

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**APLIKASI FINEASE BERBASIS MOBILE DENGAN
METODE DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI INVESTASI**

DI PT. IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI (SKILVUL)

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan

Mata kuliah FTI335 – Kerja Praktek

Oleh:

DADAN HARDIANSAH / 301200001



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS BALE BANDUNG

2024

LEMBAR PENGESAHAN
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

APLIKASI FINEASE BERBASIS MOBILE DENGAN
METODE DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI INVESTASI

DI PT. IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI (SKILVUL)

Oleh:

DADAN HARDIANSAH / 301200001

Disetujui dan disahkan sebagai

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Bandung, 08 Januari 2024

Koordinator Kerja Praktik Program Studi Teknik Informatika

YUSUF MUHARAM, S.T., M.KOM

NIK : 04104820003

LEMBAR PENGESAHAN
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

APLIKASI FINEASE BERBASIS MOBILE DENGAN
METODE DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI INVESTASI

DI PT. IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI (SKILVUL)

Oleh:

DADAN HARDIANSAH / 301200001

Disetujui dan disahkan sebagai

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Bandung, 08 Januari 2024

Pembimbing Kerja Praktik Program Studi Teknik Informatika

YUDI HERDIANA, S.T., M.T

NIK: 40104808008

LEMBAR PENGESAHAN
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

APLIKASI FINEASE BERBASIS MOBILE DENGAN
METODE DESIGN THINKING UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI INVESTASI

DI PT. IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI (SKILVUL)

Oleh:

DADAN HARDIANSAH / 301200001

Disetujui dan disahkan sebagai

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Bandung, 08 Januari 2024

Mentor UI/UX Design



Errickson Hardiansyah

ABSTRAKSI

Investasi merupakan strategi penting untuk mencapai berbagai tujuan keuangan, seperti dana pensiun, pendidikan, atau kepemilikan rumah. Namun, tingkat literasi investasi di Indonesia masih rendah, dengan data Otoritas Jasa Keuangan (OJK) tahun 2021 menunjukkan bahwa 4,92% masyarakat yang memiliki literasi keuangan di sektor pasar modal. Faktor utama menyebabkan rendahnya literasi investasi adalah keterbatasan informasi dan edukasi, terutama dalam bentuk digital. Keterbatasan akses informasi dan edukasi investasi yang umumnya terpaku pada bentuk konvensional, seperti buku, seminar, atau pelatihan, menjadi hambatan utama. Hal ini membuat literasi investasi kurang terjangkau, terutama bagi generasi muda yang lebih cenderung menggunakan teknologi mobile. Untuk mengatasi permasalahan ini, solusi yang diterapkan adalah pengembangan aplikasi investasi mobile. Aplikasi investasi mobile dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan literasi investasi masyarakat Indonesia. Melalui aplikasi tersebut, informasi dan edukasi investasi dapat disampaikan secara mudah, cepat, dan menarik. Kelebihannya adalah memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk memulai proses investasi, mulai dari pembukaan rekening hingga pemantauan kinerja investasi. Penggunaan aplikasi investasi mobile diharapkan dapat memperluas aksesibilitas informasi dan mendukung peningkatan literasi investasi di kalangan masyarakat, khususnya generasi muda yang lebih terkoneksi dengan teknologi. Solusi yang potensial untuk meningkatkan literasi investasi adalah pengembangan aplikasi investasi mobile. Aplikasi tersebut dapat menjadi sarana efektif untuk menyampaikan informasi dan edukasi investasi secara mudah, cepat, dan menarik. Keunggulan lainnya adalah kemudahan akses bagi masyarakat untuk memulai investasi, termasuk proses pembukaan rekening dan pemantauan kinerja investasi. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi investasi mobile diharapkan dapat memperluas aksesibilitas informasi dan mendukung peningkatan literasi investasi di masyarakat, khususnya generasi muda yang lebih terkoneksi dengan teknologi.

Kata kunci: *Design, Investasi, Mobile, UI/UX*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir Program Studi Independen Bersertifikat yang berjudul "Aplikasi investasi berbasis mobile dengan metode design thinking untuk meningkatkan literasi investasi."

Shalawat serta salam tidak lupa penulis sampaikan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang senantiasa memberikan teladan dan petunjuk yang luhur dalam setiap aspek kehidupan.

Terlebih dahulu, penulis ingin mengucapkan terima kasih dengan tulus kepada sodara dan teman penulis yang senantiasa memberikan kasih sayang, dukungan, dan doa yang tidak terbatas.

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 Akhir 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).

Bandung, 08 Januari 2024

Penyusun

Dadan Hardiansah

301200001

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Lingkup	2
I.3 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 <i>Design Thinking</i>	5
II.3.3 <i>User Experience Design</i>	7
II.3.4 <i>User Interface Designing & Prototyping</i>	8
II.3.5 <i>Research & Usability Testing</i>	11
II.3.6 <i>Final Project – Challenge</i>	11
II.3.7 <i>Softskill & Career Development</i>	12
II.4 Jadwal Kerja	13
BAB III TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTIK	16
III.1 Teori Penunjang	16
III.2 Peralatan Pembangunan	19
III.2.1 <i>Software</i>	19
III.2.2 <i>Hardware</i>	27
BAB IV PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK	29
IV.1 Input.....	29
IV.2 Proses.....	33
IV.2.1 Eksplorasi.....	33
IV.2.2 Perencanaan Perangkat Lunak	35
IV.2.3 Pelaporan Hasil Kerja Praktik.....	57
IV.3 Pencapaian Hasil	58
BAB V PENUTUP.....	59
V.1 Kesimpulan dan Saran Mengenai Pelaksanaan	59
V.1.1 Kesimpulan Pelaksanaan Kerja Praktik	59

V.2	Kesimpulan dan Saran mengenai Substansi	60
V.2.1	Kesimpulan	60
V.2.2	Saran.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Jadwal Mentoring	14
Tabel II.2 Jadwal Pembelajaran	14
Tabel IV.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	32
Tabel IV.2 Minimum Kebutuhan Perangkat Keras.....	32
Tabel IV.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Struktur Organisasi Perusahaan PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul).....	3
Gambar IV.1 <i>Pan Point</i>	37
Gambar IV.2 <i>Font Poppins</i>	38
Gambar IV.3 <i>Hexa Warna</i>	39
Gambar IV.4 <i>Button</i>	40
Gambar IV.5 <i>Icon</i>	40
Gambar IV.6 <i>Input Field</i>	41
Gambar IV.7 <i>Userflow Rekomendasi Investasi</i>	42
Gambar IV.8 <i>Userflow Portofolio Management</i>	43
Gambar IV.9 <i>Userflow Community</i>	43
Gambar IV.10 <i>Wireflow</i>	44
Gambar IV.11 Halaman <i>Starting App</i>	45
Gambar IV.12 Halaman <i>Login</i>	46
Gambar IV.13 Halaman <i>OTP</i>	46
Gambar IV.14 Halaman <i>PIN</i>	47
Gambar IV.15 Halaman <i>Homepage</i>	48
Gambar IV.16 Halaman <i>Stock Market</i>	48
Gambar IV.17 Halaman <i>On Trending Stock Market</i>	49
Gambar IV.18 Halaman <i>Stock Market Detail</i>	50
Gambar IV.19 Halaman <i>Pembelian Stock Market</i>	50
Gambar IV.20 Halaman <i>Metode Pembayaran</i>	51
Gambar IV.21 Halaman <i>Detail Pembayaran</i>	52
Gambar IV.22 Halaman <i>Transaksi Selesai</i>	52
Gambar IV.23 Halaman <i>Portofolio Investasi</i>	53
Gambar IV.24 Halaman <i>Community</i>	54
Gambar IV.25 Halaman <i>Pesan Community</i>	55
Gambar IV.26 Halaman <i>Pesan dengan AI</i>	56
Gambar IV.27 Halaman <i>Profile</i>	56
Gambar IV.28 <i>Prototype Design</i>	57

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Investasi merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan keuangan, seperti dana pensiun, dana pendidikan, atau dana untuk membeli rumah. Namun, tingkat literasi investasi masyarakat Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan data Otoritas Jasa Keuangan (OJK) tahun 2021, tingkat literasi keuangan masyarakat Indonesia pada sektor pasar modal hanya sebesar 4,92%. Hal ini berarti masih banyak masyarakat yang belum memahami tentang investasi, termasuk cara berinvestasi, risiko yang terlibat, dan potensi keuntungannya.

PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *platform* pendidikan teknologi yang menyediakan konten pembelajaran digital skills dengan metode “*blended-learning*” dalam bentuk *online* maupun *offline*. PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) merupakan salah satu program pada Kampus Merdeka yang dirancang untuk menyiapkan karir dan menghasilkan individu maupun kelompok dengan kemampuan teknis yang unggul untuk perusahaan teknologi dan startup terkemuka di Indonesia.

Berdasarkan hasil kerja praktik yang penulis lakukan menyatakan bahwa edukasi perihal investasi masih terbatas, terutama dalam bentuk digital, menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya tingkat literasi investasi masyarakat Indonesia. Informasi dan edukasi tentang investasi umumnya hanya tersedia dalam bentuk konvensional, seperti buku, seminar, atau pelatihan. Hal ini membuat informasi dan edukasi tentang investasi menjadi kurang terjangkau dan menarik bagi masyarakat, terutama bagi generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi mobile.

