

# Muhammad Sigit Pebriyadi

Bachelor degree of Computer System

Jl. Cipinang Bali, Kelurahan Cipinang Melayu, Jakarta Timur

Phone: 082122138563 | Email: [msigitpeb@gmail.com](mailto:msigitpeb@gmail.com) | <https://www.linkedin.com/in/msigit/>

---

## SUMMARY

Born in Jakarta, February 23<sup>th</sup>, 2000. A Bachelor's Degree of Computer System from Gunadarma University, Jakarta. I have some work experience in the Public Relations, IT Support ,and in the Design Sector. I'm looking for a company that can make me grow together to be a better person, in everything. I will use my work opportunity responsibly, and contribute optimally, kamu ceritakan awalan tentang diri km disini.

---

## WORK EXPERIENCE

Badan Sar Nasional ( Internship ), Jakarta

Jan 2016 – May 2016

- Computer & Network Troubleshoot
- Implementing Office Administration System.
- Installation Computer & Network System

Laboratory Ug Multimedia & Robotika, Bekasi

Sep 2020 – Aug 2021

- Computer & Minikomputer Troubleshoot
- Teaching Students About Multimedia & Robotics
- Creating Design Poster, Banner and Editing For Event
- Holding Event About Robotics and Programming

Personal Project, Jakarta

Feb 2022 – Feb 2022

- Creating Design UI ( Low-Fidelity ) – ( High-Fidelity )
  - Prototyping Design
  - UX Research About Project
  - Testing Implementation Design
- 

## EDUCATION

Gunadarma University (2017 – 2022)

Bachelor's Degree (S1) of Computer System – GPA: 3,00 out of 4,00

---

## ORGANIZATION EXPERIENCE

- Himpunan Mahasiswa Sistem Komputer (2018)  
As Member division
- Himpunan Mahasiswa Sistem Komputer (2019 – 2021)  
As Deputy Head of the Public Relations Department
- Laboratory UG Multimedia & Robotika (2020 - 2021)  
As Teaching Staff and Public Relation Division
- EVENT “RedDot Livestream” (2022)  
As Camera Operator / Camper

---

## SKILLS

### HARD SKILLS

- HTML
- CSS
- Javascript
- User Interface Design
- User Experience Design
- Ux Research
- Figma
- Photoshop, Canva, Illustrator
- Adobe Premiere, Adobe Affter Effect

### SOFT SKILLS

- Public Speaking
  - Problem Solving
  - Teamwork
  - Leadership
-

# Hello! I'm Sigit Pebriyadi

## UI/ UX Designer

Hi! I am **Muhammad Sigit Pebriyadi**.  
**Final Year** student at Gunadarma  
University majoring in Computer  
Systems. I'm an enthusiastic UI/UX  
designer that loves to solve user's  
problems and creating impacts on their  
lives through product



## Education

### Gunadarma University

Bachelor Degree Computer System

GPA 2.94/4.00

## Skills

Figma

User Interface

Adobe Illustrator

HTML

CSS

UI / UX Design

Canva

Problem Solving

Leadership

Teamwork

Public Speaking

## Experience

- Laboratory assistant UG  
Multimedia & Robotika**

Teaching staff / public relations division

Sep 2020 - Aug 2021

- HMSK (Himpunan Mahasiswa  
Sistem Komputer)**

Deputy head of the public relations  
division

Apr 2018 - Apr 2021

# Lenteranesia - Meditation App

## UI / UX Case Study



Role

UI / UX Designer



# Project Overview

## Background

Tingkat stress dan kecemasan pada remaja hingga dewasa semakin bermunculan, didukung dengan keadaan pandemi covid 19. Teknik meditasi cukup mudah dan sederhana untuk dilakukan, teknik ini dapat menjadi salah satu cara untuk dapat menenangkan jiwa dan pikiran. Banyaknya masalah mental health yang dialami remaja/anak muda. Ingin memahami permasalahan mental health yang ada pada masyarakat khususnya kalangan remaja/anak muda.

## Objective

Menciptakan startup digital sebagai suatu wadah atau tujuan seseorang menyampaikan masalahannya dengan nyaman dan memahami masalah mental health yang kerap terjadi pada usia remaja hingga dewasa saat ini.

## Target Audience

- Usia 15-30 tahun
- Siswa/Mahasiswa dan Karyawan

## Main Goal

- Berhasil memberikan sarana / wadah meditasi untuk user yang membutuhkan.

