

**LAPORAN AKHIR
STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
RE-DESIGN “SEND YOUR WASTE” FITUR pada
WASTE4CHANGE di PT IMPACTBYTE TEKNOLOGI
EDUKASI(SKILVUL)**

Diajukan untuk memenuhi
persyaratan kelulusan Program

MSIB MBKM

oleh :

Nabillah Salsabilla / 202410103014



**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS JEMBER
2022**

Lembar Pengesahan Informatika
STUDI INDEPENDEN - PROGRAM UI/UX DESIGN MASTERY Di PT
IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI

oleh:

Nabillah Salsabilla / 202410103014

disetujui dan disahkan sebagai
Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Jember, 13 Desember 2022 Pembimbing
Studi Independen Informatika dan
Universitas Jember

Oktalia Juwita, S.Kom.,M.MT.

NIP: 198110202014042001

Lembar Pengesahan
STUDI INDEPENDEN - PROGRAM UI/UX
DESIGN MASTERY Di PT IMPACTBYTE
TEKNOLOGI EDUKASI

oleh :

Nabillah Salsabilla / 202410103014

disetujui dan disahkan sebagai
Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Jember, 17 Desember 2022

Mentor UI/UX Design Mastery
Skilvul



Emir Kharisma Firdaus

Head of Programme


PT. IMPACTBYTE
TEKNOLOGI EDUKASI

Caron Toshiko Monica

Abstraksi

Pada abad-21 teknologi digital sangat mengalami perubahan yang cukup signifikasi dan itu membuat kita harus memiliki soft-skills dan hard-skills untuk itu kita membutuhkan program studi indepen ini. Skilvul merupakan start-up yang berdiri dari tahun 2019 sampai dengan sekarang, Perusahaan ini memberikan pelatihan kejuruan online dan platform sertifikat untuk keterampilan digital terdapat beberapa learning paths yaitu game development, 3D Animation, UI/UX Design Mastery, Front- End Web development atau Back-End development. UI/UX merupakan dua hal yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat lunak atau sebuah aplikasi, UI merupakan singkatan dari user interface atau antar muka pengguna sedangkan UX merupakan User experience atau pengalaman pengguna kedua elemen ini sangat penting dalam suatu produk karena mengacu pada aspek pengguna. Skilvul memberikan pelatihan dari soft-skill dan hard-skills ini akan mempelajari beberapa materi yang cukup dari Design Thinking, User Experience Design, User Interface Designing and Prototyping, dan Research and Usability Testing. Pada akhir pembelajaran akan membuat proyek akhir berdasarkan tantangan yang sudah dipilih secara kelompok.

Kata Pengantar

Puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena hanya dengan kehendak-Nya saya dapat menyelesaikan program Studi Independen Bersertifikat yang difasilitasi oleh Kampus merdeka bersama mitra terkait. Saya berterima kasih sebesar-besarnya kepada Kampus Merdeka yang telah menyediakan program luar biasa ini sehingga saya memiliki kesempatan untuk mempelajari secara langsung hal-hal yang sejak dulu saya ingin pelajari, apalagi dengan dibimbing sekaligus mempraktekkannya. Selanjutnya, saya sangat berterima kasih kepada pihak PT. Impactbyte Teknologi Edukasi beserta jajarannya yang telah sukses menyelenggarakan program Skilvul sebagai wadah aktualisasi diri para mahasiswa yang tertarik mengenai dunia digital. Dalam kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan laporan Kampus Mengajar diantaranya :

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Orang tua yang selalu memberikan semangat
3. Seluruh panitia program Studi Independen yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
4. Universitas Jember yang telah mengizinkan saya untuk mengikuti program luar biasa ini.
5. Oktalia Juwita, S.Kom.,M.MT_ selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya selama melaksanakan program Studi Independen di Skilvul.
6. Hafidz Noor Fauzi selaku Fasilitator yang sudah membimbing selama proses Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka ini.
7. Emir Kharisma Firdaus selaku Mentor yang telah membersamai saya selama berproses dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam diri melalui program ini.
8. Teman - teman saya selama mengikuti program Skilvul yang telah membantu saya dalam berkembang dan berinovasi.

Jember, 18 Desember 2022



Nabillah Salsabilla

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan Informatika	1
Lembar Pengesahan	2
Abstraksi	3
Kata Pengantar	4
Bab I Pendahuluan	6
I.1 Latar belakang	6
I.2 Lingkup	7
I.3 Tujuan	8
Bab II PT Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul)	0
II.1 Struktur Organisasi	0
II.2 Lingkup Pekerjaan	2
II.3 Deskripsi Pekerjaan	3
II.4 Jadwal Kerja	4
BAB III Redesign Fitur Send Your Waste SYW pada Website Waste4Change	6
III. 1 Latar Belakang Redesing “Send Your Waste”	6
III. 2 Deskripsi Persoalan Final Project	6
III.3 Proses Perancangan Final Project	8
III.3.1 Empathize	8
III.3.2 Define	11
III.3.3 Ideate	13
III.3.4 Prototype	15
BAB IV Penutup	23
IV.1 Kesimpulan	23
IV.2 Saran	23
Referensi	24
BAB V Lampiran	25
Lampiran A. TOR	25
Lampiran B. Log Activity	32
Lampiran C. Dokumen Teknik	37

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar belakang

Teknologi digital pada abad-21 telah mengalami perubahan yang cukup signifikan di berbagai sektor. Perubahan yang terus terjadi membuat semua orang berkolaborasi untuk menciptakan sebuah perubahan dengan hasil yang inisiatif dan efisien. Hal tersebut menuntut sumber daya manusia untuk memiliki *digital skill*, *soft-skills* dan *hard-skills* yang dapat menunjang perubahan teknologi digital di Indonesia.

Digital skill merupakan kemampuan digital dalam memanfaatkan teknologi yang dapat meningkatkan efektivitas dan produktivitas suatu pekerjaan yang berhubungan dengan teknologi dan bisnis yang sangat diperlukan. *Soft-skills* mengacu keterampilan dasar yang dibutuhkan di abad-21 yaitu *empathy*, *participation*, *respect for diversity*, *communication*, *resilience*, *self-management*, *decision making*, *negotiation*, *cooperation*, *problem solving*, *critical thinking*, dan *creativity*. *Hard- skills* sendiri merupakan keterampilan teknis untuk melakukan pekerjaan spesifik yang dapat dipelajari dan diukur kemampuan, sehingga digital skills harus ditingkatkan lagi untuk perubahan di Indonesia.

Kampus Merdeka merupakan salah satu program untuk meningkatkan soft- skill maupun hard skills yang memiliki tujuan untuk lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul dan berkepribadian, dimana program ini dilakukan dengan melakukan kolaborasi dengan beberapa start up. Salah satu startup yang bekerja sama dengan Kampus Merdeka adalah Skilvul. Skilvul merupakan start-up yang berdiri sejak tahun 2019 hingga saat ini. Skilvul berdedikasi untuk membangun kaum muda yang siap kerja, dimulai dari bootcamp yang telah membantu menyalurkan 300 bootcamp graduates. Skilvul menawarkan lima learning paths dalam program Studi Independen salah satunya UI/UX Design Mastery.

Studi Independen bersertifikat UI/UX Design Mastery merupakan salah satu digital skills dengan demand yang tinggi di teknologi industri saat ini. Proses pembelajaran

yang berbasis online learning yang memberikan kesempatan lebih luas bagi seluruh orang untuk dapat belajar dimana saja. Pelatihan pada skilvul yaitu soft-skills dan hard-skills dimana keduanya sangat penting.

Skilvul memberikan soft-skills dengan kurikulum yang mengacu pada UNICEF 12 Core Life Skills, yaitu mencakup 12 keterampilan dasar yang dibutuhkan di Abad 21, Sedangkan hard-skills pada UI/UX akan mempelajari beberapa materi seperti mencakup *Introduction to UI/UX*, *design thinking*, *user experience design*, *user interface designing and prototyping*, serta *research and usability testing*. Pengimplementasian materi dengan pengerjaan tugas berbasis proyek akan memberikan pengalaman seperti dunia kerja yang profesional. Berdasarkan hal tersebut Skilvul memberikan program pembelajaran membuat sebuah proyek akhir dengan berdasar challenge yang telah dipilih secara sekelompok, salah satu challenge tersebut adalah Waste 4 Change.

Waste 4 Change merupakan sebuah perusahaan yang memberikan solusi untuk pengolahan limbah yang bertanggung jawab. Waste 4 Change didirikan pada tahun 2014 yang berawal dari diskusi dua perusahaan di bidang persampahan. Salah satu challenge yang digunakan pada *Waste4Change* adalah SYW (*Send Your Waste*). Berdasarkan hal tersebut para peserta melakukan pembelajaran individual terlebih dahulu pada website skilvul yang telah disediakan, selain itu terdapat live session yang dimana diadakan satu minggu sekali pada setiap hari sabtu. Semua peserta dapat melanjutkan mengerjakan *study cases* final proyek yang dilakukan secara berkelompok dalam *redesign* SYW pada website *Waste4Change*.

