

LAPORAN AKHIR
MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
SKILVUL VIRTUAL INTERNSHIP : UI/UX CHALLENGE
DI PT. IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan
Program MBKM

oleh :

Indra Wijaya
1915036042



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MULAWARMAN
2021

Lembar Pengesahan
Program Studi Sistem Informasi Universitas Mulawarman
Skilvul Virtual Internship : UI/UX CHALLENGE
Di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi

oleh :

Indra Wijaya

1915036042

disetujui dan disahkan sebagai
Laporan Magang Bersertifikat Kampus Merdeka

Samarinda, 22 Desember 2021

Pembimbing Magang

Program Studi Sistem Informasi Universitas Mulawarman



Vina Zahrotun Kamila, S.Kom., M.Kom.

NIP: 198911072018032001

Lembar Pengesahan
Program Studi Sistem Informasi Universitas Mulawarman
Skilvul Virtual Internship : UI/UX CHALLENGE
Di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi

oleh :

Indra Wijaya

1915036042

disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Magang Bersertifikat Kampus Merdeka

Jakarta, 22 Desember 2021

Head of Programme

PT. Impactbyte Teknologi Edukasi


PT. IMPACTBYTE
TEKNOLOGI EDUKASI

Caron Toshiko Monica

Abstraksi

Magang bersertikat adalah bagian dari Program Kampus Merdeka yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa belajar dan mengembangkan diri melalui aktivitas diluar kelas perkuliahan. Dengan pembelajaran langsung di tempat kerja mitra magang, mahasiswa akan mendapatkan *hard skills* maupun *soft skills* yang akan menyiapkan mahasiswa agar lebih mantap untuk memasuki dunia kerja dan karirnya.

Skilvul merupakan sebuah platform pendidikan teknologi yang menyediakan konten pelajaran digital skills dengan metode “*blended-learning*” dalam bentuk online maupun offline. Didirikan pada tahun 2017 sebagai coding bootcamp, yang telah menghasilkan lulusan *Software Developer* untuk startup dan perusahaan teknologi, kini telah berkembang menjadi solusi *blended-learning* melalui platform online Skilvul.com.

Program Magang Bersertifikat Skilvul Virtual Internship berjalan selama 4 bulan di mana peserta akan diberikan tantangan untuk membantu mitra (perusahaan/startup/usaha social) untuk mengerjakan UX mitra. Program ini terdiri atas pembelajaran individu dan proyek akhir yang dilakukan dalam tim. Dengan pembelajaran model campuran (*blended learning model*) dalam program magang bersertifikat SVI yang merupakan kombinasi dari belajar mandiri (*selflearning*), belajar kelompok (*peer-learning*), dan *mentor-led learning*. Peserta dibimbing oleh masing-masing mentor dengan pembekalan kemampuan Desain UX dan Keterampilan Pengembangan Produk untuk membangun desain *high fidelity* dan *clickable prototipe*.

Kata Pengantar

Alhamdulillah, puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun laporan akhir Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) ini. Tujuan penulisan laporan akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program MSIB MBKM. Laporan akhir ini menjelaskan tentang berbagai macam kegiatan yang penulis telah lakukan dalam kurung waktu yang ditentukan di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi dalam program Skilvul Virtual Internship : UI/UX Challenge.

Terima kasih juga saya ucapkan untuk mentor saya, Ka Arya yang telah membimbing saya selama kegiatan MSIB MBKM serta tim saya yang selalu kompak dan mendukung setiap ide maupun masukan yang ada. Akhir kata, saya ucapkan banyak terima kasih karena melalui program program ini saya mendapatkan cerminan karir sebagai UI/UX Designer. Saya menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari kata sempurna, saya mohon maaf apabila ada kesalahan dan kekurangan dalam penulisan laporan akhir ini. Semoga dengan laporan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Samarinda, 21 Desember 2021



Indra Wijaya

Penulis

Daftar Isi

Lembar Pengesahan Sistem Informasi	i
Lembar Pengesahan	ii
Abstraksi	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vi
Daftar Tabel	viii
Bab I Pendahuluan	1
I.1 Latar belakang	1
I.2 Lingkup	1
I.3 Tujuan	2
Bab II PT. Impactbyte Teknologi Edukasi	3
II.1 Struktur Organisasi	3
II.2 Lingkup Pekerjaan	3
II.3 Deskripsi Pekerjaan	4
II.4 Jadwal Kerja	7
Bab III Final Project : UI/UX Challenge Skilvul	8
III.1 Deskripsi UI/UX Challenge Skilvul Brief	8
III.2 Proses Desain Thinking UI/UX Challenge Skilvul	9
III.3 Hasil Proyek	11
Bab IV Penutup	20
IV.1 Kesimpulan	20
IV.2 Saran	20
Bab V Lampiran	A-1
A. TOR	A-1
B. Log Activity.....	B-1
C. Dokumen Teknik	B-1

Daftar Gambar

Gambar 1 Struktur Organisasi	3
Gambar 2 Pain Point	13
Gambar 3 How Might-We...	14
Gambar 4 Solution Idea	17
Gambar 5 Afinity Diagram	17
Gambar 6 Priorization Idea.....	18
Gambar 7 Crazy 8.....	19
Gambar 8 Surat Pengganti TOR	A-1
Gambar 9 Nama Peserta Program Magang	A-2
Gambar 10 Challenge Partner Brief : Skilvul.....	A-6
Gambar 11 Slide Deck - 1	C-1
Gambar 12 Slide Deck – 2	C-1
Gambar 13 Slide Deck - 3	C-1
Gambar 14 Slide Deck - 4	C-2
Gambar 15 Slide Deck – 5	C-2
Gambar 16 Slide Deck - 6	C-2
Gambar 17 Slide Deck – 7	C-3
Gambar 18 Slide Deck – 8	C-3
Gambar 19 Slide Deck - 9	C-3
Gambar 20 Slide Deck – 10	C-4
Gambar 21 Slide Deck – 11	C-4
Gambar 22 Slide Deck - 12	C-4
Gambar 23 Slide Deck – 13	C-5
Gambar 24 Slide Deck – 14	C-5
Gambar 25 Slide Deck – 15	C-5
Gambar 26 Slide Deck – 16	C-6
Gambar 27 Slide Deck - 17	C-6
Gambar 28 Slide Deck - 18	C-6
Gambar 29 Slide Deck – 19	C-7
Gambar 30 Slide Deck – 20	C-7

Gambar 31 Slide Deck – 21	C-7
--	-----

Daftar Tabel

Tabel 1 Proyek Silabus Program Skilvul Virtual Internship	A-4
Tabel 2 Jadwal Kegiatan SVI	A-5
Tabel 3 Log Activity Mingguan	B-12

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar belakang

Skilvul merupakan sebuah platform pendidikan teknologi yang menyediakan konten pelajaran digital skills dengan metode “blended-learning” dalam bentuk online maupun offline. Didirikan pada tahun 2017 sebagai coding bootcamp, yang telah menghasilkan lulusan Software Developer untuk startup dan perusahaan teknologi, kini telah berkembang menjadi solusi blended-learning melalui platform online Skilvul.com.

Sebagai sebuah organisasi yang bergerak di bidang pendidikan teknologi dan inovasi digital, Skilvul menyadari jumlah digital talenta yang terbilang sedikit dibandingkan kebutuhan yang ada. Program magang bersertifikat Skilvul Virtual Internship Challenge memperlengkapi para mahasiswa dengan keterampilan hard skills and soft skills untuk menjawab kebutuhan talenta digital, khususnya UI/UX Designer, yang siap kerja untuk setelah para peserta magang menyelesaikan program ini dan studinya di universitas.

Skilvul bekerjasama dengan Challenge Partners, Skilvul menyediakan fasilitas dan modul pembelajaran di platform Skilvul dan project tantangan yang perlu diselesaikan oleh para peserta magang. Adapun visi perusahaan yaitu menghasilkan sejuta digital talent untuk Indonesia melalui pendidikan vokasi digital. Serta misi dari Skilvul yaitu dengan proses pembelajaran yang menarik dan efektif, siapapun dapat belajar skills, mendapatkan sertifikasi dan tentunya siap kerja.

I.2 Lingkup

Program Magang Bersertifikat di Skilvul Virtual Internship : UI/UX Challenge yang dilaksanakan pada bulan Agustus – Desember 2021 ini memiliki lingkup proyek yang akan diberikan kepada peserta Magang Bersertifikat yaitu berupa pembekalan materi baik teori maupun praktek tentang Intro To UI/UX , Design Thinking, User Experience Design, User Interface Designing &

Prototyping, Research & Usability Testing, dan Softskill & Career Development. Adapun lingkup proyek silabus program SVI terlampir (Lampiran tabel 1).

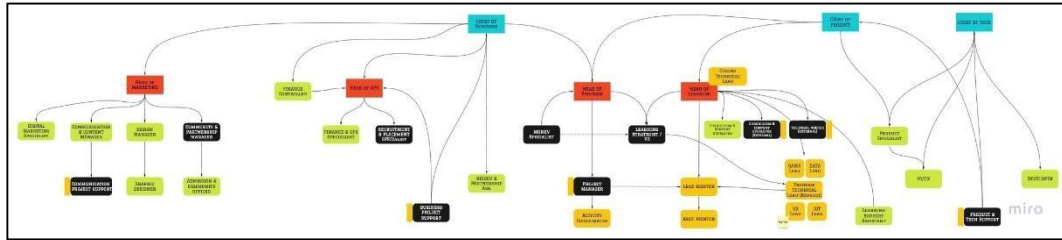
I.3 Tujuan

Setelah mengikuti pembelajaran **Skilvul Virtual Internship : UI/UX Challenge** melalui program MSIB selama 4 bulan ini, bertujuan untuk:

- a. Meningkatkan kemampuan kerja dan kesiapan kerja dengan membekali siswa dengan: Keterampilan Desain UX, Keterampilan Pengembangan Produk, Soft Skill Prototype sebagai portofolio mereka
- b. Menjalin hubungan bagi mahasiswa ke Mitra Perusahaan untuk peluang kerja
- c. Memperoleh gambaran dan pengalaman bagi mahasiswa mengenai dunia kerja yang sebenarnya, sebagai UI/UX Designer

Bab II PT. Impactbyte Teknologi Edukasi

II.1 Struktur Organisasi



Gambar 1 Struktur Organisasi

Berdasarkan Gambar 1 , Struktur organisasi PT. Impactbyte Teknologi Edukasi terdiri dari Chief of Business, Chief of Product dan Chief of Technology. Role UI/UX berada diantara bagian produk dan bagian teknologi sehingga dapat dikatakan bahwa UI/UX menjadi salah satu yang menjembatani produk dengan teknologi dan seorang UI/UX harus memiliki pemahaman di kedua bidang tersebut.