## Methods

- Melakukan 1:1 Interview

# Design Thinking

## 1. Emphatize

Pada tahap pertama yaitu **empathize**, tahap ini digunakan untuk memahami user, dengan mencari dan mengumpulkan informasi tentang apa yang dialami oleh user. Ditahap empathize ini, metode yang saya gunakan yaitu 1 on 1 interview ( via daring/luring) dengan user dan menggunakan platform goggle form yang di share ke publik. Untuk memulai pertanyaan, saya harus menyiapkan serangkaian pertanyaan untuk memahami tantangan mereka: Apa kebutuhan mereka, dan harapan mereka kedepannya. Berikut adalah pertanyaan wawancara saya :

1. Perkenalan diri, usia dll itee (who)
2. Apa kegiatan itee? (What)
3. keadaan apa atau kondisi apa yang membuat itee itu ngerasa sedih, stres atau cemas?
4. Bagaimana menanggapi rasa sedih, stress atau cemas yg dialami? (How)
5. Dimana(sifatnya sarana, bisa jadi dia jawab temannya, sahabatnya, sosial mediana, musik, journaling book, atau lainnya) itee melampiaskan rasa sedih, stress, atau cemas itu? (Where)
6. Mengapa itee melakukan hal itu? (Why)
7. Apa yg dirasakan setelah melakukan itu?(efektif nggak bagi dia)
8. Apa yg itee butuhkan ketika merasa sedih, stress atau cemas?

Hasil wawancara yang dilakukan ke berbagai user mendapatkan banyak insight yang dapat kita terima dan secara langsung kita ringkas melalui metode affinity map agar terlihat lebih mudah.



## 2. Define

Pada tahap ini, saya mengumpulkan dan mengkategorikan informasi dari fase Empathize. Metode yang digunakan yaitu user persona dan user journey map. Tujuan dari user persona dan user journey map yaitu digunakan untuk :

- Menemukan latar belakang, tujuan, dan motivasi calon user saat menggunakan produk.
- Menemukan dan memahami perilaku pengguna secara khusus tentang perjalanan, perasaan, dan point pengguna.

### User Pesona



#### Andi Laksamana

19 Tahun , Jakarta  
Mahasiswa

#### About

Andi Laksamana merupakan mahasiswa semester 4 di salah satu univ ternama. Di jenjang perkuliahannya andi sering merasa cemas, sedih dan khawatir secara tiba-tiba dan bingung langkah apa yang harus dihadapi selain menangis.

#### Goals

- Mendapatkan platform meditasi untuk mengatasi kecemasan tersebut dan jadwal rutin
- Mengetahui informasi seputar mental health dan hal hal yang sekiranya sedang ia alami
- Mendapatkan tutorial meditasi dengan benar dengan media audio / video

#### Hobby

- Mendengarkan musik
- Membaca buku
- Menonton film



### 3. Ideate

Masuk ke tahap Ideate yang merupakan bagian dari design view, yaitu tempat untuk mencari ide dari solusi yang telah dibahas. Berikut adalah ide-ide untuk memecahkan masalah yang telah dibahas sebelumnya:

- Membuat fitur Meditasi yang berguna untuk mengingatkan meditasi dan melakukan meditasi melalui video
- Membuat fitur Berita agar mengetahui tentang artikel yang berfokus pada mental health atau cara mengatasinya
- Membuat fitur Sleep untuk orang yang sering mengalami insomnia agar dapat tertidur dengan tenang melalui berbagai macam audio yang disediakan
- Membuat fitur Fokus untuk tayangan podcast dan musik dengan berbagai macam tema sesuai dengan kebutuhan user