Aplikasi investasi mobile dapat menjadi solusi untuk meningkatkan literasi investasi masyarakat Indonesia. Aplikasi investasi mobile dapat memberikan informasi dan edukasi tentang

investasi secara mudah, cepat, dan menarik. Aplikasi investasi mobile juga dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk berinvestasi, mulai dari pembukaan rekening, pembelian produk investasi, hingga pemantauan kinerja investasi.

I.2 Lingkup

Pada kerja paraktik ini saya melakukan proses pengembangan UI/UX aplikasi 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.3 Tujuan

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

BAB II

LINGKUNGAN KERJA PRAKTIK

II.1 Struktur Organisasi

STRUKTUR ORGANISASI

PT. IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI (SKILVUL)



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

1. William Hendradjaja, founder sekaligus pemimpin perusahaan
2. Amanda Aprilanie, 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*

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.

2. Belajar kelompok (*Peer-Learning*)

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

3. Belajar Mandiri (*Self-Learning*)

Proses belajar mandiri 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

Pada materi ini menjelaskan tentang Figma. Figma adalah sebuah aplikasi desain yang dapat membuat *prototype* dari sebuah aplikasi dan juga untuk kolaboratif desain antarmuka. Pada materi ini juga menjelaskan dasar-dasar penggunaan aplikasi figma, mempraktikan dasar-dasar cara mengoperasikannya, dan praktik mendesain pada aplikasi figma.

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*

Dalam materi ini, penjelasan mengenai tahapan *Empathize* dalam metodologi *Design Thinking* disajikan dengan mendalam, menyoroti peran kritisnya sebagai fondasi utama dalam memahami secara mendalam kebutuhan, keinginan, serta tantangan yang dihadapi oleh pengguna. Tahapan ini menekankan pentingnya menggunakan beragam metode riset untuk meresapi perspektif pengguna secara menyeluruh, termasuk namun tidak terbatas pada wawancara mendalam, observasi langsung, serta analisis data yang relevan. Selain itu, penjelasan yang disajikan juga melibatkan aspek-aspek terkait, seperti pemahaman mendalam terhadap emosi, persepsi, dan pengalaman pengguna, guna memastikan bahwa desain yang dihasilkan akan sesuai dengan kebutuhan dan harapan mereka. Dengan demikian, tahapan *Empathize* tidak hanya berfokus pada pemahaman secara teknis terhadap masalah yang dihadapi, tetapi juga pada pengembangan empati dan pengertian yang mendalam terhadap pengguna, yang menjadi kunci keberhasilan dalam menghasilkan solusi yang relevan dan berdampak positif.

3. *Define & Ideate Process*

Dalam menjelaskan proses penerapan metode *Design Thinking*, materi ini menguraikan dengan rinci tahapan-tahapan penting, termasuk langkah-langkah praktis untuk melaksanakan proses *Empathize*, *Define*, dan *Ideate*. Proses

Empathize memerlukan kedalaman dalam memahami perspektif pengguna dan tantangan yang mereka hadapi, sedangkan tahap Define mengharuskan kita untuk mengklarifikasi permasalahan yang ingin diselesaikan dengan jelas dan terperinci. Setelah itu, pada tahap Ideate, kita didorong untuk secara kreatif menghasilkan sebanyak mungkin gagasan atau solusi yang mungkin untuk memecahkan masalah yang telah didefinisikan sebelumnya.

Selain itu, materi juga mencakup penggunaan FigJam pada platform Figma, sebuah alat kolaboratif yang memfasilitasi proses desain secara tim. Dengan FigJam, tim dapat bekerja secara bersama-sama untuk mempraktikkan langkah-langkah dalam metode Design Thinking secara efisien, termasuk proses Empathize, Define, dan Ideate, dengan menyediakan lingkungan kerja yang interaktif dan mendukung kolaborasi antaranggota tim.

II.3.3 User Experience Design

1. Userflow

Pada materi ini membahas tentang *userflow*. *Userflow* merupakan sebuah rangkaian dari tugas atau langkah yang perlu dilakukan 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

Dalam konteks materi ini, penguraian tentang wireframe tidak hanya terbatas pada konsepsi dasarnya, tetapi juga menggali lebih dalam dengan menjelaskan aspek-

aspek fundamental yang meliputi esensi dari wireframe itu sendiri, seperti konsep, tujuan, dan manfaatnya dalam proses desain antarmuka pengguna (UI). Selain itu, materi juga membahas secara terperinci tentang dasar-dasar yang mendasari pembuatan wireframe, yang mencakup prinsip-prinsip desain yang penting dan teknik-teknik kunci yang digunakan dalam pengembangan wireframe yang efektif. Lebih jauh lagi, materi ini menghadirkan metode praktis dalam menciptakan wireframe, salah satunya dengan memperkenalkan metode "crazy 8's", yang memberikan pendekatan sistematis untuk menghasilkan ide-ide dan iterasi wireframe yang kreatif dan efisien. Dengan demikian, peserta dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif dan keterampilan yang praktis dalam merancang wireframe yang berkualitas dan efektif.

II.3.4 User Interface Designing & Prototyping

1. Fundamental of UI Design

Dalam materi ini, dijelaskan secara menyeluruh tentang pengertian serta konsepsi yang mendasari UI Design (Desain Antarmuka Pengguna), yang meliputi tidak hanya pemahaman akan aspek visual, tetapi juga keselarasan fungsionalitas dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, materi merangkum secara mendalam dasar-dasar yang menjadi pondasi dalam pembangunan UI Design, yang melibatkan penguraian elemen-elemen krusial seperti penggunaan warna, pemilihan typography yang tepat, prinsip-prinsip spacing, dan aturan-aturan lain yang menjadi landasan dalam menciptakan desain yang efektif dan estetis. Dengan pemaparan yang komprehensif ini, peserta diajak untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang kompleksitas dan pentingnya aspek-aspek ini dalam

menciptakan pengalaman pengguna yang optimal dan memuaskan.

2. *Design System*

Dalam materi ini, tidak hanya disajikan pengertian mendasar dari konsep Design System, tetapi juga melakukan penjelasan yang komprehensif tentang esensi dan kebutuhan akan sistem desain tersebut dalam konteks pengembangan produk digital. Selain itu, materi menyelami lebih dalam ke dalam dasar-dasar yang menjadi landasan utama dalam pembangunan Design System, termasuk pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip desain yang terlibat, standar-standar kualitas, dan metode-metode terbaik dalam mengintegrasikan elemen-elemen desain yang kohesif. Dengan pendekatan yang lebih holistik, materi juga menguraikan secara rinci cara-cara untuk mempraktikkan pembuatan Design System, dengan memberikan penekanan khusus pada metode Atomic Design System yang memungkinkan penggunaan komponen-komponen desain yang bersifat modular dan dapat digunakan kembali secara efektif. Dengan demikian, peserta diberikan pemahaman yang lebih mendalam dan keterampilan yang praktis dalam mengembangkan sistem desain yang terstruktur dan konsisten, yang menjadi landasan yang kuat bagi pengembangan produk digital yang sukses.

3. *Mockup UI Design*

Dalam materi ini, dipaparkan secara terperinci bagaimana mengimplementasikan prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna (UI) menggunakan salah satu aplikasi terkemuka, yakni Figma. Penjelasan tidak hanya mencakup langkah-langkah praktis dalam proses mendesain UI, tetapi juga membahas secara komprehensif strategi-strategi yang diperlukan dalam menyusun elemen-elemen UI dengan cara

yang efisien dan efektif menggunakan alat yang disediakan oleh Figma. Lebih dari itu, materi ini juga menggali cara untuk mengelola komponen-komponen dalam Figma, termasuk teknik-teknik pengorganisasian yang diperlukan untuk menjaga konsistensi dan skalabilitas desain. Dengan penekanan pada praktik-praktik terbaik dan demonstrasi langkah-demi-langkah, peserta akan mendapatkan pemahaman yang mendalam dan keterampilan yang praktis dalam menggunakan Figma sebagai alat utama untuk merancang antarmuka pengguna yang menarik dan fungsional.

4. *UX Writing*

Materi ini secara komprehensif menguraikan prinsip-prinsip fundamental ilmu UX Writing, menyelami dalam proses kerja yang terkait, serta menyoroti signifikansi yang mendasar dari UX Writing dalam konteks pengembangan produk digital. Melalui analisis mendalam dan penjabaran yang terperinci, materi juga memberikan beragam contoh kasus yang memperjelas penerapan prinsip-prinsip UX Writing dalam konteks praktis, memungkinkan peserta untuk memahami dengan lebih baik bagaimana elemen-elemen tersebut dapat mempengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan.

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 mempraktikkan membuat *prototype* dengan aplikasi figma.

II.3.5 Research & Usability Testing

1. User Research

Dalam materi ini, terdapat penguraian yang mendalam tentang konsep user research (riset pengguna), yang tidak hanya mencakup definisi mendasar, tetapi juga merangkum konsep-konsep terkait yang melibatkan pemahaman mendalam akan kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna dalam konteks pengembangan produk atau layanan digital. Materi juga menguraikan secara komprehensif dasar-dasar yang menjadi landasan dalam pelaksanaan user research, dengan membedah perbedaan antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam metode riset, serta memperkenalkan berbagai teknik dan instrumen yang digunakan dalam praktiknya. Selain itu, persiapan yang diperlukan sebelum melakukan riset juga diperinci secara rinci, mulai dari perumusan pertanyaan riset yang relevan hingga perencanaan strategis dalam pemilihan sampel dan teknik pengumpulan data yang sesuai. Dengan demikian, peserta akan mendapatkan pemahaman yang mendalam dan keterampilan yang praktis dalam mengimplementasikan user research sebagai langkah awal yang kritis dalam pengembangan produk digital yang sukses.

