

Bab I Gambaran Umum

I.1 Profil Perusahaan

GreatEdu merupakan platform belajar online untuk upskilling dan reskilling. GreatEdu menghadirkan Workshop dan Video belajar yang berkonsentrasi untuk meningkatkan softskill dan hardskill yang dibutuhkan dalam pekerjaan dan pengembangan karir. Beragam kategori workshop kami sediakan seperti UI/UX, Data, Digital Marketing, Career Development, Food Photography, dan lainnya.

Konsep Crowd Learning merupakan konsep pertama dalam dunia pendidikan yang dimunculkan oleh GreatEdu. Sehingga platform digital pendidikan menjadikan kolaborasi lebih mudah. Setiap orang dapat berbagi pengetahuan dan dapat mengakses pengetahuan dengan mudah. GreatEdu menjadi sarana dalam membentuk ekosistem pendidikan masa depan yang menjadikannya sebagai Home for All Education Needs.



Gambar 1. Struktur Organisasi GreatEdu

Gambar diatas merupakan struktur organisasi dari GreatEdu. CEO PT. Greatedu Global Mahardika saat ini dipimpin oleh Ade Irma Setya Negara. Posisi lainnya yaitu Chief Product Officer yang dipimpin oleh Hajon Mahdy, Chief Cooperative Officer dipimpin oleh Wahyu Hendriyono, Chief Partnership Officer

dipimpin oleh Tatang Iskandar, VP Production dipimpin oleh Muhammad Amrullah, dan Creative Director dipimpin oleh Eka Rusmanda.

I.2 Deskripsi Kegiatan

Posisi : UI/UX BOOTCAMP

Deskripsi : Pada dasarnya, program ini mengusung pentingnya penggunaan teknologi yang ramah lingkungan dan berkelanjutan dalam pengembangan produk digital. Dalam hal ini, peserta akan diperkenalkan pada desain produk digital yang mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan dan mengusahakan pengurangan dampak tersebut. Selain itu, program pelatihan UI/UX juga dapat mengajarkan peserta untuk membuat pengalaman pengguna (user experience) yang lebih baik dan meminimalisir penggunaan sumber daya seperti energi dan bahan baku, sehingga produk digital yang dihasilkan dapat membantu mengurangi dampak lingkungan. Contoh lain yang akan diperkenalkan pada program ini adalah teknologi hijau (green technology) dalam proses produksi dan manufaktur produk digital, seperti penggunaan sumber energi terbarukan, pengurangan limbah, dan penggunaan bahan baku yang dapat didaur ulang. Diharapkan melalui pelatihan ini, peserta dapat menghasilkan teknologi dengan interface yang bermanfaat bagi pengguna dan juga lingkungan.

Selain hard skill di bidang desain, penelitian dan penulisan pada bidang UI/UX, peserta juga akan meningkatkan kompetensi soft skill. Beberapa soft skill penting yang dibutuhkan untuk pekerjaan pada bidang UI/UX seperti design thinking, komunikasi, kerjasama tim, analytical & critical thinking, time management hingga berpikir kreatif.

Program Studi Independen Bersertifikat UI/UX Bootcamp ini akan terdiri dari kegiatan pembelajaran materi per individu dengan melalui cara synchronous dan asynchronous; Alur materi mengacu pada proses kerja UI/UX di industri yang menggunakan pendekatan design thinking. Peserta akan merancang solusi produk melalui lima proses iteratif: empathize, define, ideate, prototype, dan test.

Pada project akhir, peserta akan membuat portofolio berupa prototype Aplikasi Android/iOS. Tema aplikasi yang dijadikan studi kasus pada program ini

berkaitan dengan isu lingkungan, diantaranya renewable energy, climate change dan sustainability. Harapannya, project akhir ini mampu melahirkan aplikasi baru maupun re-design aplikasi yang memberikan dampak positif bagi lingkungan seperti transportasi ramah lingkungan, aplikasi pemantau perubahan iklim, aplikasi gamifikasi pengurangan emisi gas rumah kaca dan lainnya. Project akhir dikerjakan secara berkelompok dengan anggota 4-7 orang. Setiap anggota kelompok mendapatkan tugas dan peran kolaboratif untuk penyelesaian project akhir. Selama pembuatan project, setiap kelompok didampingi oleh dedicated mentor. Mentoring project dijalankan secara berkala baik melalui online meeting, maupun grup diskusi dengan intens.

Setelah selesai program, peserta akan memperoleh Sertifikat Keikutsertaan jika mengikuti minimal 75% kehadiran pada kegiatan pembelajaran. Selain itu, peserta juga akan mendapatkan Sertifikat Kompetensi jika lulus mengikuti setiap ujian yang diberikan.