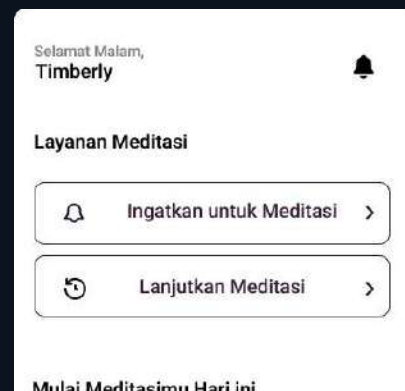
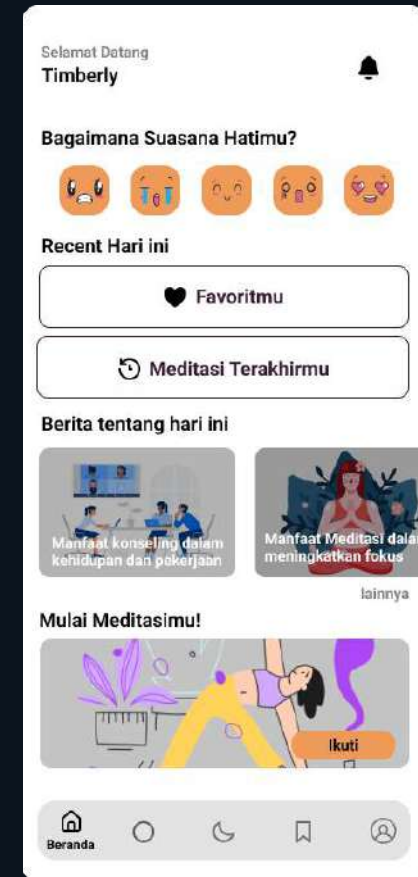
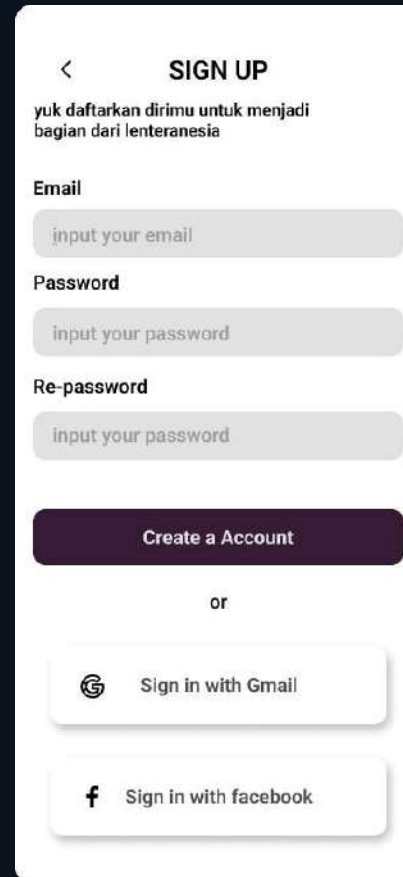
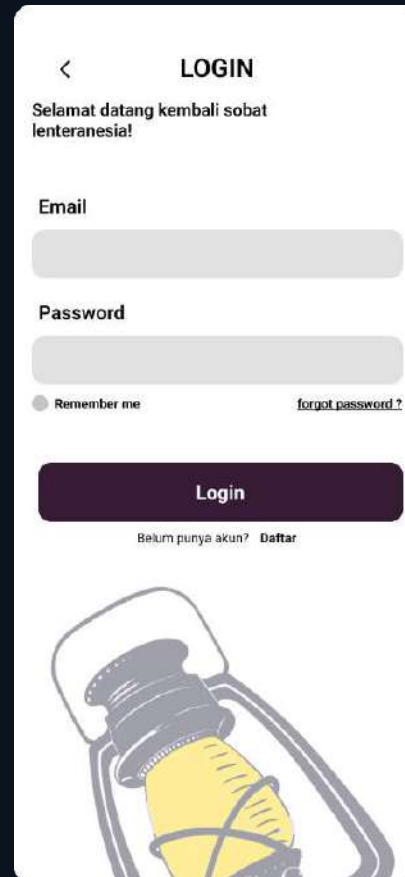
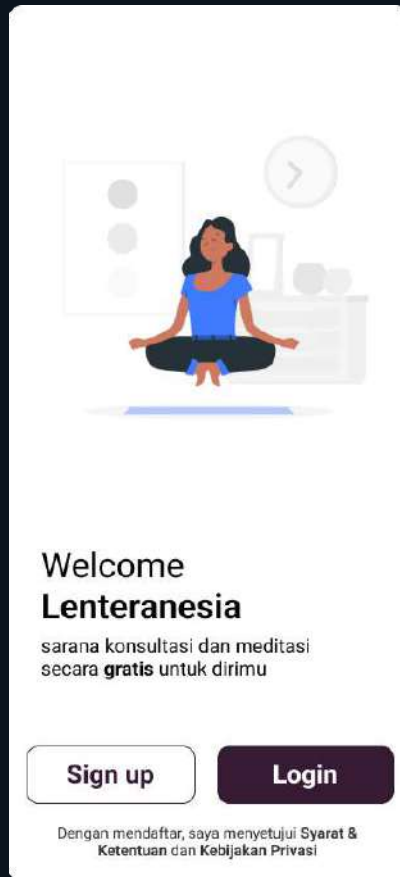
### 4. Prototype

Hasil yang telah disusun melalui ide dari solusi yang telah dibahas, menghasilkan beberapa gambaran untuk ke tahap selanjutnya yaitu, membuat wireframe atau Low-Fidelity Prototype untuk mempermudah kita melanjutkan ke tahap High-Fidelity. Berikut merupakan Low-fi yang telah dibuat melalui berbagai diskusi.