I.2 Lingkup

Tech4Impact - UI/UX Design Mastery, merupakan Studi Independen Bersertifikat yang diselenggarakan oleh Skilvul didukung penuh oleh Kampus Merdeka Batch 3. Studi Independen ini diselenggarakan pada awal Agustus- Desember 2022. Program ini dilaksanakan secara daring (online) untuk mempersiapkan talenta yang memiliki kompetensi UI/UX Design Mastery dan siap masuk ke dunia kerja.

Ruang lingkup Program meliputi:

- Pembekalan materi pelatihan secara daring.
- Pendampingan dengan mentor.
- Pelaksanaan *big project* selama 2 bulan.
- Networking dengan berbagai partner dalam dunia UI/UX.

Fasilitas yang akan diberikan kepada peserta meliputi:

- Kurikulum pembelajaran dirancang oleh pengajar terbaik dalam ekosistem Skilvul
- Konversi kredit 20 SKS;
- Kolaborasi
- Sertifikat Kompetensi *UI/UX Design*;
- Referensi dan modul pembelajaran oleh expert.

I.3 Tujuan

Terdapat beberapa tujuan antara lain :

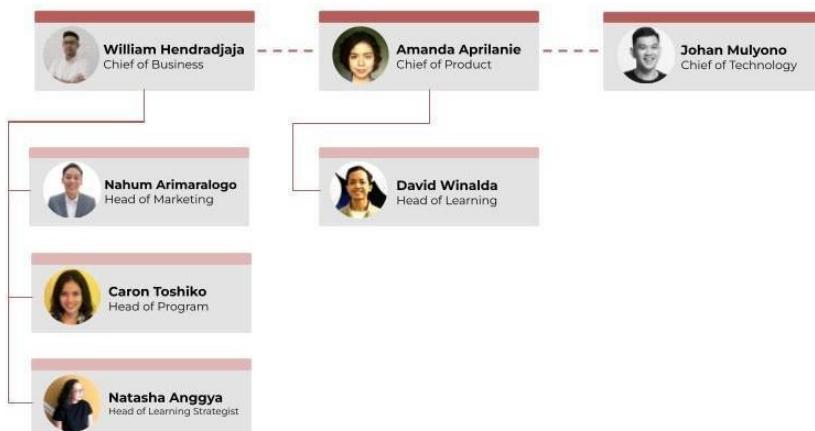
- Memahami prinsip – prinsip dasar UI/UX Design.
- Mengetahui perbedaan antara UI/UX Design.
- Dapat mengoperasikan figma sebagai tool untuk membuat user interface.
- Mendapatkan pengalaman seperti dunia kerja melalui mini project dan capstone project

Bab II PT Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul)

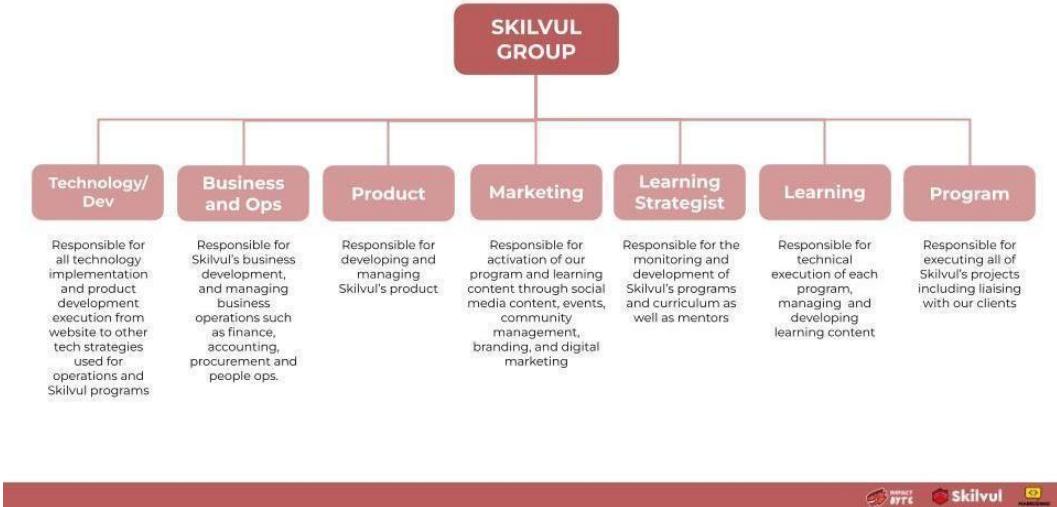
PT Impact Byte Edukasi atau Skilvul merupakan perusahaan penyedia jasa pendidikan Teknologi Informasi (Coding Bootcamp) di bidang Software Engineering. Skilvul didirikan oleh William Hendradjaja sebagai CEO (Chief Executive Officer). Platform Skilvul didirikan pada tahun 2017 sebagai coding bootcamp, platform Skilvul memiliki website tersendiri yaitu Skilvul.com. Skilvul sendiri menyediakan beberapa layanan pembelajaran berbasis teknologi, seperti kelas virtual, coding bootcamp, kursus belajar berbayar, webinar dan beberapa konten seputar pembelajaran teknologi. Pembelajaran dilakukan secara online karena sangat memberikan dampak yang efisiensi dalam waktu dan tenaga. Berdasarkan informasi PT Impact Byte Edukasi (skilvul) berlokasi di Jalan Simprug Golf 8 No.6, Jakarta Selatan 12220 (Impact Byte, 2019-2022)

II.1 Struktur Organisasi

Adapun bagan alur koordinasi dan struktur organisasi dalam pelaksanaan program Skilvul, sebagai berikut.



Gambar II.1 Struktur Organisasi PT Impact Byte Edukasi (Skilvul)



Gambar II.2 Struktur Organisasi PT Impact Byte Edukasi (Skilvul)

Berdasarkan hasil gambar di atas terdapat beberapa struktur organisasi yang bergerak sesuai tugas masing-masing secara beriringan. Struktur organisasi pada PT Impact Byte Edukasi (Skilvul) memiliki tujuh departemen. Departemen tersebut digambarkan melalui bagan seperti pada Gambar xx.

Gambar diatas menjelaskan beberapa bagian yaitu:

1. Technology/ Develop

Memiliki tanggung jawab atas semua implementasi teknologi dan eksekusi pengembangan produk dari situs web hingga strategi teknologi laohnnya yang digunakan untuk operasi dan program keterampilan.

2. Business and Ops

Bertanggung jawab atas pengembangan bisnis Skilvul, dan mengelola operasi bisnis seperti keuangan, akuntansi, pengadaan dan operasi sumber daya manusia.

3. Product

Memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan dan mengelola produk skilvul.

4. Marketing

Bertanggung jawab atas aktivasi program dan konten pembelajaran melalui konten media social, acara, manajemen komunitas, branding, dan pemasaran digital.

5. Learning strategist

Memiliki tanggung jawab untuk pemantauan dan pengembangan program dan kurikulum Skilvul serta mentor.

6. Learning

Bertanggung jawab atas pelaksana teknis setiap program, mengelola dan mengembangkan konten pembelajaran

7. Program

Memiliki tugas untuk melaksanakan semua proyek skilvul termasuk berhubungan dengan klien.

II.2 Lingkup Pekerjaan

Pada program ini, penulis berkesempatan untuk mengikuti program Studi Independent Kampus Merdeka Batch 3 dalam bidang UI/UX Design Mastery di PT Impact Byte Edukasi (Skilvul). Pelaksanaan aktivitas Studi Independen mencakup beberapa lingkup pekerjaan antara lain:

1. Pre-Test

Pre-Test dilakukan sebelum self-learning dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta, dimana pada website akan diberikan pertanyaan materi yang akan disampaikan.

2. Self-learning

Self-learning merupakan pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh semua peserta sebelum melakukan Live session class. Dimana materinya sudah tersedia pada website skilvul dan peserta diwajibkan untuk menyimak video

recording materi yang dibagi menjadi beberapa bagian kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan post-test, terdapat beberapa pertanyaan pilihan ganda yang dimana menguji kemampuan pemahaman peserta.

3. *Live session class*

Live session class merupakan sesi pembelajaran peserta yang dimana mentor akan menjelaskan ulang materi pada self-learning dan dilakukan sesi tanya jawab terkait materi yang dipaparkan oleh mentor, setelah itu peserta akan di berikan waktu untuk mengerjakan tugas bersama kelompok yang telah ditentukan sampai dengan waktu yang telah ditentukan. Pada akhir Live session class ini mentor akan mengingat terkait tugas dan memberi beberapa pesan kepada peserta. Live session class ini diadakan 1 kali dalam seminggu pada hari sabtu yang dimulai dari jam 09.00 – 12.00 WIB.

