

LAPORAN AKHIR
MAGANG & STUDI INDEPENDENT BERSERTIFIKAT
UI/UX Challenge : Layanan Mentor on Demand
Di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul)

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan
Program MSIB MBKM

oleh:

Nur Lickha Lavenia 19082010038



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2021

**LEMBAR PENGESAHAN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN
NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UI/UX Challenge : Layanan Mentor on Demand
Di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul)**

oleh :

Nur Lickha Lavenia 19082010038

disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Magang atau Studi Independent Bersertifikat Kampus Merdeka

Surabaya, 22 Desember 2021


Wakil Dekan I
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan
Nasional “Veteran”
Jawa Timur

Pembimbing Studi
Independen Sistem Informasi
Universitas Pembangunan
Nasional “Veteran”
Jawa Timur



Acc. laporan akhir / 31B 19082010038

Intan Yuniar Purbasari, S.Kom, M.Sc
NPT. 3 8006 04 0198 1



Nur Cahyo Wobowo, S.Kom, M.Kom
NIP3K. 19790317 202121 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

UI/UX Challenge : Layanan Mentor on Demand Di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi

oleh :

Nur Lickha Lavenia 19082010038

Disetujui dan disahkan sebagai
Laporan Magang Bersertifikat Kampus Merdeka

Jakarta, 24 Desember 2021

Head of Programme

PT. Impactbyte Teknologi Edukasi


PT. IMPACTBYTE
TEKNOLOGI EDUKASI

Caron Toshiko Monica

ABSTRAK

Pada saat ini kebutuhan industri membutuhkan 600 Ribu talenta digital tiap tahunnya, data dari *World Bank* menyatakan bahwa Indonesia membutuhkan 9 Juta talenta digital hingga tahun 2030. Skilvul Virtual Internship merupakan program yang diadakan oleh PT Impact Byte Teknologi Edukasi untuk mahasiswa/ mahasiswi di Indonesia. Program ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk mendalami ilmunya di desain UX dan keterampilan pengembangan produk hingga tahap *High Fidelity Prototype*. Dengan program ini diharapkan peserta mendapatkan sebuah pengalaman mengerjakan proyek akhir *real backlog* dari perusahaan *partner* Skilvul. Skilvul Virtual Internship ini membuat peserta yang berpartisipasi secara aktif memiliki 2 Studi Kasus yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan *soft skill* maupun *hard skill* yang dibutuhkan industry digital pada abad 21 ini.

Kata Kunci : UI/UX Design, Pengembangan Produk, Prototype.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Hasil Magang & Studi Independen Bersertifikat yang dilaksanakan oleh P.T. Impact Byte Teknologi Edukasi (Skilvul) UI/UX Challenge : Perancangan UI/UX Layanan Mentor-on-Demand Pada Platform Skilvul untuk Program Kampus Merdeka yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Disini penulis tidak bekerja atau dikontrak secara profesional oleh Skilvul.

Dalam kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kerja samanya dalam menyusun Laporan Hasil Studi Magang & Studi Independen Bersertifikat ini, karena tanpa dukungan mereka penyusunan Laporan Hasil Studi Magang & Studi Independen Bersertifikat ini tidak akan tercapai. Karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia selaku penyelenggara program Kampus Merdeka.
2. PT Impact Byte Teknologi Edukasi (Skilvul) selaku pelaksana Skilvul Virtual Internship : UI/UX Challenge.
3. Kakak Hafidz Noor Fauzi selaku instruktur materi UI/UX Design Mastery Skilvul.
4. Kakak Indira Anindya Pambudi selaku mentor SVI UIX-24 yang selalu memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan challenge.
5. Ibu Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
6. Ibu Intan Yuniar Purbasari, S.Kom, M.Sc selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

7. Ibu Ir. Widiwurjani, M.P selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
8. Bapak Dr. Basuki Rahmat, S.Si, MT. selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
9. Bapak Nur Cahyo Wobowo, S.Kom, M.Kom selaku Ka. Prodi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur sekaligus Dosen Pembimbing Magang program Kampus Merdeka.
10. Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Ilmu Komputer, yang tidak bisa disebutkan satu persatu namanya.
11. Orang tua penulis yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan doa kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Hasil Magang & Studi Independen Bersertifikat Program Kampus Merdeka.
12. Teman se-program studi yang tidak bisa disebutkan satu persatu namanya, yang telah membantu dalam membagikan informasi dalam membuat Laporan Hasil Magang & Studi Independen Bersertifikat Program Kampus Merdeka.

Penulis menyadari bahwa Laporan Hasil Magang & Studi Independen Bersertifikat ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu penulis berharap masukan dan saran dalam penulisan tersebut serta masih dapat dilakukan pengembangan untuk penyempurnaan dari apa yang penulis buat.

Akhir kata, semoga Laporan Hasil Studi Magang & Studi Independen Bersertifikat ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan pengetahuan bagi berbagai pihak yang membaca Laporan Hasil Magang & Studi Independen Bersertifikat Program Kampus Merdeka.

