LAPORAN AKHIR

MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT

STUDI INDEPENDEN UI/UX DESIGNER

Di PT. Lentera Bangsa Benderang

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan

Program MSIB MBKM

oleh :

Sulthan Muhammad Al Ghifari/1910611146

**PRODI UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA**

**2022**

Lembar Pengesahan Program Studi Hukum Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

**STUDI INDEPENDEN UI/UX DESIGNER**

**Di PT. Lentera Bangsa Benderang**

oleh :

Sulthan Muhammad Al Ghifari/1910611146

disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Jakarta Selatan, ……

Pembimbing Studi Independen Program Studi Hukum Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

<Nama Pembimbing>

NIP: <NIP Pembimbing>

**Lembar Pengesahan**

**STUDI INDEPENDEN UI/UX DESIGNER**

**Di PT. Lentera Bangsa Benderang**

oleh :

Sulthan Muhammad Al Ghifari/1910611146

disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Daerah Istimewa Yogyakarta

Project Manager

Bagus Prakoso Gunawan

32201258

Abstraksi

*Tuliskan ringkasan laporan Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka, yang merupakan ringkasan dari gambaran project secara umum, lingkup project (termasuk nama perusahaan, penjelasan singkat tentang bidang bisnis atau layanan perusahaan), misi dari project, pelaksanaan MSIB (proses dan pencapaian hasil), kesimpulan umum mengenai kegiatan MSIB yang telah dilakukan dan kata kunci.*

Kata Pengantar

*Tuliskan rasa terimakasih kepada siapa saja yang terkait dengan MSIB ini. Penulisan Kata Pengantar dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.*

Daftar Isi

[Lembar Pengesahan Program Studi Teknik Informatika i](#_heading=h.3znysh7)

[Lembar Pengesahan ii](#_heading=h.2et92p0)

[Abstraksi iii](#_heading=h.tyjcwt)

[Kata Pengantar iv](#_heading=h.3dy6vkm)

[Daftar Isi v](#_heading=h.1t3h5sf)

[<Daftar lain-lain> vii](#_heading=h.4d34og8)

[Bab I](#_heading=h.2s8eyo1) Pendahuluan I-8

[I.1](#_heading=h.17dp8vu) Latar belakang I-8

[I.2](#_heading=h.3rdcrjn) Lingkup I-8

[I.3](#_heading=h.26in1rg) Tujuan I-8

[Bab II](#_heading=h.lnxbz9) <Organisasi atau Lingkungan MSIB> II-1

[II.1](#_heading=h.35nkun2) Struktur Organisasi II-1

[II.2](#_heading=h.49x2ik5) Lingkup Project II-1

[II.3](#_heading=h.44sinio) Deskripsi Project II-1

[II.4](#_heading=h.2p2csry) Jadwal MSIB (Project dan pembelajaran) II-1

[Bab III](#_heading=h.z337ya) <Beri Judul sesuai dengan topik MSIB> III-1

[III.1](#_heading=h.3j2qqm3) <Deskripsi persoalan sesuai dengan topik Project MSIB > III-1

[III.2](#_heading=h.1y810tw) <Beri judul sub bab sesuai dengan proses pelaksanaan MSIB> III-1

[III.3](#_heading=h.4i7ojhp) < Beri judul sub bab sesuai dengan pencapaian hasil dari MSIB, baik pengetahuan dan kompetensi yang didapatkan > III-1

[Bab IV](#_heading=h.2xcytpi) Penutup IV-1

[IV.1](#_heading=h.1ci93xb) <Kesimpulan > IV-1

[IV.2](#_heading=h.3whwml4) <Saran> IV-1

[Referensi viii](#_heading=h.2bn6wsx)

[Lampiran A. <TOR> A-1](#_heading=h.qsh70q)

[Lampiran B. Log Activity B-1](#_heading=h.3as4poj)

[Lampiran C. <Dokumen Teknik> C-1](#_heading=h.1pxezwc)