4. Tugas Setiap Akhir Materi

Setiap satu minggu sekali setelah Live session class akan diberikan tugas terkait materi yang disampaikan sebelumnya dimana tugas ini dikerjakan secara berkelompok.

5. AMA session

AMA session ini serupa dengan Live session class akan tetapi AMA session ini tidak formal. AMA session ini membahas pertanyaan – pertanyaan peserta dan memberikan wawasan yang lebih luas tentang UI/UX.

II.3 Deskripsi Pekerjaan

Aktivitas pada UI/UX Design Mastery meliputi pembelajaran asynchronous dan synchronous. Berdasarkan hal tersebut pembelajaran secara asynchronous peserta dapat mengerjakan pre-test terlebih dahulu dan dilanjutkan mempelajari video recording. Post-test dapat dikerjakan setelah menyimak *video recording*, nilai post-test dapat menambah poin peserta. Hal tersebut dilakukan sebelum melakukan live session class.

Pembelajaran synchronous sendiri terdapat 2 jenis, yaitu *Live Session Class* dan *AMA Session*. *Live Session Class* dilakukan dengan pemaparan materi-materi oleh mentor dan peserta dapat berdiskusi atau bertanya langsung pada mentor terkait materi yang dibahas. Pertemuan *live session class* diadakan 1 kali dalam seminggu, yaitu pada hari sabtu. *AMA Session* ini diadakan 1 kali dalam seminggu, yang diadakan sebelum memulai *live session class*. *AMA Session* dilaksanakan dengan mempersilahkan peserta untuk mengajukan beberapa pertanyaan terkait apa saja yang ingin ditanyakan dan mendapatkan materi seputar skill yang diperlukan dalam dunia kerja. Mentor juga memberikan referensi terkait website yang dapat membantu dalam penggerjaan UI/UX design.

Akhir *live session class* terdapat tugas untuk membuat platform pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok selama 3 hari. Proyek mini ini dilakukan secara bertahap dimulai dari design proses, *user experience design*, *user interface designing and prototyping*, serta *research and usability testing*. Berdasarkan hasil akhir yang didapatkan nantinya, para peserta diwajibkan untuk mendokumentasikan terkait proses pembuatan UI/UX pada platform medium.

Proyek akhir peserta akan dilakukan secara berkelompok dengan studi case yang berbeda, dengan pemilihan *challenge* yang telah dipilih. Berdasarkan kelompok kami melakukan redesign pada tampilan SYW (*Send Your Waste*). SYW merupakan salah satu layanan dari perusahaan Waste4Change. Proyek tersebut diberikan setelah setelah para peserta diberikan studi kasus dengan mengikuti kriteria yang diinginkan dari perusahaan tersebut. Proyek ini dikumpulkan secara bertahap mulai dari *user experience design*, *user interface designing and prototyping*, serta *research and usability testing*. Tujuan dari studi kasus ini yaitu untuk membuat masyarakat umum lebih bertanggung jawab kepada limbah khusus nya untuk ibu rumah tangga.

II.4 Jadwal Kerja

Adapun rangkuman jadwal kerja adalah sebagai berikut:

- Mengikuti Onboarding Participant pada tanggal 3 Agustus 2022

- Memilih challenge selection dan Matchmaking pada tanggal 4 – 16 Agustus 2022.
- Pengumuman kelompok,kelas dan mentor dan melakukan self-learning.
- Mengikuti live session class bersama mentor yang dilakukan 1x seminggu yaitu setiap Sabtu dengan durasi 4 jam sekali pertemuan.
- Mengikuti AMA session bersama mentor yang dilakukan 1x seminggu yaitu setiap hari Jum'at dengan durasi minimal 2 jam sekali pertemuan.
- Mengikuti kegiatan webinar yang diadakan oleh pihak PT Impact Byte Edukasi (Skilvul) pada hari 13 September 2022 dengan tema Basic Mentality for Career Development
- Mengerjakan *assignment* yang telah diberikan setiap minggunya.
- Mengerjakan Final Project yang dilaksanakan selama 8 minggu.
- Mengikuti kegiatan webinar yang diadakan oleh pihak PT Impact Byte Edukasi (Skilvul) pada hari 19 Oktober 2022 dengan tema Webinar: CV & Interview Preparation
- Mengikuti kegiatan Final Review dimana satu kelompok melakukan sesi zoom yang berlangsung selama 20 menit dengan mentor. Mentor akan menyampaikan nilai akhir kepada setiap peserta, terdapat sesi tanya jawab terkait penilaian dan pengumuman informasi kelulusan.
- Mengikuti Demo-day sebagai acara akhir dari rangkaian kegiatan di PT Impact Byte Edukasi (Skilvul) pada tanggal 23 Desember 2022.

BAB III Redesign Fitur Send Your Waste SYW pada Website Waste4Change

III. 1 Latar Belakang Redesing “Send Your Waste”

Pengerjaan proyek pada Skilvul ada beberapa hal yang saya pelajari dan beberapa pencapaian yang didapatkan antaranya :

- Meningkatkan Hard Skills dibidang UI/UX Designer

Meningkatkan hardskill baik dari penguasaan tool figma, pemahaman konsep UI/UX dan penerapan design thinking

- Meningkatkan softskill

Peningkatan soft-skills berupa communication, kerjasama tim dan public speaking

- Menyelesaikan Portofolio

Hasil project redesign SYW dari Waste4Change ini membantu menambah portfolio saya dan menjadikan bekal dalam melamar pekerjaan.

Berdasarkan hal tersebut terdapat kendala dan tantangan yang terjadi selama pengerjaan study case yang membuat saya dan tim kurang berkomunikasi dan kurangnya explorasi. Hal ini memberikan pelajaran bagi kami tentang pentingnya komunikasi dengan anggota kelompok dan mengeksplorasi lebih ditingkatkan untuk project kedepannya.

III. 2 Deskripsi Persoalan *Final Project*

Waste4change ini merupakan sebuah perusahaan yang didirikan pada tahun 2014 oleh Mohamad Bijaksana Junerosano berkat kepeduliannya terhadap lingkungan. Berdasarkan informasi, diketahui bahwa perusahaan ini memberikan solusi dalam permasalahan sampah dengan prinsip perubahan perilaku dan pengolahan yang bertanggung jawab dengan misi untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang bertanggung jawab atas sampahnya. Waste4Change ini menyediakan solusi pengelolaan

sampah dari hulu ke hilir yang terdiri dari 4 lini, yakni:

- *Consult* terdiri dari: Riset dan studi terkait persampahan.
- *Campaign Capacity building*, edukasi, dan pendampingan.
- *Collect*: Pengangkutan dan pengolahan sampah harian untuk nol sampah ke TPA.
- *Create*: Daur ulang sampah dan program EPR (*Extended Producer Responsibility*).

Hingga saat ini, Waste4Change telah berhasil mengolah sampah sebanyak 5.400ton sampah dan mengurangi 52% sampah yang berakhir pada TPA (Tempat Pemrosesan Akhir). Layanan ini telah mencakup beberapa wilayah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi, Surabaya, Sidoarjo, Semarang, Bandung dan Medan. Tidak hanya fokus melayani perusahaan dalam pengelolaan sampah, akan tetapi perusahaan ini juga mempunyai program individu yang ingin berkontribusi terhadap linkunagn. Salah satu program tersebut adalah layanan SYW (*Send Your Waste*). Program *Send Your Waste* ini akan menjadi fokus utama dari *project* ini.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, hasil yang didapatkan adalah pengguna masih bingung mengenai cara penggunaan *web apps* dan memiliki beberapa kendala terutama melakukan pengiriman paket sampah. Oleh karena itu, akan dilakukan perbaikan dan beberapa perubahan *design* terhadap alur proses dan *copywriting* pada *Web Apps Waste4Change* dengan fokus utama memperbaiki *fitur Send Your Waste* (SYW). Tujuan dari challenge ini adalah mempermudah pengguna *web apps* agar dapat meningkatkan motivasi pengguna untuk mengirim sampah yang telah dipilah. Adapun fokus dari challenge ini adalah sebagai berikut:

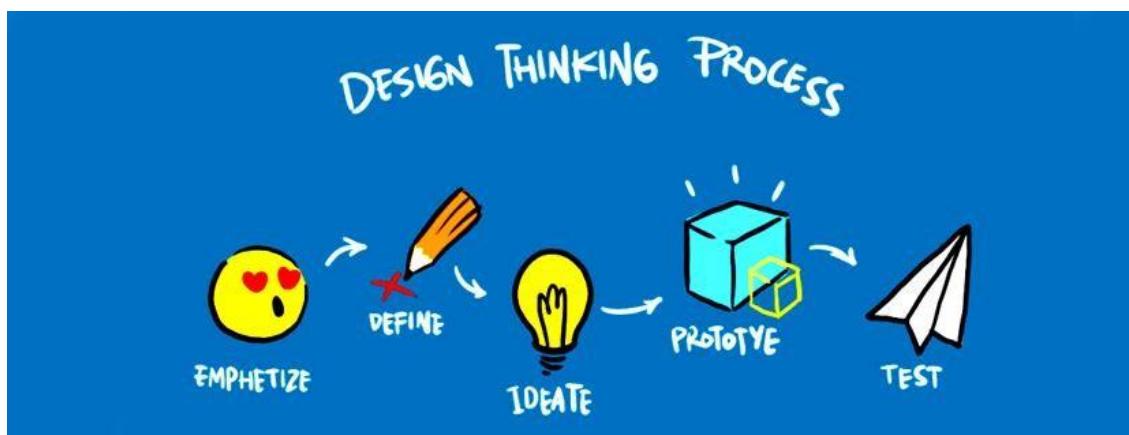
- Mengoptimalkan alur proses untuk memudahkan pemahaman pengguna.
- Melakukan redesign tampilan Web Apps agar lebih menarik dan mudah digunakan oleh pengguna (*user friendly*).

