

**PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI PEMBELAJARAN ONLINE
MENGGUNAKAN 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**

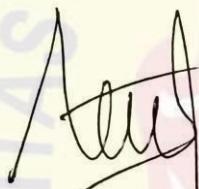
HALAMAN PENGESAHAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

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,



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

NIP. 19850811 20190310 05

Pembimbing Lapangan,


PT. IMPACTBYTE
TEKNOLOGI EDUKASI

Caron Toshico Monica

Mengetahui,

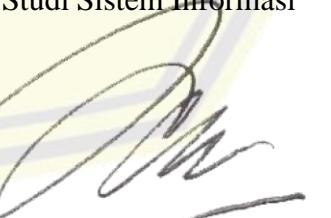
Dekan
Fakultas Ilmu Komputer



20JAN23

Dr. Novirna Hendrasarie, ST., MT
NIP. 19681126 1994032 001

Koordinator
Program Studi Sistem Informasi


Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom
NIP3K. 19790317 2021211 002

**PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI PEMBELAJARAN ONLINE
MENGGUNAKAN 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 diakukan 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 memperbaiki 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 kedepanya 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

HALAMAN PENGESAHAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
BAB II	3
2.1 Perancangan Desain Antarmuka	3
2.2 Pembelajaran Online	3
2.3 Skilvul	3
2.4 Design Thinking	3
BAB III	5
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
BAB IV	9
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
BAB V	13
5.1 Empathize	13
5.2 Define	13

5.3 Ideate	15
5.4 Prototype	16
5.5 Testing	24
BAB VI	28
6.1 Kesimpulan	28
6.2 Saran	28
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN	30

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