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

1. Final Project

Peserta memiliki kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam simulasi dan praktik penuh seluruh

rangkaian proses dalam desain antarmuka pengguna (UI/UX), yang mencakup tahap-tahap mulai dari identifikasi masalah hingga pengembangan solusi, dengan fokus khusus pada domain keuangan dan investasi yang diberikan oleh 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 pada dalam MSIB di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) cukup fleksibel yang dimana hari senin-jumat melakukan *self learning* dan untuk hari sabtu melakukan *Live Class Session* bersama mentor. Akan tetapi untuk *Live Class Session* bersama mentor ini tergantung dengan kebijakan dari masing-masing mentor, untuk kelas 17 *Live Class Session* bersama mentor diadakan pada hari jumat. Serta terdapat juga sesi *mentoring* dengan mentor masing-masing grup dengan jadwal dua kali dalam seminggu. Untuk jadwal mentoring secara lengkap sebagai berikut:

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

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

Webinar: <i>Getting Job in UI/UX Design</i>	4 November 2023
Webinar: <i>UI/UX in The Daily Basis</i>	15 November 2023
Webinar: <i>Business Mindset For Entrepreneur</i>	22 November 2023
<i>Final Project Submission</i>	2 Desember 2023
Webinar: <i>Pitching Preparation</i>	6 Desember 2023
<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 komputer

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* :

1) *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*.

2) *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.

3) *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.

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) *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 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.

6) *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 dilakukan 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 di kembangkan oleh pengembang (*developer*) atau pemrogram (*programmer*) menggunakan bahasa pemrograman tertentu dan dapat dikombinasikan dengan kode yang dapat di kenali 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).

1) **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 pada estetika yang detail.

2) **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.
5. **Iterasi Cepat:** Fokus pada wireframing sederhana memungkinkan desainer untuk dengan cepat menciptakan versi yang berbeda dari wireframe dan melakukan iterasi sesuai dengan umpan balik tim atau pemangku kepentingan.
6. **Integrasi yang Mencukupi:** Meskipun tidak sekomprehensif beberapa alat desain lainnya, Balsamiq dapat diintegrasikan dengan alat kolaborasi populer seperti Jira dan Confluence, memudahkan koordinasi antarproyek.

7. **Fokus pada Konsep dan Struktur:** Dengan membatasi fitur dan desain yang kompleks, Balsamiq membantu tim untuk fokus pada konsep dan struktur dasar antarmuka pengguna, yang sangat penting pada tahap awal pengembangan proyek.

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).

1) 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.

2) **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 tim kecil. Ini membuatnya lebih mudah diakses oleh berbagai kalangan.
8. **Integrasi yang Luas:** Figma dapat diintegrasikan dengan berbagai alat dan platform, termasuk Slack, Jira, GitHub dan Vscode. 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).

1) **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 visual.
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.

2) **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 merupakan komponen fisik yang tak terpisahkan dalam ekosistem sistem komputer atau perangkat elektronik. Rentangnya meliputi segala bagian berdimensi fisik yang dapat diraba, dilihat, atau disentuh. Secara lebih terperinci, hardware mencakup berbagai perangkat keras yang mengemban fungsi krusial dalam menjalankan sejumlah proses, seperti menerima input dari pengguna, menghasilkan output, serta menjalankan proses pengolahan data. Dengan demikian, perangkat keras menjadi tulang punggung dalam

menjalankan operasi-operasi kritis yang mendukung kinerja dan fungsionalitas dari sistem komputer dan perangkat elektronik secara keseluruhan.(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

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

1. Halaman *Starting App*

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 OTP

Setelah pengguna mendaftar, arahkan mereka ke halaman ini untuk memasukkan kode OTP yang dikirimkan melalui email atau SMS. Kemudian berikan petunjuk yang jelas tentang cara mendapatkan dan memasukkan OTP.

4. Halaman PIN

Setelah itu menyediakan fitur untuk pengguna yang akan membuat PIN yang aman setelah berhasil memasukkan OTP, lalu menampilkan panduan keamanan dan kebijakan privasi.

5. Halaman *Homepage*

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

6. Halaman *Stock Market*

Halaman *stock market* menampilkan daftar saham dengan informasi utama seperti harga, perubahan, dan grafik. Fitur filter

dan opsi pencarian dibuat untuk memudahkan pengguna menemukan saham yang mereka minati.

7. 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.

8. Halaman *Stock Market Detail*

Halaman *Stock Market Detail* menampilkan informasi lengkap tentang saham, grafik pergerakan harga, dan berita terkait. Serta memberikan opsi untuk membeli atau menambahkan saham ke portofolio.

9. Halaman *Pembelian Stock Market*

Halaman *Pembelian Stock Market* menunjukan ringkasan transaksi dan formulir untuk memasukkan jumlah saham yang ingin dibeli. Serta menyediakan opsi metode pembayaran dan tombol konfirmasi.

10. Halaman *Metode Pembayaran*

Halaman *Metode Pembayaran* menampilkan pilihan metode pembayaran seperti kartu kredit, transfer bank, atau metode pembayaran digital. Serta menyediakan instruksi jelas tentang cara menambahkan atau memilih metode pembayaran.

11. Halaman *Detail Pembayaran*

Halaman *Detail Pembayaran* menampilkan ringkasan pembelian saham, metode pembayaran, dan informasi transaksi. Menyediakan tombol konfirmasi dan tautan untuk kembali ke halaman transaksi.

12. Halaman *Transaksi*

Halaman *Transaksi* menampilkan riwayat transaksi dengan informasi seperti tanggal, jenis transaksi, dan jumlah. Kemudian memberikan opsi untuk menyaring transaksi berdasarkan jenis atau tanggal.

13. Halaman Portofolio Investasi

Halaman Portofolio Investasi menampilkan portofolio pengguna dengan detail saham yang dimiliki. Serta menyediakan grafik pertumbuhan portofolio dan informasi tambahan.

14. Halaman *Community*

Halaman *Community* menampilkan feed atau forum komunitas dengan topik terkait investasi. Serta menyediakan opsi untuk bergabung atau membuat posting.

15. Halaman Pesan *Community*

Halaman Pesan *Community* memberikan antarmuka yang intuitif untuk melihat dan membalas pesan dalam komunitas. Serta menampilkan notifikasi untuk pesan baru.

16. Halaman Pesan dengan AI

Halaman Pesan dengan AI menampilkan antarmuka chat dengan AI untuk memberikan saran investasi atau jawaban atas pertanyaan pengguna. Dibuat dengan desain yang mudah dimengerti dan responsif.

17. Halaman *Profile*

Halaman *Profile* menampilkan informasi pengguna, opsi pengaturan akun, dan riwayat aktivitas. Serta menyediakan opsi untuk mengubah kata sandi atau informasi profil lainnya.

1. 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	Harddisk	500 GB
3	Memory	8 GB
4	VGA	2 GB
5	Monitor	Resolusi 1920x1080

2. 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

3. Kebutuhan Perangkat Lunak

Minimum spesifikasi laptop atau komputer yang harus digunakan. Perangkat lunak atau peranti lunak adalah istilah khusus untuk data yang diformat dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca, dan ditulis oleh komputer. Dengan kata lain, bagian sistem komputer yang tidak berwujud. Perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk aplikasi investasi berbasis mobile di PT ImpactByte Teknologi Edukasi ini adalah sebagai berikut:

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.

IV.2 Proses

Pelakasanaa kerja praktek mengenai perancangan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna untuk aplikasi investasi berbasis mobile di PT ImpactByte Teknologi Edukasi di awali dengan pengenalan terhandap 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 aplikasi investasi berbasis mobile di PT ImpactByte Teknologi Edukasi.

Tahap eksplorasi dalam proyek perancangan 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

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 merancang struktur, arsitektur, antarmuka pengguna, dan komponen perangkat lunak. Ini mencakup pemilihan teknologi yang sesuai, seperti tipografi, warna, *button*, *icon*, dan *input field* yang akan digunakan.

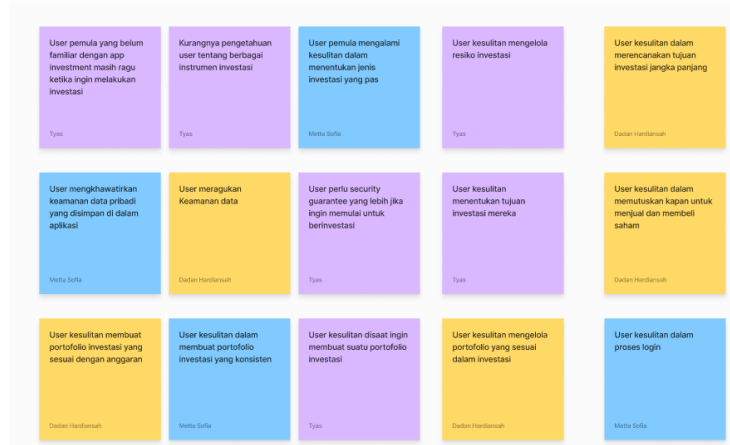
1. Analisis Kebutuhan *Non Fungsionalitas*

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 Data*

Dari beragam data dan informasi yang terhimpun, penulis melakukan kurasi dan pengelompokkan untuk menyusunnya ke dalam bentuk yang lebih terstruktur dan terfokus, yang dikenal sebagai Pain Point. Dalam proses pengumpulan ini, penulis memperhatikan berbagai aspek, mulai dari kebutuhan pengguna hingga tantangan yang dihadapi dalam pengalaman pengguna saat ini. Dengan demikian, Pain Point yang dihasilkan merupakan representasi yang lebih jelas dan mendalam tentang area-area yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam produk atau layanan yang sedang dikembangkan, memberikan landasan yang kuat untuk langkah-langkah perbaikan selanjutnya dalam proses desain dan pengembangan produk.

