

LAPORAN KERJA PRAKTIK
PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) FINANSIAL DAN
INVESTASI MONEY MENTOR PRO BERBASIS WEB
DENGAN METODE DESIGN THINKING
DI PT. IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan

Mata Kuliah TIF335 Kerja Praktik

Oleh :

Diana Salendra / 301200018



PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS BALE BANDUNG

2024

LEMBAR PENGESAHAN
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) FINANSIAL DAN
INVESTASI MONEY MENTOR PRO BERBASIS WEB
DENGAN METODE DESIGN THINKING
DI PT. IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI

Oleh:

DIANA SALENDRA / 301200018

Disetujui dan disahkan sebagai

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Garut, 16 Januari 2024

Koordinator Kerja Praktik Program Studi Teknik Informatika

YUSUF MUHARAM, S.T., M.Kom

NIK : 04104820003

LEMBAR PENGESAHAN
PT. IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI

**PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) FINANSIAL DAN
INVESTASI MONEY MENTOR PRO BERBASIS WEB
DENGAN METODE DESIGN THINKING
DI PT. IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI**

oleh:

Diana Salendra / 301200018

Disetujui dan disahkan sebagai
LAPORAN KERJA PRAKTIK

Garut, 16 januari 2024

Mentor UI/UX



Ilham Akbar Solichin

ABSTRAKSI

UI/UX saat ini memainkan peran sentral dalam pengembangan aplikasi, terutama karena perkembangan teknologi yang modern dan mobilitas yang semakin meningkat. Pentingnya desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang baik tidak hanya mencerminkan inovasi dalam aplikasi, tetapi juga menyesuaikan diri dengan tuntutan pengguna yang semakin dinamis dan perangkat bergerak. Dalam kerja praktik di PT. Impactbyte Teknologi Informasi, saya ditugaskan membuat desain antarmuka pengguna (UI) untuk website Money MentorPRO. Fokus utama proyek ini adalah membantu mengatasi kendala pengguna terkait keterbatasan informasi dan edukasi, terutama dalam konteks digital. Dengan adanya tren investasi berbasis web, pengembangan UI Money MentorPRO menjadi semakin krusial dalam memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Dalam kerja praktek ini, saya menggunakan aplikasi desain seperti Figma dan Balsamiq untuk membuat desain antarmuka pengguna (UI) Money MentorPRO. Figma dan Balsamiq menjadi langkah yang sangat strategis dalam merancang tampilan website dengan fokus pada membantu mengatasi kendala pengguna terkait keterbatasan informasi dan edukasi, terutama dalam konteks digital dengan demikian dapat memudahkan saya dalam membuat project yang saya kerjakan ini. Dengan adanya desain UI/UX yang telah saya buat, harapannya adalah dapat memberikan kemudahan kepada pengguna (user) Money MentorPRO. Desain ini tidak hanya memiliki tampilan yang menarik, tetapi juga difokuskan pada memfasilitasi pengguna dalam mengatasi kendala keterbatasan informasi dan edukasi, khususnya dalam konteks investasi digital. Dan melalui desain UI yang responsif dan user-friendly, diharapkan pengguna dapat dengan mudah menavigasi dan mengakses informasi tentang investasi. Fitur-fitur interaktif seperti modul pembelajaran, video tutorial, dan kalkulator investasi diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada pengguna tentang konsep investasi dan keuangan.

Kata Kunci : Design, UI/UX, Web, Investasi, Money Mentor Pro

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya dan juga karunianya berupa kesehatan, kesempatan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini.

Dalam era digital yang terus berkembang, aplikasi finansial dan investasi menjadi sangat penting dalam mendukung individu dalam pengambilan keputusan keuangan yang cerdas. Oleh karena itu, desain antarmuka pengguna yang baik menjadi krusial dalam memastikan pengalaman yang efisien dan memuaskan bagi pengguna.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali potensi pengembangan desain antarmuka yang inovatif, menjembatani kesenjangan antara kompleksitas informasi finansial dan keterpahaman pengguna. Dengan fokus pada keberlanjutan dan keandalan, kami berupaya menciptakan suatu antarmuka yang tidak hanya memudahkan navigasi, tetapi juga meningkatkan interaksi pengguna dengan aplikasi "Money Mentor Pro".

Serta, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam penyusunan Laporan Akhir Program Studi Independen Bersertifikat ini, di antaranya:

1. Bapak Dr. Ir. H. Ibrahim Danuwikarsa, M.S., selaku Rektor Universitas Bale Bandung.
2. Ibu Dr. Diana Silaswati, Dra., M.Pd., selaku Wakil Rektor I Universitas Bale Bandung.
3. Bapak Yudi Herdiana, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi sekaligus Koordinator Perguruan Tinggi MSIB.
4. Bapak Yusuf Muharam, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika sekaligus Dosen Pembimbing MSIB.
5. Kakak Errickson Hardiansyah, selaku Mentor kelas UI/UX Design UI/UX 24.
6. Rekan kelas UI/UX Design yang telah menjadi rekan satu kelas yang luar biasa selama melaksanakan Program Studi Independen Bersertifikat ini berlangsung.

7. Rekan tim Capstone Project “UI/UX 24” yang telah bekerja sama dengan penulisan dalam mengembangkan proyek membangun aplikasi Investasi “Finease”
8. Skilvul 2023 yang telah memberikan kesempatan berharga bagi penulis untuk terlibat dalam Program Studi Independen Bersertifikat.

Penulis menyadari bahwa Laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca guna memperbaiki dan menyempurnakan laporan ini.

Akhir kata, semoga Laporan Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca, teruma bagi pembaca yang tertarik dalam memahami lebih dalam tentang Program Studi Independen Bersertifikat di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul).

Garut, 16 Februari 2024

Penyusun

Diana Salendra

301200018

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Lingkup	2
I. Tujuan.....	2
BAB II LINGKUNGAN KERJA PRAKTIK	3
II.1 Struktur Organisasi	3
II.2 Lingkup Kerja	4
II.3 Deskripsi Pekerjaan	5
II.3.1 Intro To UI/UX.....	5
II.3.2 Design Thinking.....	6
II.3.3 User Experience Design	7
II.3.4 User Interface Designing & Prototyping.....	7
II.3.5 Research & Usability Testing.....	8
II.3.6 Final Project – Challenge	9
II.3.7 Softskill & Career Development.....	9
BAB III TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTIK.....	13
III.1 Teori Penunjang.....	13
III.2 Peralatan Pembangunan.....	16
III.2.1 Software	16
III.2.2 Hardware.....	24
BAB IV PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK	26
IV.1 Input.....	26
IV.2 Proses.....	30
IV.2.1 Eksplorasi.....	30

IV.2.2 Perencanaan Perangkat Lunak	32
IV.2.3 Pelaporan Hasil Kerja Praktik.....	51
IV.3 Pencapaian Hasil.....	52
BAB V KESIMPULAN	53
V.1 Kesimpulan dan Saran Mengenai Pelaksanaan	53
V.1.1 Kesimpulan	53
V.1.2 Saran	53
V.2 Kesimpulan Website Finansial dan Investasi.....	54
V.2.1 Kesimpulan.....	54
V.2.2 Saran.....	54

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Perancangan UI (User Interface) untuk website finansial dan investasi berbasis web merupakan langkah penting dalam merespons pertumbuhan pesat dalam industri finansial dan investasi. Dengan akses internet yang semakin mudah, banyak individu mencari solusi yang memudahkan mereka mengelola keuangan dan membuat keputusan investasi yang cerdas. Oleh karena itu, latar belakang ini menunjukkan bahwa Website finansial dan investasi berbasis web harus dirancang dengan fokus pada antarmuka yang intuitif, visualisasi data yang efektif, dan keamanan data yang ketat untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang semakin sadar akan keuangan.

Pt. Impactbyte Teknologi Edukasi menugaskan saya untuk membuat desain UI/UX money mentor pro hal tersebut mendorong literasi dan edukasi yang dilaksanakan oleh Pt. Impactbyte Teknologi Informasi Dengan merangkum semua elemen ini dalam desain UI, Website finansial dan investasi berbasis web dapat memberikan pengalaman yang berharga dan membantu individu mencapai tujuan keuangan mereka dengan lebih baik.

Permasalahan yang muncul selama kerja praktek terkait investasi pada perusahaan, beberapa langkah strategis dapat diambil. Pertama, perlu dibangun materi edukasi yang mudah dipahami dan terkini mengenai investasi perusahaan, menggunakan berbagai format seperti artikel, video, infografis, dan webinar. Selanjutnya, platform online edukasi dapat dikembangkan untuk menyediakan informasi dan kursus investasi secara gratis atau terjangkau, dengan modul-modul pembelajaran dan forum diskusi untuk memfasilitasi pertukaran informasi.

UI aplikasi finansial dan investasi berbasis web juga harus memperhatikan tren terkini dalam teknologi, seperti desain responsif yang mendukung berbagai perangkat, termasuk ponsel pintar dan tablet. Hal ini penting karena banyak pengguna mengakses informasi finansial mereka saat

bepergian, dan pengalaman pengguna yang konsisten di semua platform dapat meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan mereka.

I.2 Lingkup

Pada kerja paraktik ini saya melakukan proses pengembangan UI/UX Website investasi dengan metode design thinking dapat dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu:

1. Empati. Pada tahap ini, tim desain akan mengumpulkan informasi dan memahami kebutuhan pengguna melalui berbagai metode, seperti wawancara, observasi, dan survei.
2. Definisi. Pada tahap ini, tim desain akan mengidentifikasi masalah dan peluang berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan.
3. Ideasi. Pada tahap ini, tim desain akan menghasilkan ide-ide solusi untuk memecahkan masalah yang telah diidentifikasi.
4. Prototipe. Pada tahap ini, tim desain akan membuat model awal dari ide solusi untuk diujicobakan.
5. Testing. Pada tahap ini, tim desain akan mengujicobakan prototipe dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik.

I. Tujuan

1. Membuat aplikasi untuk menyediakan sarana informasi dan edukasi tentang investasi berbasis website.
2. Untuk memfasilitasi pengguna dalam melakukan transaksi investasi.

BAB II

LINGKUNGAN KERJA PRAKTIK

II.1 Struktur Organisasi



*Gambar II.1 Struktur Organisasi Perusahaan PT. Impactbyte
Teknologi Edukasi (Skilvul)*

1. William Hendradjaja, founder sekaligus pemimpin perusahaan
2. Amanda Aprilianie, bertanggung jawab menangani berbagai perihal tentang marketing atau pemasaran di dalam perusahaan, serta membantu CEO dalam memimpin perusahaan dari sisi penjualan dan mendapatkan konsumen.
3. Johan Mulyono, bertanggung jawab atas seluruh kegiatan teknologi dan informasi dalam perusahaan.
4. Nahum Arimaralogo, bertanggung jawab untuk merencanakan, mengarahkan, atau mengkoordinasikan kebijakan dan program pemasaran
5. Caron Toshiko, bertanggung jawab untuk memimpin dan mengarahkan kegiatan program.
6. Natasha Anggya, bertanggung jawab untuk mengembangkan kurikulum program.

7. David Winalda, bertanggung jawab untuk menyusun dan mengkoordinasikan pembuatan materi training, silabus, mengembangkan metode pembelajaran dan peningkatan kinerja.

II.2 Lingkup Kerja

Proses pembelajaran di Skilvul menggunakan model campuran (Blended Learning Model) yang merupakan kombinasi dari belajar mandiri (Self-Learning), belajar kelompok (Peer-Learning), dan mentor-led learning:

1. Mentor-led Learning
2. Pembelajaran yang dibimbing oleh mentor melalui video conference, dan dilakukan secara synchronous. Mentor-led learning terbagi menjadi dua tipe:
 - a. Live Class Session.
 - b. Mentoring: Konsultasi dengan mentor fasilitator.
3. Belajar kelompok (Peer-Learning)
4. Proses belajar dengan sesama peserta, dilakukan secara synchronous melalui video conference dan asynchronous melalui forum diskusi daring.
5. Belajar Mandiri (Self-Learning)

Proses belajar mandiri menggunakan materi kelas online di Skilvul berupa video pembelajaran, kuis, dan latihan UI/UX Design menggunakan teknologi Skilvul Design Mastery.

Lingkup Project saat ini adalah membuat sebuah desain aplikasi investasi berbasis mobile yang merupakan cara untuk investor pemula yang ingin memulai investasi. Beberapa fitur yang diharapkan pada aplikasi investasi ini:

1. Pengguna dapat memilih rekomendasi investasi yang sedang naik.

2. Pengguna dapat berkomunikasi dengan sesama investor melalui fitur pesan komunitas.
3. Pengguna dapat meminta saran kepada AI (Artificial Intelligence) untuk memilih rekomendasi investasi yang pas.

II.3 Deskripsi Pekerjaan

Untuk mengetahui silabus dari program *UI/UX Design* di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul), dan masing-masing pelajaran akan dijabarkan sebagai berikut:

II.3.1 Intro To UI/UX

1. Introduction to UI/UX Design

Pada materi ini menjelaskan tentang UI/UX Design. UI design adalah sebuah desain tampilan dalam mempercantik visual tampilan produk. Sedangkan UX design adalah rancangan desain yang memberikan pengalaman menyenangkan bagi pengguna dalam penggunaan produk. Sehingga UI/UX Design adalah sebuah desain yang menampilkan produk dengan cara membuat mempercantik tampilan dan juga memberikan pengalaman menyenangkan bagi pengguna dalam menggunakan produk. Selain itu juga membahas tentang element pada UX Design, proses dari UX Design, dan tips untuk pemula dalam melakukan UX Design.

