

## Lampiran A. TOR



### Term of Reference

#### Skilvul #Tech4Impact: UI/UX Design

##### **Latar Belakang**

Program Studi Independen Skilvul #Tech4Impact terdiri atas pembelajaran individu dan *capstone project* yang dilakukan dalam tim multidisiplin. Para mahasiswa memilih satu (1) dari tiga (3) *learning paths* yang ditawarkan dalam program Studi Independen Skilvul #Tech4Impact yaitu *2D Animation, Full-Stack Web Development*, dan *UI/UX Design*.

Secara *soft-skills*, Kurikulum pembelajaran Studi Independen Skilvul #Tech4Impact mengacu pada UNICEF 12 *Core Life Skills*, yaitu mencakup 12 keterampilan dasar yang dibutuhkan di Abad 21 (*21st Century Skills*) – *empathy, participation, respect for diversity, communication, resilience, self-management, decision making, negotiation, cooperation, problem solving, critical thinking, and creativity*.

Terkait *hard-skills*, mahasiswa pada *learning track UI/UX Design* akan mempelajari beberapa materi yang mencakup *Introduction to UI/UX, Design Thinking, User Experience Design, User Interface Designing and Prototyping, dan Research and Usability Testing*. Di akhir pembelajaran, mahasiswa akan membuat proyek akhir berdasarkan tantangan yang sudah dipilih secara berkelompok.

Skilvul bersama Kampus Merdeka berusaha meningkatkan kompetensi mahasiswa untuk menjadi talenta digital siap kerja, melalui pembekalan Keterampilan Abad-21 dan teknologi digital. Pembelajaran yang akan ditempuh selama 5 bulan ini terdiri dari 900 jam pembelajaran yang dapat dikonversi menjadi 20 sks.



### **Tujuan Program**

1. Meningkatkan tingkat *employability* dan kesiapan kerja dengan memperlengkapi mahasiswa dengan *21st Century Skills* dan keterampilan digital;
2. Membuka koneksi lulusan program kepada Skilvul *Hiring Partners* untuk kesempatan kerja;
3. Membantu pemerintah, organisasi internasional, dan perusahaan teknologi digital untuk menyelesaikan masalah sosial melalui inovasi digital;
4. Memperkuat ekosistem *social impact* di Indonesia.

### **Peserta**

Peserta Skilvul #Tech4Impact: UI/UX *Design* berjumlah **350 orang**. Detail peserta Skilvul #Tech4Impact: UI/UX *Design* dapat dilihat pada link [LoA Mahasiswa](#) berikut.

### **Detail Kegiatan**

<b><u>Kegiatan</u></b>	<b><u>Tanggal Kegiatan</u></b>
National Onboarding	14 Agustus 2023
Onboarding Skilvul	15 Agustus 2023
Group, Class and Mentor Announcement	19 - 20 Agustus 2023
Live Class Session	21 Agustus - 4 November 2023
Self-Learning	11 September - 3 November 2023
Webinar: Managing Group Dynamic	13 September 2023
Webinar: CV & Interview Preparation	18 Oktober 2023
Webinar: Creative Problem Solver	1 November 2023



Webinar: Getting Job in UI/UX Design	4 November 2023
Webinar: UI/UX in The Daily Basis	15 November 2023
Webinar: Business Mindset For Entrepreneur	22 November 2023
Final Project Submission	2 Desember 2023
Webinar: Pitching Preparation	6 Desember 2023
Demo Day	19 Desember 2023

### **Silabus dan Panduan Konversi SKS**

Informasi lebih detail mengenai silabus dan panduan konversi SKS dapat dilihat pada [dokumen](#) berikut.

### **Detail Challenge**

<b>No</b>	<b>Challenge</b>	<b>Detail Challenge</b>
1	Rendahnya Literasi Digital	<a href="https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge-rendahnya-literasi-digital-2023">https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge-rendahnya-literasi-digital-2023</a>
2	<i>Artificial Intelligence</i> untuk Sektor Pariwisata	<a href="https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge-artificial-inteligen-untuk-sektor-pariwisata-2023">https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge-artificial-inteligen-untuk-sektor-pariwisata-2023</a>
3	Hidup Sehat di Era Teknologi	<a href="https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge-hidup-sehat-di-era-teknologi-2023">https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge-hidup-sehat-di-era-teknologi-2023</a>
4	Mengatasi <i>Food Waste</i>	<a href="https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge-mengatasi-food-waste-2023">https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge-mengatasi-food-waste-2023</a>
5	<i>Finance and Investment</i>	<a href="https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge-finance-and-investment-2023">https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge-finance-and-investment-2023</a>
6	Minimnya <i>Entrepreneur</i>	<a href="https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge-minimnya-entrepreneur-2023">https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge-minimnya-entrepreneur-2023</a>



7	<i>Smart Farming</i>	<a href="https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge-smart-farming-2023">https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge-smart-farming-2023</a>
---	----------------------	---

**Penutup**

Demikianlah Term of Reference Program Skilvul #Tech4Impact: UI/UX *Design* ini kami buat. Kami harap semua pihak dapat bekerjasama demi kesuksesan program ini. Jika ada pertanyaan, silahkan hubungi kami melalui [program@skilvul.com](mailto:program@skilvul.com).