Gambar IV.1 *Pan 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.

1) *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.

Penggunaan tipografi pada aplikasi investasi berbasis *mobile* sangat memperhatikan prinsip – prinsip dari tipografi. Berikut tipografi yang digunakan pada desain aplikasi investasi berbasis *mobile*.

1. *Poppins*

Dengan menggunakan *font poppins*, keterbacaan akan teks atau informasi yang terdapat di aplikasi *mobile* terlihat dengan jelas. Selain itu, font *poppins* dapat memberikan *legibility* dan *readability* yang sesuai pada sebuah prinsip desain *mobile*.

Typography

Poppins Ag

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789!@#\$\$%^&*()

Gambar IV.2 *Font Poppins*

2) 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.



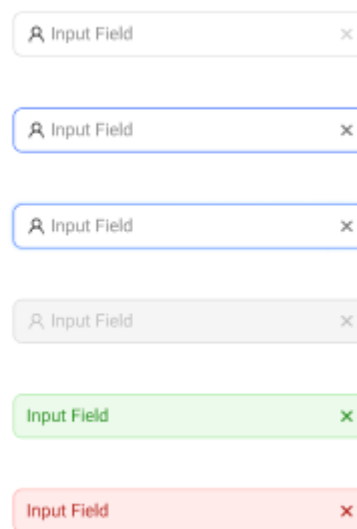
Gambar IV.3 *Hexa* Warna

3) 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.

5) *Input Field*

Input field digunakan sebagai tempat di mana pengguna dapat memasukkan atau mengetikkan informasi, memungkinkan interaksi dua arah yang esensial antara pengguna dan aplikasi. Fungsi ini memainkan peran penting dalam pengumpulan data, memungkinkan pengguna memberikan input seperti teks, angka, atau pilihan. Selain itu, desain input field yang intuitif dan responsif juga meningkatkan pengalaman pengguna dengan memberikan petunjuk yang jelas dan membantu pengguna dalam menavigasi aplikasi dengan mudah.



Gambar IV.6 *Input Field*

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* Rekomendasi Investasi

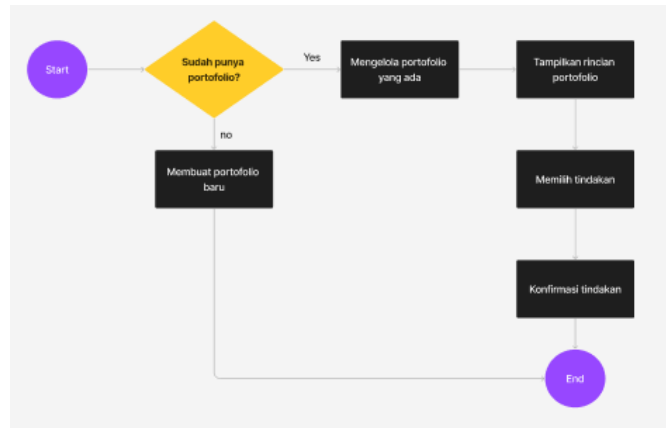
Alur pengguna ini menggambarkan sebuah proses pembelian investasi dimulai dengan pengguna memilih profil, lalu memilih kategori, dan kemudian memilih investasi. Setelah itu, pengguna akan melihat detail investasi yang dipilih, lalu melakukan pembelian, dan terakhir melakukan konfirmasi pembelian.



Gambar IV.7 *Userflow* Rekomendasi Investasi

2. *Userflow* Portfolio Management

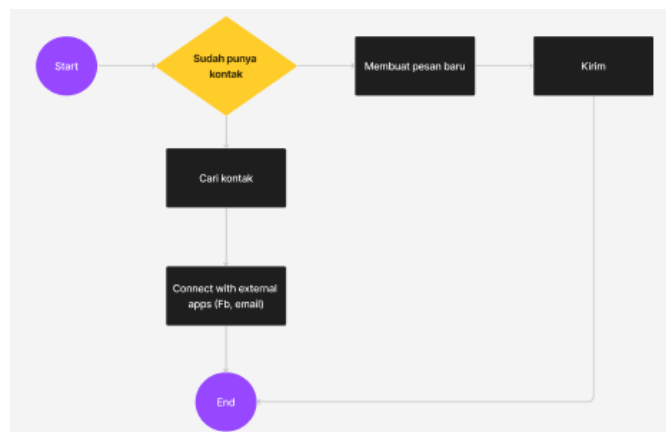
Alur pengguna ini menggambarkan sebuah proses pengelolaan portofolio dimulai dengan pengguna menentukan apakah sudah memiliki portofolio atau belum. Jika belum, pengguna membuat portofolio baru dengan memilih nama, jenis, dan investasi.



Gambar IV.8 *Userflow Portofolio Management*

3. *Userflow Community*

Alur pengguna ini menggambarkan proses pembuatan pesan di aplikasi perpesanan. Proses tersebut dimulai dengan pengguna memilih kontak yang ingin dihubungi. Setelah itu, pengguna dapat menulis pesan atau memilih untuk menambahkan media, seperti foto atau video. Setelah pesan selesai ditulis, pengguna dapat mengirimkannya.



Gambar IV.9 *Userflow Community*

4) *Wireflow*

Dalam konteks desain antarmuka pengguna (UI), wireframe berfungsi sebagai representasi awal yang esensial, berupa sketsa dasar yang menampilkan struktur dan tata letak elemen-elemen utama dari sebuah halaman atau aplikasi secara sederhana. Melalui penggunaan wireframe, para profesional UI dapat dengan lebih terperinci merencanakan aspek-aspek kritis seperti tata letak, navigasi, dan hierarki informasi tanpa terjebak pada detail-detail desain visual. Wireframe memberikan pandangan yang holistik dan terarah tentang struktur desain, yang nantinya akan menjadi pedoman yang kuat dalam proses pengembangan lebih lanjut dari sebuah produk atau aplikasi.



Gambar IV.10 *Wireflow*

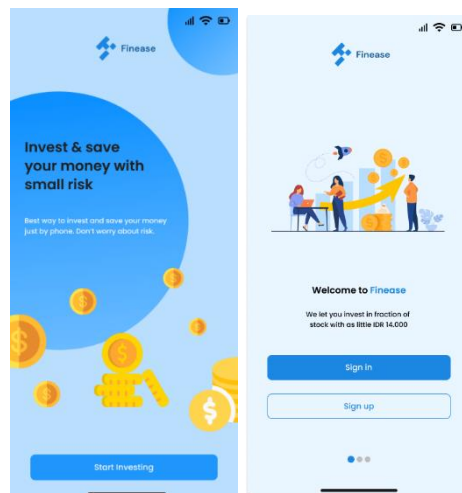
5) *Mockup*

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*

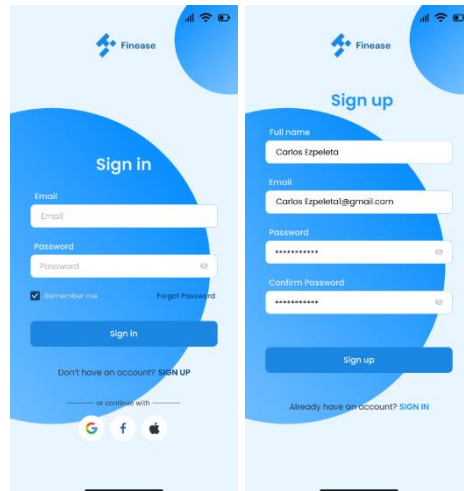
Starting app adalah halaman awal yang bertujuan memberikan pengguna pengantar yang singkat dan jelas tentang aplikasi, membantu memandu mereka dalam memahami fungsionalitas utama, dan menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif sejak awal.



Gambar IV.11 Halaman *Starting App*

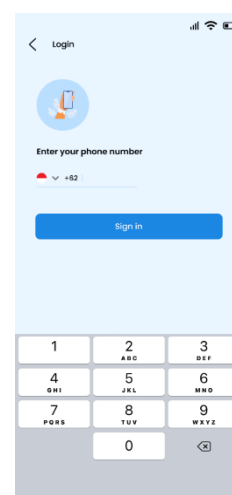
2. Halaman *Login dan Register*

Starting app 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.

Gambar IV.12 Halaman *Login*

3. Halaman OTP

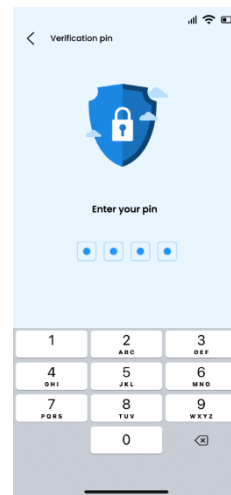
Halaman OTP memiliki kegunaan untuk memastikan keamanan dan verifikasi identitas pengguna saat memulai aplikasi. Starting app, atau memulai aplikasi, melibatkan penggunaan halaman OTP sebagai langkah awal untuk mengonfirmasi bahwa pengguna yang mencoba mengakses aplikasi adalah pemilik sah dan memiliki akses yang diotorisasi.