2. Hands-On Figma

Materi ini mengenalkan Figma, aplikasi desain untuk prototipe dan kolaborasi antarmuka. Peserta akan memahami dasar-dasar penggunaan Figma, termasuk praktik mengoperasikannya dan merancang antarmuka. Materi ini tidak hanya memberikan wawasan dasar, tetapi juga melibatkan praktik langsung. Dengan fokus pada penggunaan dasar, peserta dapat memperoleh pengalaman yang mendalam dalam mendesain dan berkolaborasi melalui Figma. Materi ini membentuk dasar yang kuat untuk mengintegrasikan

keahlian desain dengan konsep investasi dan keuangan, memberikan wawasan berharga untuk peningkatan literasi dan keterampilan praktis.

II.3.2 Design Thinking

1. UX Design Process & Design Thinking

Pada materi ini menjelaskan UX Design Process dan Design Thinking. UX Design Process adalah proses dimana perusahaan khususnya pada bagian desain untuk menentukan pengalaman terbaik bagi penggunanya seperti dalam meningkatkan usability dan interface design yang lebih optimal. Design thinking merupakan sebuah proses kreatif yang memecahkan masalah kompleks pada pengguna dalam menciptakan inovasi dalam produk desain. Pada materi ini juga membahas dasar-dasar tentang UX Design Process dan memahami proses pada design thinking.

2. Empathize

Pada materi ini menjelaskan tentang empathize. Empathize ini merupakan tahapan pertama dalam design thinking yang dimana dapat membuat designer mencari tahu kebutuhan dari pengguna dengan menggunakan research. Pada materi ini juga menjelaskan apa saja yang dilakukan dalam melakukan tahapan empathize.

3. Define & Ideate Process

Materi ini mengulas praktik proses empathize, define, dan ideate dalam metode design thinking, termasuk penggunaan FigJam di Figma. Peserta diajak memahami langkah-langkah esensial dalam design thinking dan penerapan FigJam untuk kolaborasi desain. Dengan fokus pada aspek-aspek kunci ini, peserta dapat mengoptimalkan proses desain mereka dengan lebih kreatif dan berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna

II.3.3 User Experience Design

1. Userflow

Pada materi ini membahas tentang userflow. Userflow merupakan sebuah rangkaian dari tugas atau langkah yang perludilakukan oleh pengguna melalui dari awal samapai akhir yang bertujuan untuk dapat menjalankan suatu fungsi atau fitur agar sebuah website atau teknologi yang sedang dikembangkan oleh perusahaan supaya lebih user friendly. Pada materi ini juga membahas tentang dasar-dasar dari userflow dan cara mempraktikkan membuat userflow pada aplikasi figma.

2. Wireframe

Pada materi ini menjelaskan pengertian dari wireframe, dasar-dasar wireframe, dan cara mempraktikkan membuat wireframe dengan metode crazy 8's.

II.3.4 User Interface Designing & Prototyping

1. Fundamental of UI Design

Pada materi ini menjelaskan pengertian dari UI Design, dasar-dasar dalam UI Design yang mencakup warna, typography, spacing rules, dan aturan-aturan yang perlu dipahami dalam membuat UI Design.

2. Design System

Materi ini mengulas konsep design system, menyajikan dasar-dasarnya, dan memberikan panduan praktis dalam membuat design system menggunakan metode atomic design. Peserta diajak memahami esensi design system, langkah-langkah dasarnya, dan penerapan metode atomic design system untuk menciptakan sistem desain yang kohesif dan efisien. Materi ini memberikan landasan yang kokoh untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang design system dan keterampilan praktis dalam menerapkan metode atomic design system

3. Mockup UI Design

Pada materi ini menjelaskan tentang cara membuat UI dengan aplikasi figma yang meliputi mempraktikkan mendesain UI, menyusun UI, dan mengelola komponen pada figma.

4. UX Writing

Pada materi ini menjelaskan tentang dasar-dasar ilmu UX Writing, proses kerja UX Writing, pentingnya UX Writing dalam produk digital, dan contoh kasus pada UX Writing.

5. Prototyping UI

Pada materi ini menjelaskan pengertian dari prototyping. Prototyping merupakan sebuah rancangan yang memiliki potensial untuk dibentuk hingga menjadi produk akhir dalam sebuah simulasi untuk menilai kualitas desain. Selain itu juga membahas tentang dasar-dasar prototyping dan cara mempratikkan membuat prototype dengan aplikasi figma.

II.3.5 Research & Usability Testing

1. User Research

Pada materi ini menjelaskan pengertian dari user research, dasardasar user research yang mencakup qualitative & quantitative dalam metode riset serta mempelajari persiapan sebelum melakukan riset.

2. Practice User Research

Pada materi ini menjelaskan cara mempratikkan melakukan user research yang meliputi skenario dalam melakukan user research, cara memberikan pertanyaan pada saat interview, dan cara mengkonsolidasi data user research.

II.3.6 Final Project – Challenge

Peserta dapat mensimulasikan dan mempraktikkan seluruh proses UI/UX Design sesuai dengan permasalahan dari Challenge Partner yang dipilih yaitu Skilvul – Finance and Investment.

II.3.7 Softskill & Career Development

1. UX Case Study

Pada materi ini menjelaskan dasar-dasar UX case study dan cara penulisannya yang mencakup konsep UX case study, macam-macam format UX case study, komponen dalam membuat UX case study, dan membuat UX case study.

2. Getting Job in UI/UX

Pada materi ini menjelaskan tentang proses persiapan mendapatkan pekerjaan sebagai UI/UX designer yang mencakup tentang CV, UX portfolio, dan tips menghadapi interview.

3. UI/UX Design in The Daily Basis

Pada materi ini menjelaskan tentang keseharian kegiatan pekerjaan UI/UX Design. Sehingga mentee dapat memahami dan mempraktikkan soft skills yang dibutuhkan di dunia kerja, memahami dan mempersiapkan kebutuhan untuk melamar pekerjaan di bidang teknologi khususnya UI/UX Design.

4. Basic Mentality For Career Development

Pada materi ini menjelaskan tentang kegiatan untuk persiapan pengembangan karir yang dimana pada penjelasan ini dilakukan di webinar yang berjudul Mental Health Protocol in Competitive Era.

5. Portofolio Management

Pada materi ini menjelaskan tentang pembekalan dalam menyusun portofolio secara efektif untuk melamar pekerjaan khususnya pada bidang UI/UX Design.

6. CV & Interview Preparation

Pada materi ini menjelaskan tentang cara membuat CV yang baik untuk mencari peluang kerja. Metode proses wawancara yang baik agar adanya peluang diterimanya di dunia pekerjaan.

7. Pitching & Entrepreneurship

Pada materi ini menjelaskan tentang seputar pitching dan entrepreneurship yang dimana mampu memaparkan dan menjelaskan masalah yang diprioritaskan untuk diselesaikan melalui solusi yang hendak dikembangkan. Kesalahan menentukan masalah dapat mempengaruhi kualitas atau ketepatan solusi yang dijalankan.

II.4 Jadwal Kerja

Jadwal kerja di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) menawarkan tingkat fleksibilitas yang tinggi dalam program MSIB. Dari hari Senin hingga Jumat, karyawan berfokus pada self-learning, memungkinkan adaptasi yang optimal terhadap kebutuhan individu. Hari Sabtu menjadi momen penting dengan Live Class Session bersama mentor, termasuk kelas 17 yang khusus diadakan pada hari Jumat. Meskipun jadwal Live Class Session tergantung pada kebijakan mentor, hal ini menambahkan dimensi interaktif pada pembelajaran. Sesi mentoring grup, yang dijadwalkan dua kali seminggu, memperkuat hubungan antara peserta dan mentor, memberikan panduan lebih mendalam. Keseluruhan, jadwal yang terkoordinasi dengan baik menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, mendorong pertumbuhan profesional, dan memfasilitasi interaksi yang produktif di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi.

Tabel II.1 Jadwal Mentoring

No.	Nama Kegiatan	Hari Pelaksanaan	Jam Pelaksanaan
1.	<i>Live Class Session</i> Bersama Mentor	Rabu	08:00-11:00
2.	Sesi <i>Mentoring</i> Dengan Mentor	Kamis	19:00 – 21:00
3.	<i>Live Class Session</i> Bersama Mentor	Sabtu	08:00-11:00

Adapun jadwal pembelajaran dan kegiatan selama mengikuti program Studi Independen Bersertifikat di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul): *UI/UX Design* secara lengkap sebagai berikut:

Tabel II.2 Jadwal Pembelajaran

NO	Kegiatan	Tanggal Kegiatan
1	<i>National Onboarding</i>	14 Agustus 2023
2	<i>Onboarding Skilvul</i>	15 Agustus 2023
3	<i>Group, Class and Mentor Announcement</i>	19 - 20 Agustus 2023
4	<i>Live Class Session</i>	21 Agustus - 4 November 2023
5	<i>Self-Learning</i>	11 September - 3 November 2023
6	Webinar: <i>Managing Group Dynamic</i>	13 September 2023
7	Webinar: <i>CV & Interview Preparation</i>	18 Oktober 2023
8	Webinar: <i>Creative Problem Solver</i>	1 November 2023

9	Webinar: <i>Getting Job in UI/UX Design</i>	4 November 2023
10	Webinar: <i>UI/UX in The Daily Basis</i>	15 November 2023
11	Webinar: <i>Business Mindset For Entrepreneur</i>	22 November 2023
12	<i>Final Project Submission</i>	2 Desember 2023
13	Webinar: <i>Pitching Preparation</i>	6 Desember 2023
14	<i>Demo Day</i>	19 Desember 2023

BAB III

TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTIK

III.1 Teori Penunjang

Selama pelaksanaan kerja praktik di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) saya Menggunakan pengetahuan yang saya peroleh dari Program Kampus Merdeka selama masa Studi Independen sebagai landasan teori perancangan aplikasi investasi berbasis mobile. Pengetahuan dan teori yang digunakan antara lain sebagai berikut:

1. Teori Algoritma dan Pemrograman

Teori Algoritma membahas langkah-langkah atau prosedur yang jelas untuk menyelesaikan masalah, termasuk analisis kinerja algoritma, studi tentang algoritma pengurutan dan pencarian. Sementara itu, Teori Pemrograman melibatkan pemahaman struktur data, bahasa pemrograman, paradigma pemrograman, optimisasi kode, dan keamanan pemrograman untuk menghasilkan solusi perangkat lunak yang efisien dan aman. Kedua bidang ini saling terkait dan integral dalam membentuk dasar pengetahuan bagi pengembang perangkat lunak. Diperoleh pada mata kuliah TIF301 Algoritma dan Pemrograman.

2. Teori Grafika computer

Teori grafika komputer adalah kumpulan konsep, prinsip, dan teknik yang digunakan dalam pengembangan dan manipulasi gambar atau visual di dalam suatu sistem komputer. Ini melibatkan studi tentang representasi objek dalam ruang dua atau tiga dimensi, transformasi geometris, pemrosesan warna, algoritma rendering, dan teknik penggambaran untuk menciptakan tampilan grafis yang realistis atau abstrak di layar komputer. Teori grafika komputer juga mencakup topik-topik seperti pemodelan objek, pencahayaan, shading, dan optimasi performa untuk mencapai hasil visual yang optimal. Diperoleh pada mata kuliah TIF314 Grafika Komputer.

3. Pemrograman internet

Teori pemrograman internet merujuk pada seperangkat konsep dan prinsip yang membimbing pengembangan aplikasi dan layanan berbasis web. Ini melibatkan penggunaan protokol standar seperti HTTP untuk komunikasi, pemahaman tentang arsitektur berbasis klien-server, dan penerapan bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, dan JavaScript untuk membuat antarmuka pengguna yang responsif dan dinamis. Teori ini juga mencakup aspek keamanan, skalabilitas, dan efisiensi dalam desain dan implementasi sistem berbasis internet. Prinsip-prinsip REST (Representational State Transfer) sering digunakan untuk mengatur hubungan antara komponen-komponen sistem, sementara konsep seperti API (Application Programming Interface) memfasilitasi interaksi antara berbagai aplikasi secara efektif. Dengan memahami teori pemrograman internet, pengembang dapat menciptakan solusi yang efisien, handal, dan responsif dalam lingkungan online. Diperoleh pada mata kuliah TIF319 Pemrograman Internet.

4. Teori Interaksi Manusia dan Komputer

Teori Interaksi Manusia dan Komputer mempelajari bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem komputer. Dalam pengembangan aplikasi pembukuan perpustakaan, teori ini membantu dalam merancang antarmuka pengguna yang intuitif, mudah digunakan, dan responsif. Dengan memahami prinsip-prinsip desain antarmuka yang baik, Anda dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan efisiensi dalam penggunaan aplikasi. Diperoleh pada mata kuliah FTI307 interaksi manusia dan komputer.