Send Your Waste (SYW) merupakan program sukarela untuk masyarakat umum yang berada di Indonesia yang menargetkan ibu rumah tangga untuk dapat mengolah sampah anorganik di rumahnya. Program ini memiliki tujuan membantu pengguna

untuk memastikan sampah yang sudah dipilah dapat diolah secara bertanggung jawab oleh pihak penerima sampah yakni Waste4Change. SYW ini memiliki dua pilihan yang dapat dipilih oleh pengguna yaitu SYW Reguler dan SYW Point Reward (SYW Sponsored).

III.3 Proses Perancangan *Final Project*

Dalam menyelesaikan *final project* ini, menggunakan metode *design thinking*. Hal ini dikarenakan *design thinking* merupakan metode yang mudah dipahami dan diimplementasikan. Selain itu, metode ini merupakan salah satu jenis *design process* yang paling sering digunakan oleh *UI/UX Designer*. *Design Thinking* memiliki proses yang berulang dimana dapat memahami pengguna secara baik, mendefinisikan ulang masalah dengan mengidentifikasi strategi alternatif lain. *Design Thinking* metode pemecahan masalah baik secara kreatif dari permasalahan yang rumit, maupun praktis untuk menjawab kebutuhan manusia sebagai pengguna, menciptakan banyak ide-ide dalam sesi brainstorming, dan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan desain awal dan melakukan uji coba.



Gambar III.1 Tahapan Design Thinking

III.3.1 Empathize

Tahap pertama pada proses *design thinking* adalah *Empathize*. Tujuan dari tahapan pertama untuk mengetahui dan memahami kebutuhan pengguna. Selama tahap

ini, beberapa observasi dilakukan dengan harapan dapat memahami masalah yang terjadi dilapangan. beberapa hal yang dilakukan oleh tim pada tahap Empathize.

1. *Secondary Research* melakukan pencarian informasi tentang kompetitor di bidang yang sejenis dimana bertujuan untuk membandingkan serta melakukan observasi pada *feedback pengguna* di *Play Store* untuk aplikasi yang serupa.
2. Memahami *Brief* yang diperoleh dari AMMA Session dengan Waste4Change Observasi selanjutnya adalah mencoba memahami hasil sharing dengan *challenge partner* sebagai informasi untuk memahami permasalahan yang dihadapi pengguna.
3. Melakukan uji coba fitur *Send Your Waste* pada *Web Apps* Waste4Change dan menggunakan sudut pandang pengguna. Hal selanjutnya dilakukan uji coba terhadap fitur *Send Your Wasten* pada *Web Apps* Waste4Change. Hasil uji coba ini digunakan sebagai sudut pandang pengguna.
4. Melakukan *In-depth interview* dengan salah satu responden yang memenuhi kriteria yang diinginkan dan juga dilakukan pengujian (*testing*) pada fitur *Send Your Waste* yang ada saat ini. Sebelum melakukan *In-depth interview*, yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah membuat *Stimul User Research*.

Adapun hasil dari tahap empathize adalah sebagai berikut :

- Pertanyaan cara menggunakan web apps
- Kesulitan saat setor sampah karena adanya trouble pada integrasi API partner logistik dan payment.
- Kurangnya informasi jasa pengiriman yang dimana ada estimasi harga pengiriman.

Objek desain ulang ini dilakukan pada fitur pengiriman, point dan fitur tambahan lainnya. Berdasarkan In-depth interview kami lakukan kepada seorang Ibu Rumah tangga berusia 26 tahun yang memiliki hobi berkebun dan menonton drama Korea yang dimana berdomisili

Ada beberapa pertanyaan yang kami ajukan untuk mendukung research objective yaitu :

- Sampah anorganik apa yang biasa ditemukan di rumah Anda?

- Apakah Anda memilah sampah anorganik tersebut? jika ya, apa motivasi Anda melakukan pemilahan sampah anorganik? dan jika ya, bagaimana proses pemilahan sampah anorganik tersebut dilakukan?
- Kendala apa yang Anda hadapi saat memilah sampah?
- Apa yang Anda lakukan terhadap sampah anorganik yang sudah dipilah tersebut?
- Apakah Anda pernah mengelola sampah anorganik hingga diangkut oleh petugas? jika ya, untuk prosesnya oleh seperti apa?
- Apakah Anda mengetahui atau menggunakan aplikasi pengelola sampah anorganik secara online? Apa nama layanan yang Anda ketahui atau gunakan tersebut? jika pernah menggunakan, mengapa memakai layanan aplikasi tersebut? jika tidak pernah menggunakan, apa alasannya?
- Pernahkah Anda mendengar atau mengetahui tentang Waste4Change? Jika ya, dari mana Anda mengetahui?
- Sudahkah Anda mengakses website Waste4Change? Untuk keperluan apa? Apakah Anda mengalami masalah atau kesulitan saat mengakses website tersebut?
- Jika belum pernah menggunakan layanan pengelola sampah anorganik Waste4Change, apakah Anda tertarik untuk menggunakannya?.
- Apa keuntungan (feedback) yang Anda harapkan jika telah memilah sampah menggunakan layanan Waste4Change? Voucher, E-money, atau pulsa?.

Dalam wawancara tersebut kami mendapatkan beberapa insight berupa pain point yaitu :

- Tidak ada waktu dalam mengelolah sampah anorganik.
- Mendapatkan benefit membuat orang lebih bersemangat dalam melakukan kontribusi dalam memilah sampah.
- Responden sudah memiliki motivasi dalam memilah sampah anorganik karena ingin membantu menjaga usia bumi yang semakin tua. Sedangkan menurutnya bagi pemula akan termotivasi dengan adanya point yang dapat ditukarkan dengan e-wallet ataupun dengan token listrik yang sangat membantu. Tidak

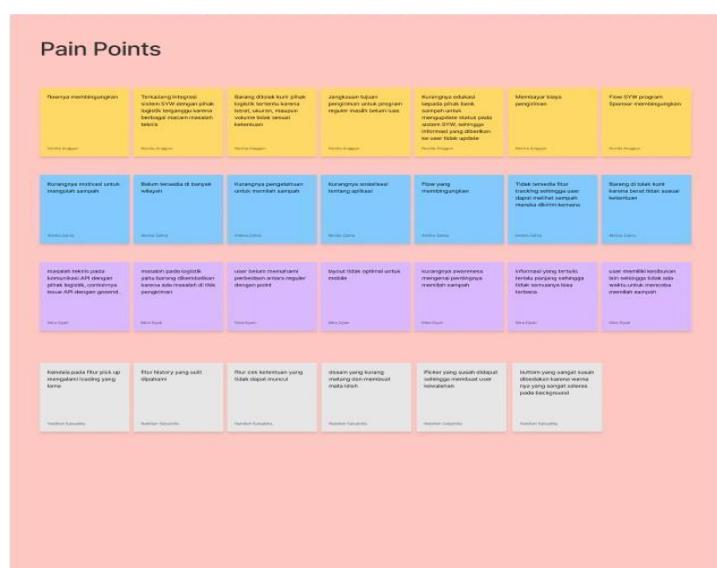
adanya informasi jasa pengiriman seharusnya ada estimasi harga pengiriman agar user mengetahui estimasi harga tersebut. Responden ini belum pernah memiliki pengalaman menggunakan aplikasi atau website serupa sehingga kami tidak dapat menanyakan lebih lanjut mengenai kendala yang dialami.

III.3.2 Define

Tahap kedua ini, dilakukan analisis dan beberapa pengamatan dari hasil informasi yang sudah diperoleh dari tahap *empathize* untuk dapat mengidentifikasi permasalahan pada pengguna. Tahap *define* merupakan tahapan yang terpenting dalam proses desain karena tahapan ini secara jelas mewakili permasalahan yang hendak diselesaikan melalui upaya *design thinking*. Pada tahap ini dilakukan beberapa tahap define sebagai berikut.