# Low-Fidelity



# High-Fidelity





# Project Overview

## Background

Disaat pandemi covid sekarang membuat banyak dampak salah satunya pada konsumsi dan gaya hidup. Semua kegiatan massal yang biasa dilakukan secara offline sekarang berubah menjadi online. Termasuk menonton live music, seminar, workshop & event lainnya. Dengan ini sangat baik untuk membuat produk yang dapat menampung segala aktifitas online selama pandemi covid.

## Objective

Menciptakan wadah atau tujuan seseorang untuk melakukan kegiatan yang tidak mungkin dilakukan selama masa pandemi dengan scope tertentu. Seperti Live music, Seminar ataupun Workshop. Dan dapat diperluas menjadi product yang menyediakan (e-concert, live podcast atau live seminar)

## Target Audience

- Usia 18-30+ tahun
- Siswa/Mahasiswa dan Karyawan

## Main Goal

- Berhasil memberikan user / Client sarana untuk kebutuhan daring/online.

## Methods

- Melakukan 1:1 Interview
- Online Research
- User Research



# Design Thinking

## 1. Emphatize

Pada tahap pertama yaitu **empathize**, tahap ini digunakan untuk memahami user, dengan mencari dan mengumpulkan informasi tentang apa yang dialami oleh user. Ditahap empathize ini, metode yang saya gunakan yaitu 1 on 1 interview ( via daring/luring) dengan user dan menggunakan platform goggle form yang di share ke publik. Untuk memulai pertanyaan, saya harus menyiapkan serangkaian pertanyaan untuk memahami tantangan mereka: Apa kebutuhan mereka, dan harapan mereka kedepannya. Berikut adalah pertanyaan wawancara saya :

1. Perkenalan diri, usia dll itee (who)
2. Apa kegiatan itee? (What)
3. Keresahan selama pandemi yang dialami user dengan perubahan secara daring?
4. Bagaimana menghadapi proses yang serba daring di masa pandemi? (How)
5. Dimana (dapat berupa sarana, bisa dijawab sosial media, online platform lain) itee menggunakan online platform untuk berkebutuhan? (Where)
6. Mengapa itee menggunakan platform tsb? (Why)
7. Apa yang diresahkan setelah menggunakan platform?
8. Apa yang dibutuhkan itee pada platform impian?

Hasil wawancara yang dilakukan ke berbagai user mendapatkan banyak insight yang dapat kita terima dan secara langsung kita ringkas melalui metode affininty map agar terlihat lebih mudah.

## 2. Define

Pada tahap ini, saya mengumpulkan dan mengkategorikan informasi dari fase Empathize. Metode yang digunakan yaitu user persona dan user journey map. Tujuan dari user persona dan user journey map yaitu digunakan untuk :

- Menemukan latar belakang, tujuan, dan motivasi calon user saat menggunakan produk.
- Menemukan dan memahami perilaku pengguna secara khusus tentang perjalanan, perasaan, dan point pengguna.

### User Pesona



#### Denis Sujana

19 Tahun , Jakarta

Mahasiswa

#### About

Denis Sujana (Samaran) adalah mahasiswa di salah satu universitas ternama. Dimasa pandemi denis sering merasa sesuatu dilakukan secara online tetapi denis masih sering bingung karna sarana platform yang menyediakan aktivitas online masih sedikit baik itu seminar, workshop maupun event.

#### Goals

- Memberikan platform online untuk kegiatan baik itu akademis maupun non-akademis
- Menyebarkan informasi seputar kegiatan yang akan diselenggarakan pada platform
- Memberikan wadah untuk acara agar dapat disaksikan secara masal dengan daring/online.