Metode yang digunakan untuk perancangan design UI/UX kali ini adalah dengan metode Design Thinking. Proses Design Thinking yang diterapkan bertujuan untuk mendapatkan pengalaman yang baik pada design UI/UX yang dibangun. Berikut adalah tahapan metode Design Thinkng

a. Design System

Pada materi ini menjelaskan tentang pengertian dari design system, dasar-dasar dari design system, dan cara mempraktikkan membuat design system dengan metode atomic design system.

b. Mockup UI Design

Pada materi ini menjelaskan tentang cara membuat UI dengan aplikasi figma yang meliputi mempraktikkan mendesain UI, menyusun UI, dan mengelola komponen pada figma.

c. Prototyping UI

Pada materi ini menjelaskan pengertian dari prototyping. Prototyping merupakan sebuah rancangan yang memiliki potensial untuk dibentuk hingga menjadi produk akhir dalam sebuah simulasi untuk menilai kualitas desain. Selain itu juga membahas tentang dasar-dasar prototyping dan cara mempraktikkan membuat prototype dengan aplikasi figma.

d. UX Writing

Pada materi ini menjelaskan tentang dasar-dasar ilmu UX Writing, proses kerja UX Writing, pentingnya UX Writing dalam produk digital, dan contoh kasus pada UX Writing.

e. Research & Usability Testing

Pada materi ini menjelaskan pengertian dari research & usability testing. Usability Testing adalah kerangka konseptual yang digunakan untuk merumuskan pertanyaan penelitian, menyusun hipotesis, dan membimbing metodologi dalam suatu pencarian dan dalam mengembangkan keterampilan analitis dan strategis yang diperlukan dalam proses pengujian penggunaan. Siswa dibimbing untuk memahami bagaimana merancang eksperimen dan mengumpulkan data yang relevan untuk mengoptimalkan studi.

Sementara itu, penelitian dan pengujian ketergunaan (usability testing) merupakan langkah-langkah yang dilakukan untuk

mengumpulkan data empiris guna menguji validitas teori tersebut melalui observasi, wawancara, dan pengamatan terhadap pengguna produk atau sistem tertentu, dengan tujuan untuk memastikan bahwa desain atau produk tersebut memenuhi kebutuhan dan preferensi pengguna dengan optimal.

f. User Research

Pada materi ini menjelaskan pengertian dari user research, dasardasar user research yang mencakup qualitative & quantitative dalam metode riset serta mempelajari persiapan sebelum melakukan riset (Engineering et al., 2023).

5. Teori Manajemen Proyek

Teori Manajemen Proyek mencakup prinsip-prinsip, metodologi, dan alat-alat untuk mengelola proyek secara efektif. Dalam kerja praktik pembuatan aplikasi pembukuan, teori ini membantu dalam perencanaan, pengorganisasian, dan pengendalian proyek pengembangan aplikasi. Memahami tahapan pengembangan, alokasi sumber daya, dan manajemen risiko akan membantu menjaga proyek tetap terjadwal dan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. diperoleh pada mata kuliah FTI318 Manajemen proyek perangkat lunak.

III.2 Peralatan Pembangunan

Peralatan atau tools yang digunakan dalam pembuatan aplikasi antara lain:

III.2.1 Software

Perangkat lunak atau software adalah bagian dari komputer yang terdiri dari beberapa perintah di mana pengoperasiannya di lakukan melalui mesin komputer. Penjelasan lebih lanjut, pengertian software adalah perangkat lunak berisi data yang di program atau di simpan dengan fungsi-fungsi tertentu.

Dalam pembuatannya, software adalah perangkat yang dikembangkan oleh pengembang (developer) atau pemrogram (programmer) menggunakan bahasa pemrograman tertentu dan dapat dikombinasikan dengan kode yang dapat dikenali perangkat keras, di mana dalam hal ini ialah PC atau komputer (Widiatmoko & Utami, 2022).

Software yang digunakan untuk perancangan desain aplikasi investasi berbasis mobile sebagai berikut:

1. Balsamiq

Balsamiq adalah perangkat lunak desain wireframe yang dirancang untuk membantu para desainer dan pengembang dalam membuat sketsa awal atau kerangka dasar dari antarmuka pengguna (UI) sebuah aplikasi atau situs web. Balsamiq secara khusus fokus pada pembuatan wireframe yang sederhana dan kasar, mirip dengan sketsa tangan, untuk mengekspresikan ide-ide desain dan struktur tanpa terlalu mendetail (Ravelino & Susetyo, 2023).

a) Fungsi Balsamiq

Berikut adalah beberapa fungsi utama Balsamiq:

- 1) Wireframing Cepat:** Balsamiq dirancang khusus untuk wireframing yang cepat dan efisien. Desainer dapat membuat sketsa kasar dari antarmuka pengguna tanpa harus terlalu fokus pada detail- desain yang rumit.
- 2) Sketsa Tangan (Hand-drawn Style):** Wireframe yang dihasilkan oleh Balsamiq memiliki tampilan sketsa tangan. Ini memberikan kesan sementara dan tidak final, memfokuskan perhatian pada struktur dan konsep daripada estetika yang detail.

b) Keunggulan Balsamiq

Balsamiq memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya pilihan yang populer untuk wireframing dan sketsa awal antarmuka pengguna. Berikut adalah beberapa keunggulan Balsamiq:

- 1) Kemudahan Penggunaan:** Antarmuka pengguna Balsamiq sangat intuitif dan mudah digunakan, bahkan oleh mereka yang tidak memiliki latar belakang desain yang mendalam. Ini memungkinkan pengguna untuk dengan cepat membuat wireframe tanpa belajar banyak.
- 2) Elemen Desain Siap Pakai:** Balsamiq menyediakan kumpulan elemen desain siap pakai seperti tombol, formulir, tabel, dan lainnya. Ini mempercepat proses wireframing dengan memungkinkan desainer untuk menambahkan elemen-elemen tersebut dengan mudah.
- 3) Kolaborasi yang Efisien:** Balsamiq mendukung kolaborasi tim dengan fitur berbagi dan umpan balik yang mudah diakses. Anggota tim dapat melihat wireframe, memberikan komentar, dan berkontribusi pada desain secara real-time.
- 4) Platform-Agnostik:** Balsamiq dapat diakses melalui berbagai platform, termasuk desktop (Windows, macOS, Linux) dan versi web. Ini memberikan fleksibilitas bagi tim yang bekerja di berbagai lingkungan.

2. Figma

Figma merupakan tools yang digunakan selama kegiatan magang untuk merancang dan membuat beberapa desain seperti moodboard, wireframe, dan prototype. Tools yang dapat digunakan bersama-sama secara real time seperti Figma dipilih karena sesuai dengan kebutuhan pengerjaan proyek secara tim. Pengerjaan dalam tools Figma dipantau dan dibimbing secara langsung oleh mentor atau senior UI/UX Designer perusahaan (Narizki et al., 2023).

a) Fungsi dari Figma

Figma memiliki berbagai fungsi yang menjadikannya alat yang populer di kalangan desainer UI/UX. Berikut adalah beberapa fungsi utama dari Figma:

- 1) Desain Antarmuka Pengguna (UI):** Figma memungkinkan desainer untuk membuat desain antarmuka pengguna yang responsif dan menarik. Pengguna dapat membuat elemen-elemen desain, seperti tombol, ikon, dan layout, dengan menggunakan alat desain vektor yang intuitif.
- 2) Desain Pengalaman Pengguna (UX):** Selain UI, Figma juga mendukung desain pengalaman pengguna. Desainer dapat membuat prototipe interaktif untuk menggambarkan alur kerja aplikasi atau situs web dan menguji pengalaman pengguna.
- 3) Prototipe Interaktif:** Figma memungkinkan desainer membuat prototipe interaktif dengan transisi dan animasi. Ini membantu tim dalam memahami dan mengevaluasi navigasi dan responsivitas desain.

b) Keunggulan Figma

Figma memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya pilihan populer di kalangan desainer UI/UX dan tim pengembangan. Berikut adalah beberapa keunggulan utama dari Figma:

- 1) Kolaborasi Real-Time:** Figma memungkinkan kolaborasi real-time yang efisien. Anggota tim dapat melihat dan berkontribusi pada proyek desain secara simultan, sehingga meminimalkan hambatan komunikasi dan mempercepat proses pengembangan.
- 2) Aksesibilitas Berbasis Web:** Figma dapat diakses melalui browser web, tanpa memerlukan instalasi aplikasi khusus. Ini memudahkan tim yang bekerja dari lokasi yang berbeda untuk berkolaborasi tanpa batasan perangkat atau sistem operasi.
- 3) Kompatibilitas dengan Berbagai Platform:** Desain yang dibuat dengan Figma dapat diakses dan dijalankan di berbagai platform, termasuk Windows, macOS, dan Linux. Hal ini memudahkan kolaborasi lintas-platform di dalam tim.
- 4) Komponen dan Variants:** Figma mendukung pembuatan komponen yang dapat digunakan kembali, serta variasi (Variants) dari komponen tersebut. Ini memastikan konsistensi desain dan mempercepat proses pengembangan.
- 5) Versi dan Riwayat Revisi:** Figma secara otomatis menyimpan versi dan riwayat revisi setiap perubahan yang dilakukan pada desain. Desainer dapat dengan mudah melihat perubahan, kembali ke versi sebelumnya, dan memantau perkembangan proyek.

- 6) Inspect dan Handoff yang Mudah:** Figma menyediakan fitur Inspect yang memudahkan pengembang untuk mendapatkan informasi teknis dan ukuran elemen desain. Proses handoff antara desain dan pengembangan menjadi lebih lancar.
- 7) Gratis untuk Penggunaan Dasar:** Figma menyediakan versi gratis yang cukup fungsional dan memadai untuk kebanyakan desainer individu atau
- 8) Integrasi yang Luas:** Figma dapat diintegrasikan dengan berbagai alat dan platform, termasuk Slack, Jira, GitHub dan Vscod. Ini mempermudah manajemen alur kerja, pengaturan proyek, dan berbagi informasi di antara anggota tim.

3. Miro

Miro adalah platform kolaboratif berbasis cloud yang dirancang untuk mendukung tim dalam berkolaborasi secara visual dan membuat pekerjaan bersama secara efisien. Miro menyediakan papan putih digital yang dapat diakses secara online, memungkinkan anggota tim untuk membuat, berbagi, dan berkolaborasi pada berbagai jenis konten visual, seperti Wireframe dan Wireflow (Hafizh Hamdanuddinsyah et al., 2023).

a) Fungsi Miro

Miro memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya pilihan yang populer untuk pembuatan Wireflow, Berikut fungsi utama miro:

- 1) Papan Putih Kolaboratif:** Miro menyediakan papan putih digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan berkolaborasi pada berbagai jenis konten visual. Papan

putih ini dapat digunakan untuk brainstorming perencanaan, dan komunikasi

- 2) Diagram dan Flowchart: Miro memungkinkan pembuatan diagram dan flowchart dengan mudah. Tim dapat membuat dan mengedit diagram proses, alur kerja, dan struktur data secara kolaboratif.
- 3) Peta Mental dan Catatan: Miro mendukung pembuatan peta mental dan catatan visual. Tim dapat mengorganisir ide-ide, informasi, dan catatan dalam format yang mudah dipahami secara visual.
- 4) Wireframing dan Desain UI/UX: Desainer UI/UX dapat menggunakan Miro untuk membuat wireframe, prototipe sederhana, dan desain antarmuka pengguna (UI). Ini memungkinkan tim untuk berkolaborasi dalam pengembangan konsep desain.
- 5) Proyek dan Perencanaan: Miro dapat digunakan untuk perencanaan proyek, perencanaan sprint, dan manajemen tugas. Tim dapat membuat papan perencanaan proyek yang visual dan terorganisir.
- 6) Kolaborasi Real-Time: Anggota tim dapat bekerja secara bersama-sama pada aplikasi Miro secara real-time. Setiap perubahan yang dilakukan oleh satu anggota tim akan terlihat oleh yang lainnya secara instan.
- 7) Integrasi dengan Alat Lain: Miro mendukung integrasi dengan berbagai alat, termasuk Slack, Jira, Google Drive, dan banyak lagi. Ini memudahkan alur kerja dan berbagi informasi di antara berbagai platform.

b) Keunggulan Miro

Keunggulan Miro sebagai platform kolaboratif dan visualisasi adalah sebagai berikut :

- 1) Kolaborasi Tanpa Batas Geografis:** Miro memungkinkan kolaborasi tanpa batas geografis. Anggota tim dapat berpartisipasi dalam sesi kolaborasi dari lokasi yang berbeda secara real-time.
- 2) Fleksibilitas Visual:** Dengan berbagai fitur dan elemen visual yang tersedia, Miro memberikan fleksibilitas dalam menyajikan ide-ide dan informasi dengan cara yang paling efektif dan mudah dipahami.
- 3) Antarmuka Pengguna yang Intuitif:** Miro dirancang dengan antarmuka pengguna yang intuitif, sehingga memungkinkan pengguna untuk dengan mudah membuat dan mengedit konten visual tanpa memerlukan keterampilan teknis khusus.
- 4) Beragam Template:** Miro menyediakan berbagai template untuk keperluan khusus seperti retrospective agile, desain sprint, dan banyak lagi. Template ini dapat membantu tim untuk memulai dengan cepat.
- 5) Penggunaan di Berbagai Industri:** Miro dapat digunakan di berbagai industri, termasuk TI, desain, manajemen proyek, pendidikan, dan banyak lagi. Ini membuatnya relevan dan bermanfaat untuk berbagai kebutuhan bisnis dan kreatif.
- 6) Keamanan dan Kepatuhan:** Miro memiliki fitur keamanan yang kuat dan mematuhi standar keamanan data yang ketat. Ini penting untuk organisasi yang memerlukan perlindungan data yang tinggi.