Sebagai UI/UX Designer, bertanggung jawab untuk memberikan pengalaman pengguna online terbaik memastikan kepuasan dan loyalitas pengguna. Pada posisi ini akan merancang ide menggunakan berbagai metode dan teknologi terkini. Dalam role ini, Seorang UI/UX designer akan:

- Membuat desain yang berpusat pada pengguna dengan memahami persyaratan bisnis, dan umpan balik pengguna.
- Membuat alur pengguna, gambar rangka, prototipe, dan maket.
- Menerjemahkan brief ke dalam *style guide*, sistem desain, pola desain, dan antarmuka pengguna yang menarik
- Membantu menjalankan ide untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan

II.2 Lingkup Pekerjaan

Program Magang Bersertifikat Skilvul Virtual Internship Challenge terdiri atas pembelajaran individu dan project akhir yang dilakukan dalam tim. Adapun lingkup pekerjaan dalam aktivitas tersebut berupa pengembangan UI/UX Design dan produk terkait kebutuhan Challenge Partners. Dengan pembelajaran model campuran (*blended learning model*) dalam program magang bersertifikat SVI yang merupakan kombinasi dari belajar mandiri (*self- learning*), belajar kelompok (*peerlearning*), dan *mentor-led learning*. Untuk Final Project, peserta akan mengerjakan proyek secara individual kemudian dibagi menjadi tim. Setiap tim

akan mendapat tantangan masalah dari Challenge Partners sebagai mitra industri Skilvul dalam Program Magang Bersertifikat Kampus Merdeka ini.

II.3 Deskripsi Pekerjaan

Program Magang Bersertifikat Skilvul Virtual Internship Challenge terdiri atas pembelajaran individu dan project akhir yang dilakukan dalam tim. Adapun lingkup pekerjaan dalam aktivitas tersebut berupa pengembangan UI/UX Design dan produk terkait kebutuhan Challenge Partners.

A. Belajar UX Design Course di Skilvul.com selama 8 Minggu

Berikut ini pembelajaran model campuran (blended learning model) dalam program magang bersertifikat SVI yang merupakan kombinasi dari belajar mandiri (self-learning), belajar kelompok (peer-learning), dan mentor-led learning:

1. Mentor-led Learning

Pembelajaran yang dibimbing oleh mentor melalui video conference, dan dilakukan secara synchronous. Mentor-led learning terbagi menjadi dua

2. tipe:

a. Live Webinar (lecture)

b. Mentoring : Konsultasi dengan mentor fasilitator

2. Belajar Kelompok (peer-learning)

Proses belajar dengan sesama peserta, dilakukan secara synchronous melalui video conference dan asynchronous melalui forum diskusi daring.

3. Belajar Mandiri (self-learning)

Proses belajar mandiri secara asynchronous menggunakan materi kelas online di Skilvul berupa video pembelajaran, kuis, dan latihan coding

menggunakan teknologi Skilvul Playground.

Skilvul akan memberikan akses modul pembelajaran daring di platform Skilvul kepada peserta magang dan mereka akan mendapatkan modul pembelajaran sebagai berikut:

- | | |
|-------------------------|--|
| ● UI/UX Fundamentals | Collaborate with Software Engineer |
| ● Design Process | |
| ● User Research | ● Collaborate with Product Management |
| ● Compile Research Data | |
| ● User Journey | ● UI/UX Career |
| ● Wireframe | ● UI/UX Future & Beyond |
| ● UI Fundamental | ● UI/UX Research Publication |
| ● Design Systems | ● [Practice] Define & Ideation Process |
| ● UI Mockup | |
| ● UX Writing | ● [Practice] UI Design Creation & Prepare for Presentation |
| ● Prototyping | |
| ● UX Case Study | ● Final Session (Presentation & Graduation) |

Tidak hanya itu, Skilvul juga menyediakan fasilitas pembelajaran yang dibutuhkan pemegang seperti:

1. *Blended learning*: mentoring session tatap muka secara daring dengan mentor profesional dan self-learning di platform Skilvul;
2. Akses Materi selamanya melalui platform Skilvul.com;
3. Mempelajari semua keterampilan, tools, dan proses yang dibutuhkan peserta magang untuk menjadi desainer UI/UX;
4. Bekerjasama dengan mentor yang sudah memiliki pengalaman industri lebih dari tiga (3) tahun dan memberikan umpan balik atas project yang dihasilkan oleh peserta magang;
5. Berkesempatan membangun portfolio dari simulasi kerja nyata secara daring;
6. Berkesempatan mendapatkan pekerjaan dari Hiring Partners Skilvul sebagai desainer UI/UX setelah lulus dari program magang ini.

Terkait materi pembelajaran, peserta akan mendapatkan materi akan sangat praktikal dengan komposisi kurang lebih:

1. 30% belajar teori dan pemahaman konsep;
2. 70% adalah praktek aplikasi pembelajaran melalui kuis, project, dan tantangan.

Kurikulum pembelajaran program magang bersertifikat SVIC mengacu pada UNICEF 12 Core Life Skills, yaitu 12 keterampilan dasar yang dibutuhkan di Abad 21 (*21st century skills*). Mengacu pada hal ini, SVIC menciptakan solusi digital melalui keterampilan digital, dan keterampilan abad 21.

B. Final Project menyelesaikan UX Challenge dari Perusahaan Partner

Pada proses persiapan, melalui proses matchmaking berdasarkan peminatan pada suatu bidang tantangan/challenge, peserta akan mengerjakan proyek secara individual. Pada saat project, setiap peserta akan memiliki 1 mentor sebagai media konsultasi jika peserta mengalami kendala dalam mengikuti proses

pembelajaran. Satu (1) mentor akan membimbing 20 - 35 peserta. Setiap tim akan mendapat tantangan masalah dari Challenge Partners sebagai mitra industri Skilvul dalam Program Magang Bersertifikat Kampus Merdeka ini.

II.4 Jadwal Kerja

Dalam dua bulan pertama, jadwal kerja peserta Magang Bersertifikat Skilvul Virtual Internship Challenge (SVIC) yaitu melakukan self-learning hari senin hingga jumat dengan mempelajari modul yang tersedia dan sesi live mentoring setiap hari sabtu. Dua bulan berikutnya peserta mengerjakan proyek dari Challenge Partner yang dibangun secara tim. Pengerjaan proyek dilakukan secara flexible dengan target progress tiap minggunya. Setiap sabtu dilaksanakan live mentoring proyek bersama mentor. Disela-sela jadwal kerja, beberapa kali dilaksanakan workshop yang bertujuan untuk meningkatkan soft skill peserta. Jadwal kerja selengkapnya terlampir (lampiran Tabel 3)

Bab III

Final Project : UI/UX Challenge Skilvul

III.1 Deskripsi UI/UX Challenge Skilvul Brief

Skilvul adalah sebuah platform pendidikan teknologi yang menyediakan konten pelajaran digital skills dengan metode “Blender-learning” dalam bentuk online maupun offline.

Skilvul ingin menambahkan sebuah fitur Mentor on demand adalah sebuah layanan di Skilvul yang memungkinkan siswa untuk memesan sesi bersama mentor untuk membantu proses belajar coding dan UI/UX. Latar masalah dari layanan ini adalah sistem kursus online yang pada umumnya memiliki rasio mentor berbanding siswa yang besar sehingga membatasi waktu mentor untuk berkomunikasi kepada siswa satu per satu. Oleh karena itu, terkadang siswa merasa tidak dibimbing sepenuhnya. Layanan ini hadir untuk menjawab permasalahan tersebut. Berikut adalah alur pengguna saat menggunakan layanan mentor on demand:

- Siswa sebagai user akan mengunjungi laman Skilvul.com untuk melihat Daftar Mentor yang ada
- Siswa juga bisa melihat beberapa informasi seperti harga, jumlah pengalaman, bahasa pemrograman yang dikuasai, lokasi dan beberapa parameter berkaitan lainnya
- Mereka akan melihat tombol “Sewa Mentor” dan dilanjutkan ke halaman pembayaran yang memerlukan Login atau Daftar terlebih dahulu ke platform Skilvul
- Untuk memudahkan pengguna, sebelum sewa atau booking mentor, mereka dapat menghubungi untuk bertanya beberapa informasi umum mengenai bahasa pemrograman dan materi yang akan dibahas melalui fitur “Chat Mentor”
- Setelah melakukan pembayaran sesuai detail, maka proses belajar bersama private mentor dapat dilakukan

Adapun profil pengguna dari Skilvul sebagai berikut :

Gender	: Tidak Spesifik
Umur	: Tidak Spesifik

Profesi	: Siswa / Umum
Kebiasaan	Beberapa siswa membutuhkan private mentor untuk belajar coding mereka

III.2 Proses Desain Thinking UI/UX Challenge Skilvul

Dalam studi kasus ini saya dan kedua anggota tim saya memilih menggunakan metode Design Thinking. Proses ini kami pilih dikarenakan Design Thinking merupakan metode desain yang menyediakan pendekatan Solusi dan Kreatif untuk memecahkan masalah dengan menekankan pendekatan dari sisi user. Berikut ini merupakan 5 fase dalam Design Thinking :

1. Empathize

Latar Belakang dari dibuatnya fitur layanan Mentor on Demand adalah susahnya mencari jawaban sesuai apa yang diinginkan, sehingga kami melakukan Analisis dan survei dari Competitor Analysis agar dapat mencari tahu kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna.

2. Define

Setelah tahap Empathize dikerjakan, dilanjutkan tahap Define artinya pada tahap ini fokus kami mendefinisikan permasalahan, dengan mengumpulkan semua informasi yang telah didapatkan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini saya dan tim tidak menemukan kesulitan yang berarti.

3. Ideate

Setelah melakukan empathize dan define tahap selanjutnya yaitu ideate. Ideate merupakan tahapan untuk menentukan dan mengidentifikasi solusi dari tahap memahami kebutuhan user serta menganalisis kebutuhan user. Tahapan ideate merupakan tahap pengembangan ide atau biasa disebut dengan brainstorming. Pada tahap ini kami bagi menjadi beberapa proses antara lain: Solution Idea, Affinity Diagram, Prioritization Idea, Crazy 8.

4. Prototype

Pada proses ini, saya membuat tampilan baik berupa tampilan kasar (lowfidelity) maupun bentuk visual suatu produk yang lebih nyata (highfidelity).

a. Low-Fidelity

Tampilan low-fidelity merupakan sebuah kerangka atau sketsa dasar dalam bentuk digital dengan menggunakan beberapa elemen yang benar-benar real agar memudahkan kita dalam pembuatan desain dalam bentuk high-fidelity.

b. High-Fidelity

Tampilan high-fidelity merupakan tampilan dari low fidelity yang sudah ditambahkan warna, gambar, tipografi dan elemen lain yang sesuai dengan tampilan aplikasi yang akan diluncurkan nantinya.