Gambar IV.13 Halaman OTP

4. Halaman PIN

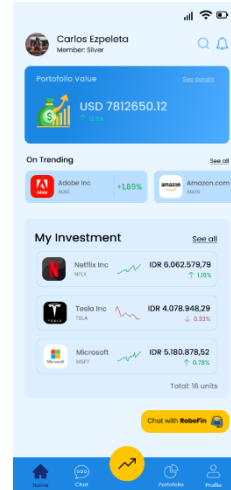
Memulai aplikasi dari halaman PIN berperan sebagai titik awal yang sangat penting dalam interaksi pengguna, karena tidak hanya memberikan akses cepat dan mudah ke dalam aplikasi, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk memulai proses autentikasi dengan menggunakan kode PIN yang telah disediakan, menjadikan pengalaman masuk ke dalam aplikasi lebih lancar dan efisien secara keseluruhan.



Gambar IV.14 Halaman PIN

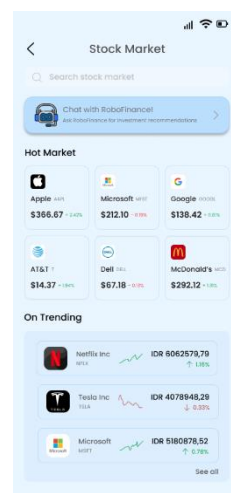
5. Halaman *Homepage*

Halaman beranda (*homepage*) berfungsi sebagai titik awal (*starting point*) aplikasi, menyediakan pengguna dengan akses cepat dan jelas ke fitur utama, informasi penting, dan navigasi yang memandu pengalaman pengguna dalam menjelajahi aplikasi.

Gambar IV.15 Halaman *Homepage*

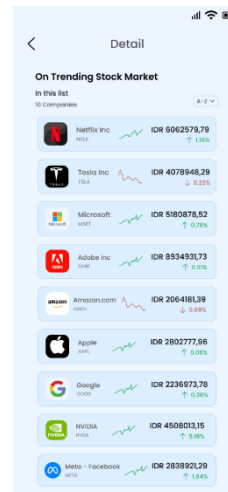
6. Halaman *Stock Market*

Pada halaman stock market berfungsi sebagai pintu gerbang yang memungkinkan pengguna memulai pengalaman eksplorasi dan analisis pasar saham secara intuitif, memberikan akses cepat dan mudah ke berbagai fitur dan informasi terkait investasi, grafik harga, dan pembaruan terbaru, menciptakan awal yang efisien dan informatif dalam menjalankan aktivitas perdagangan.

Gambar IV.16 Halaman *Stock Market*

7. Halaman *On Trending Stock Market*

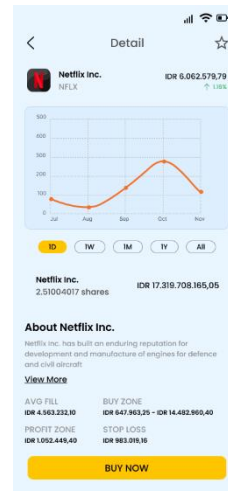
Pada halaman *on trending stock market* bertujuan untuk memberikan pengguna akses yang cepat dan mudah ke informasi saham terkini, memungkinkan mereka untuk memulai pengalaman penelusuran dan analisis investasi dengan efisien.



Gambar IV.17 Halaman *On Trending Stock Market*

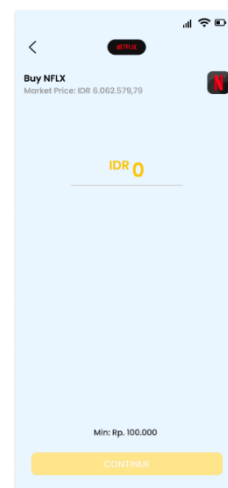
8. Halaman *Stock Market Detail*

Halaman stock market detail memiliki peran yang sangat signifikan dalam ekosistem aplikasi atau platform keuangan, karena tidak hanya berfungsi sebagai titik awal bagi pengguna untuk mengakses informasi terkini mengenai pergerakan pasar saham, Dengan menyediakan akses yang cepat dan efisien ke data saham yang akurat, grafik analisis yang terperinci, dan berita terkait terbaru, halaman ini menjadi sumber utama bagi pengguna untuk melakukan penelitian yang mendalam, menganalisis tren pasar, dan mengidentifikasi peluang investasi yang berpotensi.

Gambar IV.18 Halaman *Stock Market Detail*

9. Halaman Pembelian *Stock Market*

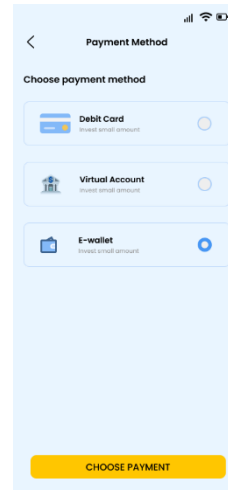
Pada halaman pembelian di pasar saham berfungsi sebagai titik awal bagi pengguna untuk memulai proses investasi, menyajikan antarmuka yang intuitif dan efisien untuk membeli saham secara cepat dan mudah.

Gambar IV.19 Halaman Pembelian *Stock Market*

10. Halaman Metode Pembayaran

Pada halaman metode pembayaran berfungsi sebagai titik awal pengguna untuk memulai proses

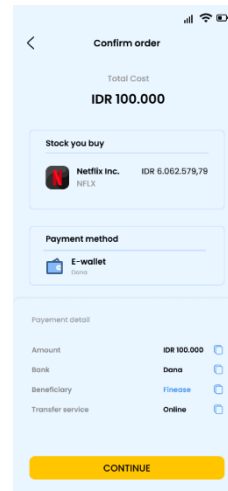
transaksi. Dengan memudahkan akses ke aplikasi, pengguna dapat dengan cepat dan efisien memilih metode pembayaran yang diinginkan, menciptakan pengalaman pembayaran yang lancar dan *user-friendly*.



Gambar IV.20 Halaman Metode Pembayaran

11. Halaman *Detail* Pembayaran

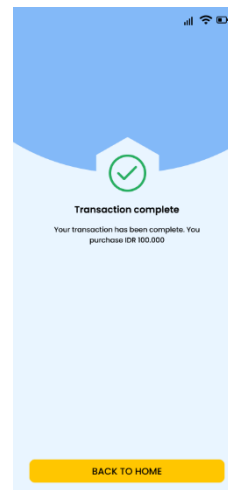
Halaman detail pembayaran memegang peranan yang sangat penting dalam pengalaman pengguna pada platform atau aplikasi transaksi. Dengan menampilkan rangkuman yang komprehensif tentang transaksi, termasuk detail-item dan jumlah yang harus dibayar, serta opsi pembayaran yang tersedia, halaman ini membantu pengguna untuk mengambil keputusan pembayaran dengan lebih percaya diri dan tepat waktu. Dengan menyediakan panduan yang terperinci dan akses yang mudah terhadap opsi pembayaran, halaman detail pembayaran menjadi kunci dalam memastikan kelancaran dan kepuasan pengguna dalam proses pembayaran secara keseluruhan.



Gambar IV.21 Halaman *Detail* Pembayaran

12. Halaman Transaksi Selesai

Halaman transaksi selesai berfungsi sebagai konfirmasi penyelesaian proses pembelian atau transaksi, memberikan informasi kepada pengguna bahwa transaksi mereka telah berhasil dan memberikan kepastian terkait pesanan atau pembayaran yang dilakukan.



Gambar IV.22 Halaman Transaksi Selesai

13. Halaman Portofolio Investasi

Portofolio investasi adalah kumpulan aset keuangan seperti saham, obligasi, dan properti yang dimiliki oleh seorang investor. Kegunaan portofolio investasi adalah untuk mencapai tujuan finansial jangka panjang dengan menciptakan diversifikasi risiko, potensi pertumbuhan nilai, dan pendapatan investasi yang konsisten. Portofolio investasi juga memainkan peran penting dalam merencanakan pensiun, melindungi nilai kekayaan, dan meningkatkan potensi keuntungan dalam pengelolaan keuangan personal atau perusahaan.

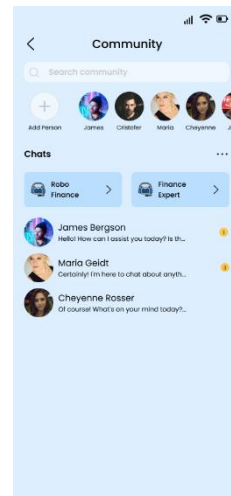


Gambar IV.23 Halaman Portofolio Investasi

14. Halaman *Community*

Halaman *community* ini memiliki peran sentral sebagai tempat di mana anggota dapat berkumpul, berinteraksi, dan berbagi pengetahuan atau pengalaman seputar topik atau minat bersama. Komunitas ini bertujuan untuk membangun ikatan sosial, mendukung pertukaran informasi, dan

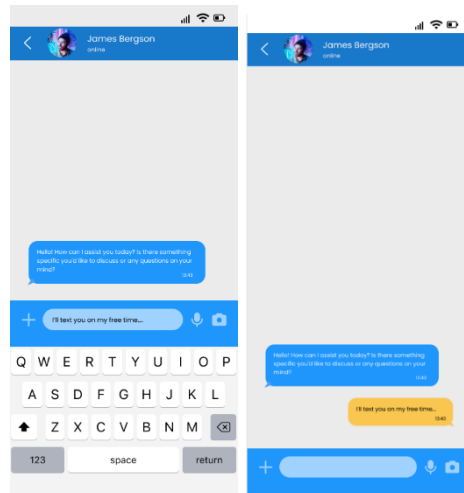
menciptakan lingkungan yang inklusif untuk semua anggota yang terlibat.