- 7) Pembaruan dan Pengembangan Berkala:** Miro secara teratur menghadirkan pembaruan dan pengembangan baru untuk meningkatkan fungsionalitas dan performa platform.

III.2.2 Hardware

Hardware adalah segala bagian fisik dalam suatu sistem komputer atau perangkat elektronik. Ini melibatkan semua perangkat keras yang memiliki dimensi fisik dan dapat diraba atau dilihat. Singkatnya, hardware bisa dikatakan sebagai perangkat komputer yang berfungsi melakukan beberapa proses, seperti input, output, dan proses (Haryanto & Voutama, 2023).

Dalam perancangan design UI/UX kali ini, ada beberapa perangkat keras (hardware) yang umumnya digunakan, antara lain:

1. Komputer:

Komputer digunakan untuk penunjang pembuatan design perancangan pada saat kerja praktek berlangsung. Komputer yang digunakan juga harus terkoneksi dengan jaringan internet agar dapat memudahkan pada saat proses pencarian referensi atau pada saat design.

2. Jaringan:

Dalam proses pembuatan design UI/UX jaringan merupakan salah satu poin penting karena dapat memudahkan penulis untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh atasan, serta jaringan yang digunakanpun harus yang stabil dan cenderung cepat koneksinya.

3. Perangkat Penyimpanan:

Setelah proses pembuatan design UI/UX akhir proses tersebut adalah penyimpanan dimana perangkat penyimpanan merujuk pada perangkat keras atau media yang digunakan untuk menyimpan dan mengakses data hasil design penulis.

4. Sistem Operasi:

Sistem operasi digunakan untuk memudahkan penulis pada saat proses pelaksanaan berlangsung karena dengan adanya sistem operasi windows 11, penulis tidak kebingungan pada saat interaksi dengan komputer yang digunakan.

BAB IV

PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK

IV.1 Input

1. Kebutuhan input perancangan

Dalam membuat aplikasi investasi berbasis WEB di PT ImpactByte Teknologi Edukasi ini memiliki beberapa perancangan design untuk setiap halaman diantaranya sebagai berikut:

1. Halama Starting Web

Eksplorasi dimulai dengan melakukan desain splash screen yang menarik dengan logo perusahaan dan ikon aplikasi, kemudian menggunakan elemen desain yang menciptakan kesan positif dan mengundang pengguna untuk mencoba aplikasi tersebut.

2. Halaman Login dan Register

Kemudian menyediakan dua pilihan yang jelas "Masuk" untuk pengguna yang sudah memiliki akun dan "Daftar" untuk pengguna baru, setelah itu menyediakan formulir yang bersih dan sederhana dengan input untuk email/username dan kata sandi.

3. Halaman Home Page

Kemudian menampilkan ringkasan portofolio pengguna, Edukasi Finansial, dan opsi navigasi utama. Desain yang penulis buat menyertakan ikon yang intuitif dan teks yang mudah dimengerti.

4. Halaman Diskusi dan Topik Pencarian

Halaman Diskusi dan Topik Pencarian Menampilkan Informasi tentang Investasi dan finansial berkomunikasi dengan para ahli, dan dengan opsi pencarian agar memudahkan pengguna menemukan topik yang akan di bahas dan di pelajari.

5. Halaman On Trending Stock Market

Halaman on trending stock market menampilkan saham-saham yang sedang tren dengan grafik dan informasi tambahan serta menyediakan tombol untuk mengakses detail lebih lanjut.

6. Halaman Informasi Pengguna

Halaman Informasi Pengguna menampilkan informasi tentang data pribadi, Portofolio dan berita terkait informasi data diri.

7. Halaman Sumber Informasi

Halaman Sumber Informasi menampilkan artikel dan buku edukatif guna menambah sumber dan informasi tentang investasi dan finansial serta forum kolaboratif dan interaktif.

8. Halaman Komunitas Halaman Komunitas menampilkan informasi yang sudah di unggah di laman komunitas terkait bursa yang sedang terjadi, guna menambah informasi dan komunikasi antar pengguna.

9. Halaman Tantangan Bulanan

Halaman Tantangan Bulana merupakan tantangan bagi pengguna untuk lebih giat berinvestasi untuk mendapatkan reward atau hadiah bagi pengguna untuk menambah minat untuk berinvestasi.

10. Halaman Pemantauan

Halaman Pemantauan menunjukan progress pengguna dalam berinvestasi dengan demikian para pengguna dapat memantau pergerakan saham untuk bisa di tingkatkan lagi untuk mencegah adanya penurunan saham.

11. Halaman Pilihan Instrumen Investasi

Halaman Pilihan Instrumen Investasi menampilkan tipe instrumen investasi yang cocok bagi pengguna untuk memudahkan dalam berinvestasi demi mengatasi pengguna baru.

12. Halaman Webinar

Halaman Webinar menampilkan jadwal live session dengan para ahli dalam investasi dan finansial untuk menambah informasi, dan bisa berinteraksi langsung dengan para ahli.

13. Halaman Pembayaran Webinar

Halaman Pembayaran Webinar menampilkan transaksi untuk mengikuti kegiatan selama berlangsung.

14. Halaman Konfirmasi Pembayaran

Halaman Konfirmasi Pembayaran menampilkan pengguna sudah melakukan transaksi untuk mengikuti webinar.

15. Halaman Webinar tidak di ikuti

Halaman Webinar Tidak di Ikuti menampilkan halaman webinar yang sudah lama berlangsung serta ada beberapa fitur untuk memudahkan mencari webinar yang terlewat.

16. Halaman Evaluasi dan Jalanaya Simulasi

Halaman Evaluasi dan Jalanaya Simulasi menampilkan hasil dari berinvestasi pertahun dan jalanya grafik investasi serta jalanya simulasi instrument investasi.

17. Halaman Reward Bulanan

Halaman Reward Bulanan menampilkan hasil dari tantangan bulanan yang sudah di kerjakan dan unggulan hadiah dari tantangan bulanan tersebut.

2. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk aplikasi investasi berbasis mobile di PT ImpactByte Teknologi Edukasi ini, penulis menggunakan laptop dan komputer maka di butuhkan seperangkat laptop atau komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

Tabel IV.1 Kebutuhan Perangkat Keras

No	Item	Spesifikasi
1	Processor	Kecepatan 3.60GHz
2	SSD	500 GB
3	Memory	16 GB
4	Monitor	Resolusi 1920x1080

3. Minimum Kebutuhan Perangkat Keras

Minimum spesifikasi laptop atau komputer yang harus digunakan agar dapat menjalankan perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk aplikasi investasi berbasis mobile di PT ImpactByte Teknologi Edukasi diantaranya sebagai berikut:

Tabel IV.2 Minimum Kebutuhan Perangkat Keras

No	Item	Spesifikasi
1	Processor	Kecepatan 2.10GHz
2	Harddisk	500 GB
3	Memory	4 GB
4	VGA	500 Mb
5	Monitor	Resolusi 1366x 768

4. Kebutuhan Perangkat Lunak

Spesifikasi minimum laptop atau komputer dan peranti lunak yang digunakan dalam perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna aplikasi investasi berbasis mobile di PT ImpactByte Teknologi Edukasi mencakup program komputer, dokumentasi, dan informasi digital yang tidak berwujud.

Tabel IV.3 Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Item	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	<i>Windows 11 pro 64 bit</i>
2	Figma	<i>Desain UI/UX, Prototype</i>
3	Balsamiq	<i>Wireframe/Wireflow</i>
4	Web Browser	<i>Google Chrome</i>

Data diatas merupakan perangkat yang digunakan dalam perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk aplikasi investasi berbasis mobile di PT ImpactByte Teknologi Edukasi

Tabel IV.4 Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Item	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	<i>Windows 11 pro 64 bit</i>
2	Figma	<i>Desain UI/UX, Prototype</i>
3	Balsamiq	<i>Wireframe/Wireflow</i>
4	Web Browser	<i>Google Chrome</i>

Data diatas merupakan perangkat yang digunakan dalam perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk aplikasi investasi berbasis mobile di PT ImpactByte Teknologi Edukasi.

IV.2 Proses

Pelaksanaan kerja praktek mengenai perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk aplikasi investasi berbasis mobile di PT ImpactByte Teknologi Edukasi diawali dengan pengenalan terhadap tempat kerja kemudian diikuti beberapa tahap yang pertama yaitu tahap eksplorasi, yang didalamnya berisikan perancangan design UI/UX dan pelaporan hasil kerja eksplorasi yang dilakukan,

selain pengenalan lingkungan pada tahap ini juga penulis mencari permasalahan yang ada di PT ImpactByte Teknologi Edukasi, tahap selanjutnya adalah tahap perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk aplikasi investasi berbasis mobile di PT ImpactByte Teknologi Edukasi, kemudian tahap ketiga adalah pelaporan hasil kerja tahap ini dilakukan oleh peserta selama kerja berlangsung.

IV.2.1 Eksplorasi

Tahap eksplorasi dimulai dengan melakukan eksplorasi mengenai metodologi yang akan digunakan dalam perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk aplikasi investasi berbasis mobile di PT ImpactByte Teknologi Edukasi.

Tahap eksplorasi dalam proyek perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk aplikasi investasi berbasis mobile di PT ImpactByte Teknologi Edukasi melibatkan langkah-langkah berikut:

1. Memahami Kebutuhan Perusahaan

Tahap pertama dalam pengembangan aplikasi adalah memahami kebutuhan dan tujuan bisnis perusahaan, melibatkan interaksi dengan pemangku kepentingan untuk mendapatkan wawasan yang mendalam.

2. Menganalisis Sistem

Proses analisis sistem melibatkan evaluasi kebutuhan teknologi dan proses bisnis yang ada, memahami kendala, serta mengidentifikasi peluang peningkatan yang dapat diimplementasikan melalui aplikasi.

3. Menentukan Fitur dan Fungsionalitas

Setelah memahami kebutuhan, langkah selanjutnya adalah menentukan fitur dan fungsionalitas yang diperlukan dalam aplikasi untuk memenuhi tujuan bisnis dan kepuasan pengguna.

4. Menyusun Persyaratan Sistem

Dengan dasar informasi dari analisis, susun persyaratan sistem yang jelas dan terperinci, mencakup kebutuhan fungsional, non-fungsional, dan integrasi.

5. Mengeksplorasi Teknologi dan Platform

Evaluasi teknologi dan platform yang paling sesuai dengan kebutuhan proyek, mempertimbangkan faktor seperti skalabilitas, keamanan, dan kebutuhan integrasi dengan sistem yang sudah ada.

6. Melakukan Penelitian dan Studi Komparatif

Selama tahap ini, lakukan penelitian mendalam tentang solusi yang ada di pasar dan bandingkan berbagai opsi untuk memastikan pemilihan teknologi dan platform yang optimal.

7. Merancang Rencana Pengembangan

Rencanakan tahapan pengembangan aplikasi dengan memperhatikan sumber daya yang tersedia, batas waktu, dan prioritas fitur. Tetapkan milestone untuk memantau kemajuan proyek secara efektif.

Proses eksplorasi masih berlangsung selama perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk aplikasi investasi berbasis mobile di PT ImpactByte Teknologi Edukasi. Hal ini dimaksudkan untuk menyelaraskan antara hasil eksplorasi dengan penerapannya pada perancangan aplikasi yang sedang dibuat.

IV.2.2 Perencanaan Perangkat Lunak

Pembangunan perangkat lunak pada perancangan perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk aplikasi investasi berbasis mobile di PT ImpactByte Teknologi Edukasi ini melalui beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut:

1. Perencanaan

Spesifikasi minimum laptop atau komputer dan peranti lunak untuk aplikasi investasi berbasis mobile di PT ImpactByte Teknologi Edukasi mencakup program komputer, dokumentasi, dan informasi digital yang tidak berwujud. Tahap ini melibatkan pemahaman kebutuhan pengguna, penentuan tujuan proyek, penjadwalan, dan alokasi sumber daya.

2. Analisis

Pada tahap ini, kebutuhan sistem dikumpulkan, dianalisis, dan dipahami dengan baik. Ini melibatkan identifikasi masalah yang perlu dipecahkan dan persyaratan fungsional dan non-fungsional yang harus dipenuhi oleh perangkat lunak.

3. Desain

Desain sistem melibatkan perancangan struktur, antarmuka, dan komponen perangkat lunak, serta pemilihan teknologi estetis seperti tipografi, warna, button, icon, dan input field. Proses ini mengutamakan fungsionalitas, kegunaan, dan konsistensi elemen visual untuk menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif, efisien, dan estetis secara menyeluruh.

1. Analisis Kebutuhan *Non Fungsionalitas*

Analisis kebutuhan *non-fungsionalitas* merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem. Spesifikasi ini juga meliputi elemen-elemen atau komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan untuk sistem yang akan dibangun sampai dengan sistem tersebut di implementasikan. Analisis kebutuhan ini juga menentukan spesifikasi masukan yang diperlukan sistem, keluaran yang dihasilkan sistem dan proses yang dibutuhkan untuk mengolah masukan sehingga menghasilkan suatu keluaran yang diinginkan.