Kendala yang dihadapi lebih banyak ke referensi tampilan aplikasi, beberapa asset desain yang harus dibuat sendiri, dan untuk prototypingnya sendiri kami cukup sulit menghubungkan flow yang satu dengan flow yang lain sehingga kami akhirnya membuat flow yang terpisah-pisah

5. Testing

Akhirnya kami melakukan testing kepada 1 orang user yang berstatus mahasiswa. Testing dilaksanakan secara daring sehingga beberapa kendala teknis seperti prototype yang tidak bisa terbaca, koneksi yang buruk, serta terkadang beberapa informasi tidak dicerna dengan baik oleh responden. Setelah melakukan testing, kami melakukan iterasi desain dan memperbaiki bagian-bagian yang dianggap oleh user masih perlu untuk diperbaiki.

III.3 Hasil Proyek

Dikarenakan dalam Web Skilvul belum terdapat fitur Mentor On Demand dan banyak siswa yang ingin bertanya mengenai Permasalahan mereka pada saat pembelajaran masih bingung ingin bertanya ke siapa, walaupun sudah banyaknya forum diskusi yang ada dari materi pembelajaran Coding maupun UI / UX tapi sering kali jawabannya masih tidak sesuai dengan problem yang ditanyakan. Akibatnya, siswa masih merasa kurang puas atas jawaban yang didapatkan. dan Fitur ini hadir untuk membantu menangani masalah ini.

Proyek ini dibangun dalam kurun waktu kurang lebih 8 minggu bersama tim. Dalam kerja tim ini Kami berkerja sama pada tahap Design Process Empathize, Define, Ideate, Prototype, hingga Testing. Adapun tanggung jawab saya saat berkerja sebagai tim ialah memikirkan tentang Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Testing.

Berikut ini hasil yang kami dapatkan dalam proses design thinking :

1. Empathize

Latar Belakang dari dibuatnya fitur layanan Mentor on Demand adalah susahnya mencari jawaban sesuai apa yang diinginkan, sehingga kami melakukan Analisis dan survei dari Competitor Analysis agar dapat mencari tahu kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna.

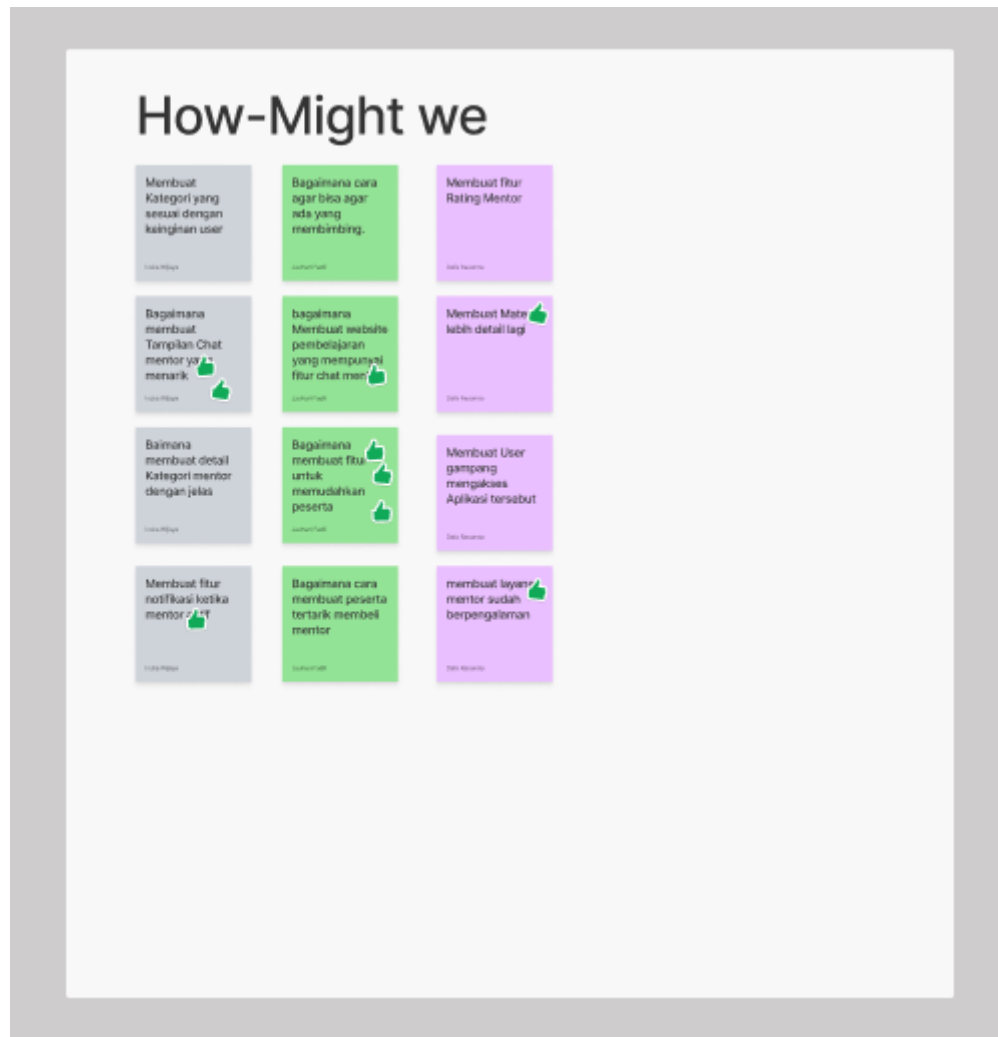
2. Define

Pada tahap Define ini kami mengumpulkan semua informasi yang sudah kami dapatkan dari tahap empathize, untuk mengetahui apa yang di butuhkan oleh pengguna. setelah informasi didapatkan kami memasukkannya kedalam “Paint Point”.



Gambar 2 Pain Point

Setelah mengumpulkan semua Informasi di dalam Pain Point, Selanjutnya kami membuat How Might We.



Gambar 3 *How Might-We*

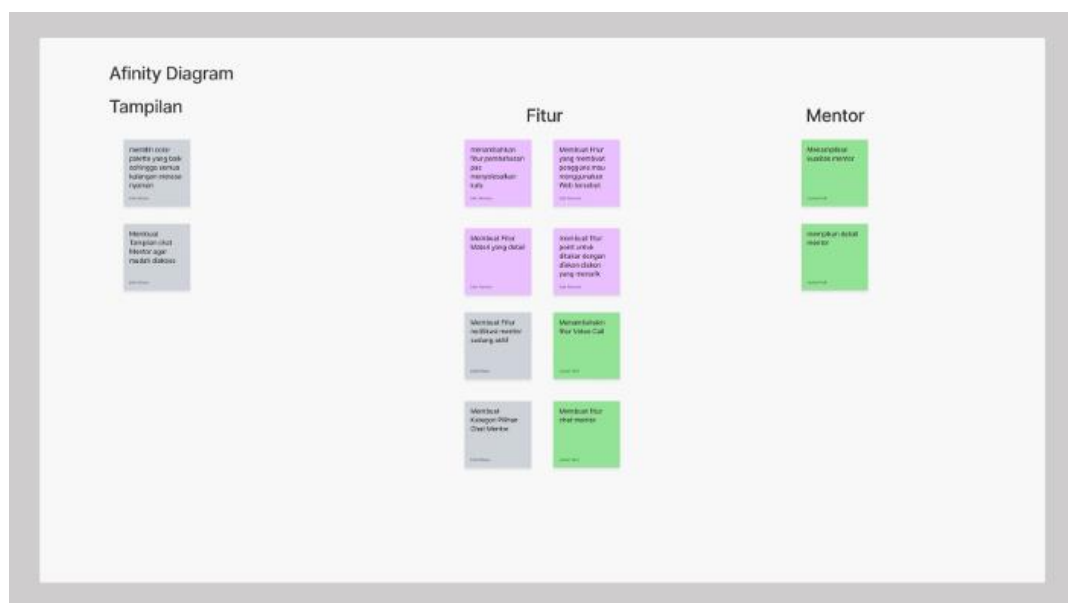
3. Ideate

Pada tahap Ideate ini kami membuat Solution idea dari How-Might We yang sudah kami pilih berdasarkan hasil voting dan didapatkan beberapa fitur dari hasil pemikiran kami masing — masing dan kami tuangkan kedalam Ideate Stage. Setelah itu kami melakukan Voting dari Fitur yang sudah kami tuangkan kedalam Ideate Stage.



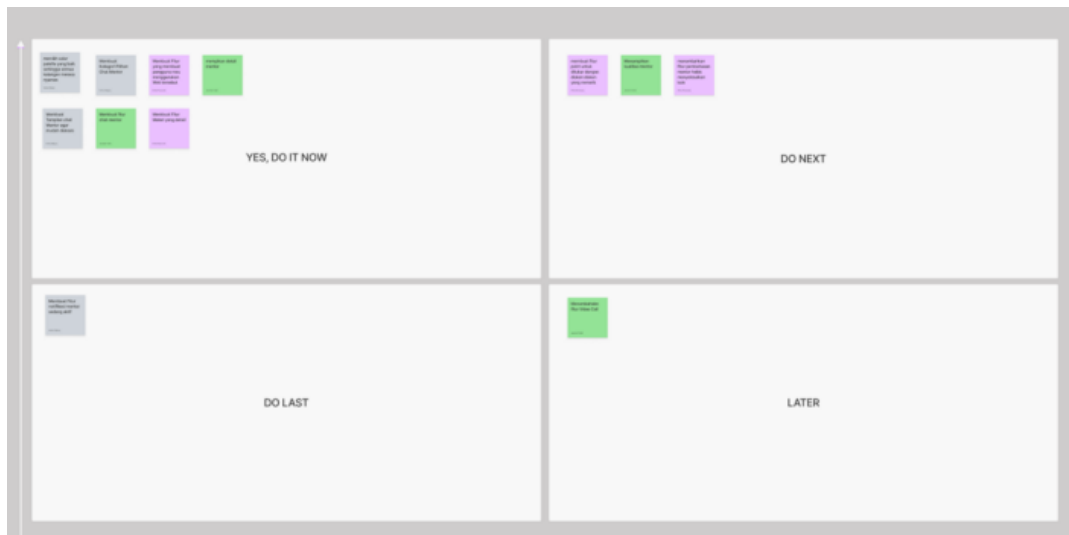
Gambar 4 *Solution Idea*

Dari hasil Voting tersebut kami masukkan kedalam Afinity Diagram untuk kami kelompokkan lagi berdasarkan Kesamaan dari Solusion Idea yang dimana terdapat tiga bagian yaitu Tampilan, Fitur, Mentor.



Gambar 5 *Afinity Diagram*

Setelah dikelompokkan Selanjutnya kami masukkan lagi kedalam Prioritization Idea untuk di urutkan berdasarkan fitur apa saja yang wajib dibuat terlebih dahulu sampai fitur yang masih dalam proses Later.