Kompetensi yang dikembangkan :

1. Soft Skill, yaitu :

- a. Critical & Analytical Thinking
- b. Problem Solving
- c. Kolaborasi
- d. Komunikasi Efektif

2. Hard Skill, yaitu :

- a. UX Researcher merancang dan melaksanakan riset pengalaman pengguna (user experience) untuk mengumpulkan data yang relevan dan menginformasikan pengembangan produk atau layanan.
- b. UI (User Interface) & UX (User Experience) merancang elemen visual dan interaksi antarmuka pengguna. Desain UI berfokus pada aspek estetika, seperti warna dan tipografi, sementara Desain UX menekankan pengalaman pengguna secara menyeluruh. Keduanya penting untuk menciptakan produk digital yang menarik, efisien, dan memuaskan.

- c. UX Writing merancang teks yang efektif dan relevan dalam antarmuka pengguna.

Pada pelaksanaan kegiatan Studi Independen, setiap minggu terdapat kelas pertemuan dengan materi yang disampaikan oleh expert dan juga pertemuan mentoring bersama mentor yang mendampingi sesi mentoring tersebut. Kegiatan tersebut dilaksanakan secara online sesuai dengan jadwal yang sudah terjadwal sebelumnya. Selama kegiatan berlangsung, terdapat beberapa tugas praktik dan juga kuis yang diberikan oleh expert mengenai materi yang telah disampaikan sebelumnya. Setelah penyampaian materi telah terlaksana semua, terdapat final project yang dikerjakan secara berkelompok dengan anggota kelompok yang terdiri dari 5 orang. Selama pengerjaan final project didampingi oleh mentor dengan dilaksanakan pertemuan mentoring setiap 2 kali dalam seminggu. Hasil akhir dari final project tersebut yaitu desain dan prototype sebuah aplikasi baru maupun redesain aplikasi yang sudah ada.

1.2.1 Final Project

Proyek final project dimulai pada tanggal 28 Oktober 2023 - 4 Desember 2023 dengan pembagian kelompok dan penentuan studi kasus yang akan dikerjakan dipilih secara acak oleh mentor. Anggota kelompok final project saat ini berisikan 5 anggota dengan role 1 project lead, 1 researcher, 1 writer, dan 2 design.

Studi kasus yang dijadikan final project ini yaitu pembuatan UI/UX aplikasi penyewaan kendaraan listrik yang diberi nama EV-Go. EV-GO adalah aplikasi penyewaan kendaraan listrik yang menyediakan sepeda, motor, dan mobil listrik untuk memberikan alternatif transportasi yang ramah lingkungan. Fitur Charging Station Finder membantu pengguna menemukan stasiun pengisian daya dengan mudah.

1.2.1.1 Research

Dilakukan wawancara dengan 3 narasumber yang memiliki pengalaman berbeda. Dengan menggunakan metodologi metode kuantitatif dengan teknik wawancara In-Depth Interview berdasarkan kriteria target responden sebagai berikut :

- Berusia 17-50 tahun
- Laki-laki atau perempuan
- Dengan 3 responden yang terdiri dari:
 1. Pengguna yang pernah menggunakan aplikasi serupa
 2. Pengguna yang biasa menggunakan aplikasi Ojek Online
 3. Pengguna yang biasa menggunakan kendaraan pribadi

Berdasarkan hasil wawancara, dapat menghasilkan 3 user persona, 1 affinity diagram, 2 user Journey map, dan solution matrix yang digunakan sebagai acuan pengerjaan desain aplikasi EV-GO.



Gambar 2. User Persona 1 Pengguna Aplikasi Serupa



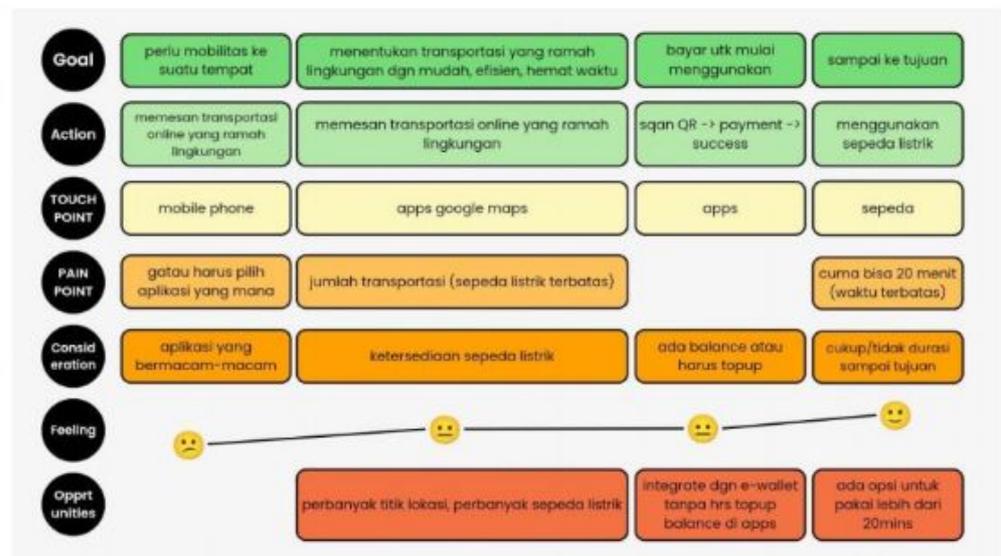
Gambar 3. User Persona 2 Pengguna Aplikasi Ojek Online