<Daftar lain-lain>

*Dapat ditambahkan berbagai daftar yang dibutuhkan seperti daftar tabel, daftar gambar, daftar algoritma, daftar padanan istilah, daftar singkatan, daftar istilah, daftar simbol. Khusus untuk daftar pustaka, dapat diletakkan setelah bab Penutup, sebelum lampiran.Jika hanya terdapat satu gambar atau satu tabel, maka tidak perlu dibuat daftar gambar atau daftar tabel. Setiap daftar, misal daftar gambar, daftar tabel, daftar istilah dan singkatan, semuanya diletakkan pada halaman terpisah.*

# Pendahuluan

## Latar belakang

Program pembelajaran non-gelar yang diselenggarakan oleh organisasi atau industri yang menyediakan pengetahuan dan keterampilan dengan tingkat relevansi tinggi di dunia kerja dan dunia usaha dalam bentuk kursus singkat (short course), kemah kerja (bootcamp), massive open online course (MOOC), dan lainnya, yang dilanjutkan dengan kegiatan kolaborasi bersama dengan sesama peserta maupun personil organisasi mitra dalam suatu proyek atau studi kasus. Berikut ini adalah 6 karakteristik studi independen bersertifikat Kampus Merdeka:

* Metode pembelajaran yang berbasis proyek riil dan dikerjakan bersama kelompok
* Mahasiswa diberikan modul pembelajaran yang relevan dengan bimbingan mentor profesional (25 mahasiswa minimal didampingi 1 mentor)
* Metode pembelajaran harus ada porsi synchronous, dimana Mahasiswa berinteraksi secara langsung dengan pengajar, mentor, dan mahasiswa lainnya
* Jam pembelajaran 16 minggu hingga 24 minggu
* Kurikulum pembelajaran juga termasuk pengembangan*soft skill* yang terkait dengan bidang ilmu yang diajarkan
* Mahasiswa diberikan sertifikasi jika dinyatakan lolos evaluasi dan diberikan rekomendasi kepada perusahaan atau organisasi rekananan dari penyedia studi independen.

Binar Academy adalah lembaga pendidikan non-formal yang bertujuan untuk **menghasilkan talenta-talenta digital yang berkompetensi**. Binar Academy merupakan pelopor startup edtech yang fokus pada pengembangan skil dan talenta digital dengan meningkatkan pengalaman belajar.

**Visi**

**Untuk Saling Menginspirasi dan Menyemangati**

Ketika talenta potensial bersatu membentuk cahaya pembaruan dalam bidang digital, hasil dan kolaborasi mereka harus bisa menghidupkan serta menginspirasi banyak orang.

**Misi  
Untuk Saling Menemukan**

Binar Academy mengajak untuk terus mencari esensi, bukan hanya untuk meraih forma atau output yang terlihat baik. Forma dan substansi harus berjalan beriringan.

**Untuk Saling Berproses**

Binar Academy mendorong untuk tidak hanya mempelajari wawasan dan teori tapi juga dapat meneladani proses untuk menjadi landasan dalam membuat inovasi yang dapat membangun bangsa.

**Untuk Saling Terkoneksi**

Ilmu dan pelatihan yang menjadi bagian dari ekosistem Binar Academy dirancang untuk menghubungkan talenta dengan pakar atau talenta dengan talenta. Dengan demikian, terciptalah potensi dan kesempatan. Hubungan ini merupakan sebuah simbiosis yang dilandaskan pada daya saing di era digital.