Gambar IV.24 Halaman *Community*

15. Halaman Pesan *Community*

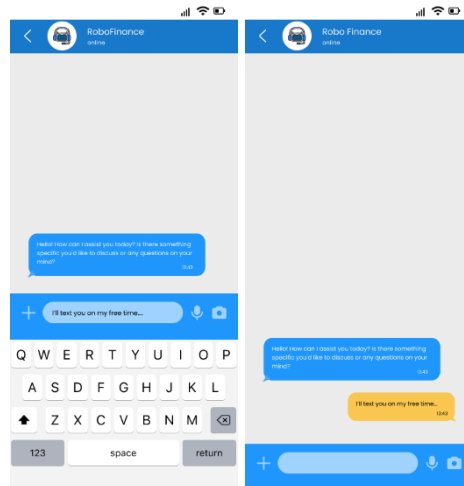
Halaman pesan *community* berfungsi sebagai wadah interaktif tempat anggota komunitas dapat berkomunikasi, berbagi informasi, dan membangun koneksi satu sama lain. Melalui pesan *community*, pengguna dapat saling bertukar ide, memberikan dukungan, dan mengorganisir kegiatan bersama, menciptakan lingkungan komunikatif yang memperkuat ikatan dalam komunitas tersebut.



Gambar IV.25 Halaman Pesan *Community*

16. Halaman Pesan dengan AI

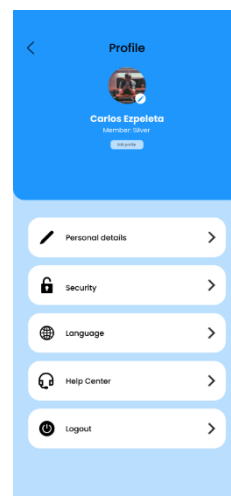
Fitur pesan dengan AI memberikan pengalaman interaktif yang cerdas dan efisien. Dengan kemampuan pemrosesan bahasa alami, fitur ini memungkinkan pengguna berkomunikasi dengan sistem menggunakan bahasa sehari-hari, menyederhanakan interaksi dan memberikan respon cepat dan relevan. Dengan pesan AI, pengguna dapat dengan mudah memperoleh informasi, menyelesaikan tugas, dan berinteraksi dengan aplikasi secara intuitif, menciptakan pengalaman pengguna yang lebih lancar dan responsif.



Gambar IV.26 Halaman Pesan dengan AI

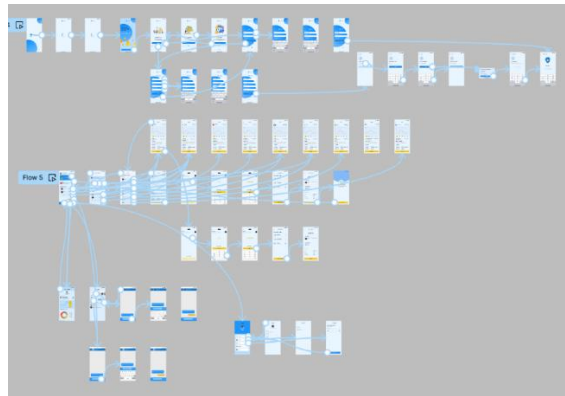
17. Halaman *Profile*

Halaman *profile* berfungsi sebagai ruang personalisasi yang memungkinkan pengguna untuk memperlihatkan identitas mereka, menampilkan informasi pribadi, dan berinteraksi dengan komunitas. Pada halaman ini, pengguna dapat membagikan prestasi, minat, dan pengalaman mereka, menciptakan ruang yang merefleksikan kepribadian dan kontribusi mereka dalam suatu platform atau aplikasi.

Gambar IV.27 Halaman *Profile*

6) *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.



Gambar IV.28 *Prototype Design*

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 aplikasi investasi berbasis mobile 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 trending.

Kerja Praktik ini juga menghasilkan beberapa hal diantaranya sebagai berikut:

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

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan dan Saran Mengenai Pelaksanaan

Setelah menyelesaikan kerja praktik, berikut adalah kesimpulan dan saran yang dapat penulis sampaikan mengenai pelaksanaan kerja praktik sebagai berikut:

V.1.1 Kesimpulan Pelaksanaan Kerja Praktik

Pada pelaksanaan kerja praktik di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Mahasiswa dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari baik itu dari kampus atau pun luar kampus.
2. Mahasiswa dapat belajar mengenai ilmu yang diperlukan di dunia kerja diantaranya:
 - a. Keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain.
 - b. Ilmu dasar mengenai bidang spesifik yang diperoleh selama perkuliahan. Misalnya ilmu dasar di bidang informatika, ilmu dasar di bidang ekonomi, dan sebagainya.
 - c. Keterampilan menganalisis permasalahan untuk dicari solusinya.
 - d. Ilmu pengetahuan umum.
 - e. Keterampilan mempelajari hal yang baru dalam waktu relatif singkat.
3. Mahasiswa dapat mempelajari seberapa pentingnya etos kerja dan kedisiplinan.
4. Pada kerja praktik ini yang dilakukan di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul), mahasiswa mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai:
 - a. Cakupan pekerjaan pada bagian perancangan aplikasi investasi berbasis mobile.

- b. Perancangan antarmuka aplikasi yang user-friendly dalam waktu yang ditentukan.

V.1.2 Saran Pelaksanaan Kerja Praktik

1. Untuk mahasiswa disarankan untuk lebih mendalami materi materi dari kampus dan dapat mengembangkannya dengan cara mempelajarinya sendiri.
2. Disarankan untuk sering bertanya kepada dosen maupun kaka kelas yang telah melakukan kerja praktik agar mendapat gambaran yang jelas mengenai kerja ini.
3. Perlu adanya bimbingan secara lebih intensif bagi mahasiswa kerja praktik.

V.2 Kesimpulan dan Saran mengenai Substansi

Dari pelaksanaan kerja praktik yang telah saya lakukan di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) dapat di tarik kesimpulan dan saran mengenai substansi di antaranya:

V.2.1 Kesimpulan

Antarmuka pengguna aplikasi 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.2.2 Saran

Untuk meningkatkan kualitas aplikasi, 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 aplikasi, 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.

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 Soegeng, 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 A

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 kesiapan kerja dengan memperlengkapi mahasiswa dengan 21st Century Skills dan keterampilan digital;
2. Membuka koneksi lulusan program kepada Skilvul Hiring Partners untuk kesempatan kerja;
3. Membantu pemerintah, organisasi internasional, dan perusahaan teknologi digital untuk menyelesaikan masalah sosial melalui inovasi digital;
4. 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

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.

LAMPIRAN B
LOG ACTIVITY

Minggu	Kegiatan
1.	<p>Minggu ke 1 saya telah mengikuti berbagai kegiatan diantaranya pada hari:</p> <p>Senin, 14 Agustus 2023</p> <p>Kegiatan onboarding MSIB secara nasional sungguh memotivasi sekali kami sebagai peserta dan membuat kami lebih semangat lagi kedepannya dan harapan saya semoga diberi kelancaran sampai akhir kegiatan aamiin</p> <p>Selasa, 15 Agustus 2023</p> <p>kegiatan onboarding yang dilakukan timskilvul sungguh keren karena menjelaskan semuanya secara detail mulai dari mana kita mengakses web/aplikasi skilvul/skilroom nya, menjelaskan bagaimana cara kinerja nya dan mengenalkan mentor² yg keren juga.</p> <p>terimakasih tim skilvul</p> <p>Rabu, 16 Agustus 2023</p> <p>hari ini saya melakukan kegiatan self learning yang dimana membahas materi tentang pengenalan UI/UX Design, yang berisi tentang penejelasan UI/UX, Element dari UX Design, Proses UX Design serta Pro - Tips Untuk pemula</p> <p>Kamis, 17 Agustus 2023</p> <p>Libur Nasional 17 Agustus 2023</p> <p>Jumat, 18 Agustus 2023</p>

	<p>hari ini saya mengerjakan pretest yang diberikan oleh tim skilvul untuk dijadikan penilaian awal dan melihat seberapa paham saya mengerti materi yang akan diberikan oleh mentor atau tim skilvul</p>
2.	<p>Minggu ke 2 saya telah mengikuti berbagai kegiatan diantaranya pada hari:</p> <p>Senin, 21 agustus 2022</p> <p>saya mengikuti live session yang membahas tentang materi mengenai Intro UI/UX dimana didalam nya membahas pengertian UI/UX dan perbedaan UI/UX</p> <p>Selasa, 22 agustus 2023</p> <p>saya melakukan self learning mempelajari tentang figma karena pada hari ini tidak ada kegiatan live session yang diadakan oleh tim skilvul</p> <p>Rabu, 23 agustus 2023</p> <p>saya mengikuti kembali kegiatan live session yang diadakan oleh tim skilvul dimana didalamnya membahas tentang materi figma yang menjelaskan berbagai tools yang ada didalam figma, cara calim figma studen dan memberikan penjelasan tentang figma</p> <p>Jumat, 25 agustus 2023</p> <p>saya mengikuti mentoring pertama bersama kak ihsan dimana didalam mentoringnya kita saling berkenalan satu sama lain, dan membahas materi - materi yang dirasa belum dapat dipahami</p>
3.	<p>Minggu ke 3 saya telah mengikuti berbagai kegiatan diantaranya pada hari:</p> <p>Senin, 28 Agustus 2023</p> <p>pada hari ini saya mengikuti kegiatan live session mengenai materi Design Crash Course dimana didalam nya membahas tentang Design system, membahas tentang colors, membahas tentang plugins - plugins</p>