Gambar 6 *Priorization Idea*

selanjutnya tahap terakhir kami membuat Craazy 8 dari Fitur yang sudah kami pilih sebanyak 8 bagian/wireframe dengan waktu pembuatan 8 menit, dan juga kami melakukan voting lagi dari Crazy 8 yang sudah kami buat untuk mendapatkan Wireframe dari Crazy 8 tersebut.



Gambar 7 *Carzy 8*

4. Prototype

Pada tahap pembuatan Prototyping ini, hal yang pertama kami buat ialah membuat Userflow dari alur yang sudah kami pikirkan,

selanjutnya kami melanjutkan untuk pembuatan Wireframe dan UI Design dari Userflow yang sudah kami buat. setelah Semua selesai kami melanjutkan membuat prototype yang dimana prototype ini untuk memenuhi kebutuhan pada saat melakukan Tahap Testing yang akan dilaksanakan bersama Responden sesuai User Persona yang dipilih untuk melakukan Usability Testing. dan Adapun Hasil Prototype yang sudah saya buat ada dibawah ini.

<https://www.figma.com/proto/DDQQtv5wYLdKCsPVfs2vzv/Userflow-%26-Wireframe-%26-UI-StyleGuide-%26-UI-Design?kind=&node-id=188%3A958>

5. Testing

Dalam Testing ini Kami melakukan User Research dari Proses Prototyping yang sudah kami buat, yang dimana selanjutnya kami melakukan Usability Testing bersama Responden dari User Persona yang saya pilih. Dibawah ini adalah data dan hasil pada saat melakukan Usability Testing.

https://drive.google.com/file/d/1PQ0BZD7Hd2NvK2nC_1ZkVlurwe_O14r/view

Setelah Kami membuat Stimulus Research selanjutnya kami melanjutkan untuk melakukan Usability Testing, Dan adapun hasil yang sudah kami peroleh Ketika Melakukan Usability Testing ialah sebagai berikut :

<https://drive.google.com/file/d/1nk1tJyRRAn55sKNoCBnk0EaDgx7RETe1/view>

Untuk kegiatan Usability Testing dalam percobaan pada Aplikasi Mentor on Demand ada dibawah ini.

<https://drive.google.com/file/d/1TwgSmTEMMfeOGPDSlr8BOVqY7yKfP30E/view>

IV.1 Kesimpulan

Demikian lah hasil dari Laporan Akhir yang sudah saya buat pada Aplikasi Mentor on Demand, Masih terdapat kekurangan yang ada didalamnya dan juga apabila terdapat kesalahan pada saat pembuatan UX

Case Study ini saya mengucapkan mohon maaf dan sekiranya saya berharap pembaca bisa mencari sumber yang sudah ada selain ini.

Tidak Lupa ucapan Terima kasih penulis sampaikan kepada Fadli Jauhari Jaunum dan Muhammad Dafa Rananda yang sudah berkerja sama sebagai Tim dengan baik, Serta kepada Pembaca yang sudah menyempatkan dalam membaca UX Case Study Ini semoga Tulisan ini dapat bermanfaat.

IV.2 Saran

Setelah kurang lebih 4 bulan mengikuti Magang Bersertifikat Skilvul Virtual Internship UX Challenge, bukan hanya pengetahuan tetapi penulis juga mendapatkan banyak pengalaman yang sangat menarik. Untuk memberikan pengalaman yang lebih untuk peserta Magang, berikut saran yang dapat penulis sampaikan:

- a. Beban tugas dengan estimasi waktu yang kadang tidak sebanding sehingga beberapa tugas tidak dapat dikerjakan secara maksimal.
- b. Uang saku dapat cair tepat waktu sesuai dengan tanggal yang dijanjikan

Bab V Lampiran

A. TOR



Gambar 8 Surat Pengganti TOR

A1

71	RAHMAT ZUMARLI	Informatika	Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta
72	DAUD DIMAS PRASETYO	Teknik Komputer	Universitas Diponegoro
73	RIDWAN AFFANDI	Teknik Informatika	STMIK Amik Riau
74	LUTFI FAIZATUN NI'MAH	Teknik Informatika	Universitas Semarang
75	MOCHAMMAD FITRA PAMUNGKAS	Teknik Informatika	Universitas Singaperbangsa Karawang
76	Mokhammad Fahreza Sugiono	Pendidikan Teknologi Informasi	Universitas Brawijaya
77	PAJAR PURNAMA SIDIK	Teknik Informatika	STMIK Jabar
78	RUTHYANA VITA MARWATI	Sistem Informasi	Institut Bisnis Dan Informatika Kwik Kian Gie
79	DINAR HASNAN HARIRI	Teknik Informatika	Universitas Singaperbangsa Karawang
80	Muhammad Haryo Dwirandri	Geofisika	Universitas Indonesia
81	MUHAMAD IHSAN ASHARI	Teknik Informatika	Universitas Pamulang
82	RETNO PRATIWI ANDARI	Teknologi Industri Pertanian	Universitas Gadjah Mada
83	MUHAMMAD ILMAN ABI	Pendidikan Teknologi Informasi	Universitas Negeri Surabaya
84	YANDA NAFIRI	Sistem Informasi	Universitas Telkom
85	Fanka Angelina Larasati	Teknologi Informasi	Universitas Brawijaya
86	MARIA AMANDA	Teknik Informatika	Universitas Kristen Duta Wacana
87	Revysha Diah Octhalia Regina Hiariej	Teknik Komputer	Institut Teknologi Harapan Bangsa
88	SYIFA PRAMESTI RAMADHINA	Sistem Informasi	Universitas Bina Sarana Informatika
89	MOCHAMMAD HAEKAL SANDY	Sistem Informasi	Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K
90	FUAD MAULANA	Teknik Informatika	Universitas Sriwijaya
91	HESTI DWI NOLA CAMELIA	Sistem Informasi	Universitas Bandar Lampung
92	SHYELA REGITA NOORYANTI	Teknologi Pendidikan	Universitas Negeri Malang
93	Indra Wijaya	Sistem Informasi	Universitas Mulawarman
94	Dikki Aleksander Ginting	Teknologi Pendidikan	Universitas Pendidikan Ganesha
95	NOVEM OLLYVIA ROSSA	Ilmu Hukum	Universitas Negeri Semarang
96	Sarlita Rizka Anggraeni	Informatika	Universitas Muhammadiyah

Gambar 9 Nama Peserta Program Magang Silabus Skilvul Virtual Internship : UI/UX Challenge

Stage	Stage Name	Learning Objective	Lesson
1	INTRO TO UI/UX	Peserta dapat menjelaskan apa itu UI/UX Design, membedakan proses yang dilalui untuk membuat UI/UX Design pada tingkat dasar, menjelaskan kegunaan aplikasi Figma, dan mensimulasikan penggunaan aplikasi Figma	Introduction to UI/UX Design
			Hands-On Figma
2	DESIGN THINKING	Peserta dapat menjelaskan tentang UX Design Process, menjelaskan & membedakan proses pada Design Thinking, dan mensimulasikan tahap Define & Ideate pada Design Thinking	UX Design Process & Design Thinking
			Define & Ideate Process
3	USER EXPERIENCE DESIGN	Peserta dapat menjelaskan tentang Userflow & Wireframe serta dapat mensimulasikan langkahlangkah dalam membuat userflow & wireframe yang sesuai dari hasil Define & Ideate dari proses sebelumnya	Userflow
			Wireframe
4	USER INTERFACE DESIGNING & PROTOTYPING	Peserta dapat menjelaskan tentang dasar-dasar pada UI Design & Design System, menjelaskan tentang dasar-dasar UX Writing, mensimulasikan pembuatan UI Design, mensimulasikan pembuatan prototype UI	Fundamental of UI Design
			Design System
			Mockup UI Design
			UX Writing
			Prototyping UI
5	RESEARCH & USABILITY TESTING	Perserta dapat menjelaskan apa itu User Research dan macam-macam tipe User Research, mensimulasikan praktik	User Research

		wawancara dengan pengguna, menganalisis & mengukur hasil Usability Testing yang telah dilakukan	Practice User Research
6	SOFTSKILL & CAREER DEVELOPMENT	Peserta mampu memahami dan mempraktikan soft skills yang dibutuhkan di dunia kerja, memahami dan mempersiapkan kebutuhan untuk melamar pekerjaan di bidang teknologi khususnya UI/UX Designer, serta mampu untuk merancang ide bisnis dari ide solusi digital agar berkelanjutan, dan menjelaskan melalui presentasi yang terstruktur mengenai masalah, solusi, dan ide bisnis berkelanjutan yang akan dilakukan. Peserta mampu menjelaskan ide UI/UX nya ke dalam presentasi yang bisa membantu audience untuk memahami latar belakang dan cerita dari permasalahan yang user alami dimana ini menjadi fondasi dari solusi yang disampaikan.	UX Case Study
			Getting Job in UI/UX
			UI/UX Design in The Daily Basis
			Basic Mentality For Career Development
			Portofolio Management
			Interview Preparation
			Entrepreneurship & Pitching

Tabel 1 Proyek Silabus Program Skilvul Virtual Internship Jadwal kegiatan Skilvul Virtual Intership : UI/UX Challenge

Tanggal	Kegiatan	Waktu
13-18 Agustus 2021	Challenge matchmaking & Bergabung di Discord	All day
21 Agustus 2021	Onboarding peserta	Peserta akan dikirimkan video rekaman untuk ditonton
26 - 27 Agustus 2021	Onboarding Day dan AMA dengan Lead Mentor	Onboarding Day 26 Agustus 2021 09:00 - 16:00 WIB AMA dengan Lead Mentor 27 Agustus 2021 19.30 WIB Live on Youtube

28 Agustus - 16 October 2021	UI/UX course (8 minggu)	Live mentoring: Setiap Sabtu, pukul 14:00-17:00 WIB Self learning melalui Skilvul.com: Senin- Jumat
28 September 2021	Career Preparation	Career Preparation 1 28 September 2021 13.00 -15.00WIB
11 - 22 Oktober 2021	AMA dengan Challenge Partner	Jadwal detail telah tersedia di <u>Timeline AMA Session with Challenge Partner</u>
18 October - 10 December 2021	Pengerjaan Final Project	Setiap hari
19 Oktober 2021	Career Preparation	Career Preparation 2 19 Oktober 2021 13.00-16.00 WIB
13-17 Desember 2021	Final project review dan persiapan Demo Day	Setiap hari
1 Desember 2021	Pitching Workshop	09:00-16:30 WIB
23 Desember 2021	Demo Day	09.00-12.00 WIB