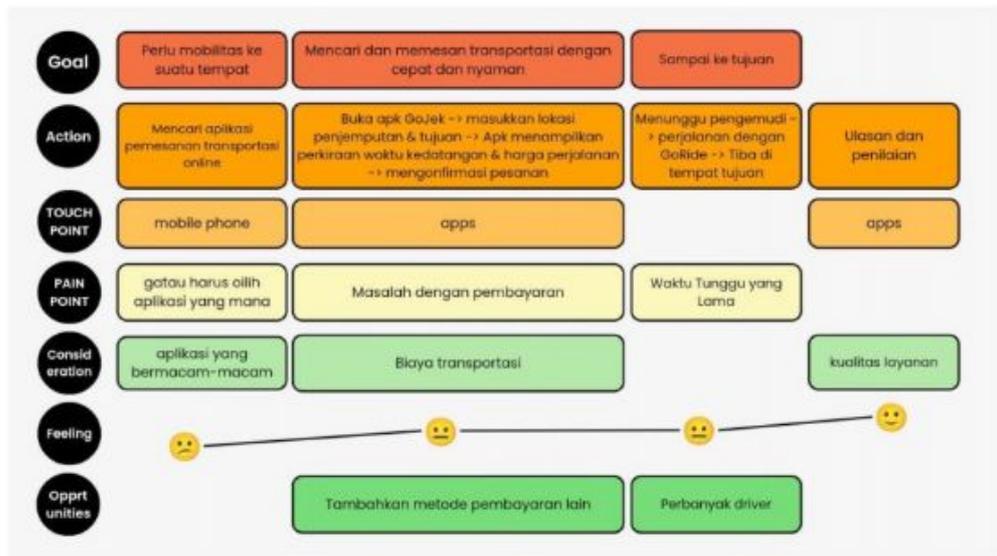
Gambar 4. User Persona 3 Pengguna Kendaraan Pribadi



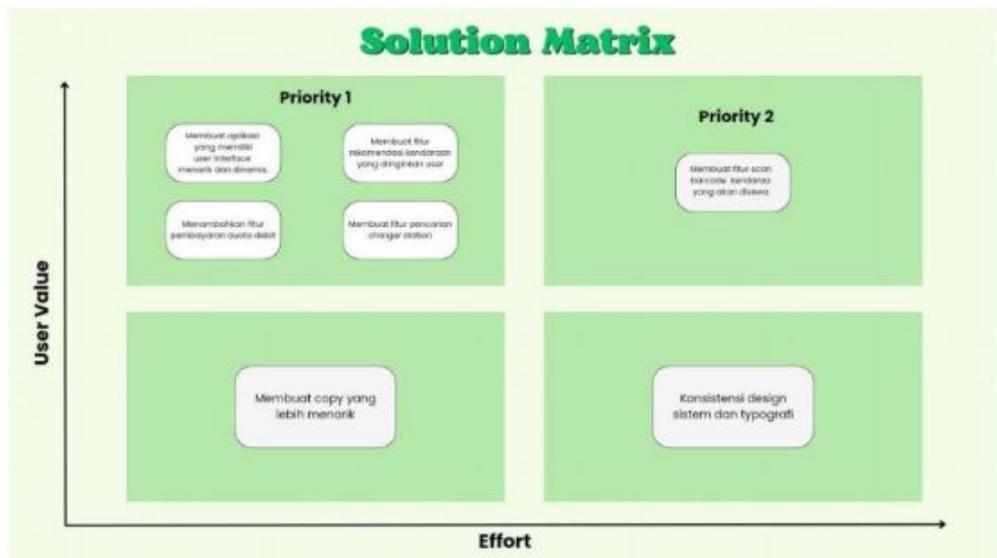
Gambar 5. Affinity Diagram Berdasarkan User Persona