## Lingkup

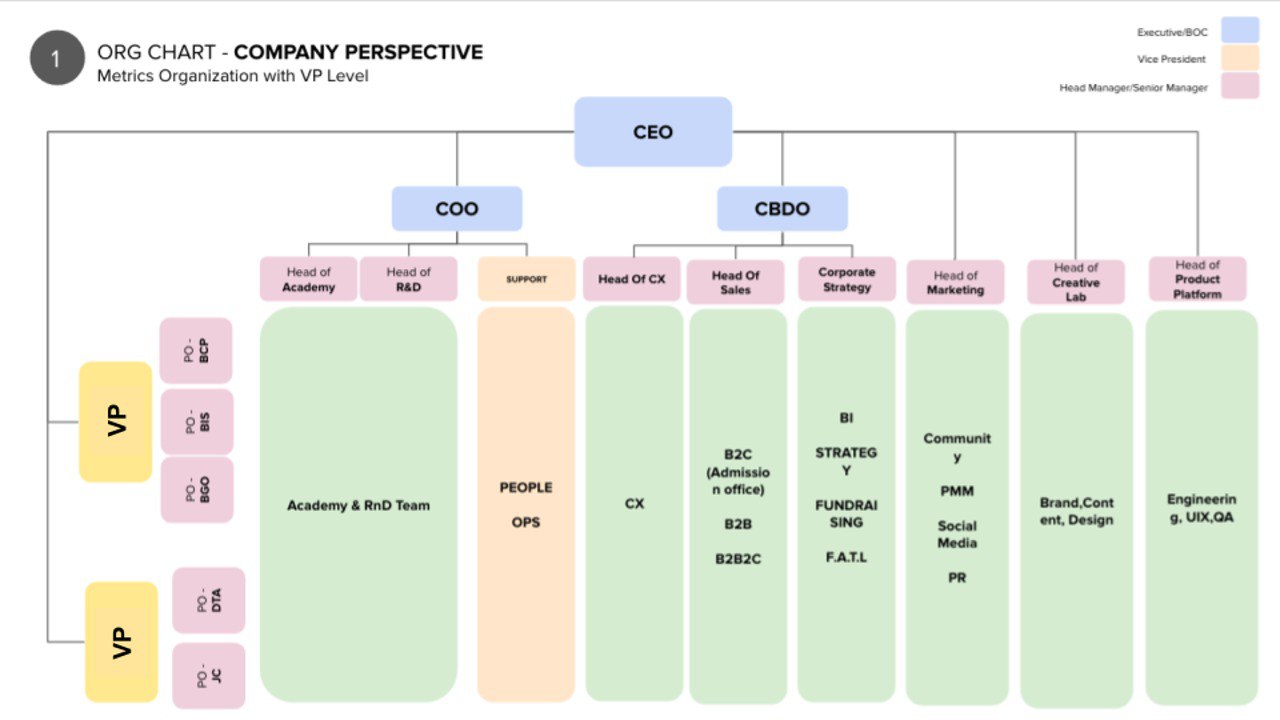
*Tuliskanlah lingkup Project yang menjadi obyek MSIB, Lampiran TOR diacu di sini agar lingkup pekerjaan lebih jelas. Namun deskripsi dari pekerjaan yang dilakukan dijelaskan di sub bab II.3.*

## Tujuan

*Tuliskanlah tujuan atau hasil mengikuti MSIB yang telah diperoleh*

Organisasi atau Lingkungan Organisasi Mitra MSIB

## Struktur Organisasi



## Lingkup Pembelajaran

Sebuah gambar berisi meja

Deskripsi dibuat secara otomatis

## Deskripsi Pekerjaan

**Memahami Pengantar Dunia Pemrograman**

**Sasaran Pengembangan Skill**

Pengantar Dunia Pemrograman

**Detil Pembelajaran**

- Sejarah Aplikasi - Konsep Produk - SDLC - Tech Stack - Bahasa Pemrograman

**Metode Asesmen**

Quiz

**Memahami Pengantar Dasar-Dasar UI/UX**

**Sasaran Pengembangan Skill**

Sejarah UI/UX, Pengenalan UI/UX, Mengapa UI/UX Penting, Design Thinking

**Detil Pembelajaran**

- Menjabarkan latar belakang UI/UX - Menjelaskan sejarah user experience dengan baik - Menjelaskan Sejarah User Experience dengan baik - Menjabarkan pengertian UI dan UX berdasarkan sejarahnya - Menjelaskan konsep UI/UX dengan baik - Menguraikan peran UI dan UX dalam digital dengan baik - Menjabarkan perbedaan UI dan UX dengan baik - Menjabarkan kegiatan pekerjaan UI dan UX dalam digital dengan baik - Memahami suatu design dalam UI/UX dalam kehidupan sehari-hari - Menguraikan suatu kasus UI/UX dalam kehidupan sehari-hari - Menjelaskan peran Design Thinking dalam UI/UX dengan baik - Menjelaskan tujuan Design Thinking UI/UX dengan baik - Mengklasifikasikan Design Thinking Phase sesuai dengan perannya masing-masing