Tabel 2 Jadwal Kegiatan SVI

Tentang Virtual Internship

Mentor on demand adalah sebuah layanan di Skilvul yang memungkinkan siswa untuk memesan sesi bersama mentor untuk membantu proses belajar coding dan UI/UX. Latar masalah dari layanan ini adalah sistem kursus online yang pada umumnya memiliki rasio mentor berbanding siswa yang besar sehingga membatasi waktu mentor untuk berkomunikasi kepada siswa satu per satu. Oleh karena itu, terkadang siswa merasa tidak dibimbing sepenuhnya. Layanan ini hadir untuk menjawab permasalahan tersebut. Berikut adalah alur pengguna saat menggunakan layanan *mentor on demand*:

1. Siswa sebagai user akan mengunjungi laman Skilvul.com untuk melihat Daftar Mentor yang ada
2. Siswa juga bisa melihat beberapa informasi seperti harga, jumlah pengalaman, bahasa pemrograman yang dikuasai, lokasi dan beberapa parameter berkaitan lainnya
3. Mereka akan melihat tombol "Sewa Mentor" dan dilanjutkan ke halaman pembayaran yang memerlukan Login atau Daftar terlebih dahulu ke platform Skilvul
4. Untuk memudahkan pengguna, sebelum sewa atau booking mentor, mereka dapat menghubungi untuk bertanya beberapa informasi umum mengenai bahasa pemrograman dan materi yang akan dibahas melalui fitur "Chat Mentor"
5. Setelah melakukan pembayaran sesuai detail, maka proses belajar bersama private mentor dapat dilakukan

Tidak hanya untuk siswa, kita juga menyediakan tombol "Daftar" untuk developer berpengalaman untuk menjadi mentor. Setelah pendaftaran diterima, maka nama dan detail lainnya dari mentor tersebut akan ditampilkan di halaman mentor. Dari alur pengguna tersebut, berikut beberapa fitur yang ingin kami bangun untuk halaman mentor *on demand* di Skilvul :

- Pendaftaran untuk calon mentor
- Siswa dapat memilih mentor dan mengetahui biayanya
- Laman untuk pembayaran
- Detail singkat untuk profil mentor

Profil Pengguna

Gender : Tidak spesifik

Umur : Tidak spesifik

Profesi : Siswa

Perilaku / Kebiasaan :

- ☒ Beberapa siswa membutuhkan private mentor untuk belajar coding mereka
- ☒ Mau mengeluarkan biaya lebih untuk private mentor

Kamu diperbolehkan melakukan eksplorasi dan membuat asumsi sendiri di luar dari detail challenge yang diberikan. Sebagai contoh, jika challenge tidak menerangkan lebih detail mengenai target pengguna, maka kamu bisa asumsikan sendiri profil pengguna yang berpotensi menggunakan produk dari partner. Tidak hanya itu, kamu juga bisa bereksplorasi untuk menghasilkan flow produk digital yang lebih baik jika dibutuhkan.

Tugas Proyek

Buatlah sebuah desain tampilan website untuk Layanan Mentor on Demand di Skilvul menggunakan figma sesuai dengan arahan proyek di atas. Akan lebih baik jika kamu dapat menggambarkan proses desain ataupun design flow menggunakan metode yang ada atau kamu sendiri. Kamu juga diperbolehkan untuk mengeksplorasi fitur lainnya selain fitur yang kami sarankan di atas. Terakhir, silahkan submit link project Figma melalui di form di bawah ini!

Output yang Diharapkan

- ☒ Desain high fidelity dan prototype yang bisa diklik
- ☒ Menggambarkan proses desain serta metodenya
- ☒ Menggunakan resource free license untuk font, icon vektor dan aset lainnya
- ☒ File Figma (.fig) untuk preview desain yang dibuat

Gambar 10 Challenge Partner Brief : Skilvul

B. Log Activity

Minggu/Tgl	Kegiatan	Hasil
Minggu 1 (23 Agustus – 28 Agustus 2021)	Banyak yang sudah saya pelajari dalam minggu ini yang pertama belajar mengenai lebih jauh tentang apa itu UI/UX dan juga apa sih peran keduanya, lalu belajar mengenai pengenalan tools-tools yang ada di figma agar bisa memudahkan dalam mendesain sebuah interface dan tidak lupa belajar mengenal diri kita lebih baik lagi dengan cara membuat sebuah rencana atau plane untuk kedepannya.	Memahami topik bahasan tentang pengenalan UI/UX Designer yang meliputi: - Apa itu UI/UX - Tips menjadi Ui/UX Designer Serta pengenalan tools Figma meliputi: - Shortcut figma - Menu-menu figma - Plugin figma
Minggu ke-2 (30 Agu - 03 Sep 2021)	Banyak yang sudah saya pelajari di minggu ini, khususnya mengenai cara kita mengimplementasikan dari sebuah proses Design Thinking untuk mencapai produk yang di inginkan	Memahami topik bahasan tentang Design Thinking yang meliputi: - Define: list pain point user, membuat how might we.

		<ul style="list-style-type: none"> - Ideate: mencari solusi ide, menyusunnya kedalam affinity diagram, prioritization idea, dan crazy 8's
Minggu 3 (06 Sep – 10 Sep 2021)	<p>Di minggu ini saya sangat senang dengan materi yang di pelajari, contohnya materi yang berkesan buat saya ialah belajar mengenai alur pembuatan user flow dan wireframe dimana kita mempelajari proses alur dari awal hingga akhir saat user menggunakan aplikasi kita. tantangan yang saya hadapi dalam minggu ini ialah membuat sebuah userflow dan wireframe dari studi kasus yang diminta. setelah mengerjakan tugas pada minggu ini saya lebih paham lagi mengenai cara supaya alur yang kita buat dalam proses mendesain itu lebih terstruktur lagi.</p>	<p>Memahami topik bahasan yang meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan userflow - Penggunaan figjam file figma - Membuat wireframe

Minggu ke-4 (13 - 17 Sep 2021)	<p>Pada Minggu keempat ini saya melanjutkan pembelajaran 2 BAB yaitu mengenai materi Fundamental of Design dan Design System. banyak pengetahuan yang saya dapatkan dalam minggu ini misalnya memperhatikan sebelum melakukan proses design dari wireframe yang masih berupa tampilan hitam putih menjadi Design UI yang lebih berwarna, pelajaran yang saya dapatkan itu didapat di materi Fundamental OF UI Design yang membahas tentang apa saja yang terdapat di dalamnya yaitu Typography, Spacing, Coloring, UX Law dan Responsive Design. Dari materi tersebut sangat memudahkan saya dalam mendesain UI yang lebih baik lagi dan juga pada materi Design System saya jadi tau bahwa saat kita membuat Design System itu sangat membantu dalam saat persiapan untuk mendesign UI. serta membahas juga tentang struktur apa saja yang terdapat dalam design sistem tersebut. Setelah itu kami di berikan tutorial untuk membuat UI kit untuk memberikan refrensi kepada kami. Di hari sabtu melanjutkan pertemuan mentoring, kami bersama mentor membahas tentang apa saja yang sudah dipelajari di minggu ini dan jika ada yang masih belum paham dengan materinya maka mentor akan menanyakan terhadap peserta tentang materi apa yang didapat dalam pembelajaran di minggu ini, dan selanjutnya kami melakukan prakter dari apa yang sudah kami pelajari di minggu ini</p>	<p>Memahami topik bahasan yang meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fundamental UI Design - UX Law - Praktik membuat UI Kit (color, typescale, button, input field, dll)
Minggu ke-5 (20 - 24 Sep)	<p>Diminggu ini saya melanjutkan dalam pembelajaran di skilvul, yang saya pelajari iyalah 2 BAB mengenai materi tentangpraktek membuat UI dan UX Writing. berbeda dari minggu - minggu sebelumnya, diminggu ini lebih sering untuk mempraktekan membuat desain UI. hal tersebut membuat saya lebih bersemangat untuk langsung mempelajari materi dan mempraktekkan nya secara langsung dan lebih penting lagi saya lebih tau</p>	<p>Memahami topik bahasan yang meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tips membuat UI Design - Membuat UI design

	<p>dalam mendesain sebuah halaman harus sesuai ukuran dan jarak nya masing dan juga menu apa saja yg wajib pada halaman tersebut. kemudian saya juga belajar mengenai materi tentang UX Writing yang di mana materi ini juga tidak kalah penting, dan membuat saya jadi tau bagaimana cara kita agar saat membuat pesan pemberitahuan di aplikasi yang kita buat dapat tersampaikan dengan jelas dan di mengerti oleh user, sehingga user dapat lebih mudah dalam menjalankan aplikasi yang di buat. untuk di hari sabtu kami kembali melakukan kegiatan mentoring, yang di mana dalam sesi mentoring ada hal yang baru di lakukan yang di mana mentor memberikan kami sebuah tantangan atau kuis dalam menentukan kata apa yang tepat untuk membuat pesan permasalahan pada contoh aplikasi dan kami pun mencoba menjawabnya, setelah sesi tantangan selesai, mentor pun menjelaskan bahwa ada rumus dalam kita membuat sebuah pesan di UX Writing. selanjutnya mentor juga mempraktekkan cara membuat halaman login sebagai contoh dalam tugas yang kami buat</p>	<p>- Penulisan UX Writing Tips UX Writing</p>
--	---	---

<p>Minggu ke-6 (27 Sep - 01 Okt 2021)</p>	<p>Pada Minggu keenam ini saya melanjutkan lagi pembelajaran 2 BAB mengenai materi Prototyping dan User Research. Pada Pembelajaran di minggu ini cukup menarik karena membahas tentang prototyping yang dimana saya dapat belajar untuk membuat prototyping di aplikasi yang di buat, dan juga kegunaan dari pembuatan prototyping ini sendiri agar kita dapat melihat alur nya secara langsung sesuai saat kita sedang menggunakan aplikasi tersebut, dan juga sebaiknya saat kita saat melakukan percobaan terhadap user di usahakan agar membuat prototyping yang sudah selesai, agar kita langsung tau experience saat user menggunakan aplikasi kita. Selanjutnya pada minggu ini juga membahas tentang user research yang di mana pada bagian ini merupakan hal yang sangat penting di mana kita dapat tau kekurangan apa yang masih ada saat user mencoba aplikasi kita, dan juga saat melakukan user research kita harus menyiapkan dari segala aspek mulai dari</p>	<p>Memahami topik bahasan yang meliputi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apa itu prototype - Aplikasi untuk membuat prototype - Menggunakan tools figma untuk prototype - User Research Metode Riset
---	---	--

	<p>pertanyaan, design dll semuanya harus siap, agar user research yang kita lakukan berjalan dengan baik, dan mendapat solusi dari permasalahan saat user menggunakan aplikasi yang di buat. Kemudian di hari sabtu kami kembali melanjutkan kegiatan live mentoring bersama mentor. Dalam kegiatan ini kami kembali membahas tentang apa saja yang di pelajari minggu dengan menggunakan metode tanya jawab. Setelah itu kami mengerjakan kuis yang di berikan oleh mentor. kemudian kami kembali melakukan proyek membuat desain UI yang di tugaskan kepada kami</p>	
--	--	--