## Bab II Aktivitas Mingguan

Minggu	Kegiatan
1	<p>Selama seminggu ini, dalam program studi independen tentang UI/UX di Skilvul, saya telah mengalami serangkaian pengalaman berharga. Pada hari Senin, saya mengikuti onboarding nasional MSIB melalui YouTube karena masalah akses ke Zoom. Meskipun ada gangguan dalam livechat YouTube, acara berjalan lancar dan membantu saya mempersiapkan diri untuk rangkaian kegiatan MSIB kedepannya.</p> <p>Kemudian, pada hari Selasa, saya mengikuti onboarding Skilvul yang sangat informatif. Saya belajar tentang coding bootcamp Skilvul yang akan membekali saya dengan keterampilan digital. Saya berkesempatan bertemu mentor utama UI/UX dalam sesi Zoom yang memberikan panduan mengenai pembelajaran, mulai dari self learning hingga mentoring. Pada hari Rabu, saya belajar mandiri melalui Skilroom, mendalami materi UI/UX serta silabus yang telah dijelaskan pada onboarding sebelumnya.</p> <p>Keseruan berlanjut pada hari Jumat dengan sosialisasi pengisian logbook dan pre-test dari Skilvul. Saya berhasil menjawab pre-test dengan baik berkat materi yang rinci dan mudah dimengerti. Pembelajaran ini memberikan dampak positif dalam hidup saya. Saya merasa keterampilan dasar UI/UX saya meningkat. Saya juga telah mencoba membuat ui sendiri. Dengan begitu, pembelajaran UI/UX dari Skilvul bisa berguna untuk karir saya di bidang digital kedepannya.</p>
2	<p>Pada minggu kedua studi independen ini saya mendapatkan ilmu yang luar biasa banyak. Hari Senin, saya mengikuti live class tentang pengenalan UI/UX oleh instruktur Kak Dendy Adi Nirwana. Materi yang disampaikan meliputi konsep dasar UI dan UX, serta pentingnya peran keduanya dalam era transformasi digital. Saya juga diperkenalkan pada beberapa alat seperti</p>

	<p>Figma, Notion, Miro, dan Zeplin yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.</p> <p>Kemudian pada hari Selasa, melalui video di Discord, saya belajar sendiri tentang penggunaan Figma, termasuk operasi, pintasan keyboard, dan plugin. Video praktik penggunaan Figma dalam pembuatan website memberi persiapan untuk live class di hari Rabu.</p> <p>Rabu menjadi puncak pembelajaran, di mana Kak Dendy menjelaskan secara mendalam tentang Figma 101. Kami memahami keunggulan dan kekurangan Figma, cara login, dan cara mendapatkan fitur profesional melalui rencana pendidikan. Materi juga mencakup pengenalan tool, gaya, grid, efek, tipografi, dan warna di Figma, serta cara membuat prototype.</p> <p>Kamis, dalam sesi mentoring, saya bertemu mentor Kak Agil Cahyo Priyantono. Kami membahas topik challenge yang saya pilih, yaitu smart farming, dan dilanjutkan dengan diskusi materi sebelumnya. Mentor juga memberikan tutorial Figma dan Figjam, dan kami praktek langsung.</p> <p>Pada Jumat, di acara MSIB, saya mempelajari dampak tiga dosa terhadap kesehatan mental, memberi wawasan yang berharga. Dan sedikit self learning.</p> <p>Dalam minggu ini, pemahaman saya tentang cara menggunakan figma telah meningkat dan diharapkan dapat menjadi alat baru dalam berkarya.</p>
3	<p>Pada minggu ketiga ini, saya meraih banyak pengetahuan penting. Hari Senin, dalam live class UI Design Crash Course, saya belajar tentang local style, plugin Figma, dan pentingnya design system. Demonstrasi langsung di Figma membantu pemahaman saya.</p> <p>Selasa, saya fokus pada pembelajaran mandiri melalui YouTube mengenai Local Style, Plugin, dan Design System. Ini menguatkan pemahaman saya tentang konsistensi desain UI/UX dan efisiensi dengan plugin Figma.</p> <p>Rabu, saya mengikuti live class UI design untuk landing page. Saya</p>

	<p>memahami konsep-konsep penting dalam pembuatan landing page, dan pelajaran praktis di Figma sangat bermanfaat.</p> <p>Kemudian, Kamis, dalam sesi mentoring bersama Kak Agil, kami membahas materi sebelumnya dan mendalami konsep atomic design. Diskusi kelompok tentang tugas landing page.</p> <p>Jumat, saya mulai mengerjakan tugas landing page dengan teman-teman, saya mengerjakan bagian navbar dan hero section. Pengalaman ini meningkatkan keterampilan desain UI/UX saya.</p> <p>Dampaknya terasa dalam pemahaman yang lebih mendalam tentang desain berkualitas dan kemampuan praktis dalam Figma. Saya merasa lebih siap untuk merancang antarmuka yang efektif dan estetis. Pembelajaran ini tak hanya bermanfaat dalam studi, tapi juga dalam proyek dan karier. Dalam kehidupan sehari-hari, saya dapat menerapkan prinsip-prinsip UI/UX untuk menciptakan pengalaman digital yang lebih baik.</p>
4	<p>Pada minggu keempat studi UI/UX di Skilvul, saya fokus pada pengembangan estetika UI/UX. Hari Senin, saya memperbaiki dan mempercantik tampilan hero section dan navbar dalam tugas pembuatan landing page. Saya juga menambahkan aset vektor. Tantangan utama adalah bekerja sendiri karena kelompok sedang berhalangan.</p> <p>Hari Selasa, dalam sesi mentoring, Kak Agil memberikan umpan balik konstruktif tentang tugas landing page. Ini membantu kami memahami potensi perbaikan dalam desain kami.</p> <p>Hari Rabu, kami berhasil menyelesaikan landing page dengan baik. Pengalaman ini memperkuat kemampuan kerja tim dan pemahaman tentang desain UI/UX.</p> <p>Kemudian, pada hari Kamis, saya melakukan evaluasi mandiri terhadap hasil tugas kelompok saya. Saya mengidentifikasi banyak area yang dapat ditingkatkan dalam desain landing page.</p> <p>Jumat, saya belajar mandiri tentang pembuatan prototype dengan Figma, meskipun masih ada tantangan dalam mengatur animasi perpindahan.</p>