- *Pain Points*

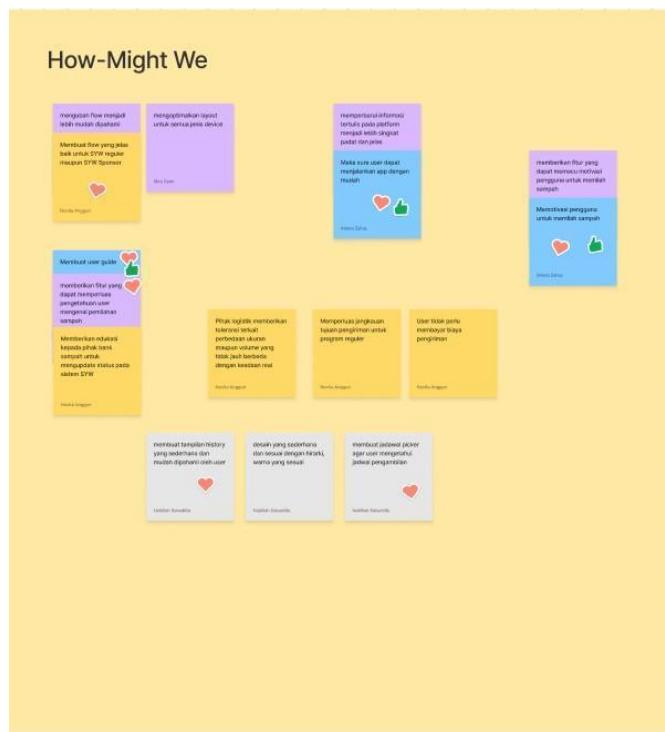
Pain Points adalah masalah yang dihadapi ketika pengguna menggunakan sebuah produk. Pada tahap ini, yang dilakukan adalah tim melakukan brainstorming untuk mendefinisikan masalah yang telah ditemukan pada tahap *empathize*. Setiap anggota mengumpulkan permasalahan yang ditemukan pada sticky notes pada aplikasi Fig Jam. Terdapat beberapa permasalahan yang didapatkan sebagai berikut.



Gambar III. 2 Pain Points

- *How-Might We*

Setelah mendapatkan beberapa data berupa masalah - masalah yang dialami oleh pengguna selanjut tim akan melakukan seleksi permasalahan tadi dan dipindahkan ke pada tahapan *How-Might We* untuk membuat solusi dari permasalahan yang ada. *How-Might We (HMW)* merupakan suatu proses brainstrongming dengan mengubah pain points dan menyusun ulang menjadi sebuah pertanyaan. Setelah mengumpulkan beberapa point HMW lalu dilakukan pengelompokan point-point HMW yang memiliki kesamaan. Berdasarkan hasil HMW yang telah dibuat.



Gambar III. 3 *How-Might We*

Setelah itu adalah melakukan voting pada HMW yang telah dikelompokkan sebelumnya. Dari beberapa hasil voting diperoleh 2 *focus point* HMW, diantaranya sebagai berikut.

- Bagaimana jika kita meningkatkan motivasi pengguna untuk memilih sampah ?
- Bagaimana jika kita mempermudah penggunaan aplikasi?

Berdasarkan hasil yang didapat akan sebuah acuan untuk menghasilkan solusi pada tahap Ideate.

III.3.3 Ideate

Tahapan ketiga adalah *Ideate*, tahap ini melakukan penetapan solusi terhadap permasalahan yang telah ditentukan pada tahap *define*. Tahap ini merupakan penentuan solusi terhadap beberapa permasalahan dilakukan bersama dengan anggota tim. Penentuan ini setiap tim melakukan *brainstorming* dan menentukan ide-ide yang dapat dijadikan solusi berdasarkan *How-Might We* yang telah dimana sudah dipilih sebelumnya. Terdapat beberapa tahapan pada *ideate*.

- *Solution Idea*

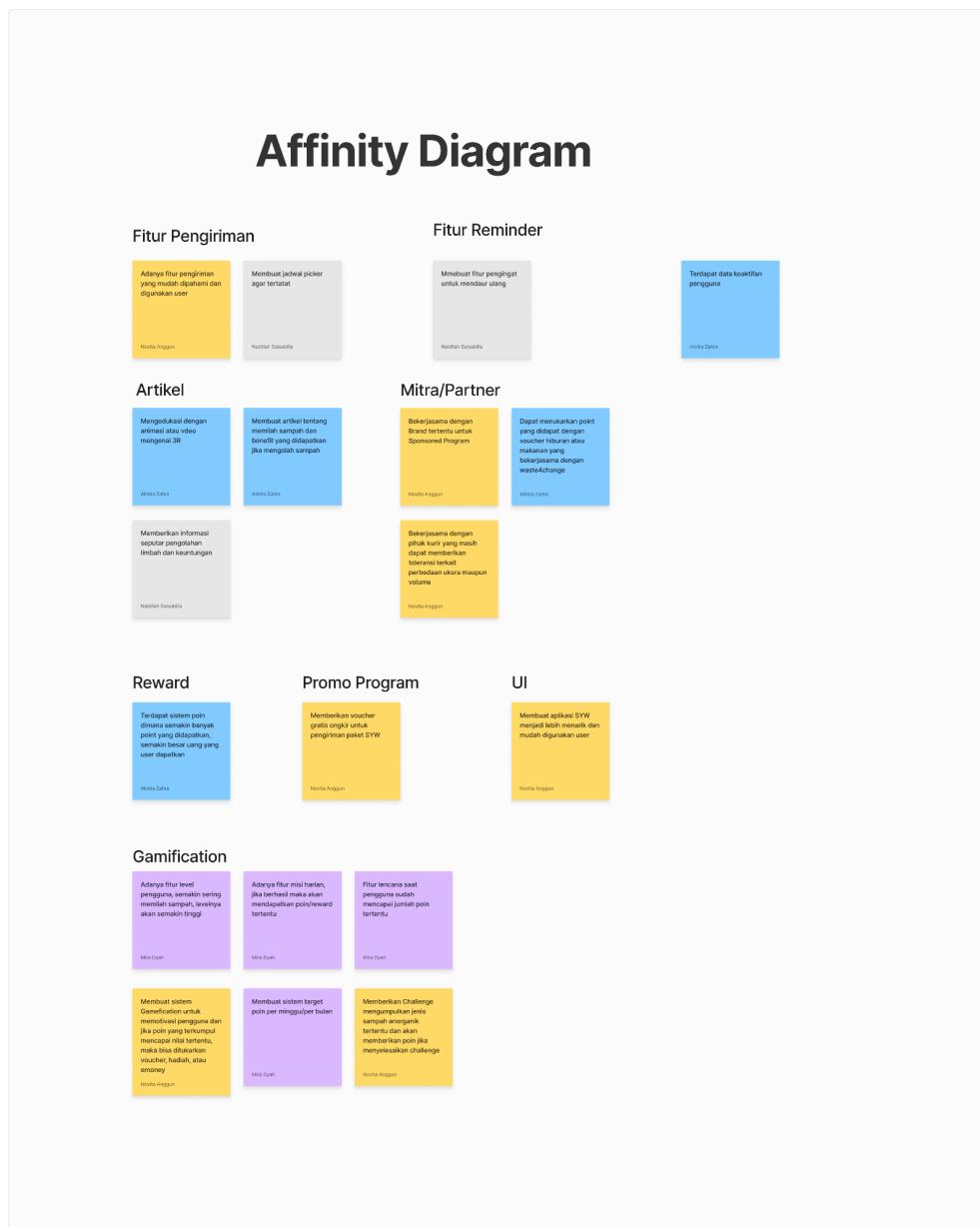
Tahap *Solution Idea* dimana akan memulai *brainstorming* solusi berdasarkan *How-Might We* yang dipilih sebelumnya. Setiap anggota tim berkesempatan untuk menyampaikan pemikiran dan ide sesuai dengan *How-Might We* yang telah ditentukan sebelumnya. Tujuan dari ini adalah menghasilkan ide untuk solusi yang akan dibuat. Gambar 3.3 terdapat 20 ide solusi yang telah terkumpul dari semua anggota tim. Berikut adalah beberapa solusi yang terkumpul.