	<p>yang sering digunakan oleh UI/UX Designer serta pada hari ini saya mengerjakan quiz yang diberikan oleh pihak skilvul tentang materi Design Crash Course</p> <p>Selasa, 29 Agustus 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan self learning dengan mempelajari kembali materi dari Design Crash Course yang telah disampaikan pada live session agar saya bisa lebih memahaminya lagi</p> <p>Rabu, 30 Agustus 2023</p> <p>pada hari ini saya mengikuti kegiatan live session mengenai materi Praticce UI Design dimana didalam nya membahas tentang Landing Page, 10 section essensial, serta diberikan contoh bentuk landing page yang baik dan benar yang sering digunakan oleh UI/UX Designer serta pada hari ini saya mengerjakan quiz yang diberikan oleh pihak skilvul tentang materi Praticce UI Design</p> <p>Kamis, 31 Agustus 2023</p> <p>pada hari ini saya mengikuti kegiatan self learning mempelajari kembali materi yang sudah diberikan pada live session tentang Praticce UI Design agar saya bisa memahaminya dengan lebih baik sehingga bisa mengerjakan tugas yang diberikan oleh pihak skilvul</p> <p>Jumat, 01 September 2023</p> <p>pada hari ini saya mengikuti kegiatan diskusi bersama teman kelompok untuk membahas tentang tugas landing page yang diberikan oleh tim skilvul serta mengikuti kegiatan mentoring rutin setiap minggunya didalam mentoring tersebut kami di cek setiap progres yang telah kami capai dalam proses pembelajaran serta tugas yang telah di berikan</p>
4.	<p>Minggu ke 4 saya telah mengikuti berbagai kegiatan diantaranya pada hari:</p>

	<p>Selasa, 05 September 2023</p> <p>pada hari ini saya mengikuti kegiatan diskusi bersama teman kelompok untuk membahas tentang tugas landing page yang diberikan oleh tim skilvul dimana didalamnya kami melakukan research untuk menentukan landing page bagaimana yang akan kami buat, setelah kami berhasil menentukan bentuk landing page nya, kamu langsung membuat wireframe serta membuat tampilan landing page sedikit demi sedikit sampai sampai menurut kami sudah selesai, setelah itu kami setor ke mentor untuk mendapatkan feedback atau revisi sebelum tugasnya dikumpulkan</p> <p>Rabu, 06 September 2023</p> <p>pada hari ini saya mengikuti kegiatan kerja kelompok lagi melanjutkan tugas landing page, disini kami merevisi desain landing page yang telah kita buat sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh mentor setelah semuanya direvisi lalu kami mengumpulkannya ke skilroom dan link spreadsheet</p> <p>Kamis, 07 September 2023</p> <p>pada hari ini saya mengikuti kegiatan self learning dengan mempelajari kembali materi - materi yang telah disampaikan pada saat live session serta belajar dari situs lain untuk membuat saya memahami mengenai hal tentang design</p> <p>Jumat, 08 September 2023</p> <p>pada hari ini saya mengikuti kegiatan self learning karena mentoring pada hari ini di undur menjadi hari sabtu, 09 September 2023 . Dimana pada self learning hari ini saya mempelajari kembali materi - materi yang telah disampaikan pada saat live session serta belajar dari situs lain untuk membuat saya memahami mengenai hal tentang design</p>
--	--

	<p>Sabtu, 09 September 2023</p> <p>pada hari ini saya mengikuti kegiatan mentoring bersama mentor dimana dalam mentoring tersebut mentor memberikan review atau saran langsung kepada kami para peserta terhadap hasil design landing page yang telah kami buat agar bisa menjadi lebih baik lagi</p>
5.	<p>Minggu ke 5 saya telah mengikuti berbagai kegiatan diantaranya pada hari:</p> <p>Senin, 11 September 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan self learning dengan mempelajari kembali materi - materi yang telah disampaikan pada saat live session serta belajar dari situs lain untuk membuat saya memahami mengenai hal tentang design</p> <p>Rabu, 13 September 2023</p> <p>pada hari ini saya mengikuti kegiatan Webinar Managing Group Dynamic dimana dalam webinar ini pemateri memberikan penjelasan tentang bagaimana caranya agar bisa bekerja sama secara tim dengan baik, dan pemateri memberikan cara untuk mengatasi dari setiap permasalahan yang ada dalam sebuah tim agar tim tersebut menjadi lebih baik lagi kedepannya</p> <p>Jumat, 15 September 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan self learning dengan mempelajari kembali materi - materi yang telah disampaikan pada saat live session serta belajar dari situs lain untuk membuat saya memahami mengenai hal tentang design serta melakukan sesi mentoring bersama mentor</p> <p>Sabtu, 16 September 2023</p> <p>pada hari ini saya mengikuti kegiatan live session dimana didalamnya membahas tentang materi UI/UX Design Lanjutan mengenai</p>

	<p>introduction User Research dan pengenalan kembali tentang UI/UX. Serta kami dikasih waktu satu jam untuk untuk masuk kedalam breakroom bersama mentor agar bisa membahas tugas yang akan diberikan</p>
6.	<p>Minggu ke 6 saya telah mengikuti berbagai kegiatan diantaranya pada hari:</p> <p>Senin, 18 September 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan self learning dengan mempelajari kembali materi - materi yang telah disampaikan pada saat live session serta belajar dari situs lain untuk membuat saya memahami mengenai hal tentang design agar bisa mengerjakan tugas Technical Assignment - UI/UX Example In Daily Life sebagai tugas individu</p> <p>Rabu, 20 September 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan mengerjakan tugas Technical Assignment - UI/UX Example In Daily Life sebagai tugas individu dan mulai mencari kembali objek yang akan saya masukan ke dalam slide agar bisa saya jadikan sebagai contoh penerapan dari UI/UX dalam kehidupan sehari-hari, serta melakukan kerja kelompok untuk menyelesaikan tugas Technical Assignment - Membuat UX Research Plan</p> <p>Kamis, 21 September 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan mengumpulkan tugas Technical Assignment - UI/UX Example In Daily Life sebagai tugas individu, serta melakukan kerja kelompok untuk menyelesaikan tugas Technical Assignment - Membuat UX Research Plan serta mengumpulkan tugasnya ke skilroom dan spreadsheet</p> <p>Sabtu, 23 September 2023</p>

	<p>pada hari ini saya melakukan kegiatan Live Season bersama tim skilvul dimana pada live season ini kami diberikan materi tentang Design Thinking Process, pada materi ini membahas UX Research Plan, design process framework dan masih banyak lagi yang dibahas pada live season kali ini, dan juga pada live season kali ini diberikan waktu untuk masuk ke breakroom dizoom bersama mentor agar bisa membahas tugas yang akan dikerjakan serta agar bisa menanyakan hal yg belum kita ngerti pada live season kali ini.</p>
7.	<p>Minggu ke 7 saya telah mengikuti berbagai kegiatan diantaranya pada hari:</p> <p>Senin, 25 September 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan kerja kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pihak tim skilvul yaitu tugas mengenai Technical Assignment - Secondary Research, pada tugas ini kami diperintahkan untuk mencari data-data pendukung berupa artikel, data penelitian, competitive analysis, maupun review dari existing user,serta harus menuliskan inti permasalahan yang berkaitan dengan unsur UI/UX beserta dengan tipe data dan sumbernya.</p>
8.	<p>Minggu ke 8 saya telah mengikuti berbagai kegiatan diantaranya pada hari:</p> <p>Senin, 02 Oktober 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan berdiskusi dan mengejerjakan tugas kelompok tentang Technical Assignment - User Flow, pada tugas kali ini kami diminta untuk membuat User Flow (Alur) untuk key user journey dari ide solusi yang dipilih dan merancangnya dengan model Task Flow. Dan saya juga melakukan self learning melanjutkan materi dari UI/UX Design Mastery.</p> <p>Selasa, 03 Oktober 2023</p>

	<p>pada hari ini saya melakukan kembali kegiatan berdiskusi dan mengejerkakan tugas kelompok tentang Technical Assignment - User Flow, disini kami masih terus mencari dulu permasalahan yang dialami oleh user agar kami bisa menentukan user flow nya dengan akurat. Dan saya juga melakukan self learning melanjutkan materi dari UI/UX Design Mastery.</p> <p>Rabu, 04 Oktober 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kembali kegiatan berdiskusi untuk mengejerkakan finishing dari tugas kelompok tentang Technical Assignment - User Flow, disini kami sudah melakukan finishing pengerjaan tugasnya dan melakukan pengumpulan tugas pada skilroom. Serta saya juga melakukan self learning melanjutkan materi dari UI/UX Design Mastery.</p> <p>Kamis, 05 Oktober 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kembali kegiatan berdiskusi bersama kelompok untuk persiapan persentasi kepada mentor dari tugas kelompok tentang Technical Assignment - User Flow, serta saya juga melakukan self learning melanjutkan materi dari UI/UX Design Mastery.</p> <p>Sabtu, 07 Oktober 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan self learning melanjutkan materi dari UI/UX Design Mastery dan mengikuti kegiatan live season yang diadakan oleh pihak skilvul. Pada live season kali ini membahas materi tentang Fundamental of UI Design dan materi tentang Design System. Serta mengikuti breakroom bersama mentor pada waktu satu jam terakhir di live season agar kami bisa menanyakan materi ataupun tugas yang belum kami mengerti pada materi live season tadi.</p>
9.	<p>Minggu ke 9 saya telah mengikuti berbagai kegiatan diantaranya pada hari:</p>