Gambar 6. User Journey Map User Persona 1

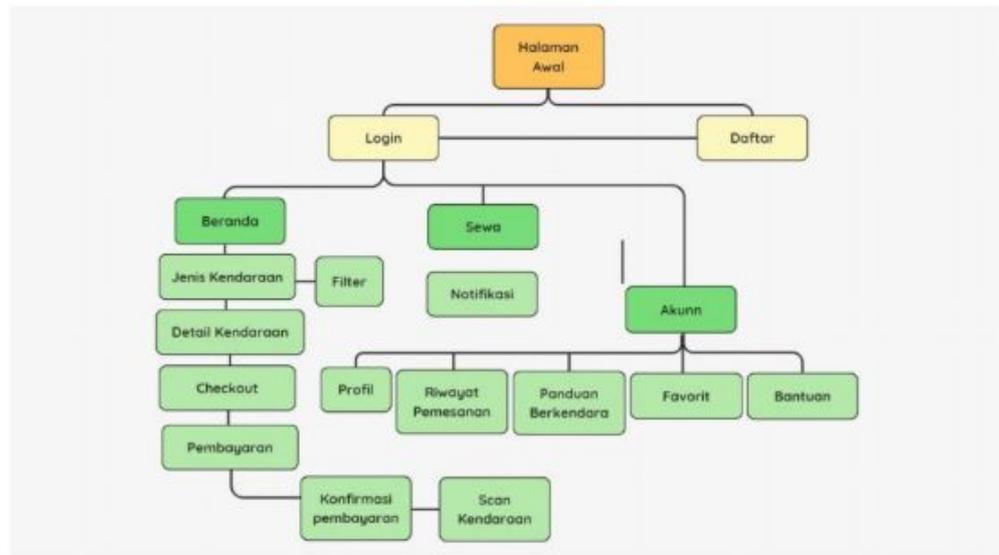


Gambar 7. User Journey Map User Persona 2



Gambar 8. Solution Matrix

Sebagai acuan, gambar di bawah ini merupakan information Architecture dari aplikasi EV-GO. Dalam information architecture berisikan alur informasi dari halaman-halaman yang ada pada aplikasi EV-GO.



Gambar 10. Information Architecture

Gambar di bawah ini merumerupakan style guideline yang berisikan komponen, warna, dan font yang digunakan dalam desain aplikasi EV-GO. Fungsi dari style guideline ini sendiri yaitu untuk mempermudah designer dalam pembuatan desain aplikasi, dan juga agar tidak adanya perbedaan warna, besar huruf dan jenis fontnya, maupun ukuran komponen antar desain halaman.



Gambar 11. Style Guideline

Gambar-gambar di bawah ini merupakan hasil dari proses desain yang telah dikerjakan dan dikembangkan sehingga mendapatkan hasil desain terbaik dan sesuai dengan kaidah UI/UX Design yang mengharuskan untuk menyeimbangkan antara UI design dengan UX design nya agar tidak adanya ketidak seimbangan dalam desain tersebut. Tahapan nya sendiri yaitu dimulai dari pembuatan wireframe atau biasa dikenal dengan sketsa aplikasi, setelah tahapan wireframe selesai barulah dilanjutkan dengan pembuatan desain aplikasi secara detail (high-fi desain) dengan menerapkan style guideline,dan microcopy yang sesuai dengan tone of voice yang telah ditetapkan.

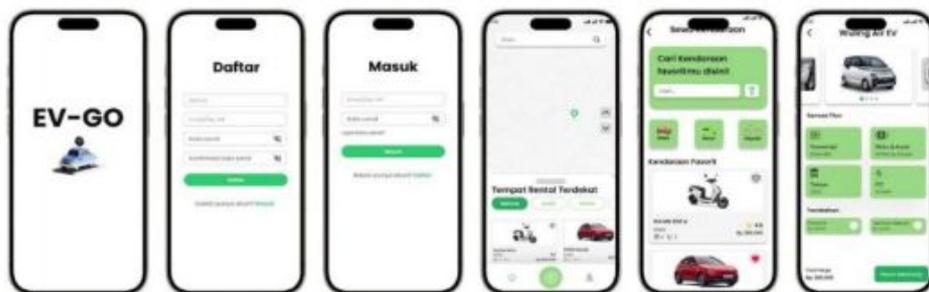
Saat dikerjakan tahapan high-fi desain tersebut nyatanya tidak bisa langsung jadi, melainkan masih ada beberapa revisi yang dilakukan agar desain yang dihasilkan tampak baik dan tidak menyulitkan user dalam pemakaiannya. Dalam pembuatan desain aplikasi ini, tim saya telah melakukan 2 kali revisi desain dari segi tampilan dan juga warna sehingga dihasilkannya desain terbaik yang direpresentasikan sebagai hasil dari pengerjaan final project tim EV-GO.



Gambar 12. Wireframe



Gambar 13. Desain Pertama



Gambar 14. Desain Kedua

Gambar di bawah ini merupakan hasil final design dari keseluruhan desain yang telah dikerjakan dalam final project ini. Dapat dilihat pada gambar desain tersebut sudah seimbang antara UI design maupun UX designnya.



Gambar 15. Final Desain