Gambar III. 4 *Solution Idea*

- *Affinity Diagram*

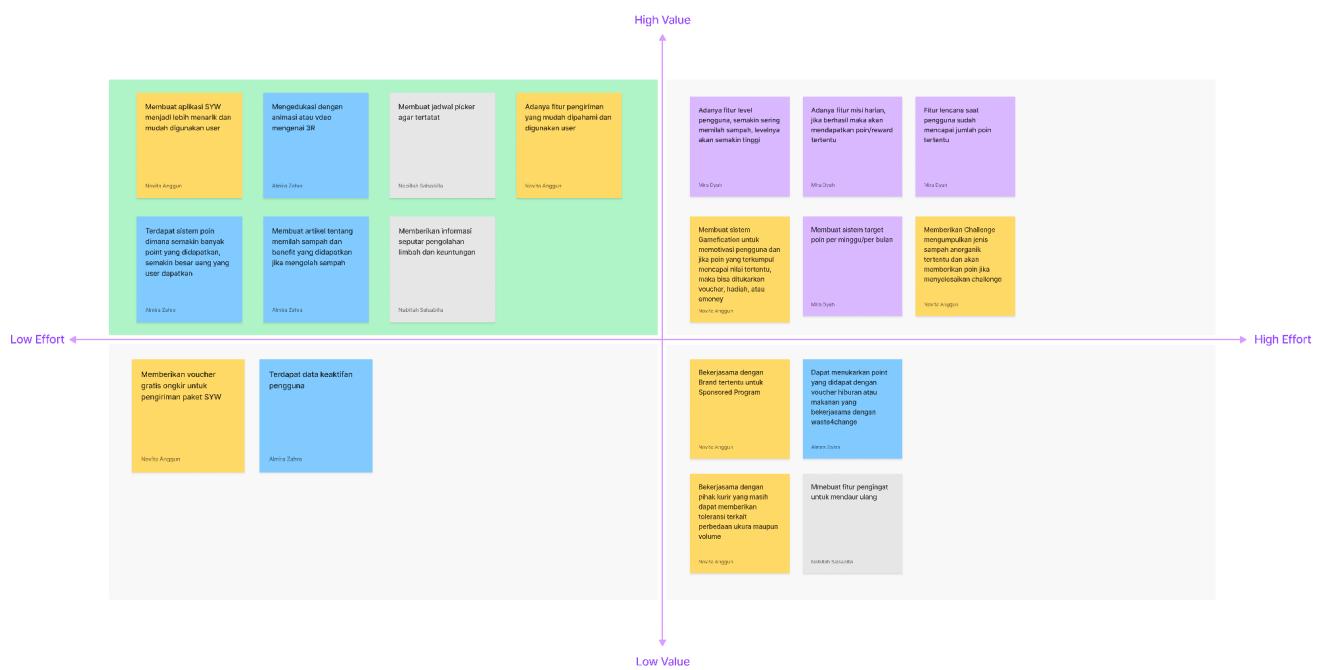
Tahap kedua dari Solution Idea adalah *Affinity Diagram*. Metode *Affinity Diagram* digunakan untuk mengelompokkan ide-ide yang telah terkumpul berdasarkan kesamaan solusi.



Gambar III. 5 *Affinity Diagram*

● Prioritization Idea

Tahap terakhir pada fase *Ideate* adalah *prioritization idea*. Metode ini melakukan *brainstorming* untuk menentukan prioritas pengerjaan solusi yang dimiliki. Urutan prioritas ide ini dibuat berdasarkan *user value* dan *effort* yang digambarkan ke dalam diagram matriks prioritas. Matriks prioritas ini terbagi menjadi empat kelompok level yaitu *Do It Now*, *Do Next*, *Do Last* dan *Later*. Empat level ini bertujuan untuk mengetahui solusi mana yang perlu dilakukan terlebih dahulu atau lebih utama untuk diterapkan.



Gambar III. 6 *prioritization idea*

III.3.4 Prototype

Tahap keempat adalah prototype. Pembuatan prototype adalah satu versi dari sebuah sistem potensial yang memberikan ide dari para pengembang dan calon pengguna bagaimana sistem akan berfungsi dalam bentuk yang telah selesai (Darmawan dan Fauzi, 2013). Pada tahapan ini, terdapat beberapa hal yang dilakukan diantaranya yaitu membuat *User Flow*, *WireFrame*, *design system*, *high-fidelity design* dan terakhir

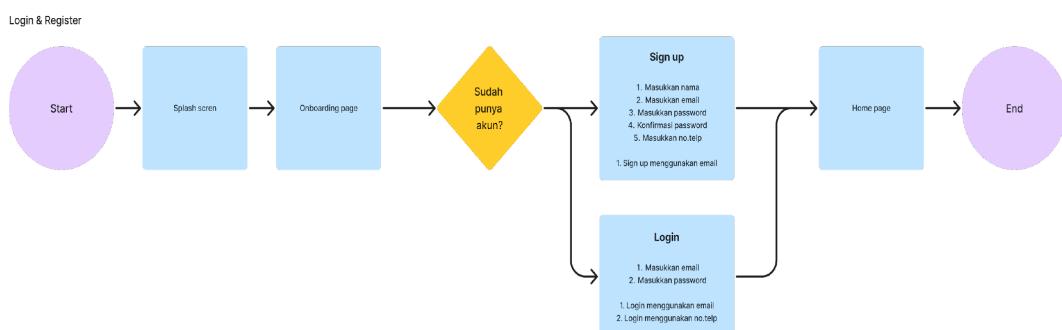
membuat *prototype*.

- User Flow

Tahap awal pada Prototype ini, yang dilakukan adalah membuat user flow berdasarkan prioritization idea yang didapatkan sebelumnya. User flow adalah bentuk diagram yang menggambarkan langkah-langkah yang nantinya akan dilakukan pengguna untuk menyelesaikan sebuah task. Berikut adalah 6 user flow yang telah dibuat.

1. User flow Login dan Register

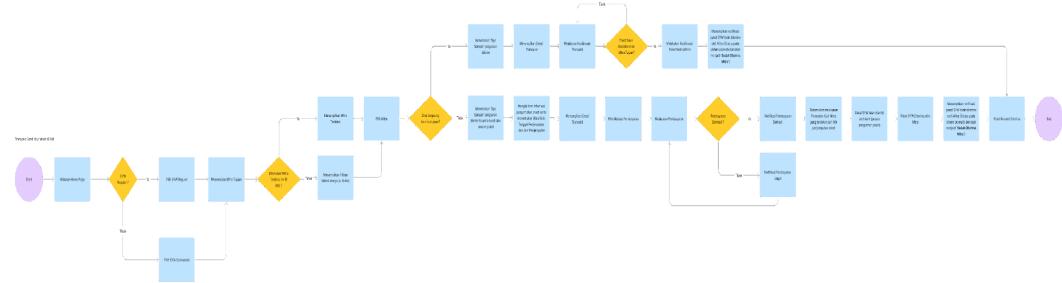
User flow ini dimulai dari *login* dan *register*, dimana untuk melakukan *login* jika pengguna sudah memiliki akun. Apabila pengguna belum memiliki akun maka pengguna harus membuat akun terlebih dahulu. Setelah memiliki akun pengguna dapat melakukan *login*, pengguna akan masuk ke dalam halaman *home*.



Gambar III. 7 User flow Login dan Register

2. User flow Transaksi Send Your Waste (SYW)

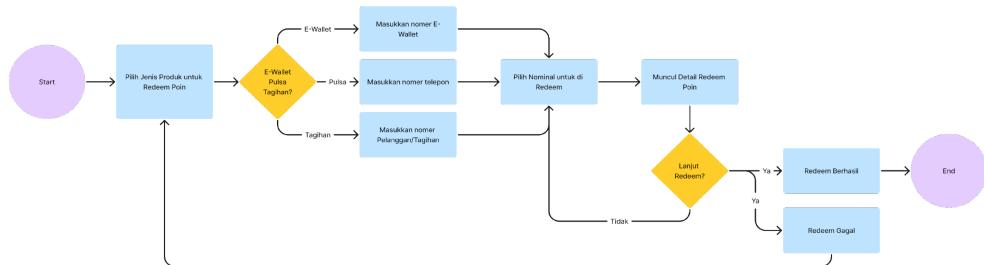
User flow Transaksi Send Your Waste ini dimulai dari pengguna memilih program, yaitu SYW Reguler dengan SYW Sponsored. Kemudiaan pengguna akan melalui beberapa tahap dalam pengisian form sampai mendapatkan point reward.



Gambar III. 8 User flow Transaksi Send Your Waste (SYW)

3. User flow Redeem Point

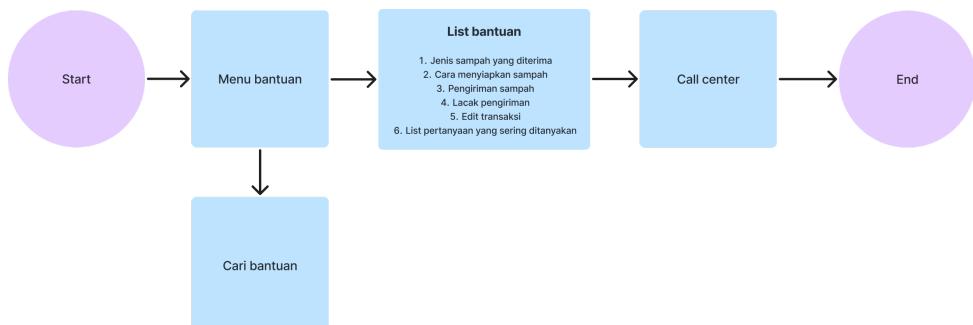
User flow Redeem Point dimulai dari pengguna memilih jenis produk untuk redeem point hingga berhasil melakukan redeem.