**Metode Asesmen**

Quiz, Challenge Review

**Memahami Penerapan Design Thinking II**

**Sasaran Pengembangan Skill**

Design Thinking: Defining, Design Thinking: Ideation, Peralatan UI/UX Design

**Detil Pembelajaran**

- Mendefinisikan konsep defining sebagai proses design thinking dengan baik - Menjelaskan peran defining phase dengan baik - Menjabarkan kegiatan-kegiatan dalam defining phase dengan baik - Mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan user untuk mengembangkan product - Memahami konsep user persona untuk suatu desain produk dengan baik - Memahami mekanisme pain points dan room for improvement dengan baik - Menjelaskan user journey maps untuk menelusuri kesesuaian ekspektasi user dengan realita pengalamannya - Menjelaskan ideation sebagai suatu proses pengembangan ide dengan baik - Menjelaskan peran penting ideation dalam mengerjakan suatu solusi yang baik - Menjabarkan kegiatan-kegiatan untuk mengeksekusi proses ideaton - Memahami information architecture untuk menggambarkan suatu model atau informasi yang jelas dan logis - Memahami brainstorming tools sebagai alat yang digunakan dalam proses desain - Memahami wireframing tools sebagai alat yang digunakan dalam proses desain - Memahami prototyping tools sebagai alat yang digunakan dalam proses desain - Memahami collaboration tools sebagai alat yang digunakan dalam proses desain - Memahami handoff tools sebagai alat yang digunakan dalam proses desain - Memahami plugin tools sebagai alat yang digunakan dalam proses desain - Menjabarkan mekanisme pembuatan wireframe untuk website atau aplikasi - Mengoperasikan wireframing tools dengan baik - Membandingkan flowcharts, wireflows, dan wireframes dalam memberikan alur kepada user untuk menyelesaikan suatu tugas - Membuat wireflows agar perjalanan user product dapat tergambar dengan jelas

**Metode Asesmen**

Quiz, Challenge

**Memahami Penerapan Design Thinking IV**

**Sasaran Pengembangan Skill**

Desain Baik vs Buruk, Design Thinking: Testing, Design Handoff

**Detil Pembelajaran**

- Menggunakan Figma dengan baik dan tepat - Menjabarkan praktik UIdalam memahami kebutuhan pengguna - Menjabarkan praktik UX dalam merancang pengalaman pengguna - Mengidentifikasi kriteria sebuah desain yang baik - Mengidentifikasi sebuah desain yang baik dan buruk - Menjelaskan konsep mekanisme testing sebagai proses dalam mengevaluasi sebuah product - Mengidentifikasi peran penting testing phase dengan baik - Membandingkan perbedaan research dan testing dengan baik - Mengklasifikasikan metode-metode testing untuk pengujian suatu product - Memahami mekanime usability testing untuk pengujian suatu product dengan baik - Melakukan proses implementasi bahasa pemrograman prototype yang telah dilakukan pengujian - Menjelaskan cara memilih sampel pengujian suatu produk dengan baik - Menjelaskan mekanisme bias dengan baik - Menguraikan hasil pengujian fungsionalitas dari desain produk baik itu website maupun aplikasi - Mengidentifikasi hubungan antara designer dan developers dengan baik - Melakukan proses implementasi bahasa pemrograman prototype yang telah dilakukan pengujian - Menggunakan handoff tools dalam memfasilitasi designer dan pengembang produk dengan baik