2. Analisis Kebutuhan Fungsionalitas

1) Hasil *Collect D*



Gambar IV.1 Pan Point

Data dari tahap sebelumnya, didapatkan beberapa hasil yang kemudian penulis kumpulkan dan penulis buat dalam bentuk *Pain Point*.

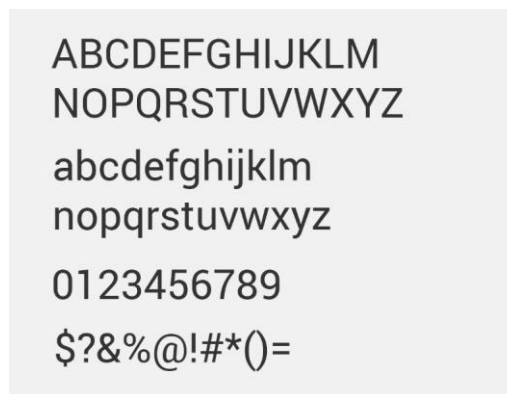
2) Design System

Design system adalah kumpulan prinsip, panduan, dan elemen desain yang terstandarisasi untuk membangun dan menjaga konsistensi visual dan fungsionalitas antarmuka pengguna suatu produk atau layanan. Menurut para ahli, design system membantu mempermudah pengembangan, memelihara, dan meningkatkan desain secara efisien, memastikan keseragaman dan pengalaman yang terpadu.

a. Tipografi

Tipografi merupakan salah satu elemen yang harus ada dalam mendesain sebuah UI/UX. Pada prinsipnya, tipografi membantu seseorang dalam melihat informasi yang jelas pada desain yang dibuat. Matt Cronin dalam bukunya menjelaskan 10 prinsip tipografi untuk web yang dapat dibaca, diantaranya density of text, white scape, clean graphical implementation, user-friendly headers, good margins, scannable text, consistency, emphasis of important elements, organization of information, dan use of separators.

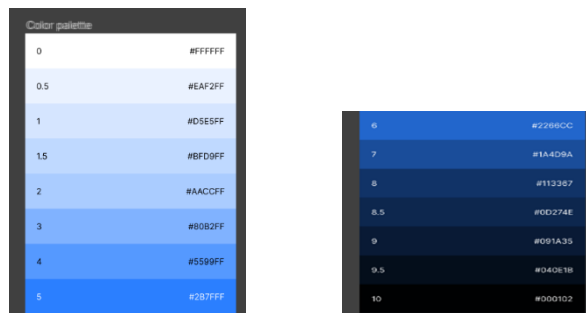
1. Roboto



Gambar IV.2 Font Robotto

Penggunaan font Roboto pada aplikasi mobile memastikan keterbacaan yang jelas dan responsif, sementara Poppins memberikan legibilitas optimal sesuai prinsip desain mobile. Roboto dengan desain bersih dan modern memastikan tampilan profesional di berbagai ukuran layar. Poppins, dirancang khusus untuk layar digital, memberikan keseimbangan dan keterbacaan optimal. Kombinasi kedua font ini menciptakan pengalaman pengguna aplikasi mobile yang menyenangkan dan memudahkan pemahaman informasi.

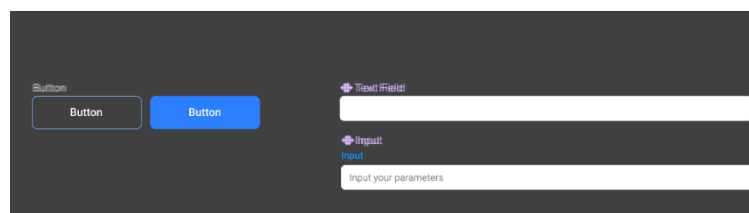
a. Warna



Gambar IV.3 Hexa Warna

Warna mempunyai pengaruh yang besar terhadap ketertarikan visual dari sebuah halaman. Oleh karena itu, penggunaan warna pada sebuah aplikasi mobile harus dapat mewakili ketenangan pada pengguna atau user yang melihatnya. Penggunaan warna pada aplikasi mobile FinEase didominasi dengan warna Biru dan Kuning. Karena warna ini memberikan arti kesan percaya diri, keteraturan, keamanan, cerdas, dan kebahagiaan. Penggunaan warna ini menggunakan Hex dan RGB sebagai patokan warna ketika digunakan.

b. Button



Gambar IV.4 Button

Button atau tombol digunakan untuk memicu tindakan atau aksi khusus ketika pengguna mengkliknya, seperti tombol "Submit" pada formulir. Button berperan sebagai elemen navigasi, memudahkan pengguna berpindah antar halaman atau bagian dalam aplikasi atau situs web. Dalam konteks desain UX, tombol diintegrasikan ke dalam alur pengguna untuk memastikan

navigasi yang intuitif dan efisien. Selain itu, tombol membantu mengkomunikasikan prioritas atau urgensi dari suatu tindakan, serta berperan dalam menjaga konsistensi desain antarmuka pengguna untuk menciptakan pengalaman yang mudah dipahami dan diingat.

c. Icon



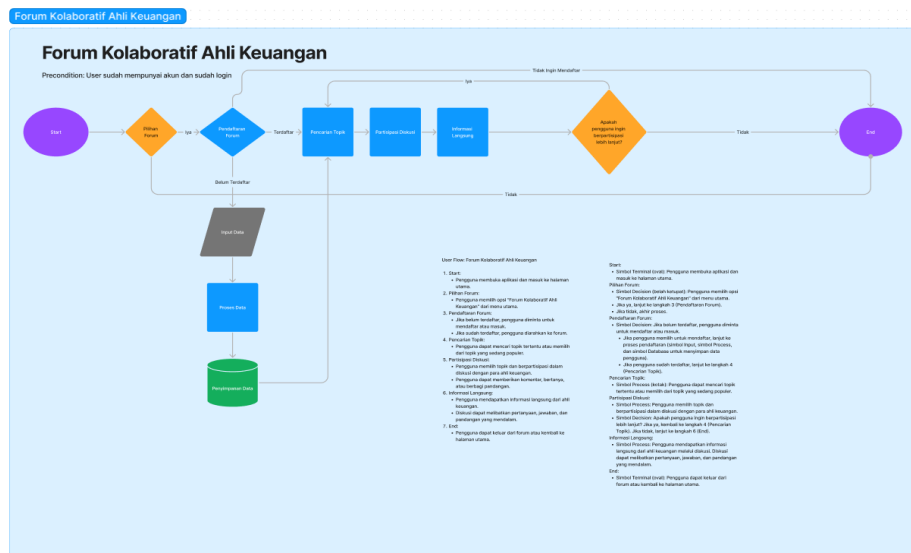
Gambar IV.5 Icon

Icon digunakan untuk menyampaikan informasi atau konsep dengan cara yang singkat dan mudah dipahami, memudahkan pengguna untuk mengenali dan memahami fungsi atau konten tanpa perlu membaca teks panjang. Icon juga membantu menciptakan desain yang bersih dan ringkas, meningkatkan daya tarik visual antarmuka. dengan cepat, icon memainkan peran penting dalam mempercepat pemahaman pengguna terhadap elemen-elemen antarmuka dan meningkatkan efisiensi interaksi.

3) Userflow

Userflow (alur pengguna) dalam desain antarmuka pengguna adalah representasi visual atau diagram yang menggambarkan langkah-langkah atau urutan tindakan yang diambil oleh pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk atau layanan. Userflow membantu merencanakan dan memahami perjalanan pengguna melalui antarmuka, memastikan pengalaman pengguna yang lebih intuitif dan efisien menurut para ahli.

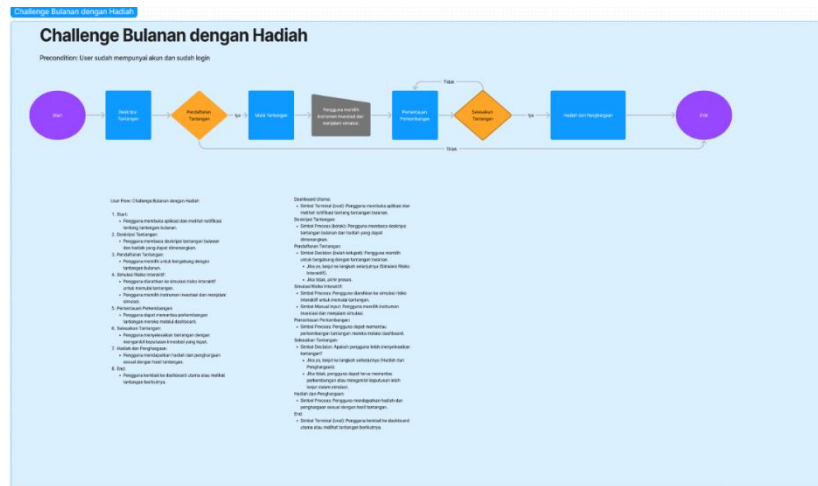
1. Userflow Forum Kolaboratif Ahli Keuangan



Gambar IV.6 Userflow Forum Kolaboratif Ahli Keuangan

Alur pengguna ini menggambarkan sebuah proses pemilihan forum dan pendaftaran forum investasi dimulai dengan pemilihan topik pengguna memilih profil, lalu memilih kategori, dan kemudian memilih investasi. Setelah itu, pengguna akan berpartisipasi diskusi melihat detail investasi yang dipilih, lalu akan mendapatkan informasi langsung.

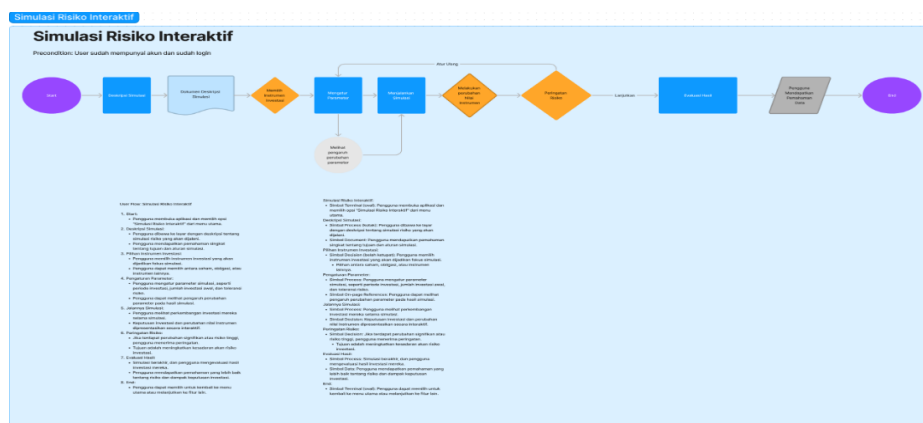
2. Userflow Challenge Bulanan dengan Hadiah



Gambar IV.7 Userflow Challenge Bulanan

Alur ini menggambarkan sebuah proses pemilihan dengan deskripsi tantangan lalu akan di arahkan ke pendaftaran tantangan bulanan, serta simulasi dari tantangan tersebut serta di barengi dengan pemntauan perkembangan tantangan, serta penyelesaiana tantangandan hadiah yang diberikan.

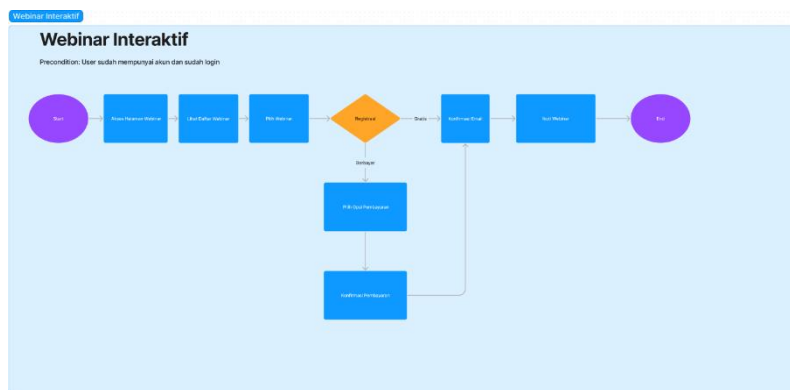
3. Userflow Simulasi Risiko Interaktif



Gambar IV.8 Userflow Simulasi Risiko Interaktif

Alur ini menghambarkan sebuah proses dari Deskripsi simulasi dan pemilihan instrumen investasi serta di lengkapi dengan pengaturan parameter, jalaya simulasi dan peringatan risiko dan evaluasi

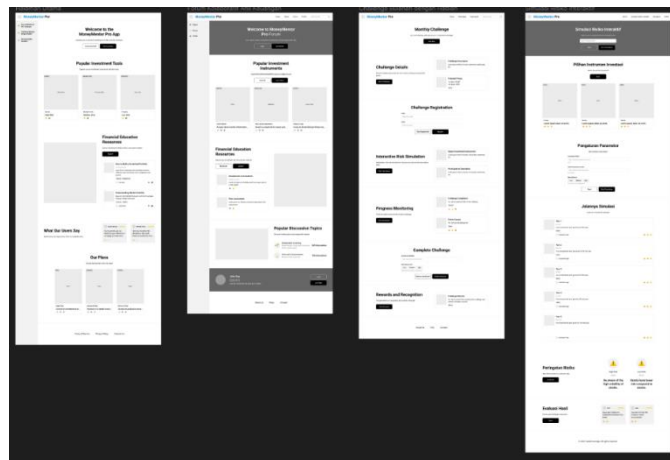
4. Userflow Webinar Interaktif



Gambar IV.9 Userflow Webinar Interaktif

Alur ini akan menggambarkan sebuah proses dari webinar interaktif. Dimana para pengguna akan berinteraksi dengan para ahli dengan registrasi webinar dan melihat daftar webinar dan mengikuti webinar.