Gambar III. 9 User flow Redeem Point

4. User flow Bantuan

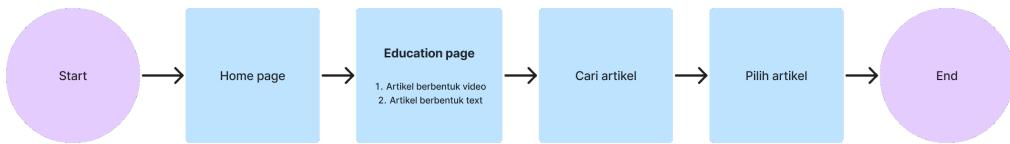
User flow bantuan ini dimulai dari pengguna memilih jenis bantuan hingga menghubungi call center.



Gambar III. 10 User flow Bantuan

5. *User flow* Artikel

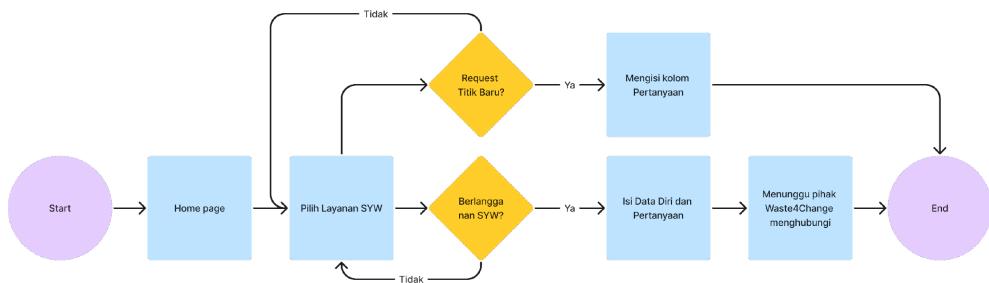
User flow artikel dimulai dari pengguna mencari beberapa artikel dan memilih artikel.



Gambar III. 11 *User flow* Artikel

6. *User flow* Layanan lain dari *Send Your Waste (SYW)*

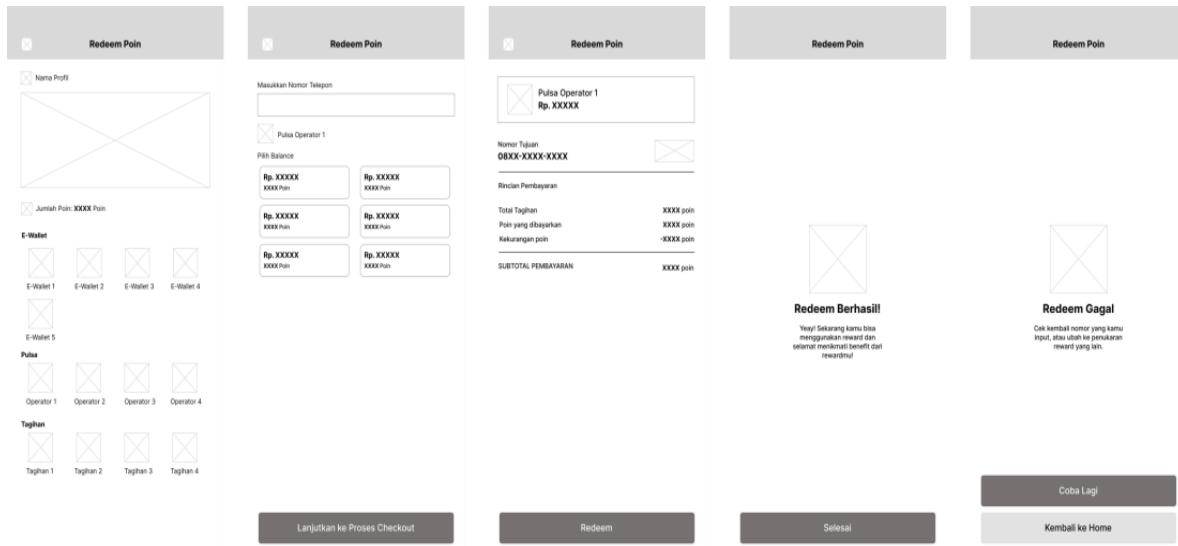
User flow ini dimulai dari memilih layanan SYW berupa request titik baru atau berlangganan SYW.



Gambar III. 12 *User flow* Layanan lain dari *Send Your Waste (SYW)*

- *Wireframe*

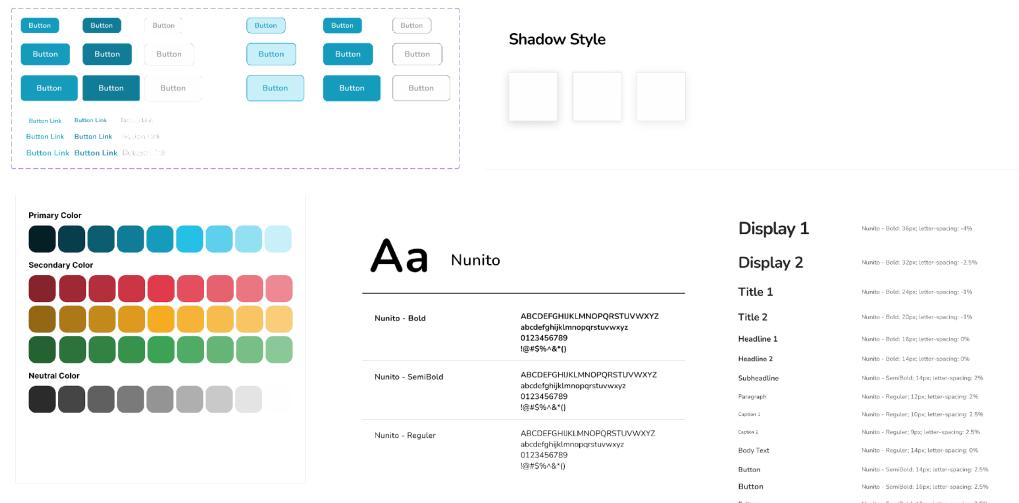
Langkah selanjutnya adalah membuat *Wireframe*, atau membuat layout dalam versi *Low-fidelity (Lo-Fi)*. Framework aplikasi dasar yang dilandaskan konsep yang ada untuk memvisualisasikan dan memfasilitasi desain kita kedepannya.



Gambar III. 13 Wireframe

● Design System

Tahap ini berguna untuk menentukan komponen UI apa saja yang akan digunakan suatu aplikasi, yang dimana bertujuan untuk mempermudah dalam proses mendesain tampilan aplikasi. Selain itu komponen tersebut dapat digunakan berulang kali sehingga proses desain menjadi lebih efisien dan konsisten. Struktur *Design System* memiliki tiga susunan komponen yaitu.

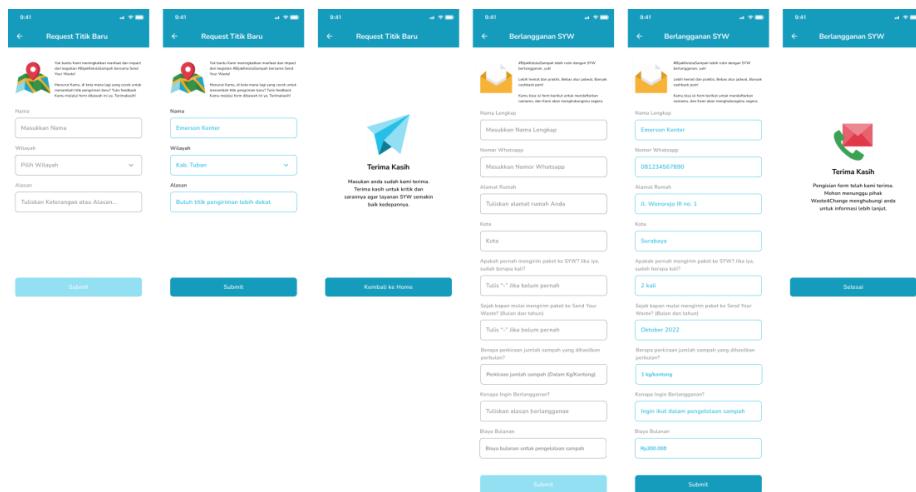


Gambar III. 14 Design System

1. Komponen *Atom* : Palet warna, input field, *Typography*, *Icon Style*, *Button Style Guide*.
2. Komponen *Molecule* : *Header Bar*, *Tabbing*, *Notification Bar*, *Action List*.
3. Komponen *Organism* : *Action Sheet*, *Pop Up*, *Notification Stacked*.