**Metode Asesmen**

Quiz, Challenge Review

**Memahami Keahlian dalam ranah UI/UX**

**Sasaran Pengembangan Skill**

UX Writing, Menemukan Referensi, UI/UX Revamp, Mempresentasikan Desain

**Detil Pembelajaran**

- Menjelaskan hakikat UX Writing dalam memudahkan penggunaan aplikasi dan website - Membandingkan peran UX Writing dan Copywriting - Melakukan proses microcopy dalam memberikan petunjuk kepada pengguna - Menjabarkan praktik penulisan UX dalam mendesain pengalaman pengguna - Memilih referensi yang sesuai untuk pengembangan suatu produk - Mengidentifikasi kriteria referensi baik dan buruk dengan baik - Menjabarkan sumber referensi yang dapat digunakan untuk pengembangan suatu produk - Merancang moodboards untuk menentukan tampilan pada desain produk - Memahami proses penggantian konten, informasi, dan desain UI/UX dengan baik - Melakukan pemeriksaan analitik dengan baik - Menguraikan hasil analisis feedback pengguna dengan baik - Melakukan analisis kompetitor dengan baik - Menjabarkan mekanisme pain points dan room for improvement dengan baik - Menjabarkan user journey dengan baik - Melakukan desain ulang suatu produk dengan baik - Memahami pentingnya kemampuan mempresentasikan design dan proses pemikiran dengan baik - Merancang deck presentasi desain dengan baik - Melakukan konversi suatu protoype menjadi video atau GIF - Melakukan konversi deck atau prototype menjadi walkthrough

**Metode Asesmen**

Quiz, Challenge Review

**Memahami peran UI/UX dalam pengembangan perangkat lunak dan manajemen proyek**

**Sasaran Pengembangan Skill**

Peran UI/UX dalam pengembangan perangkat lunak (software development), Manajemen Proyek, Metodologi Manajemen Proyek, UI/UX dan Scrum

**Detil Pembelajaran**

- Menjabarkan peran UI/UX designer dalam mempresentasikan design dan proses pemikiran dalam suatu proyek - Memvisualisasikan alur yang diikuti oleh pengguna atau user flow dalam menggunakan situs dan aplikasi - Merancang struktur deck (slides) untuk mempresentasikan design dan proses pemikiran dalam suatu proyek - Menjelaskan peran UI/UX designer dalam melakukan manajemen proyek - Menjabarkan macam-macam metode manajemen proyek bagi UI/UX designer - Menguraikan peran agile dan scrum bagi UI/UX designer dalam melakukan suatu proyek - Memahami metode manajemen proyek dengan baik - Mengidentifikasi metode manajemen proyek yang umum digunakan dengan baik - Memahami hakikat metode scrum dalam proyek suatu produk dengan baik - Memahami scrum actors dalam suatu proyek produk dengan baik - Memahami mekanisme scrum artefacts yang digunakan dalam suatu proyek sehingga setiap orang memiliki pemahaman yang sama - Memahami hakikat scrum ceremonies dengan baik - Mengimplementasikan scrum dalam pengerjaan UI/UX dengan baik

**Metode Asesmen**

Quiz, Challenge

**Memahami Penerapan Design Thinking I**

**Sasaran Pengembangan Skill**

Design Thinking: Empathizing, UX Research, Research Objectives, Research Timeline, Metode-Metode UX Research

**Detil Pembelajaran**

- Menjelaskan empathizing sebagai proses design thinking - Menjabarkan peran empathizing phase dalam memahami kondisi kebutuhan manusia - yang terlibat - Menjabarkan kegiatan dalam emphathizing phase untuk mendapatkan wawasan dengan baik - Menyusun empathy maps untuk memahami konteks masalah lebih luas - Menjelaskan hakikat research dan UX research dengan baik - Menjelaskan pentingnya research pengalaman user dengan baik - Memahami berbagai karakter research pengalaman user dengan baik - Menjabarkan langkah-langkah dalam melaksanakan research dengan baik - Mengindentifikasi metode yang yang akan digunakan dalam UX research - Memahami konsep UX Reseach objective untuk mendorong keseluruhan proyek dengan baik - Mengidentifikasi problem statements dari affinity maps - Merancang suatu research objective dengan baik - Menguraikan research objective dan questions dengan baik - Mengidentifikasi suatu skenario penyusunan product dengan baik - Memahami siklus hidup proyek penelitian dengan baik - Menjabarkan jenis-jenis penelitian dan metode dengan baik - Mempersiapkan timeline proyek penelitian dengan baik - Mengklasifikasikan metode UX research dengan baik - Memahami konsep card sorting dengan baik - Melakukan simulasi card sorting dengan baik

**Metode Asesmen**

Quiz, Challenge

**Memahami Penerapan Design Thinking III**

**Sasaran Pengembangan Skill**

Design Thinking: Prototyping, Memulai Proses Design, Design System, Sesi Tutorial Figma