	<p>Dampaknya adalah peningkatan keterampilan desain UI/UX, keterampilan bekerja secara mandiri, serta kemampuan dalam menciptakan prototipe interaktif. Saya merasa lebih percaya diri dalam merancang antarmuka yang efektif dan estetis. Dalam kehidupan sehari-hari, saya dapat mengaplikasikan pemahaman ini dalam setiap proyek desain digital, menciptakan pengalaman yang lebih baik untuk pengguna.</p>
5	<p>Minggu kelima studi UI/UX di Skilvul memberikan pengalaman pembelajaran yang sangat berharga. Hari Senin, saya memahami prinsip-prinsip Desain Visual seperti tipografi, warna, kontras, dan proporsi melalui Adobe Illustrator. Pembelajaran ini membantu saya menciptakan desain yang estetis dan efektif.</p> <p>Selasa, saya fokus pada Interaction Design, belajar prinsip animasi dan responsivitas untuk menciptakan pengalaman pengguna yang menarik dan dinamis.</p> <p>Rabu, webinar Manajemen Dinamika Kelompok memberi wawasan tentang pengelolaan konflik dan emosi dalam kelompok, keterampilan yang bermanfaat dalam kolaborasi tim.</p> <p>Kamis, sesi mentoring dengan Kak Agil memberikan masukan yang membangun untuk perbaikan desain landing page. Kami juga berlatih membuat style dan auto layout di Figma, meningkatkan kemampuan desain.</p> <p>Jumat, saya mempersiapkan diri dengan mempelajari User Research, metode wawancara, survei, dan observasi untuk memahami pengguna produk.</p> <p>Pembelajaran Interaction Design menjadi yang paling berkesan, memungkinkan saya menciptakan pengalaman pengguna yang menarik. Saya juga meningkatkan keterampilan desain visual dan manajemen kelompok. Dampaknya adalah pemahaman UI/UX yang lebih baik, kemampuan desain yang ditingkatkan, serta keterampilan manajemen kelompok yang akan membantu dalam proyek-proyek masa depan. Saya dapat mengaplikasikan pengetahuan ini untuk menciptakan desain yang lebih baik dan</p>

	bekerja lebih efektif dalam tim.
6	<p>Minggu keenam studi UI/UX di Skilvul membawa sejumlah pengalaman berharga. Hari Senin, saya mengerjakan tugas individu yang mendorong pemahaman saya tentang keberadaan UI/UX dalam kehidupan sehari-hari. Ini memungkinkan saya memberikan lima contoh yang jelas dan penjelasan yang terkait dengan UI/UX.</p> <p>Selasa, saya berkolaborasi dengan kelompok dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh tim Skilvul. Diskusi lancar melalui WhatsApp dan FigJam memastikan kelompok kami bekerja terkoordinasi dengan baik.</p> <p>Rabu, saya berhasil menyelesaikan kuis midterm assessment dengan baik. Ini menunjukkan pemahaman yang solid dari pembelajaran sebelumnya.</p> <p>Kamis, dalam mentoring ke-5, Kak Agil memberi pemahaman lebih lanjut tentang tugas yang belum jelas, serta konsep Design Thinking dan teori Double Diamond. Sesi ini informatif dan membantu memperbaiki tugas UX Research kami.</p> <p>Jumat, saya melanjutkan dengan desk research sesuai dengan rencana UX Research. Aktivitas ini mempersiapkan pertemuan pada hari Sabtu dan memperkuat kemampuan saya dalam mengevaluasi sumber daya secara efisien.</p> <p>Pembelajaran paling berkesan adalah konsep Design Thinking dan teori Double Diamond yang membuka wawasan dalam pendekatan desain. Tantangan utama adalah memastikan pemahaman konsep yang abstrak ini. Skill yang meningkat termasuk pemahaman UI/UX yang lebih dalam dan kemampuan riset yang lebih baik. Dampaknya adalah bahwa saya dapat mengaplikasikan pemahaman ini dalam desain produk atau layanan di kehidupan nyata, meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Ini juga memperkuat kemampuan berkolaborasi dalam tim.</p>
7	Minggu ketujuh dalam studi UI/UX di Skilvul membawa berbagai pengalaman berharga. Hari Senin, saya belajar tentang Design

	<p>Thinking, fokus pada tahap "Define". Saya melakukan riset sekunder dengan menonton video pertanian modern. Kegiatan ini berjalan lancar berkat akses internet yang memudahkan mencari sumber informasi.</p> <p>Selasa, bersama kelompok 72, kami mengevaluasi aplikasi Smart Farming dan menganalisis masalah serta harapan pengguna. Ini memperkaya tugas Define Secondary Research kami. Pencarian aplikasi berjalan lancar karena banyaknya pilihan yang ada.</p> <p>Rabu, kelompok 72 menyelesaikan tugas Define Secondary Research dengan mengumpulkan hasil riset, termasuk video, aplikasi, artikel berita, website, data analitik, dan studi kasus jurnal. Kami memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang Smart Farming.</p> <p>Kamis, dalam mentoring ke-6, Kak Agil menjelaskan lebih detail tentang Design Thinking, terutama tahap Define dan Ideate. Kami menerima masukan untuk menambahkan kesimpulan pada tiap poin Secondary Research. Mentoring ini sangat membantu karena materi yang disampaikan Kak Agil sangat jelas.</p> <p>Jumat, saya belajar mandiri tentang materi Ideate untuk persiapan live class Sabtu. Saya mencoba mengaplikasikan konsep Ideate pada tugas Define Secondary Research yang sudah kami kumpulkan. Tantangan terbesar adalah mencari ide yang tepat dengan pemikiran kelompok, bukan individu. Dampaknya adalah peningkatan pemahaman Design Thinking, kemampuan riset, dan kolaborasi dalam kelompok. Saya dapat mengaplikasikan pemahaman ini dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan secara bermusyawarah dalam kehidupan sehari-hari serta dalam proyek UI/UX di masa depan.</p>
8	<p>Minggu kedelapan dalam studi UI/UX di Skilvul telah membawa sejumlah pengalaman yang berharga. Hari Senin, saya dan kelompok 72 menyelesaikan tugas Define dengan mengumpulkan masalah dan harapan dari tugas research sebelumnya. Kegiatan ini berjalan lancar berkat riset yang teliti minggu lalu. Selasa, kami</p>