<p>Minggu ke-7 (04 - 08 Okt 2021)</p>	<p>Di minggu ketujuh ini saya melanjutkan pembelajaran yang ada di skilvul yaitu mengenai tentang UI/UX, dimana pada minggu ini saya belajar 2 bab yaitu mengenai materi Praktek User Reserach dan UX Case Stduy. di materi pertama mengenai Praktek User Research kami di berikan contoh dalam melakukan User Research yang dimana sebelum melakukan User Research di usahakan kita menyiapkan segala hal mulai dari pertanyaan serta prototype yang sudah jadi. dimana pada saat melakukan User Research di harapkan kita dapat mendapatkan feedback dari user jika saat menggunakan aplikasi kita masih ada yang kurang ataupun salah, agar didapatkan hasil yang di mana aplikasi yang kita buat nanti dapat berjalan baik pada saat melakukan usability testing.</p>	<p>Memahami topik bahasan yang meliputi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mempersiapkan User Research - Mencari partisipan - Tips melakukan Usability Testing - Tips membuat UX Case Study - Cara menggunakan tools Medium.
---------------------------------------	---	---

	<p>Kemudian untuk materi kedua yaitu mengenai UX Case Study yang dimana saya dapat belajar cara membuat Portfolio yang baik bagi seorang UI/UX Designer agar dapat mempermudah saya dalam melamar pekerjaan. serta saya jadi mengetahui komponen - komponen apa saja yang ada di UX Case Study ini agar membuat UX</p>	
--	--	--

	<p>Case Study kita semakin teratur dan rapi dan kami diajarkan untuk membuat UX Case Study di Website Medium. kenapa Website medium ini dipilih dikarenakan pengguna Website Medium ini mencakup seluruh dunia sehingga kita dapat diliat secara Profesional dan juga kita dapat menjadi seorang yang profesional di suatu bidang.</p>	
<p>Minggu ke-8 (04 - 08 Okt 2021)</p>	<p>Pada minggu kedelapan ini saya melanjutkan lagi pembelajaran materi terakhir saya mengenai UI/UX yang ada di Skilvul, dimana pada materi ini saya belajar 2 bab yaitu mengenai materi Getting Job In UI/UX Design dan UI/UX Design in The Daily Basis. saya banyak mendapatkan pelajaran dan juga tidak lupa langsung mengimplemntasikan apa yang saya sudah pelajari mulai dari mempersiapkan diri saat kita ingin apply ke sebuah perusahaan serta mempersiapkan segala hal sebelum melamar pekerjaan yaitu dengan cara Mengupdate Cv dan mengetahui apa aja isi komponent dari UX Portfolio, serta ketika kita ingin melakukan Interview kita harus mempersiapkan segala yang dibutuhkan dan juga mengatur jadwal agar tidak terlambat, dan yang paling penting buatlah First Impression yang baik pada saat pertama kali bertemu orang baru. ketika kita diterima didalam sebuah perusahaan, selalu belajar hal yang baru yang kita dapatkan di perusahaan kita.</p>	<p>Memahami topik bahasan yang meliputi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cara mendapatkan pekerjaan di bidang UI/UX - Bagaimana mempersiapkan diri melangkah ke dunia kerja - Menyusun CV - Menyusun portofolio - Tips mencari kerja - Tips mengerjakan UX test - Hari pertama bekerja sebagai UI/UX Designer - Agile Methode dalam industry - Pro-tips bagi pemula

	<p>kita juga perlu mengetahui alur kerja saat menjadi seorang UI/UX Designer yaitu mulai dari Inisitaif, Riset Awal, Wireframing sampai pada Grooming Dev dan mengetahui model-model dalam SDLC misalnya Agile Method dikarenakan framework ini paling banyak digunakan karena mempunyai manfaat mengefisiensi waktu dengan lebih baik, efektif mengkomunikasikan kepada stackholder dan yang terakhir dan terus berkembang agar selalu mengikuti trend pada Design UI/UX.</p>	
<p>Minggu ke-9 (18 - 22 Okt 2021)</p>	<p>Di minggu kesembilan ini saya banyak melakukan kegiatan yang dimana diawali dengan kegiatan pertemuan AMA Session dengan Challenge Partner Skilvull yang membahas tentang apa saja yang harus dikerjakan dalam tugas Proyek nantinya, kemudian kegiatan selanjutnya mengikuti kegiatan webinar dari Skilvull yaitu dengan tema Carrer Preparation 2 yang disiarkan secara langsung pada aplikasi Youtube. kegiatan ini membahas bagaimana cara kita mempersiapkan CV yang baik dan benar serta sesuai dengan Kriteria Perusahaan yang menerima. kegiatan selanjutnya saya melakukan Prakter User Research dari Prototype yang sudah saya buat menggunakan skala SEQ dan didapatkan hasil yang memuaskan dari kegiatan tersebut dan juga tidak lupa mengerjakan Tugas di minggu kesembilan mengenai UX Case Study dari aplikasi yang sudah saya buat agar di jadikan sebagai Portfolio di Website Medium.</p>	<p>Melakukan Usability testing dengan tahapan:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat stimulus user research - Mencari responden - Melakukan praktik interview dan Usability testing pada salah satu responden.

Minggu ke-10 (25 - 29 Okt 2021)	Di minggu ke Sepuluh ini kami semua mendapatkan Tugas Proyek Akhir dari Chalange Partner masing - masing, yang dimana tugas Ini di lakukan secara Berkelompok. Saya dan tim saya melakukan Proses Design Thingking dari Proyek yang di berikan kepada kami, yang dimana untuk di minggu ini kami berfokus mengerjakan mulai dari tahap Define dan Ideate dan juga Kami di minta untuk melakukan Secondary Research dari Kompetitor Analisis, data dari sebuah Instansi dan lainnya.	Mengerjakan proyek tugas akhir challenge partner Skilvul dengan progress:
	Untuk Live Mentoring di hari sabtu, saya dan teman - teman lainnya menceritakan kesulitan pada saat mengerjakan Secondary Research terutama untuk mencari data dari Instansi. Serta saya dan kelompok saya melanjutkan lagi pengerjaan Design Thingking sesuai waktu dan tahap - tahap yang sudah di berikan oleh mentor saya.	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami proyek brief - Melakukan Secondary research (menggunakan aplikasi, review aplikasi, artikel, dan riset competitor) - List pain poin - How might we - List ide - Affinity diagram - Prioritization idea - Crazy 8's

Minggu ke-11 (01 - 05 Nov 2021)	Pada minggu ini saya banyak melakukan kegiatan bersama dengan Kelompok saya yang dimana kami mengerjakan project dari Chelenge Partner yang diberikan pada kami. yang dimana diminggu ini kami sudah mengerjakan mulai dari tahap membuat Userflow, Wireframe dan Juga UI Style Guide pada tahap (Atom).	Mengerjakan proyek tugas akhir challenge partner Skilvul dengan progress: - Vote Crazy 8's - Membuat userflow - Membuat wireframe - Membuat UI kit (atom)
	Dan juga saya dan kawan - kawan lainnya melanjutkan kembali sesi Mentoring bersama mentor yang dilaksanakan di hari sabtu. pada awal sesi mentoring kami semua diminta untuk melanjutkan tugas dari pembuatan Userflow, Wireframe dan juga UI Style Guide jika belum selesai dan nantinya akan di nilai berdasarkan urutan kelompok. Setelah semuanya sudah, kami melanjutkan lagi kegiatan mentoring yang dimana pada mentoring kali ini kami kedatangan tamu yang di undang oleh mentor kami untuk memberikan kami webinar dari pengalaman yang dialami hingga sekarang dalam menjadi seorang UI/UX	

Minggu ke-12 (08 - 12 Nov 2021)	<p>Pada minggu ini saya melanjutkan melakukan kegiatan bersama dengan Kelompok saya yang dimana kami mengerjakan project dari Chelenge Partner yang diberikan pada kami. yang dimana diminggu ini kami sudah mengerjakan mulai dari tahap membuat UI Design dan UI Style Guide - Molecule. pada tugas ini kami banyak berdiskusi untuk menentukan tampilan yang akan kami buat. Dan juga di minggu ini saya dan kawan - kawan lainnya melanjutkan kembali sesi Mentoring bersama mentor yang dilaksanakan di hari sabtu. pada awal sesi mentoring kami semua diminta untuk melanjutkan tugas dari pembuatan UI Design dan juga UI Style Guide jika belum selesai dan nantinya akan di review oleh mentor kami berdasarkan urutan kelompok. Setelah semuanya sudah selesai di review, selanjtkan kami melanjutkan lagi kegiatan mentoring yang dimana pada mentoring kali ini kami kedatangan tamu lagi yang di undang oleh mentor kami untuk memberikan kami webinar dari pengalaman yang dialami hingga sekarang dalam menjadi seorang UX Research.</p>	<p>Mengerjakan proyek tugas akhir challenge partner Skilvul dengan progress:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat UI kit (komponen) - Diskusi Wireframe - UI Design 50%
Minggu ke-13 (15 - 19 Nov 2021)	<p>Pada minggu ini saya melanjutkan melakukan kegiatan bersama dengan Kelompok saya yang dimana kami mengerjakan project dari Chelenge Partner yang diberikan pada kami. untuk diminggu ini kami berfokus untuk menyelesaikan UI Design hingga 100% yang dimana kami membuat dari Landing Page, Detail Mentor hingga Menu Chat Mentor. setelah tahap UI Design selesai kami melanjutkan kembali Untuk membuat Prototype dari UI Design yang sudah kami buat dan juga yang terakhir kami juga membuat Stimulus User Research untuk melakukan tahap UsabilityTesting. Dan juga di minggu ini saya dan teman - teman lainnya melanjutkan kembali sesi Mentoring bersama mentor</p>	<p>Mengerjakan proyek tugas akhir challenge partner Skilvul dengan progress:</p> <ul style="list-style-type: none"> - UI Design 100% - Dokumen Stimulus User Research - Dokumen Record Data User - Prototype