**Detil Pembelajaran**

- Mendefinisikan prototyping phase sebagai proses design thinking phase - Menyusun skenario rencana dokumentasi untuk usability testing product - Menjelaskan kegiatan yang dilakukan dalam fase prototyping - Mengidentifikasi macam prototyping berdasarkan alat yang digunakan untuk - memberikan gambaran visual mengenai konsep yang akan dikembangkan - Memahami berbagai macam prototypes berdasarkan kompleksitas teknologi - Memahami penggunaan peralatan prototyping dengan baik - Memahami alur proses memulai sebuah desain dengan baik - Menjabarkan mekanisme brand identity system dengan baik - Memahami prosedur design system dengan baik - Memahami grid system dengan baik - Mengidentifikasi Design Inspiraton Platforms dengan baik - Menjelaskan peran design system dengan baik - Memahami prosedur penyusunan layout terhadap desain produk - Menentukan colour system dalam suatu desain dengan baik - Memahami konsep mekanisme type system dengan baik - Menyusun design system prototype - Memahami konsep product dan system icons dengan baik - Memahami states dalam representasi visual yang digunakan untuk - mengkomunikasikan status komponen atau elemen interaktif - Menentukan metode spacing dengan baik - Menentukan button, cards, dan dividers dengan baik - Memahami plugin product dengan baik - Menjelaskan fungsi tiggers dan interaksi dengan baik - Memahami mekanisme reponsive design dengan baik - Melakukan presentasi hasil desain dengan baik - Menggunakan Figma dengan baik dan tepat

**Metode Asesmen**

Quiz, Challenge

**Melakukan penyusunan sebuah studi kasus dan portfolio**

**Sasaran Pengembangan Skill**

Studi Kasus, Portfolio, Menyusun Portfolio

**Detil Pembelajaran**

- Memahami mekanisme penyusunan studi kasus dengan baik - Menjelaskan peran penting studi kasus dalam UI/UX - Mencontohkan suatu studi kasus UI/UX dengan baik - Menjelaskan hakikat sebuah portfolio dengan baik - Menjelaskan peran penting sebuah portfolio dengan baik - Mengklasfikasikan berbagai macam portfolio dengan baik - Mencontohkan sebuah portfolio UI/UX sesuai tujuan dan kebutuhan - Memahami strategi konten berdasarkan data, dan kebutuhan user - Menyusun piramida portfolio dengan baik - Merancang struktur studi kasus dengan baik - Menguraikan artefak desain dalam suatu portfolio untuk dipresentasikan dengan baik - Melakukan penyusunan portfolio secara offline dan online secara bersamaan

**Metode Asesmen**

Quiz Challenge Review

## Jadwal Kelas

Sebuah gambar berisi teks

Deskripsi dibuat secara otomatis

# <Beri Judul sesuai dengan topik KP>

*Pada bagian ini dijelaskan mengenai pelaksanaan project MSIB meliputi deskripsi persoalan, proses, solusi dan pencapaian hasil. Lebih rinci terkait Dokumen Teknis, bisa mengacu pada Lampiran Dokumen Teknis. Jika tidak disertai Dokumen Teknis HARUS melampirkan pernyataan bahwa Dokumen Teknis tersebut bersifat confidential dengan ditandatangani oleh Mentor atau Penanggung Jawab di Perusahaan (menggunakan formulir yang sudah disediakan).*

*Pencapaian Hasil yang dilaporkan harus sampai pada evaluasi atau umpan balik dari organisasi Mitra MSIB (misal apakah sudah di coba di perusahaan, ataukah sudah memberikan training kepada calon pengguna di organisasi mitra, apakah ada tindak lanjut yang harus dilakukan untuk perbaikan, dan sebagainya).*

*Dalam bab ini dituliskan kesulitan atau kemudahan yang ditemui selama kerja praktek terkait dengan komunikasi antar personal (dengan lingkungan kerja), kerja tim, pengetahuan yang mendukung pelaksanaan MSIB, serta bagaimana solusi untuk kesulitan yang dihadapi.*