	<p>meneruskan tugas Define dengan membuat Affinity Diagram dan How Might We. Melalui diskusi kelompok, kami berhasil mengelompokkan masalah menjadi kategori-kategori umum dan merumuskan pertanyaan How Might We yang mewakili masalah-masalah tersebut. Rabu, kami mengerjakan tugas Ideate dengan fokus pada Solution Idea dan Prioritization Idea. Kelompok kami membuat solusi atas pertanyaan How Might We yang telah dirumuskan sebelumnya. Kami juga memilih ide yang layak dieksekusi dengan mempertimbangkan tingkat kesulitan dan nilai yang dihasilkan. Kamis, dalam mentoring ke-7, Kak Agil memberikan penjelasan yang membantu mengenai Userflow dan memberikan masukan pada tugas Define dan Ideate. Jumat, saya menjalani kuis Pre-Test Final Project UI/UX Design sebagai persiapan untuk live session Sabtu. Dampak yang paling nyata adalah peningkatan pemahaman tentang UI/UX dan kemampuan berkolaborasi dalam kelompok. Skill yang meningkat mencakup pemecahan masalah, analisis, dan perencanaan. Pengetahuan ini dapat saya aplikasikan dalam proyek UI/UX di masa depan dan juga dalam pengambilan keputusan sehari-hari yang lebih berorientasi pada pengguna.</p>
9	<p>Minggu kesembilan dalam studi UI/UX di Skilvul memberikan pengalaman yang bermanfaat.</p> <p>Hari Senin, saya mendesain beberapa logo untuk aplikasi smart farming kelompok saya, membuat pilihan typeface dan warna, serta menetapkan nama aplikasi "Farmaster." Dalam proses ini, kemampuan desain logo saya menjadi aset penting.</p> <p>Selasa, saya memindahkan desain logo ke Figma dan mulai membuat desain sistem, termasuk warna dan tipografi. Proses ini membantu saya memahami pentingnya konsistensi desain dan persiapan untuk tugas mingguan.</p> <p>Rabu, bersama kelompok, kami mulai membuat wireframe aplikasi smart farming. Saya fokus pada wireframe tutorial. Ini adalah tantangan yang menyenangkan, mengutamakan tata letak UI, dan</p>

	<p>berjalan dengan baik karena kolaborasi dalam kelompok.</p> <p>Kamis, dalam mentoring ke-8, Kak Agil mengulas desain sistem yang telah dibuat, memberikan masukan, dan melatih kami dalam pembuatan layout grid, image, icon, dan button di Figma. Sesi ini memberi pemahaman yang lebih mendalam tentang desain sistem.</p> <p>Sabtu, dalam live session, kami mempelajari UI components dan praktek membuat beragam button dengan berbagai state. Pengalaman ini membantu meningkatkan pemahaman tentang komponen UI dan desain responsif.</p> <p>Tantangan dalam pembelajaran adalah menjaga konsistensi desain dalam design system dan memastikan kerjasama kelompok berjalan lancar. Skill yang meningkat mencakup desain grafis, keterampilan Figma, dan pemahaman mendalam tentang desain sistem. Dampaknya adalah kemampuan saya untuk menciptakan desain yang konsisten dan efektif. Saya dapat menerapkan pembelajaran ini dalam desain UI/UX di masa depan serta dalam proyek dan keputusan sehari-hari yang membutuhkan pandangan UI/UX.</p>
10	<p>Pada minggu kesepuluh dalam studi UI/UX di Skilvul, saya menghadapi sejumlah pengalaman berharga.</p> <p>Hari Senin, saya memperluas desain sistem kelompok saya dengan fokus pada button. Saya menciptakan banyak variasi button dalam aspek warna, ukuran, dan style. Mengatur semuanya dalam tabel dan mengubahnya menjadi komponen memudahkan penggunaan dalam proyek UI. Kemampuan ini membantu saya memahami bagaimana mengelola dan merancang desain sistem dengan efektif.</p> <p>Selasa, saya melanjutkan proyek UI yang perlu segera diselesaikan dengan menambahkan halaman fitur dan artikel. Saya memanfaatkan icon flat dan warna dominan hijau untuk meningkatkan estetika tampilan. Saya juga menulis artikel singkat tentang hidroponik. Tantangan di sini adalah menyelesaikan tugas ini seorang diri, tetapi itu juga membantu saya mengasah keterampilan desain individual.</p>

	<p>Rabu, saya menghadiri workshop soft skill tentang pembuatan CV dan wawancara. Materi ini memberi pemahaman tentang cara membuat CV yang efektif dan bagaimana menjawab pertanyaan dalam wawancara. Keterampilan ini akan membantu dalam mencari pekerjaan di masa depan.</p> <p>Kamis, dalam mentoring ke-9, saya mempelajari tentang UI components dan cara mengatur button dengan berbagai variasi. Kak Agil memberikan panduan yang jelas tentang menghindari kesalahan dalam penggunaan komponen. Ini meningkatkan pemahaman tentang komponen UI dan bagaimana mengelolanya dengan benar.</p> <p>Sabtu, dalam live session, saya belajar tentang prototyping dan usability testing. Sesi ini memberi wawasan tentang penggunaan berbagai aplikasi prototyping dan pentingnya usability testing dalam merancang UI/UX yang efektif.</p> <p>Pembelajaran yang paling berkesan adalah dalam workshop soft skill, di mana saya memperoleh pengetahuan tentang pembuatan CV dan persiapan wawancara, keterampilan yang akan saya butuhkan dalam karier saya nanti. Tantangan dalam pembelajaran adalah menyelesaikan tugas UI individu dengan progres 50%, yang membutuhkan disiplin diri. Skill yang meningkat termasuk manajemen design system, desain UI/UX, serta keterampilan soft skill untuk masa depan. Dampaknya adalah bahwa saya lebih percaya diri dalam mencari pekerjaan dan saya mampu menciptakan desain yang lebih efektif. Saya bisa mengaplikasikan pembelajaran ini dalam kehidupan sehari-hari saya dengan mengelola proyek desain dan berbicara dalam situasi wawancara kerja.</p>
11	<p>Minggu 11, saya fokus pada pengembangan UI/UX aplikasi smart farming bersama kelompok. Hari Senin, saya melakukan penyesuaian UI di bagian login dan menambahkan search bar untuk fitur perkiraan cuaca dan artikel. Meskipun berhadapan dengan kendala mengerjakan sendirian, saya mampu</p>