#### Hobby

- Mendengarkan musik
- Membaca buku
- Menonton film

### 3. Ideate

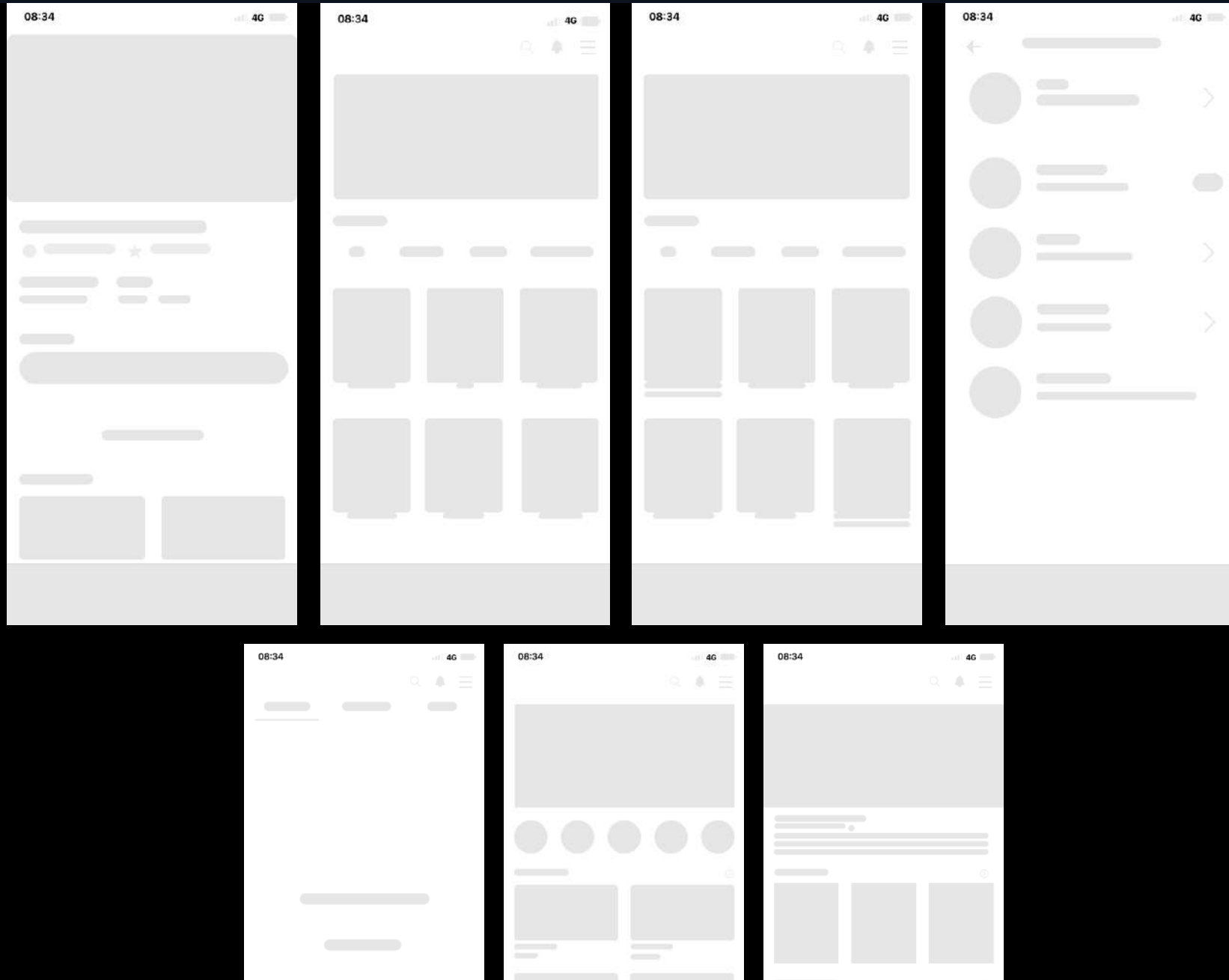
Masuk ke tahap Ideate yang merupakan bagian dari design view, yaitu tempat untuk mencari ide dari solusi yang telah dibahas. Berikut adalah ide-ide untuk memecahkan masalah yang telah dibahas sebelumnya:

- Membuat fitur reminder yang berguna untuk mengingatkan acara / kegiatan agar dapat dinikmati secara masal dengan daring / online
- Membuat fitur Top Content / Most Waiting tentang konten agar dapat diikuti tiap user
- Membuat fitur live event yang nantinya akan diisi untuk event langsung yang sedang berlangsung
- Membuat fitur yang berfokus pada audio streaming ( Podcast & Education )

### 4. Prototype

Hasil yang telah disusun melalui ide dari solusi yang telah dibahas, menghasilkan beberapa gambaran untuk ke tahap selanjutnya yaitu, membuat wireframe atau Low-Fidelity Prototype untuk mempermudah kita melanjutkan ke tahap High-Fidelity. Berikut merupakan Low-fi yang telah dibuat melalui berbagai diskusi.

# Low-Fidelity





# High-Fidelity

05