## <Deskripsi persoalan sesuai dengan topik project MSIB >

## <Beri judul sub bab sesuai dengan proses pelaksanaan Project MSIB>

*Uraikanlah proses yang dikerjakan selama mengerjakan project MSIB termasuk hambatan yang ditemui dan cara penyelesaian jika ada. Dalam bagian ini juga dituliskan kakas atau pengetahuan yang dimanfaatkan dalam proses pelaksanaan KP.*

## < Beri judul sub bab sesuai dengan pencapaian hasil dari Project MSIB >

*Uraikan berbagai hasil yang diperoleh selama menjalankan project MSIB di organisasi Mitra MSIB, rinciannya mengacu pada lampiran dokumen teknik jika ada. Hasil selama mengikuti MSIB dikaitkan juga dengan tujuan MSIB di sub bab I.3.*

# Penutup

*Tuliskan apa yang perlu disampaikan sebagai penutup berupa kesimpulan dan saran perbaikan.*

## <Kesimpulan >

*Tuliskan kesimpulan baik mengenai proses pelaksanaan MSIB maupun mengenai substansi yang dikerjakan selama menjalani MSIB (jelaskan per point).*

## <Saran>

*Tuliskan saran baik mengenai proses pelaksanaan MSIB di organisasi Mitra maupun mengenai substansi atau topik yang digeluti selama menjalankan program MSIB (jelaskan per point).*

Referensi

*Tuliskan berbagai referensi yang digunakan dalam laporan MSIB terurut abjad berdasar nama pengarang dan beri nomor mulai dari [1], contoh:*

*Cat: nomor halaman mengikuti daftar isi, misal: sebelum bab pendahuluan, ada lampiran padanan istilah dengan nomor halaman vi, maka nomor halaman daftar pustaka adalah vii*

*Penulisan halaman untuk setiap lampiran sama dengan format penulisan halaman untuk setiap bab, contoh untuk Lampiran A, halaman berawal dari A-1, A-2, dst. Posisi nomor halaman pada halaman pertama ditulis pada bottom center, untuk halaman berikutnya adalah top right. Hal ini juga berlaku untuk nomor halaman pada bab isi.*

