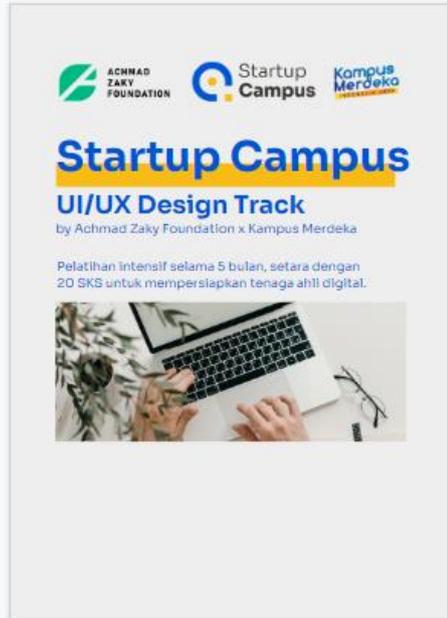


BAB V

Lampiran A. TOR



ACHMAD ZAKY FOUNDATION **Startup Campus** **Kampus Merdeka**

Startup Campus

UI/UX Design Track

by Achmad Zaky Foundation x Kampus Merdeka

Pelatihan intensif selama 5 bulan, setara dengan 20 SKS untuk mempersiapkan tenaga ahli digital.



ACHMAD ZAKY FOUNDATION **Startup Campus** **Kampus Merdeka**



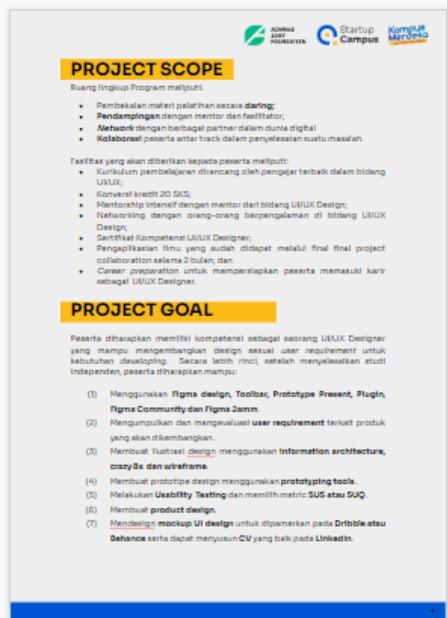
Dalam perkembangan era digital, tentunya memerlukan jumlah tenaga digital yang tak sedikit pula. Dituntut dari Kampus, lowongan untuk UI/UX Designer dalam 1 tahun terakhir mencapai 6.800 dan profesi ini masuk dalam daftar pekerjaan yang paling dicari perusahaan, versi Indeks CDOF (Composite Score of the Future). Sehingga, dengan semakin berkembangnya bidang teknologi informasi dan komunikasi, profesi UI/UX Designer ini juga kian populer terutama di kalangan generasi Z.

Hal inilah yang akhirnya mendorong Achmad Zaky Foundation (AZF) dibawah inisiatif Kampus Merdeka, menginisiasi UI/UX Design Track pada Startup Campus.

PROJECT DEFINITION

Startup Campus Batch 3 - Program UI/UX Design merupakan Studi Independen Bersertifikat yang diselenggarakan oleh Achmad Zaky Foundation dan didukung penuh oleh Kementerian Riset dan Teknologi dibawah naungan Inisiatif KAMPUS MERDEKA. Batch 3 akan diselenggarakan dari pertengahan Agustus hingga pertengahan Desember 2020. Program ini dirancang sepenuhnya secara daring untuk mempersiapkan UI/UX Designer yang mampu menghasilkan design product yang berkualitas dan dapat bersaing di era digital.

Tidak bisa dipungkiri bahwa pada era digital saat ini penggunaan berbagai macam aplikasi mobile/web tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari, hal inilah yang membuat UI/UX menjadi komponen yang penting di dalamnya, karena UI/UX dapat menjadi faktor penentu bagi pengguna agar tertarik untuk mengeksplorasi platform dan memastikan bahwa pengguna mendapatkan pengalaman yang menyenangkan dari produk yang diberikan.



ACHMAD ZAKY FOUNDATION **Startup Campus** **Kampus Merdeka**

PROJECT SCOPE

Ruang lingkup Program meliputi:

- Pembekalan materi pelatihan secara **daring**;
- **Pendampingan** dengan mentor dan fasilitator;
- **Network** dengan berbagai partner dalam dunia digital;
- **Kolaborasi** peserta antar track dalam penyelesaian suatu masalah.