	<p>yang dilaksanakan di hari sabtu. pada awal sesi mentoring kami bermain game sejenak sebelum mulai melanjutkan kegiatan mentoring. setelah itu kami lanjut untuk melanjutkan Pengerjaan Tugas di minggu ini jika masih ada yang belum Selesai, yang nantinya mentor saya akan mereview dari tugas yang sudah kami kerjakan di minggu ini. setelah semua kelompok di review, sebelum mengakhiri sesi mentoring, mentor saya menjelaskan tugas untuk minggu selanjutnya yaitu mengerjakan UX Case Study. pada awal sesi mentoring kami semua diminta untuk melanjutkan tugas dari pembuatan UI Design dan juga UI Style Guide jika belum selesai dan nantinya akan di review oleh mentor kami berdasarkan urutan kelompok. Setelah semuanya sudah selesai di review, selanjutnya kami melanjutkan lagi kegiatan mentoring yang dimana pada mentoring kali ini kami kedatangan tamu lagi yang di undang oleh mentor kami untuk memberikan kami webinar dari pengalaman yang dialami hingga sekarang dalam menjadi seorang UX Research.</p>	
<p>Minggu ke-14 (22 - 26 Nov</p>	<p>Pada minggu ini saya melanjutkan melakukan kegiatan bersama dengan Kelompok saya yang dimana kami mengerjakan project dari Challenge Partner yang diberikan pada kami. yang dimana di minggu ini kami sudah mengerjakan mulai dari tahap membuat Iterasi dari Prototype yang sudah kami buat, dan juga melakukan Usability Testing dari User yang sesuai dari User Persona kami.</p>	<p>Mengerjakan proyek tugas akhir challenge partner</p>

2021)	<p>Dan juga di minggu ini saya dan kawan - kawan lainnya melanjutkan kembali sesi Mentoring bersama mentor yang dilaksanakan di hari sabtu. pada awal sesi mentoring kami semua diminta untuk melanjutkan tugas dari pembuatan Iterasi dari Prototype yang sudah kami buat dan melanjutkan membuat data Record User dan nantinya akan di review oleh mentor kami berdasarkan urutan kelompok. Setelah semuanya sudah selesai di review, selanjtkan kami melanjutkan lagi kegiatan mentoring yang dimana pada mentoring kali ini kami Sharing - Sharing satu sama lain dengan lainnya.</p>	<p>Skilvul dengan progress:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencari Responden - Membagi jobdesk dalam interview -Melakukan iterasi design
Minggu ke-15 (29 Nov – 03 Des 2021)	<p>Pada minggu ini saya melanjutkan melakukan kegiatan bersama dengan Kelompok saya yang dimana kami mengerjakan project dari Chelenge Partner yang diberikan pada kami. yang dimana diminggggu ini kami membuat materi di Google Slide dan melakukan Presentasi dari Materi yang sudah kami buat. dan juga untuk di hari rabu kami melakanakan Kegiatan Pitching Workshop yang dimana kegiatan ini untuk melatih agar dapat membuat pitch deck yang baik dan melakukan presentasi yang menarik.</p>	<p>Mengerjakan proyek tugas akhir challenge partner</p> <p>Skilvul dengan progress:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat Slide deck presentasi - Mengikuti pitching day - Membuat tugas pitching day

	<p>Dan juga di minggu ini saya dan kawan - kawan lainnya melanjutkan kembali sesi Mentoring bersama mentor yang dilaksanakan di hari sabtu. pada awal sesi mentoring kami semua diminta untuk melanjutkan tugas dari pembuatan Materi Di Google Slide yang sudah kami buat dan nantinya akan di review oleh mentor kami berdasarkan urutan kelompok. Setelah semuanya sudah selesai di review, selanjtkan kami melanjutkan lagi kegiatan mentoring yang dimana pada mentoring kali ini kami Sharing - Sharing satu sama lain dengan lainnya.</p>	
<p>Minggu ke-16 (06 - 10 Des 2021)</p>	<p>Pada minggu ini saya melanjutkan melakukan kegiatan bersama dengan Kelompok saya yang dimana kami mengerjakan project dari Chelenge Partner yang diberikan pada kami. yang dimana diminggggu ini kami melanjutkan untuk tahap pembuatan video presentasi dari hasil materi yang sudah kami buat, yang nantinya hasil dari video presentasi kami ini akan menjadi penilaian dari tim kami. Dan juga di minggu ini saya dan kawan - kawan lainnya melanjutkan kembali sesi Mentoring bersama mentor yang dilaksanakan di hari sabtu. pada awal sesi mentoring kami semua diminta untuk melanjutkan tugas untuk pembuatan video presentasi yang nantinya kami akan di tes secara langsung untuk melakukan presentasi dari materi yang sudah kami buat selama 10 menit. Setelah semuanya sudah selesai di tes, selanjutnya kami melanjutkan lagi kegiatan mentoring yang dimana pada mentoring kali ini kami Sharing - Sharing satu sama lain dengan lainnya.</p>	<p>Menyelesaikan proyek tugas akhir challenge partner Skilvul dengan membuat video presentasi</p>