5. Wireflow



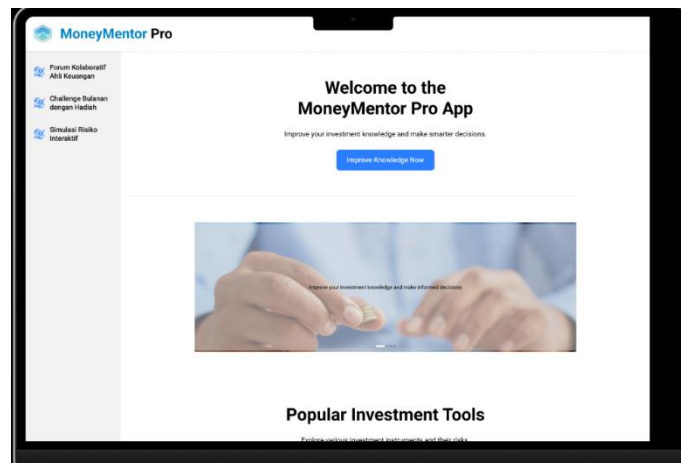
Gambar IV.10 Userflow Wireflow

Wireframe dalam desain antarmuka pengguna adalah sketsa dasar atau representasi sederhana yang menunjukkan struktur dan tata letak elemen-elemen utama suatu halaman atau aplikasi. Akan tetapi harus di garis bawah bahwa untuk tahap wireframe tidak dibuatkan secara menyeluruh.

4) Mockup

Mockup design dalam desain antarmuka pengguna adalah representasi visual yang lebih rinci dan lengkap dari tata letak dan desain halaman atau aplikasi, termasuk elemen-elemen visual seperti warna, tipografi, dan gambar. Mockup membantu para ahli dan desainer untuk mengkomunikasikan konsep desain dengan lebih jelas dan memberikan gambaran yang lebih akurat tentang hasil akhir yang diinginkan.

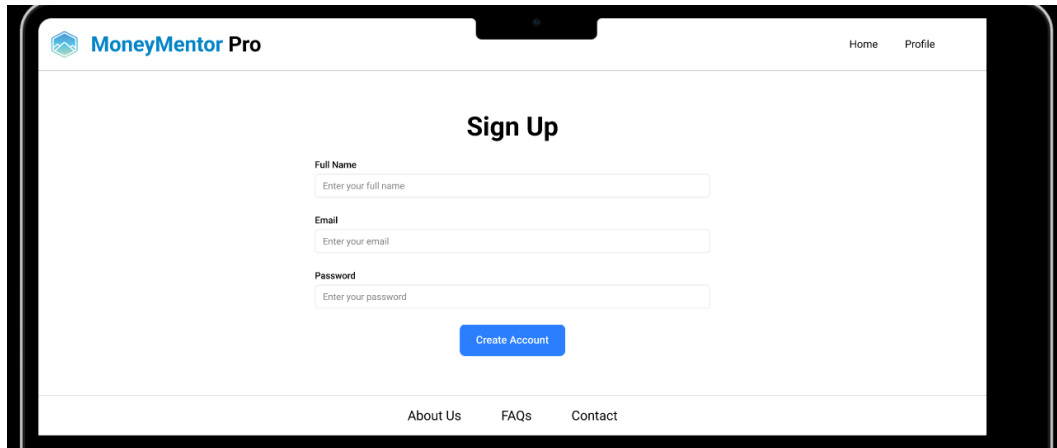
1. Halaman *Starting App*



Gambar IV.11 Halaman Starting Web

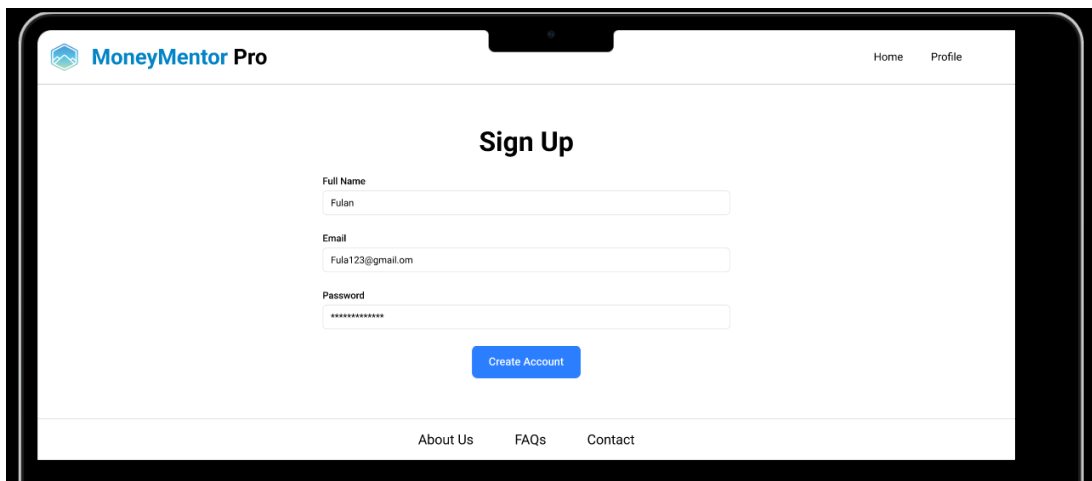
Starting app adalah halaman awal yang bertujuan memberikan pengguna pengantar yang singkat dan jelas tentang aplikasi. Ini membantu memandu mereka dalam memahami fungsionalitas utama, menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif sejak awal. Dengan tata letak yang sederhana dan navigasi yang mudah dipahami, Starting app memastikan pengguna dapat dengan cepat mengakses fitur utama tanpa kebingungan.

2. Halaman *Login* dan *Register*

The screenshot shows the 'Sign Up' page of the MoneyMentor Pro website. The page has a white background with a blue header containing the 'MoneyMentor Pro' logo and navigation links for 'Home' and 'Profile'. The main heading is 'Sign Up'. Below it, there are three input fields: 'Full Name' with the placeholder 'Enter your full name', 'Email' with the placeholder 'Enter your email', and 'Password' with the placeholder 'Enter your password'. A blue 'Create Account' button is positioned below the password field. At the bottom of the page, there are links for 'About Us', 'FAQs', and 'Contact'.

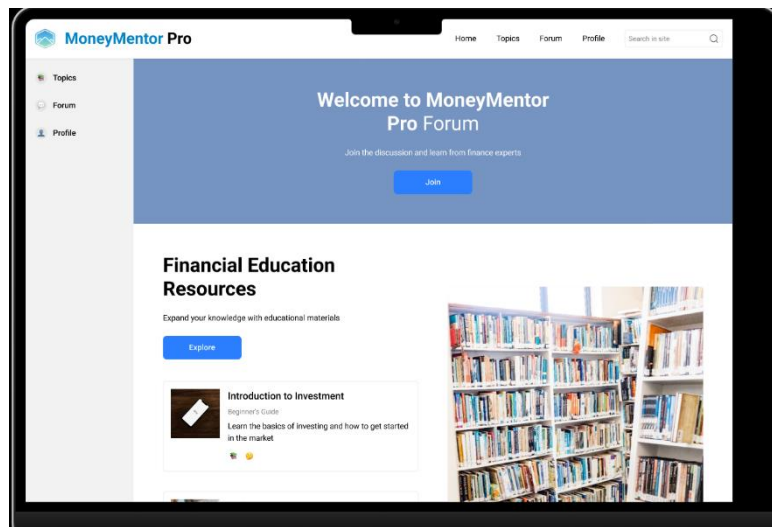
Gambar IV.12 *Halaman Login*

Starting Web ini berfungsi sebagai gerbang utama untuk akses masuk dan pendaftaran ke dalam platform, menyediakan pengguna dengan aksesibilitas yang mudah dan pengalaman yang terpadu dalam proses login dan registrasi. dan para pengguna dengan mudah mengakses berbagai fitur dan dari website yang akan di explore dari bagian ini juga para pengguna harus memasukan data diri untuk dapat mengakses websitenya.

This screenshot shows the 'Sign Up' page with the registration form filled out. The 'Full Name' field contains 'Fulan', the 'Email' field contains 'Fula123@gmail.om', and the 'Password' field is masked with asterisks. The 'Create Account' button remains visible below the fields. The header and footer navigation links are consistent with the previous screenshot.

Gambar IV.13 *Halaman Register*

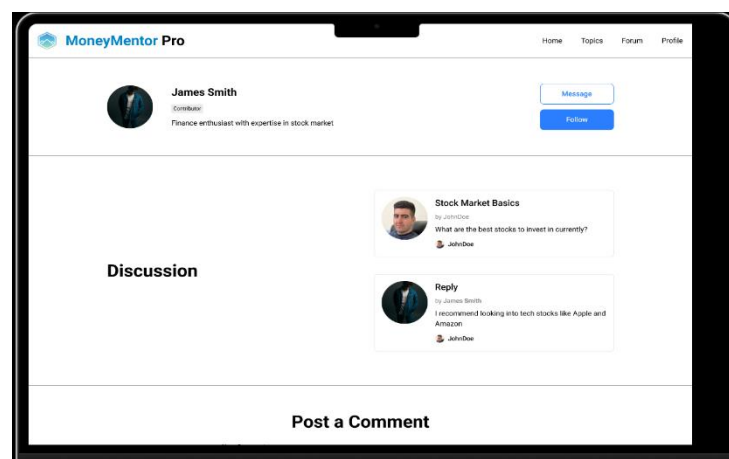
3. Halaman *Home Page*



Gambar IV.14 Halaman Home Page

Tampilkan ringkasan portofolio pengguna, Edukasi Finansial, dan opsi navigasi utama dalam desain yang memasukkan ikon intuitif dan teks yang jelas. Desain ini dirancang untuk memberikan pengalaman yang lebih baik dengan memudahkan pemahaman informasi melalui kombinasi elemen visual dan teks yang efektif, menciptakan antarmuka yang user-friendly dan informatif.

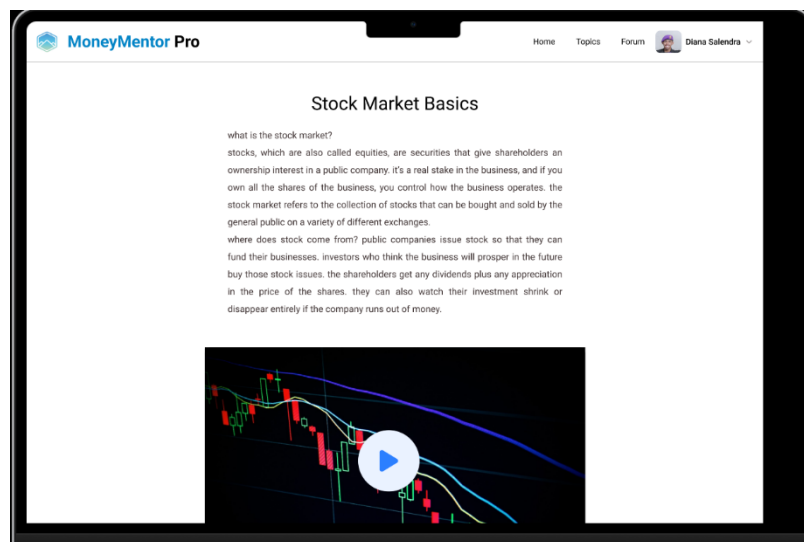
4. Halaman *Diskusi dan Topik Pencarian*



Gambar IV.15 Halaman Diskusi dan Topik

Halaman Diskusi dan Pencarian Topik memberikan informasi tentang investasi dan keuangan, berinteraksi dengan para ahli. Opsi pencarian disediakan untuk mempermudah pengguna menemukan dan mempelajari beragam topik. Desain ini mendukung kolaborasi dan pembelajaran dengan akses yang mudah dan efisien.

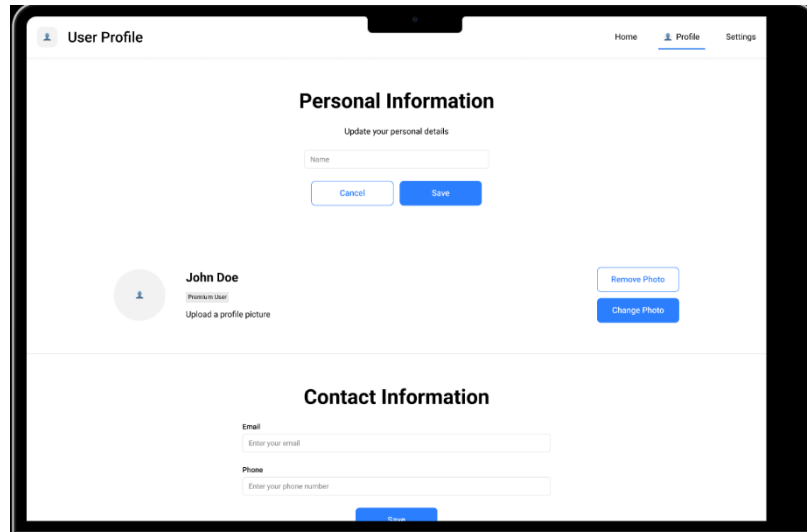
5. Halaman *On Trending Stock Market*



Gambar IV.16 Halaman On Trending Stock

Pada halaman on trending stock market, fokusnya adalah memberikan pengguna akses yang cepat dan mudah ke informasi saham terkini. Dengan tata letak yang intuitif dan alat navigasi yang efisien, pengguna dapat dengan cepat memulai pengalaman penelusuran dan analisis investasi. Informasi terbaru tentang tren pasar saham disajikan secara jelas dan ringkas, memungkinkan pengguna untuk membuat keputusan investasi yang terinformasi. Halaman ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan keterlibatan pengguna, memastikan bahwa proses penelusuran dan analisis saham menjadi lebih lancar dan memuaskan bagi pengguna yang ingin mengoptimalkan portofolio investasi mereka.