# Lampiran A-1 Pakta Integritas

# Lampiran B. Log Activity

*Pada Bagian ini berisi log activity dengan format sebagai berikut*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Minggu/Tgl | Kegiatan | Hasil |
| Minggu ke-1/ 14 - 18 Feb 2022 | Mempelajari sejarah UI/UX, peran UI/UX di dunia digital, kenapa UI/UX itu penting, dan design thinking. | - |
| Minggu ke-2/ 21 - 25 Feb 2022 | Mengerjakan dan mempresentasikan tugas Challenge of Chapter One serta bersenang-senang memakai Figma sambil ngobrol-ngobrol santai seputar UI/UX Design. | <https://www.canva.com/design/DAE4gJ_QNk4/rDx3RBkMmtBgrxEEQVrq8w/view?utm_content=DAE4gJ_QNk4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton> |
| Minggu ke-3/ 28 Feb - 04 Mar 2022 | Mempelajari Chapter dua dari topik 1 sampai dengan 5. | - |
| Minggu ke-4/ 07 - 11 Mar 2022 | Mengerjakan & mempresentasikan tugas Challenge of Chapter Two. | <https://www.canva.com/design/DAE5c7DPrmM/Vi1wOJICrhkiWFRpe6u_TA/view?utm_content=DAE5c7DPrmM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton> |
| Minggu ke-5/ 14 - 18 Mar 2022 | Mempelajari Chapter 3 dari Topic 1 sampai dengan Topic 5. | - |
| Minggu ke-6/ 21 - 25 Mar 2022 | Mengerjakan dan mempresentasikan tugas Challenge Chapter 3. | <https://www.canva.com/design/DAE69uNesgw/NshLIoSuiBwjaMIHyF2VIA/view?utm_content=DAE69uNesgw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton> |
| Minggu ke-7/ 28 Mar - 01 Apr 2022 | Mempelejari tentang design system, moodboard, serta prototype lalu mempraktekkan hi-fi design | - |
| Minggu ke-8/ 04 - 08 Apr 2022 | Mengerjakan tugas chapter 4 dan mini challenge Ramadhan serta mempresentasikan tugas chapter 4 | <https://www.canva.com/design/DAE88qpGT7I/EgUfdoARrX15PhC6Dc09Hw/view?utm_content=DAE88qpGT7I&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton> |
| Minggu ke-9/ 11 - 15 Apr 2022 | Mempelajari tentang materi di chapter 5 dan mempresentasikan mini challenge. | - |
| Minggu ke-10/ **18 - 22 Apr 2022** | Mengerjakan dan mempresentasikan tugas chapter 5 | <https://www.canva.com/design/DAE9yN3Kxzg/wN08ZWdmz-7AYmixuTSsKg/view?utm_content=DAE9yN3Kxzg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton> |
| Minggu ke-11/ 25 - 29 Apr 2022 | Mempelajari chapter 6 dari topic pertama sampai dengan ketiga | - |
| Minggu ke-12/ 02 - 06 Mei 2022 | Liburan Idulfitri | - |
| Minggu ke-13/ 09 - 13 Mei 2022 | Mempelajari chapter 6 topik 5 serta mengerjakan dan mempresentasikan Challenge | [Meredesian Beberapa Webpages Dari RSCH Official | by Sulthan Muhammad Al Ghifari | May, 2022 | Medium](https://medium.com/@sulthanmalghifari/meredesian-beberapa-webpages-dari-rsch-official-a3559713002d) |
| Minggu ke-14/ **16 - 20 Mei 2022** | Mempelejari dan mengerjakan challenge chapter 7 | - |
| Minggu ke-15/ 23 - 27 Mei 2022 | Mengerjakan dan mempresentasikan tugas Challenge of Chapter 7, lalu bersantai | [Coffee Shop SkopiSjiwa's Study Case (uxfol.io)](https://uxfol.io/p/4cd04081/03a05b48) |
| Minggu ke-16/ 30 Mei - 03 Jun 2022 | Mempelajari Chapter 8 Topic 1 - 3 | - |
| Minggu ke-17/ 06 - 10 Jun 2022 | Mengerjakan dan mempresentasikan challenge ke-8 serta perkenalan dengan PM students untuk tugas akhir MBKM | <https://www.canva.com/design/DAFCj-XIldc/bm4hAJCsKYqIEIVp769vlQ/view?utm_content=DAFCj-XIldc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton> |
| Minggu ke-18/ **13 - 17 Jun 2022** | Mengerjakan final project sprint pertama | - |
| Minggu ke-19/ 20 - 24 Jun 2022 | Mengerjakan dan mempresentasikan Final Project sprint pertama | <https://www.figma.com/file/g27g4TOQAth2tEkTIRiHaO/UI%2FUX-33-%26-PM-19-Kelompok-7>  <https://www.figma.com/file/qJ4nPjbtZvuMipmDHTpYM0/UI%2FUX-33-%26-PM-19-Kelompok-7> |
| Minggu ke-20/ 27 Jun - 01 Jul 2022 | Mengerjakan Final project 2nd Sprint | - |
| Minggu ke-21/04 - 08 Jul 2022 | Mengerjakan dan mempresentasikan Final Project sprint kedua | <https://www.figma.com/file/g27g4TOQAth2tEkTIRiHaO/UI%2FUX-33-%26-PM-19-Kelompok-7>  <https://www.figma.com/file/qJ4nPjbtZvuMipmDHTpYM0/UI%2FUX-33-%26-PM-19-Kelompok-7>  <https://www.figma.com/file/9uWV4Dan1YwUkmwmbbN1cJ/Data-Mentah> |
|  |  |  |
|  |  |  |

# Lampiran C. <Dokumen Teknik>

*Mahasiswa peserta MSIB dapat melampirkan berbagai dokumen teknik yang merupakan hasil pelaksanaan project MSIB, contoh Software Requirement Specification (SRS), dll. Lampiran ini wajib ada, kecuali bagi perusahaan yang menyatakan bahwa dokumen teknis terkait project yg dijalankan dalam MSIB yang bersifat confidential. Jika dokumen teknis bersifat confidential, maka lampiran ini diganti dengan lampiran surat pernyataan dari perusahaan dan ditandatangani oleh pembimbing di perusahaan bahwa dokumen teknis terkait MSIB bersifat confidential.*