	<p>menyelesaikan tugas ini sendiri dengan lancar. Hari Selasa, mengikuti mentoring tambahan bersama kak Agil, yang mengevaluasi UI design kelompok dan memberikan solusi untuk permasalahan yang dihadapi. Rabu, bersama kelompok, kami mulai mengerjakan prototyping menggunakan fitur Figma, menambahkan animasi untuk mempercantik aplikasi sesuai dengan userflow yang telah dibuat. Proses ini berjalan lancar dengan partisipasi semua anggota kelompok. Hari Kamis, di mentoring ke-10, kami diajak praktek membuat card di Figma dan mempelajari pembuatan prototype yang benar, termasuk penggunaan smart animation. Live session hari Sabtu, dengan kak Dendy, membahas persiapan dan pelaksanaan usability testing, memberikan wawasan mendalam. Keseluruhan pengalaman ini meningkatkan pemahaman UI/UX, skill desain, dan kemampuan kerja tim saya. Dampaknya terlihat dalam kemampuan saya menyusun UI yang efektif dan prototyping yang memikat. Pelajaran ini juga relevan untuk kehidupan sehari-hari, terutama dalam memahami kebutuhan pengguna dan menciptakan solusi desain yang optimal.</p>
12	<p>Minggu 12, fokus saya pada peningkatan diri dalam UI/UX dengan sejumlah kegiatan. Hari Senin, saya mengembangkan CV menggunakan Adobe Illustrator, menambahkan pengalaman magang dan organisasi, serta memperbaiki foto profil. Tugas ini sebagai penilaian setelah webinar soft skill dua minggu lalu berjalan lancar, menunjukkan kemajuan dalam penguasaan desain CV. Selanjutnya, pada hari Selasa, saya mempersiapkan tugas usability testing dengan membuat pertanyaan awal dan akhir, serta mencari responden. Tantangan muncul karena beberapa teman sibuk, namun saya berhasil mengatasi dan memahami materi dari live session sebelumnya. Hari Rabu, mengikuti webinar Creative Problem Solver membawa pemahaman baru dalam menyelesaikan masalah dengan ide kreatif menggunakan teori fishbone. Materi ini terasa berguna dan mendukung masa depan. Mentoring ke-11 pada hari Kamis, bersama kak Agil, membahas persiapan usability</p>

	<p>testing kelompok saya, dengan saran yang membangun. Saya juga mendapatkan wawasan tentang timeline presentasi akhir, mempersiapkan kelompok untuk hasil terbaik. Live session persiapan karir hari Sabtu menjadi puncak minggu, dengan pembelajaran tentang tahapan menjadi UI/UX designer, pentingnya CV, portofolio, dan personal branding. Sharing pengalaman mentor, termasuk kak Agil, memberikan perspektif berharga untuk karir ke depan. Semua pembelajaran ini meningkatkan keterampilan desain, problem-solving, dan persiapan karir saya, memperkaya pemahaman UI/UX, serta memberikan dampak positif pada kehidupan sehari-hari saya.</p>
13	<p>Pada minggu ke-13 studi independen UI/UX, saya fokus belajar mandiri. Senin, saya mempersiapkan diri dengan memahami UX case study, mengeksplorasi tantangan dan solusi dari studi kasus desain UI/UX. Selanjutnya, saya mereview kembali materi UI/UX di Skilvul pada Selasa, memperbarui pengetahuan saya untuk menghadapi final quiz Rabu. Dengan lancar, saya menyelesaikan ujian yang mencakup materi dari awal hingga usability testing. Kamis, saya mengerjakan laporan akhir MBKM, meski lupa mengikuti mentoring ke-12. Jumatsaya belajar state button dalam desain UI/UX dengan memanfaatkan sumber daya online. Pembelajaran yang paling berkesan adalah memahami UX case study dan mengasah keterampilan UI/UX melalui tutorial. Tantangan melibatkan kelupaan dalam jadwal kegiatan, namun itu diatasi dengan sukses. Skill yang meningkat termasuk pemahaman UX case study dan keterampilan mengimplementasikan state button. Dampaknya terlihat dalam kemampuan saya menyikapi tantangan desain dan penerapan UI/UX dalam proyek aplikasi kelompok saya. Pengalaman ini memberi saya landasan kuat untuk berkarir dalam desain UI/UX.</p>
14	<p>Minggu ke-14 studi UI/UX dimulai dengan eksplorasi tren terkini melalui Dribbble dan YouTube, menginspirasi peningkatan proyek akhir kelompok. Hari selanjutnya, fokus pada perbaikan</p>

	<p>konsistensi UI/UX, menyesuaikan elemen desain dengan teliti. Pada Rabu, webinar karir oleh kak Paska memberikan wawasan branding LinkedIn, membangun portofolio di Framer dan Notion, serta strategi menjawab pertanyaan HRD. Kegiatan mentoring pada hari Kamis mengajarkan penulisan studi kasus sesuai dengan proyek smart farming kami dan merekomendasikan penggunaan Medium untuk berbagi pengetahuan. Pada Jumat, melanjutkan menulis studi kasus di Medium mengasah keterampilan komunikasi dan memberikan kesempatan untuk berbagi pengalaman dengan audiens lebih luas. Pembelajaran yang paling berkesan adalah identifikasi tren UI/UX terkini dan aplikasinya dalam proyek, sementara tantangan terbesar muncul dalam memastikan konsistensi UI/UX. Skill penulisan dan komunikasi meningkat, dampaknya dirasakan dalam kemampuan merinci informasi dengan jelas. Selain itu, pengalaman menulis studi kasus di Medium memberikan keahlian untuk berkontribusi pada pengetahuan industri dan menginspirasi audiens yang lebih luas.</p>
15	<p>Minggu ke-15 senin, saya fokus pada penulisan case study UI/UX, menambahkan tahapan Define dan Ideate dengan merinci permasalahan serta memilih ide yang layak. Proses ini berjalan lancar dengan panduan dari Skilvul. Selasa, seminar "Self Helping, Self Healing" di YouTube memberikan wawasan motivasi dan cara menghadapi kesulitan, menjadi tambahan pengetahuan berharga. Rabu, webinar "Pitching Preparation" membuka pemahaman tentang pitching, melibatkan contoh presentasi, dan menemukan poin penting. Kamis, mentoring ke-14, Kak Agil mereview progres case study, mendapatkan panduan untuk memasukkan media pendukung di Medium, memberikan manfaat besar dalam pengembangan case study. Jumat, menerapkan ilmu dari mentoring, saya melanjutkan penulisan case study sambil menambahkan prototype UI/UX dan elemen visual. Peningkatan skill penulisan, pemahaman UI/UX, dan desain tampak signifikan, memberikan dampak positif dalam kemampuan berpikir kreatif,</p>