6. Halaman Informasi Pengguna



The screenshot displays a 'User Profile' page with a navigation bar at the top containing 'Home', 'Profile' (active), and 'Settings'. The main content is divided into two sections: 'Personal Information' and 'Contact Information'.

Personal Information

Update your personal details

Name:

John Doe
Premium User
Upload a profile picture

Contact Information

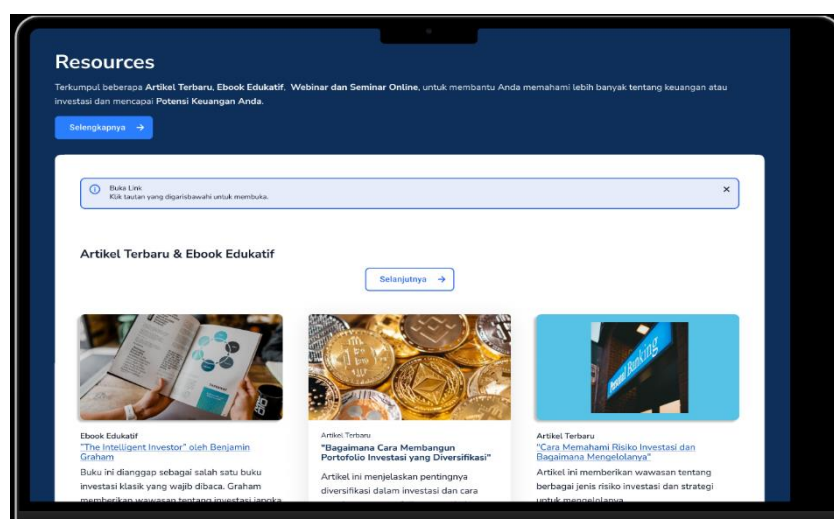
Email:

Phone:

Gambar IV.17 Halaman Informasi Pengguna

Halaman Informasi Pengguna menampilkan data pribadi, portofolio, dan berita yang relevan dengan informasi pribadi pengguna. Ini memberikan ringkasan yang komprehensif tentang identitas dan perkembangan pengguna, memudahkan pemahaman terhadap data diri, serta menyajikan informasi terkini yang berkaitan.

7. Halaman Sumber Informasi

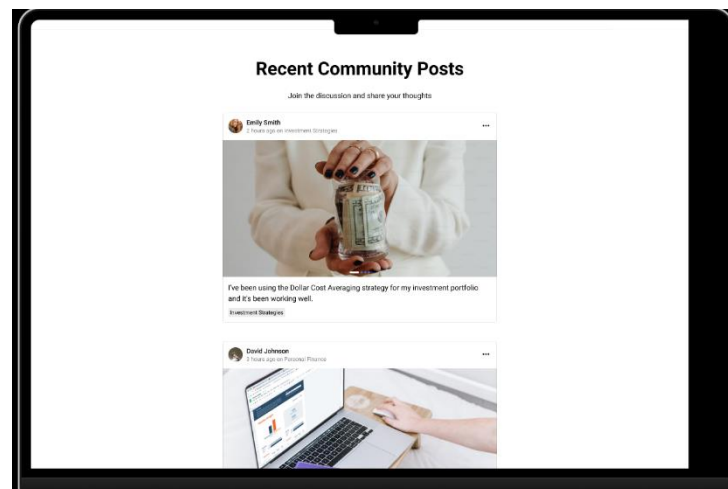


Gambar IV.18 Halaman Sumber Informasi

Pada halaman artikel dan buku edukatif, tujuannya adalah memperluas sumber informasi terkait investasi dan keuangan. Selain itu, halaman ini menyediakan forum kolaboratif dan interaktif untuk memfasilitasi pertukaran ide dan pengalaman. Dengan menyajikan konten yang bermanfaat, halaman ini bertujuan untuk memperkaya pengetahuan pengguna dalam dunia investasi.

Sementara itu, forum kolaboratifnya menciptakan ruang untuk berinteraksi dan berbagi ide dengan anggota komunitas, membangun jaringan yang kuat dan mendukung pertumbuhan pengetahuan kolektif. Ini menjadikan halaman ini sebagai sumber daya yang komprehensif dan dinamis bagi mereka yang tertarik mengembangkan pemahaman mendalam tentang investasi dan keuangan.

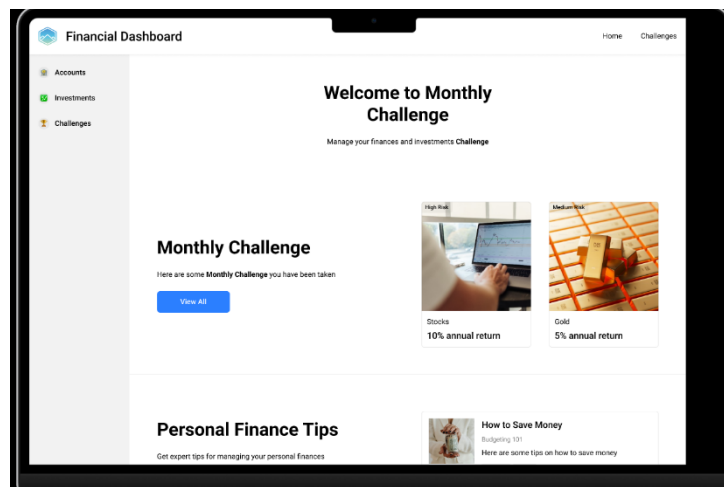
8. Halaman Komunitas



Gambar IV. 19 Halaman Komunitas

Halaman Komunitas menampilkan konten yang telah diunggah di laman komunitas, terfokus pada berita terkini di pasar saham, untuk memperkaya informasi dan memfasilitasi komunikasi antara pengguna. Ini menciptakan platform interaktif yang memungkinkan pertukaran pemikiran dan berbagi pengetahuan terkait peristiwa bursa saham.

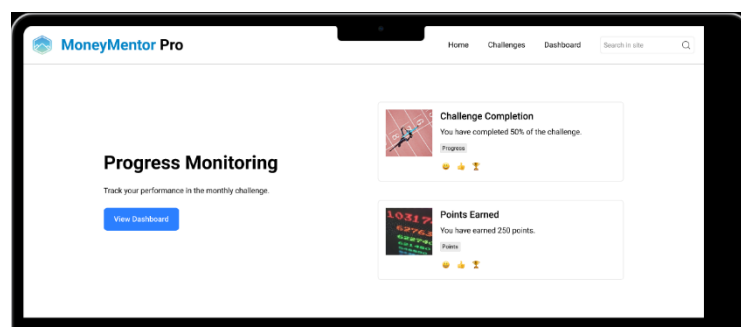
9. Halaman Tantangan Bulanan



Gambar IV.20 Halaman Tantangan Bulanan

Halaman Tantangan Bulanan mengajak pengguna untuk meningkatkan aktivitas investasi demi meraih reward atau hadiah sebagai insentif tambahan. Tujuan dari fitur ini adalah memacu minat dan keterlibatan pengguna dalam kegiatan investasi dengan menawarkan penghargaan sebagai pengakuan atas dedikasi mereka.

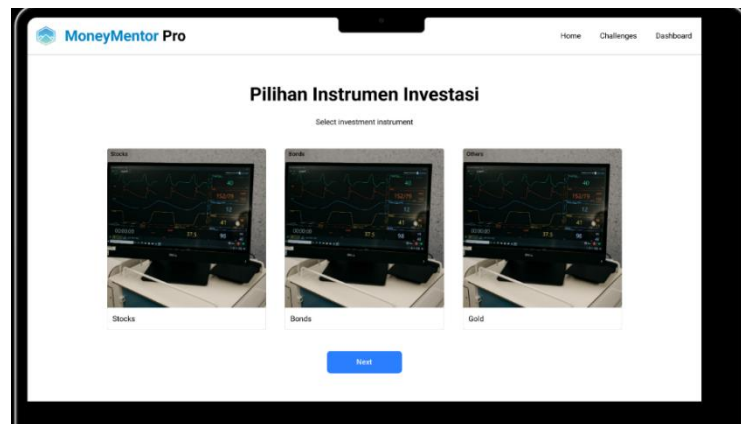
10. Halaman Pemantauan



Gambar IV.21 Halaman Pemantauan

Halaman Pemantauan memvisualisasikan kemajuan pengguna dalam investasi, memungkinkan mereka untuk melacak pergerakan saham. Ini memberikan kesempatan bagi pengguna untuk meningkatkan strategi mereka guna mencegah potensi penurunan nilai saham, sambil memberikan wawasan yang lebih baik terhadap kinerja investasi mereka.

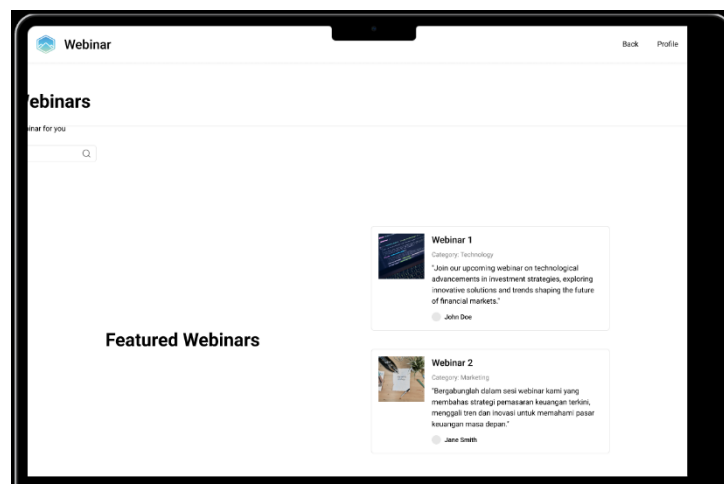
11. Halaman Pilihan Instrumen Investasi



Gambar IV.22 Halaman Pilihan Instrumen Investasi

Halaman Pilihan Instrumen Investasi menampilkan berbagai jenis instrumen investasi yang sesuai untuk membantu pengguna baru dalam mengatasi kompleksitas berinvestasi. Tujuannya adalah menyediakan panduan yang jelas dan memudahkan pemilihan instrumen investasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

12. Halaman Webinar



Gambar IV.23 Halaman Webinar

Halaman Webinar menyajikan jadwal sesi live dengan para ahli investasi dan keuangan, memberikan peluang untuk memperoleh ahli. Ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif

dan memperkaya pengetahuan pengguna melalui diskusi langsung dengan pakar di bidang investasi

13. Halaman Pembayaran Webinar

Gambar IV.24 Halaman Pembayaran Webinar

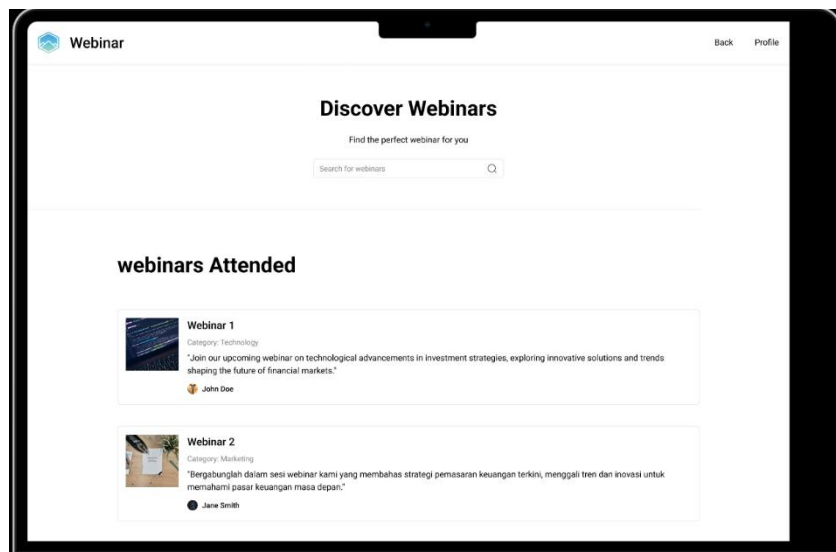
Halaman Pembayaran Webinar menampilkan opsi transaksi untuk mengikuti kegiatan selama berlangsung. Pengguna dapat melakukan pembayaran dengan mudah untuk mengakses webinar dan memastikan partisipasi mereka dalam acara tersebut. Ini memberikan kenyamanan dalam proses pembayaran untuk mendukung pengguna dalam mengikuti webinar secara lancar.