Surabaya, 22 Desember 2021



Nur Lickha Lavenia
(19082010038)

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER JAKARTA STI&K PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABLE.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
Bab 1 PENDAHULUAN	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Lingkup	15
1.3 Tujuan.....	17
Bab 2 GAMBARAN UMUM ORGANISASI MITRA MSIB (SKILVUL)	18
2.1 Profile Umum Perusahaan.....	18
2.1.1 Logo Skilvul	19
2.1.2 Visi Dan Misi	19
2.1.3 Struktur Perusahaan	20
2.2 Lingkup Pekerjaan.....	21
2.3 Deskripsi Pekerjaan	23
2.4 Jadwal Kegiatan Kerja.....	23
Bab 3 UI/UX Challenge : layanan Mentor on Demand Pada website Skilvul.....	26
3.1 Project Challenge Brief	26
3.2 Proses Pengerjaan Challenge.....	28
3.2.1 Empathize	28
3.2.2 Define	31

3.2.3 Ideate.....	32
3.2.4 Prototyping	39
3.2.5 Test	55
3.3 Pencapaian Hasil Pengerjaan Project Challenge	57
Bab 4 PENUTUP	59
4.1 Simpulan.....	59
4.2 Saran.....	59
REFERENSI	60
LAMPIRAN A Pengganti TOR	1
Silabus Program Skilvul Virtual Internship: UI/UX Challenge	2
Jadwal Kegiatan Program Skilvul Virtual Internship: UI/UX Challenge	5
Challenge Partners Brief: Skilvul.....	7
LAMPIRAN B Log Activity	1
LAMPIRAN C Dokumen Teknik.....	1
Stimulus User Research	1
Slide Deck	4

DAFTAR TABLE

Tabel 1.1: Profil Skilvul	18
Tabel 1.2: Lingkup pekerjaan.....	21
Tabel 1.3: Jadwal Kegiatan	23
Tabel 1.4: Design Thinking	30
Tabel 1.5: Stimulus user research.....	1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: Logo SKilvul.com	19
Gambar 1.2: Struktur Organisasi.....	20
Gambar 1.3: Kuesioner 1	29
Gambar 1.4: Kuesioner 2	29
Gambar 1.5: Kuesioner 3	30
Gambar 1.6: User Persona.....	32
Gambar 1.7: Affinity diagram 1	34
Gambar 1.8: Affinity Diagram 2	34
Gambar 1.9: Prioritization Idea 1	36
Gambar 2.0: Prioritization Idea 2.....	37
Gambar 2.1: Userflow	38
Gambar 2.2: Crazy 8's	39
Gambar 2.3: Wireframe Halaman home layanan mentor on demand	40
Gambar 2.4: Wireframe Halaman list card mentor	41
Gambar 2.5: Wireframe Halaman detail profil mentor	42
Gambar 2.6: Wireframe Halaman detail profil mentor ketika sudah di sewa	43
Gambar 2.7: Wireframe Halaman Invoice	44
Gambar 2.8: Wireframe Halaman pembayaran invoice berhasil	44
Gambar 2.9: Wireframe Pop up pembayaran	45
Gambar 3.0: Wireframe Pop up metode pembayaran	46
Gambar 3.1: Wireframe Pop up cara pembayaran	47
Gambar 3.2: Wireframe Pop up QR Code pembayaran	48
Gambar 3.3: Wireframe Halaman Login.....	49
Gambar 3.4: Wireframe Halaman Daftar	49
Gambar 3.5: Wireframe Halaman Daftar lanjutan	50
Gambar 3.6: Wireframe Halaman ubah jadwal mentoring	50
Gambar 3.7: Wireframe Halaman form input sewa mentor	51
Gambar 3.8: Wireframe Halaman profil mentor	52

Gambar 3.9: Wireframe Halaman ubah profil mentor	53
Gambar 4.0: Design System.....	54
Gambar 4.1: Hasil Nilai SUS	57
Gambar 4.2: Grade Nilai SUS.....	57
Gambar 4.3: SUS Score	57
Gambar 4.4: Judul	4
Gambar 4.5: Disclaimer	4
Gambar 4.6: Daftar Isi.....	5
Gambar 4.7: Header Latar Belakang.....	5
Gambar 4.8: Latar Belakang	6
Gambar 4.9: Header Research Objektif	6
Gambar 5.0: Research Objektif.....	7
Gambar 5.1: Header Design Process.....	7
Gambar 5.2: Design Thinking.....	8
Gambar 5.3: Empathize.....	8
Gambar 5.4: Pain Points.....	9
Gambar 5.5: User Persona.....	9
Gambar 5.6: How Might We.....	10
Gambar 5.7: Brainstorming Solution	10
Gambar 5.8: Affinity Diagram.....	11
Gambar 5.9: Affinity Diagram.....	11
Gambar 6.0: Prioritization Idea.....	12
Gambar 6.1: Crazy 8's	12
Gambar 6.2: User Flow	13
Gambar 6.3: Wireframe	13
Gambar 6.4: Design System.....	14
Gambar 6.5: Prototyping.....	14
Gambar 6.6: Testing.....	15
Gambar 6.7: Kesimpulan Testing.....	15
Gambar 6.8: Header Kesimpulan.....	16

Gambar 6.9: Kesimpulan16