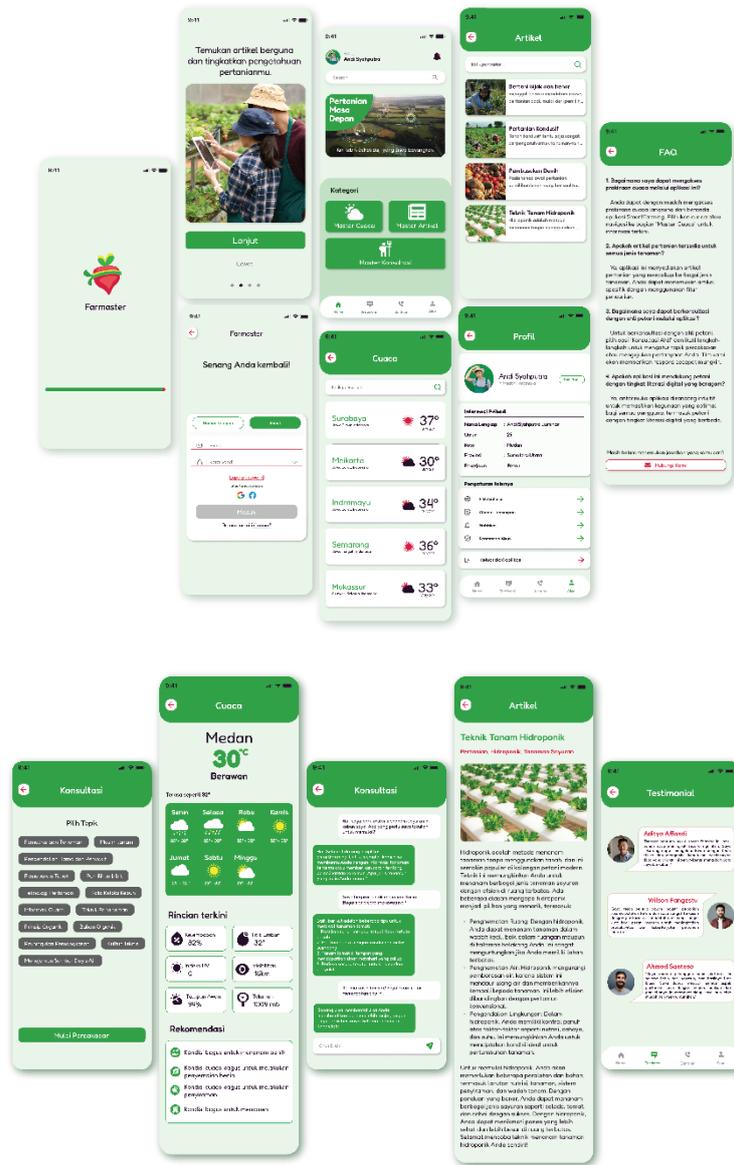
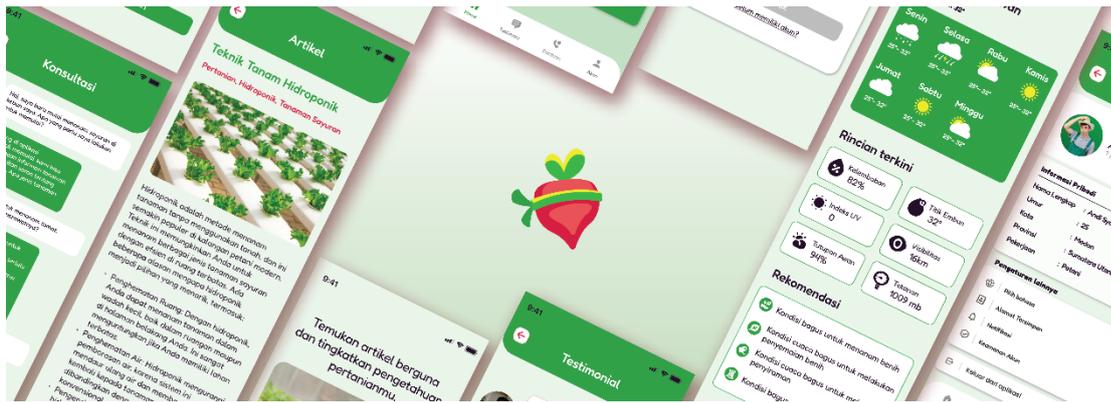
	mengatasi tantangan, serta mengaplikasikan pembelajaran dalam proyek akhir.
16	Minggu ke-16 saya fokus pada pengerjaan UI/UX aplikasi Smart Farming "Farmaster" di Figma. Pada hari Senin, saya menambahkan fitur FAQ dan halaman "Hubungi Kami" untuk meningkatkan interaksi pengguna. Selanjutnya, pada hari Selasa, saya mengimplementasikan fitur konsultasi dengan petani profesional, menyusun tombol dan fitur chat serta melakukan prototyping. Pada hari Rabu, saya melakukan uji coba aplikasi ke petani sungguhan, memberikan tugas dan mengamati kebingungan mereka untuk mendapatkan umpan balik. Hari Kamis, bersama kelompok, kami membuat presentasi akhir menggunakan Canva dengan peran saya dalam membuat problem statement dan render high-fidelity design UI/UX. Pada Jumat, saya merekam presentasi untuk menjelaskan dan menjalankan prototipe menggunakan OBS, mengasah keterampilan presentasi dan penggunaan alat rekam. Pembelajaran yang paling berkesan adalah proses uji coba dengan petani sungguhan, memberikan wawasan langsung dan tantangan nyata. Keterampilan UI/UX saya meningkat, terutama dalam prototyping dan presentasi. Dampaknya terasa dalam kepercayaan diri dan pemahaman mendalam terhadap pengguna. Saya dapat mengaplikasikan keterampilan ini dalam proyek nyata dan situasi sehari-hari, meningkatkan kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif dalam desain UI/UX.
17	Pada minggu ke-17, saya fokus melengkapi UX case study smart farm Farmaster dengan menambahkan kesimpulan dan penutup. Bersama kelompok, kami berhasil berkoordinasi dan memastikan proyek akhir siap dikumpulkan. Pengumpulan proyek berlangsung lancar, menandai penyelesaian proyek kolaboratif kami. Hari Rabu, meski webinar softskill tertunda, saya tetap mandiri dengan mempelajari materi di YouTube sebagai persiapan. Kemudian, saya mengikuti webinar Business Mindset For Entrepreneur pada hari Kamis. Pemateri memberikan wawasan tentang faktor mindset