14. Halaman Konfirmasi Pembayaran

Gambar IV.25 Halaman Konfirmasi Pembaya

Halaman Konfirmasi Pembayaran menampilkan informasi bahwa pengguna telah berhasil melakukan transaksi untuk mengikuti webinar. Sebagai konfirmasi resmi, halaman ini memberikan kepastian kepada pengguna bahwa pembayaran mereka telah diterima dengan sukses. Fungsi ini tidak hanya memberikan jaminan keabsahan transaksi, tetapi juga memastikan akses yang sah ke konten webinar yang diinginkan. Dengan informasi yang jelas dan tata letak yang user-friendly, Halaman Konfirmasi Pembayaran menciptakan pengalaman yang dapat dipercaya dan memuaskan bagi pengguna, menjadikannya langkah penting dalam memastikan partisipasi yang sukses dalam acara webinar yang telah dipilih.

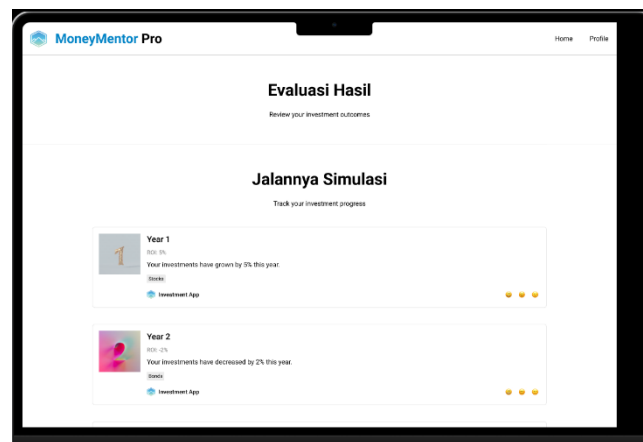
15. Halaman Webinar tidak di Ikuti



Gambar IV.26 Halaman Webinar tidak di Ikuti

Halaman Webinar Tidak di Ikuti menampilkan webinar yang telah berlangsung dalam waktu lama, dilengkapi dengan fitur pencarian yang memudahkan pengguna menemukan webinar yang terlewat. Ini memberikan akses mudah dan efisien ke konten yang mungkin terlewatkan sebelumnya, memastikan pengalaman belajar yang komprehensif.

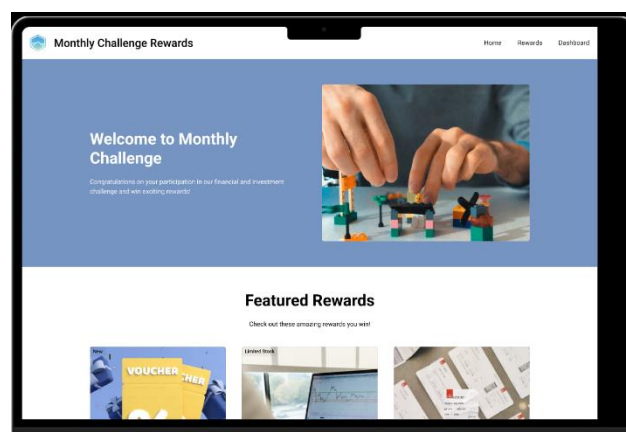
16. Halaman Evaluasi dan Jalanya Simulasi Investasi



Gambar IV.27 Halaman Evaluasi dan Jalanya Simulasi Investasi

Halaman Evaluasi dan Simulasi Investasi menampilkan hasil investasi tahunan, grafik perjalanan investasi, dan simulasi perkembangan instrumen investasi. Ini memberikan gambaran komprehensif tentang kinerja investasi seiring waktu.

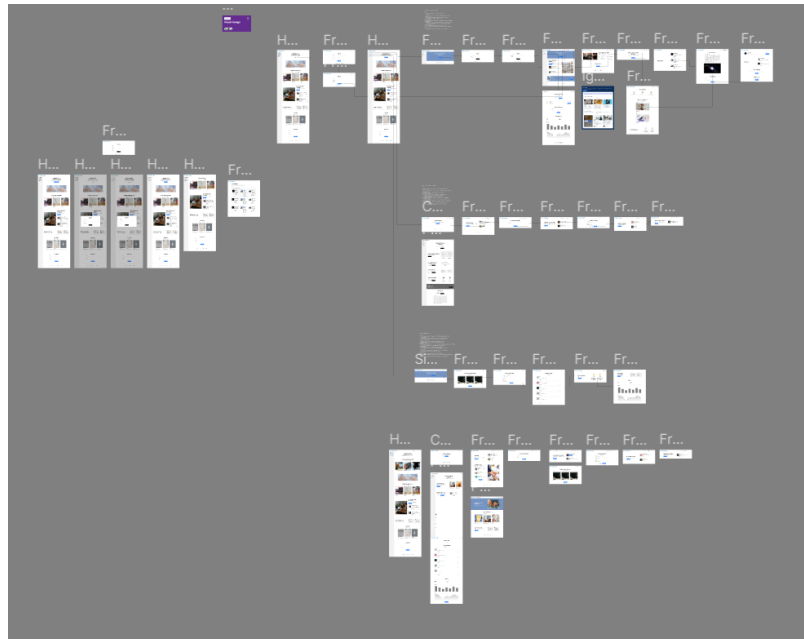
17. Halaman *Reward Bulanan*



Gambar IV.28 Halaman Reward Bulanan

Halaman Reward Bulanan memperlihatkan pencapaian hasil dari tantangan bulanan yang telah dijalani, serta menampilkan hadiah-hadiah yang diperoleh dari tantangan tersebut. Ini memberikan gambaran tentang prestasi pengguna dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam tantangan bulanan untuk mendapatkan berbagai macam hadiah yang menarik.

5) Prototype Design



Gambar IV.29 Gambar Prototype Design

Prototype design dalam konteks desain antarmuka pengguna adalah representasi model awal atau simulasi interaktif dari produk atau aplikasi yang sedang dikembangkan. Dengan menggunakan prototype, para ahli dapat mengevaluasi fungsionalitas, alur pengguna, dan desain secara keseluruhan sebelum implementasi penuh, memungkinkan untuk pengujian dan perbaikan sebelum produk akhir diluncurkan.

IV.2.3 Pelaporan Hasil Kerja Praktik

Proses Pelaporan hasil kerja praktik dilakukan pada tahap akhir kerja praktik di PT ImpactByte Teknologi Edukasi, pelaporan hasil kerja praktik ini dilakukan dengan memperlihatkan hasil dari kerja praktik yaitu berupa perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk Website investasi berbasis web di PT ImpactByte Teknologi Edukasi, pelaporan hasil kerja praktik juga dilakukan dengan pembuatan laporan kerja praktik

IV.3 Pencapaian Hasil

Adapun hasil yang dicapai dari kerja praktik di PT ImpactByte Teknologi Edukasi ini berupa perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk aplikasi investasi berbasis mobile di PT ImpactByte Teknologi Edukasi, yang dimana perancangan aplikasi ini nantinya berfungsi menangani hal hal sebagai berikut:

1. Mengelola portofolio investasi.
2. Menyediakan rekomendasi investasi untuk investor pemula.
3. menyediakan fasilitas komunikasi antar komunitas investor.
4. menyediakan fasilitas komunikasi dengan teknologi AI untuk merekomendasikan stock market yang trading.

Kerja Praktik ini juga menghasilkan beberapa hal diantaranya sebagai berikut:

1. *UserFlow*.
2. *WireFlow*.
3. Desain Antarmuka Pengguna.
4. Desain *Prototyping*.

BAB V

KESIMPULAN

V.1 Kesimpulan dan Saran Mengenai Pelaksanaan

V.1.1 Kesimpulan

Antarmuka pengguna web investasi berbasis mobile di PT ImpactByte Teknologi Edukasi berhasil dirancang aplikasi untuk menyediakan sarana Informasi dan edukasi tentang investasi berbasis mobile dan memfasilitasi pengguna dalam melakukan transaksi investasi, sehingga pengguna mampu merespons positif yang memudahkan navigasi dan interaksi. Pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi ini dinilai memuaskan, dengan kecepatan akses informasi dan eksekusi transaksi yang efisien.

V.1.2 Saran

Untuk meningkatkan kualitas website, disarankan melakukan evaluasi mendalam terhadap fitur-fitur yang mendapat feedback kurang positif dan mengimplementasikan perbaikan yang diperlukan. Peningkatan fungsionalitas alat bantu pembelajaran juga diperlukan agar lebih mengakomodasi kebutuhan pengguna yang baru terjun dalam investasi. Selain itu, perlu dilakukan pembaruan sistem secara berkala untuk meningkatkan performa dan stabilitas website.

serta mengoptimalkan keamanan guna melindungi data dan privasi pengguna. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan melakukan penelitian terkini dalam teknologi antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna serta mengeksplorasi integrasi teknologi baru seperti kecerdasan buatan. Penerapan strategi pelibatan pengguna yang lebih aktif juga diperlukan untuk mendapatkan umpan balik yang lebih banyak dan meningkatkan keterlibatan pengguna dalam perancangan produk.

V.2 Kesimpulan Website Finansial dan Investasi

V.2.1 Kesimpulan

1. Money MentorPRO, sebagai platform finansial dan investasi, menawarkan solusi terdepan dalam mendukung pengguna mengatasi keterbatasan informasi dan edukasi terkait investasi. Desain website yang intuitif memastikan pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi investasi, mengatasi hambatan pemahaman, dan memperluas pengetahuan mereka dalam konteks keuangan digital.
2. Antarmuka pengguna yang responsif dan ramah pengguna merupakan nilai tambah lainnya dari Money MentorPRO. Desain yang responsif memastikan aksesibilitas optimal dari berbagai perangkat, sementara antarmuka pengguna yang ramah membantu pengguna merasa nyaman dan mudah berinteraksi dengan platform. Inovasi ini menciptakan lingkungan yang menyenangkan bagi pengguna untuk menjelajahi informasi dan fitur-fitur investasi.
3. Money Mentor Pro menekankan pada efisiensi dalam transaksi investasi. Fasilitas yang efisien dan intuitif memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai transaksi, termasuk pembelian, penjualan aset, dan pemantauan portofolio secara real-time. Dengan demikian, platform ini tidak hanya memberikan informasi investasi yang berkualitas, tetapi juga memberdayakan pengguna untuk mengambil langkah-langkah investasi dengan percaya diri.
4. Money MentorPRO menonjol sebagai solusi yang holistik dalam membantu pengguna mengelola dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap investasi. Melalui pendekatan edukatif, antarmuka pengguna yang responsif, dan fasilitas transaksi yang efisien, platform ini menciptakan lingkungan yang memungkinkan pengguna untuk meraih kecerdasan finansial dan mengambil keputusan investasi yang lebih terinformasi.

V.2.2 Saran

1. Money MentorPRO dapat terus meningkatkan kualitas dan jumlah konten edukatifnya. Pengembangan modul pembelajaran yang lebih spesifik, webinar, atau artikel mengenai tren dan strategi investasi terkini akan meningkatkan daya tarik platform dan memberikan nilai tambah signifikan bagi pengguna.

2. Menyarankan penambahan fitur interaktif yang lebih lanjut, seperti forum diskusi atau sesi tanya jawab langsung dengan ahli keuangan. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan pengguna tetapi juga menciptakan komunitas belajar yang saling mendukung.
3. Money MentorPRO dapat memperkuat pendekatan edukatifnya dengan memberikan fokus lebih besar pada pemahaman risiko investasi. Memberikan panduan yang jelas dan sederhana mengenai risiko, serta alat bantu untuk mengukur toleransi risiko pengguna, akan membantu mereka membuat keputusan investasi yang lebih cerdas dan sesuai dengan profil risiko mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, S., Hendradi, P., & Nugroho, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1072–1081. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3648>
- Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. ., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 41–52. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.19>
- Engineering, I., Adha, I. A., Voutama, A., Ridha, A. A., Komputer, F. I., Karawang, U. S., & Timur, T. (2023). *Perancangan Ui / Ux Aplikasi Ogan Lopian Diskominfo*. 7(1), 55–70.
- Hafizh Hamdanuddinsyah, M., Hanafi, M., Sukmasetya, P., Mayjen Bambang Soengeng, J., Mertoyudan, K., Magelang, K., & Tengah, J. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Buku Online Mizanstore Berbasis Mobile Menggunakan User Centered Design. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1464–1475. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3850>
- Haryanto, G. D. P., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI / UX Sistem Informasi Pembayaran Penggunaan Air Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD*, 6(1), 8–15.
- Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. ., & Widiana, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Narizki, M. J., Widyanto, R. A., & Prabowo, N. A. (2023). Perancangan UI/UX Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Perangkat Mobile dengan

Metode Design Thinking. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1127–1135. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3652>

Ravelino, C., & Susetyo, Y. A. (2023). Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Bank Jago menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 7(1), 121–129. <https://doi.org/10.35870/jtik.v7i1.697>

Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas Benih Bunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *Aiti*, 19(1), 120–136. <https://doi.org/10.24246/aiti.v19i1.120-136>

LAMPIRAN

Term of Reference

Skilvul #Tech4Impact: UI/UX Design

Latar Belakang

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

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

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

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

Tujuan Program

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

Detail Kegiatan

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

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

Detail Challenge

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

6	Minimnya <i>Entrepreneur</i>	https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge-minimnya-entrepreneur-2023
7	<i>Smart Farming</i>	https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge-smart-farming-2023

Penutup

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