

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX LAYANAN MENTOR ON
DEMAND**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Oleh:

Safina Nur Rahmah

NPM : 20082010121

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA
TIMUR
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PERANCANGAN DESAIN UI/UX LAYANAN MENTOR ON
DEMAND

Oleh : Safina Nur Rahmah 20082010126

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan



Abdul Rezha Efrat N., S.Kom, M.Kom

NIP. 19940929 202203 1008

PT. IMPACTBYTE
TEKNOLOGI EDUKASI

Muhammad Hilmy An Nabhany

Mengetahui

Dekan

Koordinator Program Studi

Fakultas Ilmu Komputer

Sistem Informasi



Dr. Novyana Hendrasarie, ST., MT

NIP. 19681126 199403 2 001

Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom

NIP3K 19790317 202121 1 002

Judul : Perancangan Desain UI/UX Layanan Mentor On Demand

Dosen Pembimbing : Abdul Rezha Efrat N., S.Kom, M.Kom

ABSTRAK

Pada era digital yang semakin maju ini, banyak layanan yang tersedia secara *online*, termasuk layanan *mentoring*. Salah satu perusahaan yang memiliki layanan tersebut adalah Skilvul. Skilvul merupakan sebuah anak perusahaan dari PT Impact Byte Teknologi Edukasi yang bergerak dibidang teknologi edukasi atau platform yang memungkinkan para mentee atau murid untuk belajar coding secara mandiri tanpa harus bertatap muka dengan mentor. Tujuan diciptakannya layanan *Mentor on Demand* yakni, sebagai solusi untuk permasalahan sistem kursus *online* saat ini karena sistem kursus *online* pada umumnya memiliki rasio mentor berbanding mentee yang besar sehingga membatasi waktu mentor untuk berkomunikasi kepada mentee atau muridnya satu per satu. Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang dilakukan bertujuan untuk membantu mengembangkan desain untuk layanan *mentoring* yang dimiliki platform Skilvul agar mentee dapat belajar secara one by one bersama mentor. Pengembangan layanan dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* dengan *prototype* sebagai hasil akhirnya. Dengan adanya racangan layanan *Mentor on Demand* ini dapat memberikan bimbingan dan panduan yang lebih terfokus dan terarah kepada mentee atau murid sehingga dapat membantu mentee lebih mudah memahami dan menyerap materi yang diajarkan.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas rahmat Allah SWT yang telah memudahkan segala urusan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) dengan baik di PT Impact Byte Teknologi Edukasi dengan judul “Implementasi Metode *Design Thinking* dalam Perancangan Desain UI/UX Layanan *Mentor on Demand*.” Laporan ini disusun berdasarkan hasil yang telah ditempuh selama pelaksanaan program Magang dan Studi Independen dalam kurun waktu lima bulan terhitung dari tanggal 16 Agustus 2022 sampai 30 Desember 2022.

Adapun maksud dan tujuan penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) agar dapat memberikan informasi dan gambaran mengenai pengalaman dan pelajaran yang penulis dapatkan selama melakukan Praktek Kerja Lapangan (PKL). Dalam terselesaikannya laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua penulis yang telah memberikan semangat, doa, dan dukungan dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL).
2. Bapak Nur Cahyo Wibowo S.Kom, M.Kom. selaku Koordinator Program Studi Sistem Informasi di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Pak Abdul Rezha Efrat N., S.Kom, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, nasihat, dan bimbingan dalam menyelesaikan Praktek Kerja Lapangan.
4. Kak Muhammad Hilmy An Nabhany selaku mentor yang telah membimbing dan memberi pengarahan selama program Magang dan Studi Independen ini berlangsung
5. Kakak-kakak dari Tim Skilvul yang telah membimbing dan memberi pengarahan selama program Magang dan Studi Independen ini berlangsung.
6. Semua pihak yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, serta nasihat yang bermanfaat. Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam laporan ini. Namun, penulis berharap laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik selanjutnya khususnya dalam bidang Sistem Informasi, serta dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Surabaya, 18 Desember 2022

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	ii
Abstrak	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi.....	vi
Daftar Tabel	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 User Interface	4
2.2 User Experience	4
2.3 Figma.....	4
2.4 Website	4
BAB III GAMBARAN UMUM ORGANISASI	6
3.1 Profil Organisasi	6
3.2 Struktur Organisasi dan Kedudukan.....	6
3.3 Uraian Tugas dan Fungsi Organisasi.....	7
BAB IV PELAKSANAAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN	9
4.1 Pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (PKL)	9
4.2 Tempat dan Waktu Pelaksanaan.....	9
4.3 Metode Pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (PKL).....	10

