

LAPORAN AKHIR
MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI SMART FARMING FARMMASTER
DI PT IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan
Program MSIB MBKM

oleh :

Hikmal Akbar / 20052010096



DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2024

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN KEGIATAN PROGRAM STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA

PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI SMART FARMING FARMMASTER
DI PT IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI

Semester VII Tahun Akademik 2023/2024

Disusun oleh :

Hikmal Akbar / 20052010096

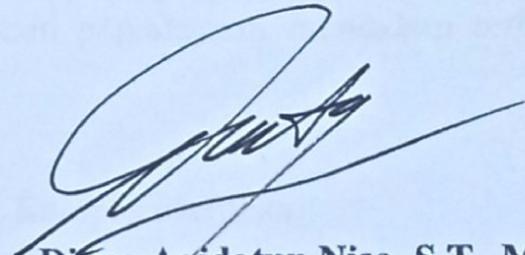
Disetujui oleh :

Pembimbing Lapangan

Dosen Pembimbing


PT. IMPACTBYTE
TEKNOLOGI EDUKASI

Agil Cahyo Priyantono



Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds

NIP. 19900611 201803 2001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Desain Komunikasi visual



Mashurfa, S.T., M.Sn

NIP. 19840512 202121 2004

Abstraksi

Laporan ini merangkum pengalaman magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) di PT Impactbyte Teknologi Edukasi. Fokus proyek adalah desain antarmuka pengguna (UI/UX) untuk aplikasi Smart Farming bernama Farmaster, aplikasi berbasis teknologi yang dirancang untuk membantu petani mengoptimalkan kegiatan pertanian. PT Impactbyte sendiri bergerak di bidang teknologi edukasi, memberikan penekanan pada solusi yang relevan dengan kebutuhan industri pertanian.

Misi dari proyek ini adalah membuat desain yang bisa menghadirkan solusi digital inovatif bagi petani, memungkinkan mereka mengelola kegiatan pertanian dengan lebih efisien. Fokus utama adalah memberikan pengalaman pengguna yang dapat bekerja secara efektif.

MSIB dijalani melalui serangkaian kegiatan belajar mandiri, live sessions, dan mentoring, dengan penerapan prinsip-prinsip desain UI/UX pada proyek Smart Farming. Pencapaian hasil mencakup pengembangan wireframes, user flows, dan prototipe, serta pemahaman mendalam tentang aspek-aspek penting dalam desain antarmuka.

Proses MSIB ini memberikan wawasan mendalam tentang dunia desain UI/UX dan aplikasinya dalam konteks pertanian digital. Kombinasi pembelajaran mandiri, kolaborasi tim, dan penerapan teknologi edukasi menjadi fondasi kuat dalam mencapai tujuan proyek. Kesimpulan umum mencakup apresiasi terhadap nilai mandiri, kolaborasi, dan pemahaman mendalam terhadap tuntutan industri kerja.

Kata Kunci:

UI/UX Design, Smart Farming, Teknologi Edukasi, MSIB, Kampus Merdeka.

Kata Pengantar

Bismillahirrahmanirrahim, dengan penuh syukur dan rasa hormat, saya dengan bangga menyampaikan laporan akhir dari studi independen saya dalam bidang UI/UX Design di PT Impactbyte Teknologi Edukasi. Laporan ini merupakan hasil dari pembelajaran dan perancangan yang telah saya lakukan selama periode ini.

Saya ingin menyatakan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua individu dan pihak yang telah memberikan dukungan dan kesempatan berharga dalam perjalanan studi independen ini. Terutama kepada seluruh tim di PT Impactbyte Teknologi Edukasi yang telah memberikan pembelajaran, bimbingan, dukungan, inspirasi dan evaluasi selama proses ini. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing serta pihak-pihak terkait di institusi pendidikan saya yang telah memberikan panduan dan dorongan dalam mengejar studi independen ini.

Terakhir, harapan saya adalah laporan ini dapat memberikan kontribusi positif bagi PT Impactbyte Teknologi Edukasi dan menjadi bagian integral dari upaya perusahaan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Saya optimis bahwa pengalaman dan pembelajaran yang saya peroleh selama studi independen ini akan terus berkembang dan menjadi bekal berharga dalam karir saya di masa depan. Semoga Allah SWT senantiasa memberkati perjalanan kita semua.

Surabaya, 7 November 2023

Penulis

Hikmal Akbar

Daftar Isi

Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iii
Daftar Gambar	iv
Bab I Pendahuluan	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Lingkup	2
1.3 Tujuan	2
Bab II PT IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI	3
2.1 Struktur Organisasi	3
2.2 Lingkup Project	4
2.3 Deskripsi Project	4
2.4 Jadwal MSIB	5
Bab III PERANCANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI FARMMASTER	6
3.1 Persoalan	6
3.2 Proses Pelaksanaan	6
3.3 Pembelajaran Hal Baru	19
Bab IV Penutup	21
4.1 Kesimpulan	21
4.2 Saran	21
Referensi	v
Lampiran A. <TOR>	A-1
Lampiran B. Log Activity	B-1
Lampiran C. <Dokumen Teknik>	C-1

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Logo Skilvul	2
Gambar 2.1 Struktur Organisasi Perusahaan Skilvul	3
Gambar 3.1 Proses Pengerjaan Tugas	6
Gambar 3.2 Materi pembelajaran pada website skilroom	6
Gambar 3.3 Referensi UI/UX Design	7
Gambar 3.4 Kegiatan Live Session melalui zoom	7
Gambar 3.5 Brief Tugas di website Skilroom	8
Gambar 3.6 Pexels, Tempat mencari aset dan referensi	8
Gambar 3.7 Tugas Kelompok UI Landing page	9
Gambar 3.8 Tugas Individu UI/UX Daily Life	9
Gambar 3.9 Tugas Webinar Individu creative CV	10
Gambar 3.10 proses asistensi mentor melalui zoom	10
Gambar 3.11 proses pengumpulan tugas di website skilroom	11
Gambar 3.12 proses UX research di figjam	11
Gambar 3.13 kumpulan pain point di figjam	12
Gambar 3.14 kumpulan gain point di figjam	12
Gambar 3.15 pengelompokan affinity diagram di figjam	13
Gambar 3.16 beberapa ide solusi permasalahan	13
Gambar 3.17 userflow fitur pemantauan cuaca	14
Gambar 3.18 sketsa digital / wireframe di figma	14
Gambar 3.19 moodboard di pinterest	15
Gambar 3.20 high fidelity UI design	15
Gambar 3.21 sketsa logo branding Farmaster	16
Gambar 3.22 alternatif branding aplikasi	16
Gambar 3.23 alur prototype aplikasi Farmaster di figma	17
Gambar 3.24 Usability testing melalui zoom	17
Gambar 3.25 proses pengerjaan presentasi akhir di canva	18
Gambar 3.26 proses perekaman presentasi akhir	18
Gambar 3.27 Ux case study di medium	19