI/UX Designer, Fullstack Developer, Software quality assurance*. Pada saat dimulainya program magang, penulis diawal periode magang telah diberikan beberapa masalah yang terjadi dalam perusahaan diharapkan penulis dapat menyelesaikanya adapun masalah yang dihadapi oleh perusahaan yaitu : kurangnya sumber daya manusia di bidang *UI/UX*, dan banyaknya proyek aplikasi yang akan dikerjakan PT Baracipta Esa Engineering.

1.2 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan dan implementasi website dan aplikasi *mobile* HR System, menganalisis dan implementasi aplikasi *mobile* marketplace estimator.id, mendesain ulang website *mobile* RumahTinggal.id, menganalisis dan implementasi aplikasi *mobile* RumahTinggal.id, Mendesain ulang aplikasi *mobile* Estimator.id hasil dari analisis ini nantinya akan berbentuk perhitungan hasil testing, dan untuk hasil implementasi akan berbentuk mockup dan prototype.

Selanjutnya, dari hasil desain tersebut akan dilanjutkan oleh tim web

developer, baik *Fullstack Developer* maupun *Mobile Developer* untuk menjadikannya sebagai website atau aplikasi mobile nyata yang bisa diakses oleh pengguna.

1.3 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti

Menambah dan menerapkan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi, khususnya dalam menganalisis dan membangun desain antarmuka yang baik dan dapat digunakan oleh pengguna

2. Objek penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam perancangan dan pembuatan website dan aplikasi di PT. Baracipta Esa Engineering

1.4 Batasan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan oleh penulis, diperlukan batasan masalah agar tidak menyimpang dari apa yang telah direncanakan, sehingga tujuan sebenarnya dapat dicapai. Maka laporan dibatasi dengan beberapa hal berikut :

1. Penelitian berfokus pada perancangan antarmuka menggunakan metode design thinking sebagai metode penelitian
2. Penelitian menggunakan metode *System usability testing (SUS)* sebagai metode *usability testing*
3. Final produk aplikasi berupa *mockup*, *prototype* dan hasil *usability testing*

1.5 Identitas Tempat Magang

Nama Perusahaan : PT Baraciptra Esa Engineering

Nama Pimpinan : M. A. Suhudi S.T.

Alamat : Jl. Mijil No. 98 Karang Jati Sinduadi Mlati Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta

No Telpn/ Fax : +62 811-2632-799 / +6274 511067

Berdiri sejak tahun 2014 di Kota Yogyakarta, PT Baracipta Esa Engineering (Beecons) merupakan perusahaan yang menyediakan layanan konsultasi dan konstruksi di bidang engineering yang berbasis inovasi dan kreativitas. Linkup produk dari PT. Baracipta Engineering diantaranya adalah *architecture and planning, survey and mapping construction and furniture, dan supervision*. Dari berdirinya hingga saat ini PT. Baracipta Esa Engineering telah menyelesaikan 226 proyek dari 46 klien. PT. Baracipta Esa Engineering mempunyai dua entitas bisnis yaitu RumahTinggal.id yang berbasis arsitektur pada bagian jasa desain rumah melalui market place dan Estimator.id yang berbasis konstruksi pada bagian aplikasi Rancangan Anggaran Bangunan (RAB).

PT. Baracipta Esa Engineering juga menyediakan pelayanan bidang engineering yang berbasis inovasi dan kreativitas. Kami percaya bahwa hal ini tidak hanya sekedar bisnis yang menyediakan produk yang baik, tetapi menciptakan konsep lingkungan yang sehat, berkelanjutan dan memiliki nilai tambah bagi pengguna adalah suatu hal yang tidak kalah penting. Adapun struktur organisasi merupakan sebuah garis penugasan formal yang menunjukkan alur tugas dan tanggung jawab setiap anggota perusahaan, perusahaan serta hubungan antar pihak dalam organisasi yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan organisasi.

Gambar 1.1 Struktur Organisasi



PT. Baracipta Esa Engineering mempunyai dua startup yang sedang berjalan yaitu Estimator.id dan RumahTinggal.id. Estimator.id merupakan aplikasi pembuatan RAB online dengan dukungan database harga terbaru yang diperbaharui secara realtime dan dapat digunakan untuk berkolaborasi darimana saja.

RumahTinggal.id merupakan marketplace berbasis website yang bergerak di bidang perancangan dan desain rumah rumah terbaik dengan alur yang mudah bagi siapapun desain yang disediakan juga lebih hemat dibanding dengan platform lainnya dan tentunya dengan kualitas yang baik.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, tujuan, manfaat, batasan dan sistematika penulisan laporan yang dibuat.

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan skripsi ini, Teori umum dan khusus pada landasan teori ini terdiri dari program Magang Bersama Kampus Merdeka, *UI (User Interface)*, *UX (User Experience)*, *research objectives*, *research question*, *research hypothesis*, analisis swot, *research conclusion*, *user journey map*, *user flow*, *usability testing*, *system usability testing*, *wireframe*, *design system*, *mockup UI*, *Prototype*.

BAB III

METODOLOGI

Bab ini membahas tentang tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penelitian. Tahapan-tahapan pada skripsi ini yaitu alur magang, deskripsi detail alur magang, Analisa kegiatan, alur perancangan produk, dan alur

perancangan produk.

BAB IV

PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil dari kegiatan magang dan hasil produk yang telah diselesaikan oleh penulis selama program magang.

BAB V

PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dalam penyusunan laporan serta saran untuk laporan berikutnya.