	<p>yang mendukung pemulihan dari kegagalan dan strategi kreatif untuk memahami pain dan gain konsumen dalam bisnis. Pada hari Jumat, setelah mengevaluasi proyek akhir, saya menemukan strategi bisnis kreatif dari webinar yang dapat diimplementasikan dalam aplikasi kelompok kami. Meski tantangan terletak pada ketidakbisaan mengubah proyek yang sedang dinilai, saya mampu mengambil pelajaran berharga. Skill yang meningkat termasuk manajemen proyek, evaluasi strategis, dan aplikasi konsep bisnis kreatif. Dampaknya adalah pemahaman mendalam tentang UI/UX dan keterampilan bisnis yang meningkat. Saya dapat mengaplikasikan pembelajaran ini dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih baik mengelola proyek, membuat keputusan strategis, dan mengintegrasikan elemen kreatif dalam desain aplikasi.</p>
18	<p>Pada minggu ke-18, fokus saya adalah berlatih untuk persiapan presentasi demo day. Meskipun kelompok saya tidak terpilih, saya tetap gigih berlatih untuk meningkatkan kemampuan public speaking dan membangun kepercayaan diri. Mesinjaw ulang laporan akhir MSIB pada hari Selasa, saya memfokuskan perhatian pada detail dan kejelasan pesan, mengubah kalimat yang terlalu rumit agar lebih mudah dipahami oleh pembaca. Pada hari Rabu, saya terus berlatih presentasi demo day sambil mempraktekkan penggunaan prototype. Dukungan keluarga menjadi kunci keberhasilan kegiatan ini. Pengumuman perubahan format laporan akhir pada hari Kamis memicu perbaruan format sesuai dengan progres kegiatan mingguan. Meskipun tantangan muncul karena perlu mengikuti format baru, penjelasan yang baik membuat kegiatan ini berjalan lancar. Pada hari Jumat, saya terus memperbarui format laporan akhir dengan fokus pada kualitas. Pembelajaran paling berkesan adalah memahami pentingnya kesabaran dan ketekunan dalam memastikan kualitas pekerjaan. Skill yang meningkat melibatkan pengembangan public speaking, analisis detail, dan adaptasi terhadap perubahan format. Dampaknya adalah peningkatan kemampuan komunikasi dan</p>

	<p>kemampuan untuk menghasilkan pekerjaan yang berkualitas. Saya dapat mengaplikasikan pembelajaran ini dalam hidup sehari-hari dengan lebih percaya diri berbicara di depan umum, menyusun laporan dengan detail yang baik, dan dengan mudah beradaptasi dengan perubahan.</p>
19	<p>Pada minggu ke-19, saya fokus pada peningkatan portofolio dengan mengevaluasi proyek-proyek sebelumnya dan membuat presentasi yang lebih menarik di Adobe Illustrator. Peningkatan ini bertujuan untuk diversifikasi portofolio dalam bidang UI/UX. Selanjutnya, saya mandiri mempelajari inclusive design dengan fokus pada pengguna buta warna, menciptakan desain yang ramah bagi semua pengguna. Kemudian, menjelang Demo Day, saya mempersiapkan diri sebagai penonton dan pembelajar, mengamati hasil desain kelompok lain untuk mendapatkan wawasan tambahan. Saya juga belajar dari presentasi kelompok lain saat mengikuti Demo Day, mengamati cara mereka berbicara di depan publik untuk meningkatkan keterampilan public speaking saya. Acara Graduation Day menjadi momen puncak di mana saya dan peserta MSIB Skilvul merayakan kelulusan dan perpisahan. Saya berpartisipasi dalam acara game dan bersama peserta lainnya, menyampaikan kesan dan terima kasih atas ilmu yang didapatkan selama pembelajaran UI/UX di Skilvul. Pembelajaran paling berkesan melibatkan peningkatan portofolio dan eksplorasi inclusive design. Tantangan terbesar mungkin muncul saat membandingkan desain kelompok sendiri dengan kelompok lain, yang pada akhirnya menjadi pembelajaran berharga. Keterampilan public speaking dan observasi desain kelompok lain adalah kemampuan yang meningkat. Dampaknya mencakup portofolio yang lebih kaya dan pemahaman yang mendalam tentang desain ramah pengguna. Saya dapat mengaplikasikan pembelajaran ini dalam kehidupan sehari-hari dengan terus mengembangkan desain yang inklusif dan mengasah keterampilan public speaking.</p>

20	<p>Dalam minggu ke-20, setelah menyelesaikan proses pembelajaran MSIB, fokus saya beralih ke tugas administratif, seperti menyelesaikan laporan akhir, logbook, dan berkas akhir yang harus diserahkan ke MSIB dan Kampus. Saya tetap konsisten mengisi logbook hingga akhir kegiatan MSIB. Meskipun tidak ada pembelajaran UI/UX langsung, kegiatan administratif ini memberi saya pengalaman dalam menangani tanggung jawab dan mengorganisir dokumen proyek. Tantangan utama adalah menjaga konsistensi dan motivasi setelah berakhirnya kegiatan MSIB. Meskipun tidak ada pembelajaran langsung, keberlanjutan pengisian logbook hingga minggu ke-20 memerlukan disiplin dan tanggung jawab pribadi. Meskipun tidak langsung terkait UI/UX, pengalaman ini menciptakan landasan yang berguna untuk menerapkan kedisiplinan sehari-hari.</p>
----	---

# Lampiran C. Dokumen Teknik



Link figma : <https://www.figma.com/file/snaScPUOhxR9VF9w0OcliA/DS-%26-UI?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=d0llvfCqGFeaTwQJ-1>

Link figjam : <https://www.figma.com/file/UI6BUj9xtjt3DK4hojs2YS/72---UX-Research-Plan?type=whiteboard&t=d0llvfCqGFeaTwQJ-1>  
<https://www.figma.com/file/8FioRwvRhdRtm8wgF4dVUL/Define-%26-Ideate?type=whiteboard&t=d0llvfCqGFeaTwQJ-1>

Link prototype : <https://www.figma.com/proto/snaScPUOhxR9VF9w0OcliA/DS-%26-UI?type=design&node-id=281-1630&t=cGo6FNLRpjy3imnD-1&scaling=scale-down&page-id=1%3A3&starting-point-node-id=319%3A1516&show-proto-sidebar=1&mode=design>