	<p>Senin, 09 Oktober 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan self learning melanjutkan materi dari UI/UX Design Mastery dan melakukan kerja kelompok untuk mengerjakan Technical Assignment - Design system dan Wireframe yang sudah diberikan oleh tim skilvul kepada kami, disini kami berdiskusi untuk menentukan wireframe seperti apa yang akan kita buat dalam tugas ini.</p> <p>Selasa, 10 Oktober 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan self learning melanjutkan materi dari UI/UX Design Mastery dan melakukan kerja kelompok untuk mengerjakan Technical Assignment - Wireframe yang sudah diberikan oleh tim skilvul kepada kami, disini kami mulai melakukan eksekusi pengerjaan wireframe sesuai dengan hasil berdiskusi kemarin.</p> <p>Rabu, 11 Oktober 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan self learning melanjutkan materi dari UI/UX Design Mastery dan melakukan kerja kelompok untuk mengerjakan Technical Assignment- UI Design Part (1) yang sudah diberikan oleh tim skilvul kepada kami, disini kami mulai melakukan pengerjaan UI Design yang menyesuaikan dengan wireframe yang sudah kami buat pada hari sebelumnya</p> <p>Jumat, 13 Oktober 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan self learning melanjutkan materi dari UI/UX Design Mastery dan melakukan kegiatan mentoring rutin setiap minggu nya dimana pada mentoring ini kita mempresentasikan hasil pengerjaan tugas kita yaitu tugas tentang wireframe dan juga UI Design Part (1), disini kami langsung di review oleh mentor dan diberikan saran atas design yang kita buat agar menjadi lebih baik lagi kedepannya.</p>
--	--

10.	<p>Minggu ke 10 saya telah mengikuti berbagai kegiatan diantaranya pada hari:</p> <p>Senin, 16 Oktober 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan self learning melanjutkan materi dari UI/UX Design Mastery, mengerjakan asesment tilik diri dan melakukan kerja kelompok untuk mengerjakan Technical Assignment - UI Design Part (2) yang sudah diberikan oleh tim skilvul kepada kami, disini kami melanjutkan UI design pada part 1 menjadi part 2 sehingga tampilannya menjadi lebih detail lagi</p> <p>Sabtu, 21 Oktober 2023</p> <p>pada hari ini saya mengikuti kegiatan Live Season, dimana pada live season kali ini membahas tentang materi UI Desain dan Prototyping, serta diakhir acara kita diberikan waktu untuk mengikuti brearoom bersama mentor agar bisa bertanya mengenai tugas maupun materi yang belum kami pahami.</p>
11.	<p>Minggu ke 11 saya telah mengikuti berbagai kegiatan diantaranya pada hari:</p> <p>Senin, 23 Oktober 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan kerja kelompok untuk mengerjakan Technical Assignment - UI Design Part (3) yang sudah diberikan oleh tim skilvul kepada kami, disini kami melanjutkan UI design pada part 1 dan 2 menjadi part 3 dan mengerjakan revisian yang telah diberikan oleh mentor.</p> <p>Selasa, 24 Oktober 2023</p> <p>pada hari ini saya kembali melakukan kegiatan kerja kelompok untuk mengerjakan Technical Assignment - UI Design Part (3) yang sudah diberikan oleh tim skilvul kepada kami, disini kami melanjutkan UI</p>

	<p>design part 3 dan ,melanjutkan revisian yang telah diberikan oleh mentor.</p> <p>Rabu, 25 Oktober 2023</p> <p>pada hari ini saya kembali melakukan kegiatan kerja kelompok untuk mengerjakan Technical Assignment - UI Design Part (3) yang sudah diberikan oleh tim skilvul kepada kami, disini kami melanjutkan UI design part 3 dan setelah revisian yang telah diberikan oleh mentor selesai kami langsung membuat prototype dari aplikasi yang kita buat.</p> <p>Jumat, 27 Oktober 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan mentoring bersama mentor, pada mentoring kali ini kami seperti biasa mempersentasikan hasil design dan prototype kami agar diberikan kritik dan sarannya oleh mentor</p> <p>Sabtu, 28 Oktober 2023</p> <p>pada hari ini saya mengikuti kegiatan live season, dimana pada live season kali ini membahas tentang materi UX Caxe Study dan Praktik User Research (Usibility Testing), serta diakhir acara kita diberikan waktu untuk mengikuti breakroom bersama mentor agar bisa bertanya mengenai tugas maupun materi yang belum kami pahami.</p>
12.	<p>Minggu ke 12 saya telah mengikuti berbagai kegiatan diantaranya pada hari:</p> <p>Senin, 30 Oktober 2023</p> <p>pada hari ini saya mengerjakan tugas membuat Curriculum Vitae (CV) yang diberikan oleh tim skilvul kepada kami, dimana CV yang kami buat harus sesuai dengan materi yang telah diberikan pada saat webinar tentang Curriculum Vitae (CV), dan saya mengumpulkan tugas ke link yang telat diberikan dan ke skilroom.</p> <p>Selasa, 31 Oktober 2023</p>

	<p>pada hari ini saya melakukan kegiatan kelompok untuk mengerjakan tugas yang ada di skilroom, tugasnya yaitu membuat Usibility Testing Preparation sehingga kami melakukan diskusi kelompok untuk membahas tugas ini</p> <p>Rabu, 01 November 2023</p> <p>pada hari ini saya mengikuti kegiatan Webinar Creative Problem Solver yang diadakan oleh pihak skilvul dimana pada webinar ini membahas tentang bagaimana cara kita mengatasi suatu permasalahan, serta saya mengikuti kegiatan kelompok lagi untuk melanjutkan tugas membuat Usibility Testing Preparation.</p> <p>Jumat, 03 November 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan mentoring bersama mentor, pada mentoring kali ini kami seperti biasa mempersentasikan hasil mengerjakan tugas Usibility Testing kami agar diberikan kritik dan sarannya oleh mentor</p> <p>Sabtu, 04 November 2023</p> <p>pada hari ini saya mengikuti kegiatan live season, dimana pada live season kali ini membahas tentang cara Getting Job In UI/UX Design, serta diakhir acara kita diberikan waktu untuk mengikuti brearoom bersama mentor agar bisa bertanya mengenai tugas maupun materi yang belum kami pahami.</p>
13.	<p>Minggu ke 13 saya telah mengikuti berbagai kegiatan diantaranya pada hari:</p> <p>Senin, 06 November 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan self learning degan mempelajari kembali materi yang sudah diberikan oleh tim skilvul sehingga saya bisa memahami lebih dalam lagi materinya serta agar tidak lupa lagi materi yang sudah diberikan</p>

	<p>Jumat, 10 November 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan mentoring bersama mentor, pada mentoring kali ini kami seperti biasa mempersentasikan progres pengerjaan tugas Usibility Testing kami agar diberikan kritik dan sarannya oleh mentor</p>
14.	<p>Minggu ke 14 saya telah mengikuti berbagai kegiatan diantaranya pada hari:</p> <p>Senin, 13 November 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan self learning degan mempelajari kembali materi yang sudah diberikan serta melakukan kegiatan kerja kelompok untuk menyiapkan tugas akhir yang telah diberikan oleh tim skilvul</p> <p>Rabu, 15 November 2023</p> <p>pada hari ini saya mengikuti kegiatan Webinar: Career Discovery in Tech: UI/UX Design serta melakukan kegiatan kerja kelompok untuk menylenjutkan persiapan untuk tugas akhir yang telah diberikan oleh tim skilvul</p>
15.	<p>Minggu ke 15 saya telah mengikuti berbagai kegiatan diantaranya pada hari:</p> <p>Senin, 20 November 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan self learning degan mempelajari kembali materi yang sudah diberikan serta melakukan kegiatan kerja kelompok untuk melanjutkan persiapan untuk tugas akhir yang telah diberikan oleh tim skilvul</p> <p>Rabu, 22 November 2023</p> <p>pada hari ini saya mengikuti kegiatan Workshop Pitching & Entrepreneurship dan mengerjakan form student review untuk memberikan pendapat kita tentang teman kelompok serta melakukan</p>

	<p>kegiatan kerja kelompok yaitu melakukan Usibility Testing dengan melakukan pengujian prototype ke narasumber agar bisa di review langsung oleh user</p> <p>Kamis, 23 November 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan self learning dengan mempelajari kembali materi yang sudah diberikan serta melakukan kegiatan kerja kelompok yaitu melakukan Usibility Testing dengan melakukan pengujian prototype ke narasumber agar bisa di review langsung oleh user agar diberikan komentar dan feedback nya</p>
16.	<p>Minggu ke 16 saya telah mengikuti berbagai kegiatan diantaranya pada hari:</p> <p>Selasa, 28 November 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan self learning dengan mempelajari kembali materi yang sudah diberikan serta melakukan kegiatan kerja kelompok untuk melanjutkan pengerjaan tugas akhir UX case study yang telah diberikan oleh tim skilvul</p> <p>Rabu, 29 November 2023</p> <p>pada hari ini saya melakukan kegiatan self learning dengan mempelajari kembali materi yang sudah diberikan serta melakukan kegiatan kerja kelompok untuk melanjutkan pengerjaan tugas akhir UX Case Study yang telah diberikan oleh tim skilvul</p>