

**PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI PEMBELAJARAN ONLINE  
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING  
PADA PT IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI (SKILVUL)**

**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**



**Oleh :**

**RIZKY ROMADHONI SANDY**

**NPM. 20082010157**

**KHALID RIJALUDDIN**

**NPM. 20082010182**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR  
SURABAYA  
2022**

## HALAMAN PENGESAHAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Judul : Perancangan Antarmuka Aplikasi Pembelajaran Online Menggunakan Metode Design Thinking Pada PT.Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul)

Oleh : 1. Rizky Romadhoni Sandy (20082010157)  
2. Khalid Rijaluddin (20082010182)

Menyetujui,

Dosen Pembimbing,

Pembimbing Lapangan,

**Dr. Eng Agussalim, S.Pd, M.T**

**NIP. 19850811 20190310 05**

**Caron Toshico Monica**

Mengetahui,

Dekan

Koordinator

Fakultas Ilmu Komputer

Program Studi Sistem Informasi



**Dr. Novina Hendrasarie, ST., MT**

**NIP. 19681126 1994032 001**

**Nur Cahyo Wibowo, S.Kom. M.Kom**

**NIP3K. 19790317 2021211 002**

**PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI PEMBELAJARAN ONLINE  
MENGUNAKAN METODE DESIGN THINKING  
PADA PT IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI (SKILVUL)**

Rizky Romadhoni Sandy, Khalid Rijaluddin

Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer UPN “Veteran”

Jawa Timur

**ABSTRAK**

Pembelajaran online adalah pembelajaran jarak jauh pada dasarnya. Sistem pembelajaran jarak jauh merupakan sistem yang sudah ada sejak pertengahan abad 18. Sedari awal pembelajaran jarak jauh selalu menggunakan teknologi dalam pelaksanaannya, mulai dari yang sederhana sampai yang terkini. Maka, pembelajaran online adalah proses belajar mengajar yang dilakukan dalam dan dengan bantuan jaringan internet. Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa permasalahan yang tentunya dialami oleh pengguna saat melakukan pembelajaran online. Hal tersebut berkaitan dengan platform pembelajaran online yang digunakan, yang mana platform tersebut ternyata memiliki interface yang tidak menarik dan terlalu sulit untuk digunakan. Sehingga berdampak kepada pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi pembelajaran online menjadi kurang baik. Praktik kerja lapangan ini bertujuan untuk memberikan solusi atas permasalahan-permasalahan yang ditemukan pada perusahaan yang ditempati. Solusi yang kami berikan antara lain yaitu perancangan antarmuka aplikasi pembelajaran online berbasis mobile, tools yang digunakan untuk perancangan yaitu Figma. Dilakukannya perancangan aplikasi pembelajaran online ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan pengguna serta dapat mempaerbaiki revenue perusahaan.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Online, Praktik Kerja Lapangan, Perancangan Antarmuka

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan nikmat dan karunianya, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan praktek kerja lapangan (PKL) dengan lancar. Penyusunan laporan dengan judul “Perancangan Antarmuka Aplikasi Pembelajaran Online Menggunakan Metode Design Thinking Pada PT.Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul)” ini dilakukan untuk memenuhi kelengkapan syarat menyelesaikan Program Studi Strata Satu di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Adapun maksud dan tujuan penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) agar kedepannya dapat berguna dalam penerapan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang dan juga memantapkan langkah untuk menuju dunia kerja yang sebenarnya.

Dalam proses penyusunan laporan ini tentu tak lepas dari bantuan, arahan, masukan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, kami ucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang memberikan semangat dan motivasi sehingga dapat menyelesaikan laporan PKL ini dengan lancar.
2. Bapak Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi.
3. Ibu Anita Wulansari, S.Kom, M.Kom selaku Koordinator Praktek Kerja Lapangan.
4. Bapak Dr. Eng Agussalim, S.Pd, M.T selaku Dosen Pembimbing Praktek Kerja Lapangan.
5. Kak Nur Akbar Busroh selaku Pembimbing Lapangan di PT Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul).
6. Seluruh Dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu kepada kami.
7. Seluruh pihak Skilvul yang telah dengan sabar menanggapi berbagai keperluan dari penulis selama kegiatan PKL ini berlangsung.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan berkat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan ataupun nasehat yang bermanfaat. Kami menyadari bahwa laporan Praktek Kerja Lapangan ini masih banyak kekurangan. Penulis berharap laporan Praktek Kerja Lapangan ini dapat menunjang perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Sistem Informasi serta dapat bermanfaat bagi pembaca.