Link Case study : <https://medium.com/@20052010096/ux-case-study-optimal-kan-praktek-pertanian-melalui-aplikasi-smart-farming-farmaster-app-85501d877b19>

Link presentasi : [https://www.canva.com/design/DAF1XSm21eg/eS7ttwgCgvhhq661O\\_Fp-A/edit?utm\\_content=DAF1XSm21eg&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAF1XSm21eg/eS7ttwgCgvhhq661O_Fp-A/edit?utm_content=DAF1XSm21eg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Lampiran 5 Format Penilaian Magang (Pembimbing Lapangan)

**LEMBAR PENILAIAN MAGANG**

**Studi Independen Bersertifikat**

**Semester: VII/gasal 2023-2024**

Nama : Hikmal Akbar  
 NPM : 20052010096  
 Program Studi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual  
 Pembimbing Lapangan : Agil Cahyo Priyantono  
 No Telephone : 081296466046  
 Mitra Satuan Pendidikan : PT Impactbyte Teknologi Edukasi  
 Waktu Pelaksanaan : 13 Agustus 2023 – 31 Desember 2023

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT (B)	NILAI (N) (0-100)	JUMLAH (BxN)
1	Kehadiran	10	87,7	877
2	Kesungguhan melaksanakan kegiatan...(skema MBKM)	15	87,7	1315,5
3	Disiplin dalam menyelesaikan pekerjaan	10	87,7	877
4	Tanggung jawab	15	87,7	1315,5
5	Keahlian / Keterampilan dalam bidang... (skema MBKM)	20	87,7	1754
6	Kreatifitas / Inovasi	15	87,7	1315,5
7	Sikap dan Perilaku	10	87,7	877
8	Kemampuan bekerjasama	5	87,7	438,5
<b>JUMLAH</b>		100		8770
NILAI AKHIR = 87,7		$\frac{\text{Jumlah (B x N)}}{\text{Jumlah Boot}}$		

Tangerang, 18 januari 2024

Pembimbing Lapangan

**PT. IMPACTBYTE**  
**TEKNOLOGI EDUKASI**

Agil Cahyo Priyantono

Note :

\*) diisi dengan jenis/program/skema kegiatan MBKM

Misal : Magang bersertifikat



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN  
UPN "VETERAN" JAWA TIMUR**

**SURAT KETERANGAN LULUS DAN NILAI AKHIR  
STUDI INDEPENDEN MBKM**

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

NAMA : Hikmal Akbar  
NPM : 20052010096  
SEMESTER/TA. : vii / gasal 2023-2024  
PEMINATAN : Visual Marketing  
MITRA SATUAN PENDIDIKAN : PT Impactbyte Teknologi Edukasi

Dinyatakan **LULUS** dalam program **STUDI INDEPENDEN MBKM** dengan rincian nilai sbb:

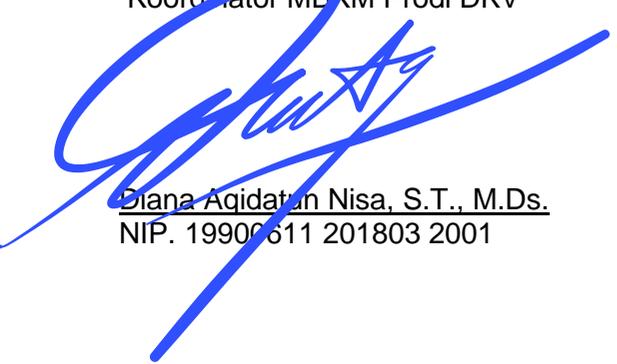
NO	PENILAI	NILAI		
		Persentase	Nilai Angka	Nilai Index
1	Dosen Pembimbing Prodi	40%	85	34
2	Pembimbing Lapangan	60%	87.7	52.62
	<b>Total Nilai</b>	100%	--	86.62

Adapun daftar Mata Kuliah yang dikonversi adalah sbb:

NO	MATA KULIAH	JUMLAH SKS
1	Visual Marketing 3 (Branding)	5
2	Nirmana 1	3
3	Industri Periklanan	3
4	Gambar Bentuk	3
5	Tanggung jawab dan kedisiplinan	2
6	Public speaking	2
7	Komputer Grafis	3
	<b>Total SKS</b>	21

Surabaya, 26 Januari 2024

Mengetahui,  
Koordinator MBKM Prodi DKV

  
Diana Agidatun Nisa, S.T., M.Ds.  
NIP. 19900611 201803 2001

## PERSETUJUAN KONVERSI MBKM

Yang bertanda tangan di bawah ini saya selaku Dosen Wali mahasiswa Fakultas Arsitektur dan Desain UPN 'Veteran' Jawa Timur menerangkan. Mahasiswa tersebut di bawah :

Nama : Hikmal Akbar

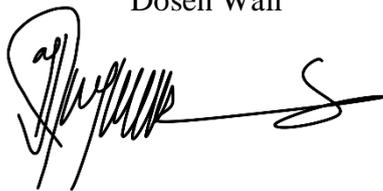
NPM : 20052010096

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Pada semester Gasal TA 2023-2024 sedang mengikuti kegiatan MBKM. Dan berdasarkan hasil evaluasi terhadap KRS mahasiswa tersebut, maka program MBKM yang diikuti akan dikonversikan ke dalam Mata Kuliah sebagai berikut :

NO	PROGRAM MBKM		KONVERSI	
	NAMA KEGIATAN	SKS	MATA KULIAH	SKS
1	MBKM MSIB Studi Independen - Skilvul #Tech4Impact: UI/UX Design	21	Visual Marketing 3 (Branding)	5
			Nirmana 1	3
			Industri Periklanan	3
			Gambar Bentuk 2	3
			Tanggung jawab dan kedisiplinan	2
			Public Speaking	2
			Komputer Grafis	3
<b>JUMLAH</b>				<b>21</b>

Menyetujui.  
Dosen Wali



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds  
NIP3K. 19880428 201803 2001

Surabaya, 25 September 2023  
Mahasiswa yang mengajukan



Hikmal Akbar  
NPM. 20052010096

Mengetahui,  
Koorprodi DKV



Masnuna, S.T., M.Sn.  
NIP3K. 19840512 202121 2004