4.3.1	Analisis Kebutuhan	10
4.3.2	Studi Literatur	10
4.3.3	Perancangan Desain	10
4.3.4	Dokumentasi	10
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....		12
5.1	Deskripsi Sistem.....	12
5.2	Perancangan Desain	12
5.2.1	Empathize.....	12
5.2.2	Define	14
5.2.3	Ideate	15
5.2.4	Prototyping.....	17
5.2.4.1	User Flow	17
5.2.4.2	Wireframe	19
5.2.4.3	UI Style Guide	31
5.2.4.4	High-Fidelity UI.....	32
5.2.4.5	<i>Prototype</i>	50
5.2.5	Test.....	51
BAB VI PENUTUP		53
6.1	Kesimpulan.....	53
6.2	Saran	53
DAFTAR PUSTAKA		54
LAMPIRAN.....		56
DOKUMENTASI PKL.....		57

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Skilvul UI/UX Design Mastery	9
Tabel 2. Tabel Temuan Hasil Empathize	13
Tabel 3. Hasil Testing	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur Organisasi Skilvul	7
Gambar 2. Pain Point Layanan Mentor on Demand	14
Gambar 3. How-Might We Layanan Mentor on Demand	15
Gambar 4. Solution Idea Layanan Mentor on Demand	16
Gambar 5. Prioritization Idea Layanan Mentor on Demand.....	16
Gambar 6. User flow Pendaftaran Mentor	18
Gambar 7. User flow Pemesanan Mentor	18
Gambar 8. User Flow Mentoring	19
Gambar 9. Wireframe Halaman Sign Up.....	20
Gambar 10. Wireframe Halaman Awal Login.....	21
Gambar 11. Wireframe Halaman Login Mentee.....	22
Gambar 12. Wireframe Halaman Login Mentor.....	23
Gambar 13. Wireframe Halaman Beranda.....	24
Gambar 14. Wireframe Halaman Jadi Mentor	24
Gambar 15. Wireframe Halaman Pendaftaran Mentor	25
Gambar 16. Wireframe Halaman Pendaftaran Mentor	26
Gambar 17. Wireframe Halaman Pendaftaran Mentor	27
Gambar 18. Wireframe Halaman Profil Mentor	27
Gambar 19. Wireframe Halaman Pembayaran	28
Gambar 20. Wireframe Halaman Transaksi.....	29
Gambar 21. Wireframe Halaman Chat Mentor.....	30
Gambar 22. Wireframe Halaman Riwayat Mentoring.....	31
Gambar 23. UI Style Guide Layanan Mentor on Demand.....	31
Gambar 24. Desain UI Halaman Sign Up.....	32
Gambar 25. Desain UI Halaman Awal Login.....	33
Gambar 26. Desain UI Halaman Login Mentee	34
Gambar 27. Desain UI Halaman Login Mentor.....	35
Gambar 28. Desain UI Halaman Beranda.....	36
Gambar 29. Desain UI Halaman Jadi Mentor	38
Gambar 30. Desain UI Halaman Pendaftaran Mentor	39

Gambar 31. Desain UI Halaman Pendaftaran Mentor	40
Gambar 32. Desain UI Halaman Pendaftaran Mentor	41
Gambar 33. Desain UI Halaman Pecarian Mentor.....	42
Gambar 34. Desain UI Halaman Profil Mentor	43
Gambar 35. Desain UI Halaman Pembayaran	44
Gambar 36. Desain UI Halaman Transaksi	45
Gambar 37. Desain UI Halaman Profil	46
Gambar 38. Desain UI Halaman Dashboard Mentor on Demand	47
Gambar 39. Desain UI Halaman Chat Mentor	48
Gambar 40. Desain UI Halaman Web Convergence	49
Gambar 41. Desain UI Halaman Review Mentor	49
Gambar 42. Desain UI Halaman Riwayat Mentoring.....	50
Gambar 43. Prototype Layanan Mentor on Demand	51
Gambar 44. Dokumentasi Live Session	57
Gambar 45. Dokumentasi Live Session	57