Tabel 3 *Log Activity* Mingguan

C. Dokumen Teknik



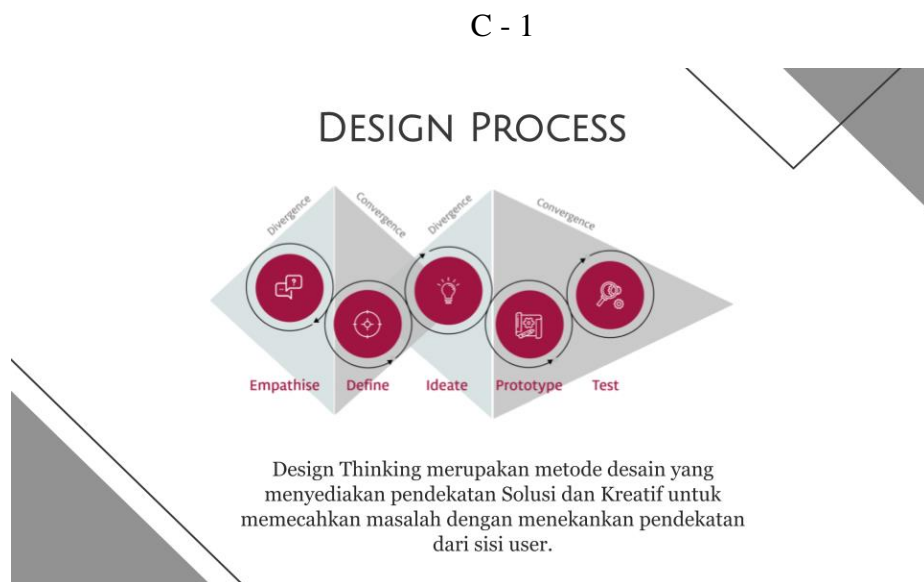
Gambar 11 Slide Deck - 1



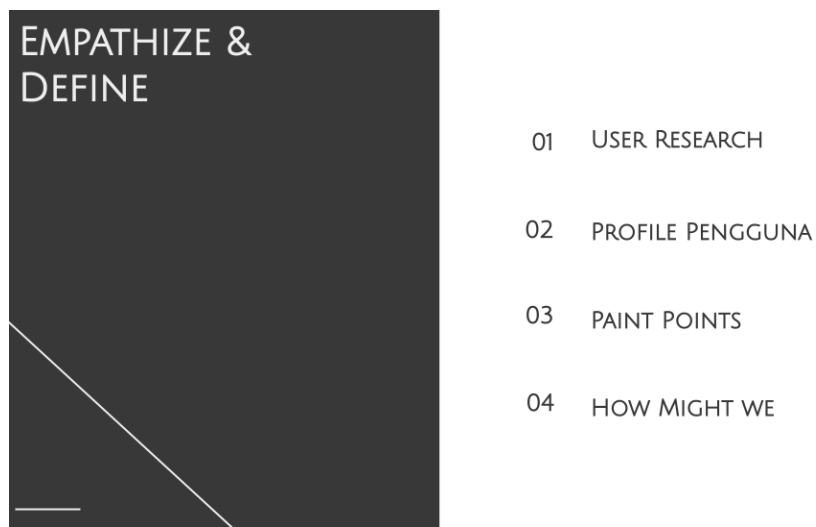
Gambar 12 Slide Deck – 2



Gambar 13 Slide Deck - 3



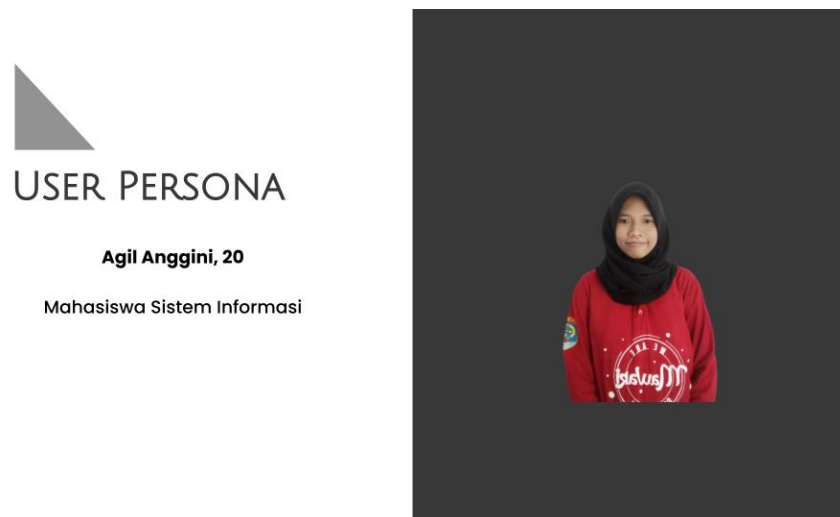
Gambar 14 Slide Deck - 4



Gambar 15 Slide Deck – 5

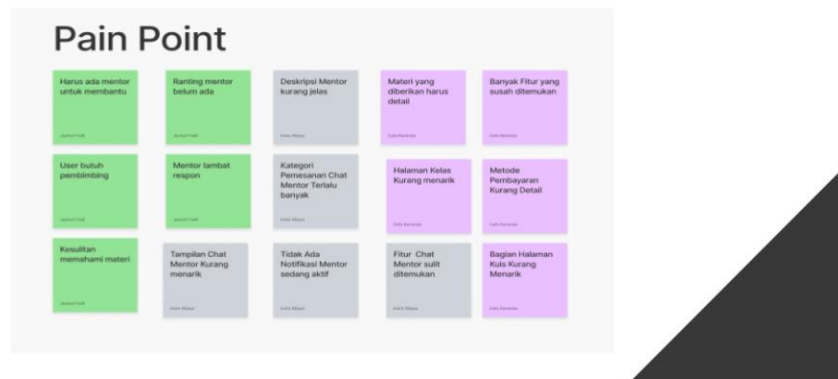


Gambar 16 Slide Deck - 6

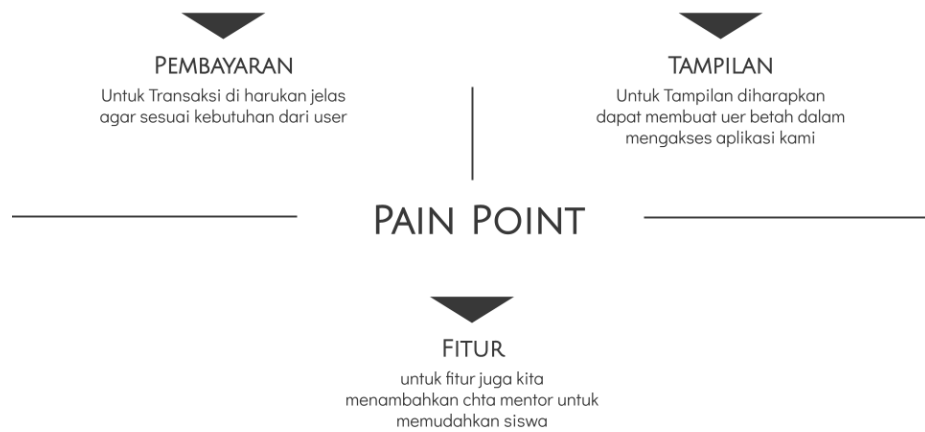


Gambar 17 Slide Deck – 7

DEFINE STAGE

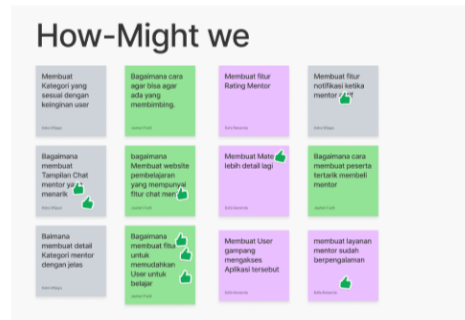


Gambar 18 Slide Deck – 8

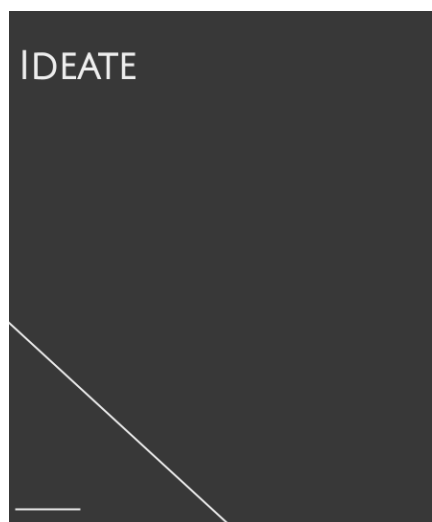


Gambar 19 Slide Deck - 9

DEFINE STAGE



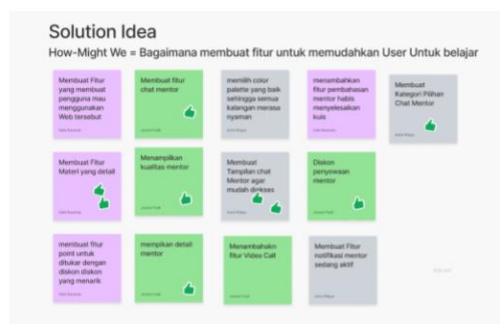
Gambar 20 Slide Deck – 10



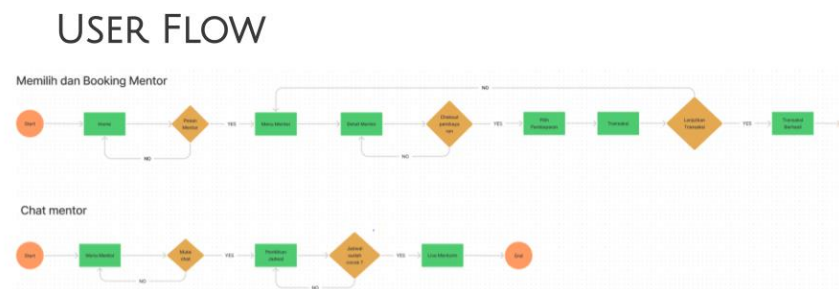
- 01 SOLUTION IDEA
- 02 PROFILE PENGGUNA
- 03 PAIN POINTS
- 04 HOW MIGHT WE

Gambar 21 Slide Deck – 11

IDEATE STAGE



Gambar 22 Slide Deck - 12



Gambar 23 Slide Deck – 13



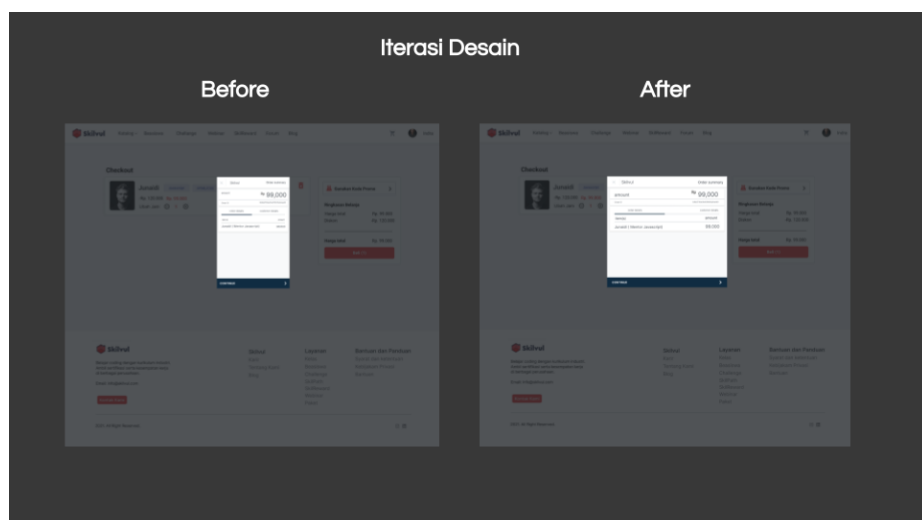
Gambar 24 Slide Deck – 14



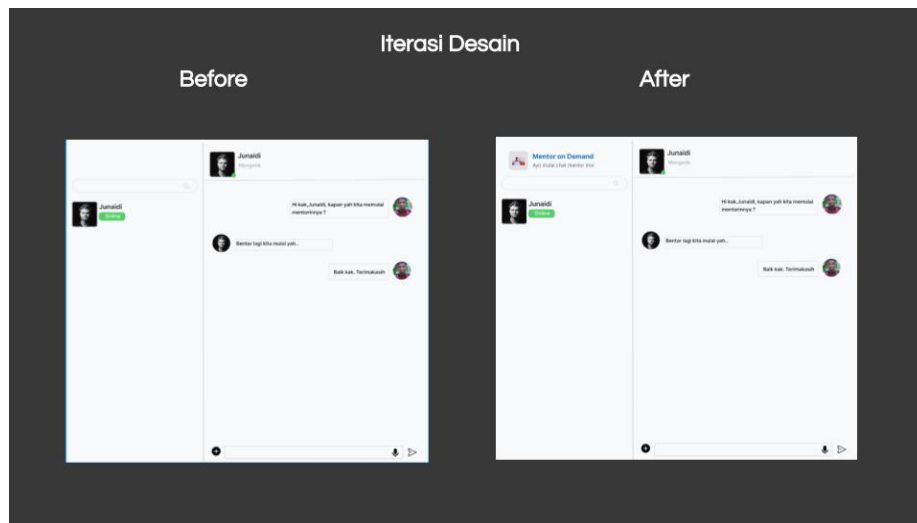
Gambar 25 Slide Deck – 15



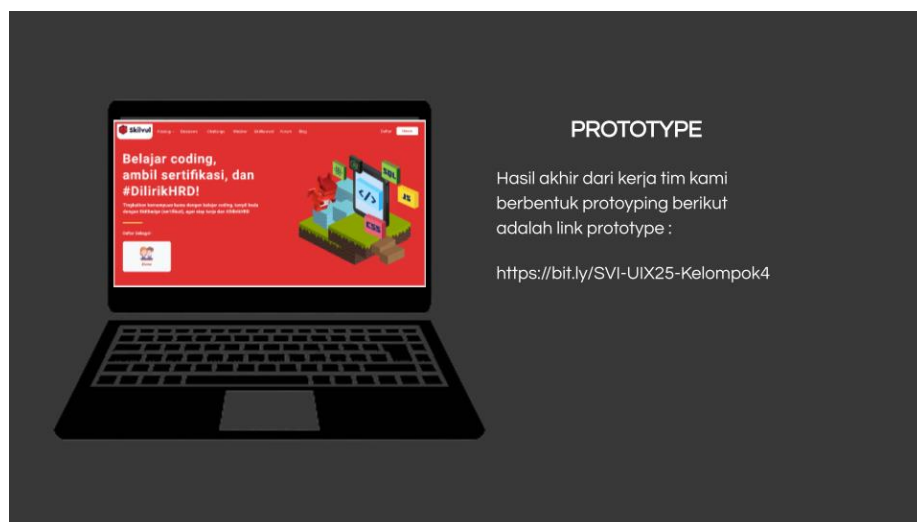
Gambar 26 Slide Deck – 16



Gambar 27 Slide Deck - 17



Gambar 28 Slide Deck - 18

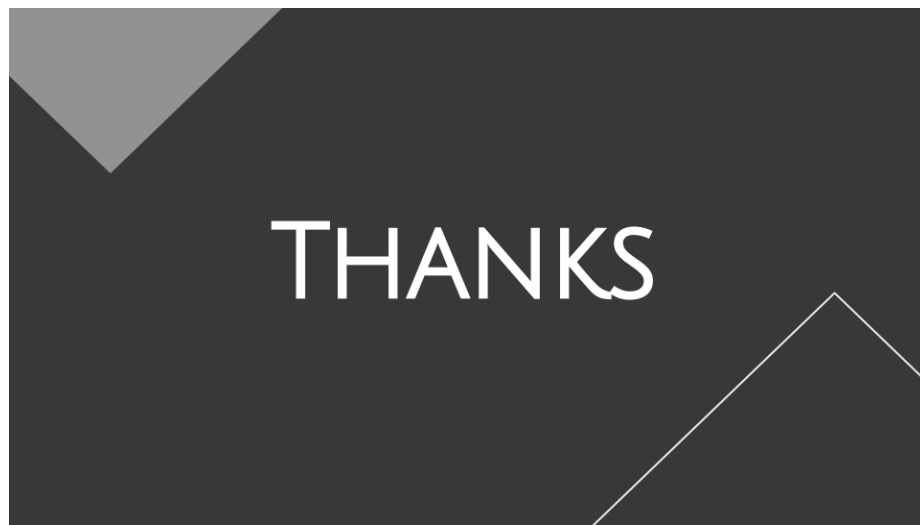


Gambar 29 Slide Deck – 19

KESIMPULAN

- KAMI MENDAPATKAN NILAI 6 DARI 7 BERDASARKAN HASIL WAWANCARA TERHADAP RESPONDEN BERDASARKAN HASIL NILAI SEQ
- UNTUK FITUR PENYEWAAN MENTOR YANG KITA BERIKAN MENURUT RESPONDEN SUDAH CUKUP BAIK.
- PENGGUAN FITUR CHAT HARUS LEBIH DI KEMBANGKAN LAGI.

Gambar 30 Slide Deck – 20



Gambar 31 Slide Deck – 21