Fasilitas yang akan diberikan kepada peserta meliputi:

- Kurikulum pembelajaran dirancang oleh pengajar terbaik dalam bidang UI/UX;
- Kredit kredit 20 SKS;
- Mentoring intensif dengan mentor dari bidang UI/UX Design;
- Networking dengan orang-orang berpengalaman di bidang UI/UX Design;
- Sertifikat Kompetensi UI/UX Designer;
- Pengaplikasian ilmu yang sudah didapat melalui final final project collaboration selama 2 bulan, dan
- Career preparation untuk mempersiapkan peserta memasuki karir sebagai UI/UX Designer.

PROJECT GOAL

Peserta diharapkan memiliki kompetensi sebagai seorang UI/UX Designer yang mampu mengembangkan design sesuai user requirement untuk kebutuhan developng. Secara lebih rinci, setelah menyelesaikan studi independen, peserta diharapkan mampu:

- (1) Menggunakan **Figma design, Toolbar, Prototype Present, Plugin, Figma Community dan Figma Jams**.
- (2) Mengumpulkan dan mengevaluasi **user requirement** terkait produk yang akan dikembangkan.
- (3) Membuat **Usability design** menggunakan **Information architecture, crazy 8s dan wireframe**.
- (4) Membuat **prototype design** menggunakan **prototyping tools**.
- (5) Melakukan **Usability Testing** dan memilih **metric SUS** atau **SUQ**.
- (6) Membuat **product design**.
- (7) Mendesign **mockup UI design** untuk dipamerkan pada **Dribbble** atau **Behance** serta dapat menyusun **CV** yang baik pada **LinkedIn**.



ACHMAD ZAKY FOUNDATION **Startup Campus** **Kampus Merdeka**

CURRICULUM

Tim terpilih akan mendapatkan kurikulum pembelajaran selama program, dengan capaian pembelajaran yang akan dicover di dalam 202 SKS kurikulum meeting-meeting kampus akan dilaksanakan. Tim peserta juga akan mendapatkan pendampingan intensif dari para mentor profesional selama program berlangsung.

Aktivitas belajar mencakup pembelajaran mandiri, kelas sinkron, mentoring, proyek tim, case sharing, networking, dan proyek final demo day.

Modul belajar mencakup materi tentang:

1. **Introduction to UI/UX Design:** UI/UX Basic and design Thinking, User Research 101, User Research Preparation, Figma for Beginners.
2. **Customer Discovery:** User Persona, User Journey Map, Ideation thru Brainstorming, Information Architecture, Crazy 8s and Wireframe.
3. **Product Design:** User Interface design, design System, Brand Identity System, and Atomic design, Mockup and UX Writing, Prototype.
4. **Testing:** Usability Testing, Usability Metrics, Gather Feedback and Apply Insight, Usability Testing Simulation, Feedback and Insight Implementation.
5. **Career Preparation:** UI design Portfolio, Case Study Portfolio, UI/UX CV, and How to Get Hired as UI/UX Designer?

Penilaian dilakukan melalui kuis, proyek tim, demo day, dan keaktifan selama proses pembelajaran. Proses penilaian dilaksanakan oleh seluruh pihak termasuk mentor, fasilitator, dan sesama peserta (peer to peer evaluation).

Tautan menuju TOR: [\[SC3\] TOR UI/UX Track](#)

BAB VI

Lampiran B. Log Activity

Pada Bagian ini berisi log activity dengan format sebagai berikut

Minggu/Tgl	Kegiatan	Hasil
1/16-20 Agustus 2021	Onboarding, Initial Assessment, live session pertama	Pada LS pertama ini saya mempelajari basic daei ui ux dan design thinking dan research dan pada LS kedua saya belajar dengan tema user researc 101 yang dimana saya belajar bagaimana ui ux diterapkan dalam kehidupan sehari hari dan bagaimana cara kita melakukan riset dan analisis.
2/22-26 Agustus 2022	Live session tentang pendahuluan figma dan eksplor tentang user research	Saya belajar tentang dasar figma dan cara cara menggunakan figma dan langsung dipandu oleh orang yang sudah expert dibidangnya.
3/29 Agustus-2 September 2022	Live session	Saya belajar tentang apa itu user persona dan tahapan untuk membuat user persona beserta point of view dan dilanjutkan brainstorming bersama team lain dan praktek