Surabaya, 29 Desember 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>HALAMAN PENGESAHAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN</b> | <b>i</b>    |
| <b>ABSTRAK</b>                                   | <b>ii</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR</b>                            | <b>iii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI</b>                                | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b>                             | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL</b>                              | <b>viii</b> |
| <b>BAB I</b>                                     | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang                               | 1           |
| 1.2 Rumusan Masalah                              | 1           |
| 1.3 Tujuan                                       | 2           |
| 1.4 Manfaat                                      | 2           |
| <b>BAB II</b>                                    | <b>3</b>    |
| 2.1 Perancangan Desain Antarmuka                 | 3           |
| 2.2 Pembelajaran Online                          | 3           |
| 2.3 Skilvul                                      | 3           |
| 2.4 Design Thinking                              | 3           |
| <b>BAB III</b>                                   | <b>5</b>    |
| 3.1 PT.Impactbyte Teknologi Edukasi “Skilvul”    | 5           |
| 3.1.1 Latar Belakang Lembaga                     | 5           |
| 3.1.2 Visi & Misi Lembaga                        | 5           |
| 3.1.3 Tugas dan Struktur Lembaga                 | 6           |
| <b>BAB IV</b>                                    | <b>9</b>    |
| 4.1 Waktu dan Tempat Praktek Kerja Lapangan      | 9           |
| 4.2 Uraian Pembagian Kerja                       | 10          |
| 4.3 Metode Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan    | 11          |
| 4.3.1 Empathize                                  | 11          |
| 4.3.2 Define                                     | 11          |
| 4.3.3 Ideate                                     | 11          |
| 4.3.4 Prototype                                  | 12          |
| 4.3.5 Testing                                    | 12          |
| <b>BAB V</b>                                     | <b>13</b>   |
| 5.1 Empathize                                    | 13          |
| 5.2 Define                                       | 13          |

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| 5.3 Ideate            | 15        |
| 5.4 Prototype         | 16        |
| 5.5 Testing           | 24        |
| <b>BAB VI</b>         | <b>28</b> |
| 6.1 Kesimpulan        | 28        |
| 6.2 Saran             | 28        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> | <b>29</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>       | <b>30</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 1 Struktur Organisasi PT.Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) 1 ..... | 6  |
| Gambar 2 Struktur Organisasi PT.Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) 2 ..... | 7  |
| Gambar 3 Design Thinking .....   | 11 |
| Gambar 4 Pain Points .....   | 14 |
| Gambar 5 How Might We .....  | 14 |
| Gambar 6 Solution Idea.....  | 15 |
| Gambar 7 Prioritization Idea .....   | 16 |
| Gambar 8 User flow 1 .....   | 16 |
| Gambar 9 User flow 2 .....   | 17 |
| Gambar 10 Wireframe.....   | 17 |
| Gambar 11 Design System .....  | 18 |
| Gambar 12 UI Registrasi .....  | 18 |
| Gambar 13 UI Login .....   | 19 |
| Gambar 14 UI Lupa Password.....  | 19 |
| Gambar 15 UI Beranda.....  | 20 |
| Gambar 16 UI Halaman Menu Kelas.....   | 20 |
| Gambar 17 UI Halaman Pembayaran.....   | 21 |
| Gambar 18 UI Halaman Pengaturan Profil.....                                    | 21 |
| Gambar 19 UI Halaman Riwayat Transaksi.....                                    | 22 |
| Gambar 20 UI Halaman Pengerjaan Quiz .....                                     | 22 |
| Gambar 21 UI Halaman Bantuan Quiz .....  | 23 |
| Gambar 22 Prototype .....  | 23 |
| Gambar 23 Interview dan Usability Test.....                                    | 27 |



## **DAFTAR TABEL**

|   |    |
|---|----|
| Tabel 1 Rincian Jadwal Kegiatan PKL ..... | 9  |
| Tabel 2 Pembagian Kerja .....             | 10 |
| Tabel 3 Data Responden.....               | 24 |
| Tabel 4 Daftar Pertanyaan .....           | 25 |