		langsung merancang user persona.
4/5-9 September 2022	Live session, mentoring, cyclemeeting, Talkshow with expert (Borrys Hasian)	Pada minggu ini saya belajar user journey map lalu dilanjutkan information architecture dan belajar langsung pada expertnya.
5/12-16 September 2022	Live session, mentoring, cyclemeeting, task weekly, Talkshow leadership	Pada minggu ini saya belajar tentang user interface dan dilanjutkan design system dan brand identity system.
6/19-23 September 2022	Live session, mentoring, cyclemeeting, task weekly, Talkshow dengan expert	Pada minggu ini saya belajar tentang ui trend dan design references lalu dilanjutkan membuat mockup dan materi prototype.
7/26-30 September 2022	Live session, mentoring, cyclemeeting	Saya belajar tentang IA information architecture dan wireframe lalu mengerjakan tugas p2p bersama kelompok lalu belajar mandiri tentang prorotype dengan menonton rekaman LS.
8/3-7 Oktober 2022	Live session, cyclemeeting, mentoring	Pada minggu ini saya belajar berbagai tema salah satunya apply

		insight lalu seperti biasa mengerjakan tugas yang telah diberikan.
9/10-14 Oktober 2022	Live session untuk Final Project, komunikasi dengan tim Data Science, 1 on 1 bersama mentor	Pada minggu ini saya mendapatkan kelompok untuk mengerjakan final project dan berkolaborasi dengan tim data science untuk memperoleh data set lalu melakukan 1 on 1 bersama mentor.
10/17-21 Oktober 2022	Final project : User research	Pada minggu ke 2 finpro ini kami membantu ux researcher dalam melakukan tugasnya dengan membantu merancang research plan lalu membuat list pertanyaan dan meninjau link g-form serta membahas sedikit tentang reward atau hadiah untuk responden.
11/24-28 Oktober 2022	Final project : User discovery and define problem	Pada minggu ke 3 ini kami membahas tugas ux designer dan menunggu arahan ux designer lalu saya belajar mandiri untuk mempersiapkan tugas saya di minggu ke 4

		<p>lalu membicarakan tentang reward untuk responden bersama team lalu melaporkan progres masing masing individu ke mentor pada sesi mentoring dan melihat progres tugas dari ux designer.</p>
<p>12/31 Oktober-4 November 2022</p>	<p>Final project : Product design</p>	<p>Pada minggu ke 4 ini saya membuat design system dan brand identity serta atomic design yang meliputi variant button, font, colour dan mood board dengan dibantu team untuk memberikan saran dan memfixkan warna primary, secondary dan tertiary lalu ada sesi mentoring untuk melaporkan progres masing masing anak kepada mentor.</p>
<p>13/7-11 November 2022</p>	<p>Final project : Mockup dan UX Writing</p>	<p>Pada minggu ke 5 ini saya ui designer memiliki tugas yang sangat penting yaitu membuat hifi dan memfixkan kepada team dengan acuan lowfi yang</p>

		sudah dibuat dengan bantuan teman teman dan menanyakan seputar kebingungan saya kepada ux designer seputar frame per frame lalu flow dari frame ke frme lain.
14/14-18 November 2022	Final project : Usability Testing	Minggu ke 6 ini adalah minggu terakhir pengerjaan finpro yang akan dikumpulkan 20 november disini saya merevisi membuat ulang prototype dan mengedit sedikit ui dari produk yang telah kita buat dan dilanjutkan melakukan UT/usability testing dan selanjutnya mengumpulkan semua project yang telah dikerjaka.
15/21-25 November 2022	Live session : Career preparation	Pada minggu ini saya mengerjakan tugas yang diberikan seperti study case dan mengikuti zoom untuk membicarakan karir di dunia ui ux..
16/28 November-4	Penyusunan laporan akhir kegiatan magang dan studi independen, final	Menyusun laporan akhir kegiatan magang dan

Desember 2022	assessment, dan presentasi bagi kelompok yang terpilih	studi independen. Terdapat pembagian merchandise kegiatan MSIB dan presentasi terakhir pada acara showcase di depan stakeholder.
------------------	--	--

BAB VII

Lampiran C. Dokumen Teknik