- *UI (High-Fidelity) Design*

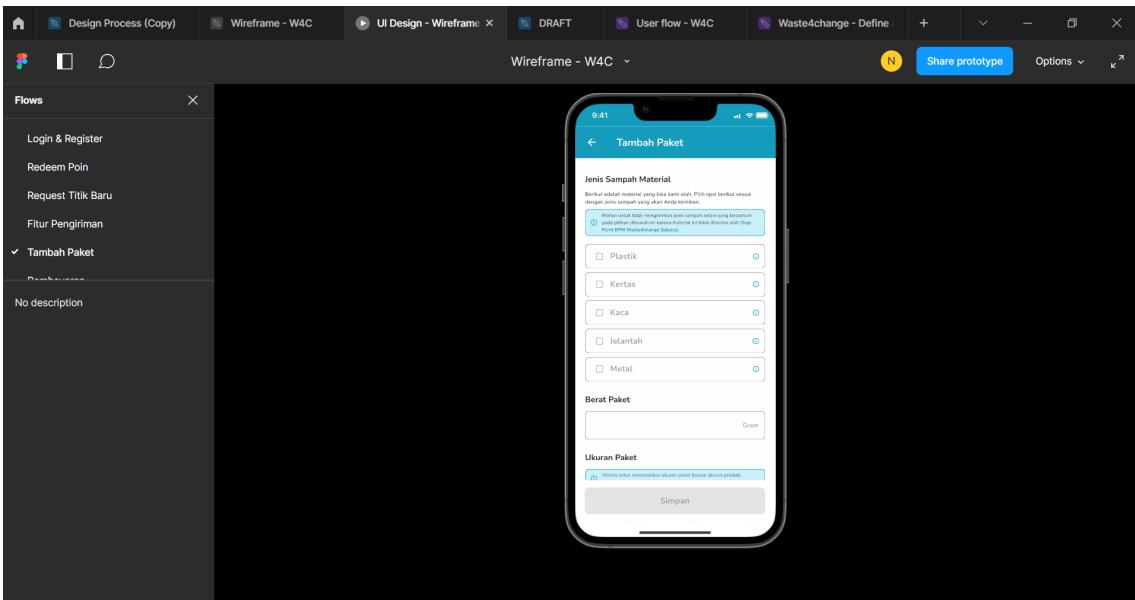
Proses selanjutnya adalah membuat *UI design (Hi-fi)* berdasarkan *design system* dan *wireframe* yang telah dibuat. *UI design* yang dibuat tidak terbatas dengan *wireframe* yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar III. 15 *Design System*

- *Prototyping*

Tahap terakhir ini merupakan tampilan produk yang akan dicoba dan mensimulasikan solusi desain yang telah dibuat sebelumnya apakah sudah sesuai dengan yang dicapai. Prototype ini menyediakan iterasi yang akan membantu testing untuk lebih mudah.



Gambar III. 16 *Prototyping*

III.3.4 Test

Setelah selesai membuat Prototype, tahap selanjutnya adalah mengevaluasi dan menguji prototype untuk memvalidasi solusi yang telah dibuat. Tim melakukan in-depth interview dengan melibatkan satu orang responden melalui Google Meet. Kriteria User yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Gender Wanita
2. Berusia 20–40 tahun
3. Pekerjaan sebagai Mahasiswa, Karyawati, maupun Ibu Rumah Tangga
4. Berdomisili di wilayah Jawa
5. Peduli terhadap isu lingkungan
6. Gemar memilah sampah
7. Memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi
8. Dapat mengoperasikan komputer dengan baik

Sebelum melakukan interview dengan user, yang harus dipersiapkan terlebih dahulu adalah dokumen stimulus research sebagai referensi untuk proses in-depth interview. Isi dari stimulus research yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Research Objective yang bertujuan untuk mengetahui kebiasaan dan kebutuhan pengguna dalam melakukan pengiriman sampah. Selain itu, tujuan dilakukan in-depth interview adalah untuk mengetahui tingkat kemudahan dan kepuasan dari fitur-fitur yang ada pada aplikasi Waste4Change.
2. Respondent Criteria mendefinisikan kriteria dari pengguna yang akan diminta untuk mencoba prototype aplikasi.
3. List of Question merupakan kumpulan pertanyaan untuk pengguna sebelum hingga sesudah mencoba aplikasi.
4. Research Scenario berisi skenario yang berisi awal perkenalan hingga pengguna mencoba aplikasi. Skenario yang dibuat untuk pengujian terdiri dari 8 task diantaranya sebagai berikut.
 1. Task 1: Login & Register
 2. Task 2: Pengiriman
 3. Task 3: Tambah Paket
 4. Task 4: Pembayaran
 5. Task 5: Redeem Point
 6. Task 6: Request Titik Baru
 7. Task 7: Berlangganan SYW
 8. Task 8: Program Sponsor

Dalam uji coba ini, pengguna juga diminta untuk memberikan penilaian setiap kali selesai melakukan task-nya dengan menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ) yaitu penilaian dengan memberikan poin 1 (sangat sulit) hingga 7 (sangat mudah). Berdasarkan hasil wawancara, responden memberikan skor rata - rata 7 yang berarti telah melebihi parameter keberhasilan yaitu 5,5.

BAB IV Penutup

IV.1 Kesimpulan

Dari program Skilvul yang sudah saya jalani, terdapat beberapa poin kesimpulan yang bisa saya sampaikan:

- Menguasai pemahaman dasar UI/UX
- Menguasai soft-skill seperti manajemen waktu, communication, collaboration, dan lain-lain.
- Mampu mengoperasikan figma

IV.2 Saran

Adapun beberapa saran yang dapat saya berikan kepada Skilvul Sebagai acuan kepada peserta selanjutnya adalah sebagai berikut:

- Program selanjutnya , sebaiknya menggunakan platform komunikasi yang lebih mudah dipahami atau dijelaskan alur penggunaan dalam aplikasi .

Referensi

1. Kampus Merdeka. (2022). Activity Detail Skilvul pada situs resmi kemdikbud.go.id. Diakses pada 13 Desember 2022, melalui <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/activity/active/2841931>
2. Valentino Kristian Reynaldi dan Nina Setiyawati 2022, Perancangan UI/UX Fitur Mentor On Demand Menggunakan Metode Design Thinking pada Platform Pendidikan Teknologi. Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika. 835-849.
3. Waste4Change.(2022).Tentang Kami pada situs resmi waste4change. Diakses pada tanggal 14 Desember 2022, melalui <https://waste4change.com>
4. Gibbons, Sarah. 2016. Design Thinking 101

BAB V Lampiran

Lampiran A. TOR



Jakarta, 11 Agustus 2022

No : ITE-ext/SKV/2022/037
Lampiran : Daftar Peserta Skilvul #Tech4Impact: UI/UX Design Mastery
Hal : Surat Pemberitahuan Penerimaan Peserta Skilvul #Tech4Impact:
UI/UX Design Mastery

Kepala Program Studi
Peserta Skilvul #Tech4Impact: UI/UX Design Mastery
Di tempat

Dengan hormat,

Terima kasih untuk dukungan yang telah diberikan untuk program **Studi Independen Bersertifikat Skilvul #Tech4Impact: UI/UX Design Mastery - Kampus Merdeka Cycle 3**. Program ini merupakan program kerja sama **Skilvul** bersama dengan **Kampus Merdeka** untuk dapat memperlengkapi mahasiswa/i Indonesia dengan kemampuan digital dan keterampilan abad ke-21 sebagai bekal siap memasuki dunia kerja.

Melalui surat ini kami ingin menginformasikan bahwa mahasiswa dengan nama terlampir **telah lolos seleksi** dan berhak mengikuti kegiatan Studi Independen Bersertifikat yang akan dilaksanakan pada periode **16 Agustus - 30 Desember 2022**.

Demikian yang dapat kami sampaikan. Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Hormat kami,



PT IMPACTBYTE
TEKNOLOGI EDUKASI

Caron Toshiko Monica
Head of Programme
PT Impactbyte Teknologi Edukasi



Term of Reference

Skilvul #Tech4Impact: UI/UX Design Mastery

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 lima (5) learning paths yang ditawarkan dalam program Studi Independen Skilvul #Tech4Impact yaitu Game Development, 3D Animation, UI/UX Design Mastery, Front-End Web Development atau Back-End Web Development.

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 Mastery 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 lebih 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.

Peserta

Peserta Skilvul #Tech4Impact: UI/UX Design Mastery berjumlah **500 orang**. Detail peserta Skilvul #Tech4Impact: UI/UX Design Mastery dapat dilihat pada link [LoA Mahasiswa](#) berikut.

Detail Kegiatan

No	Tanggal	Kegiatan
1.	3 Agustus 2022	Onboarding Participants
2.	4-16 Agustus 2022	Challenge Selection
3.	4 - 16 August 2022	Challenge Matchmaking
4.	16 August 2022	Group, Class and Mentor Announcement
5.	16 August - 9 October 2022	Self-learning
6.	16 August 2022	Collaboration Day
7.	19 August 2022	Pre-Bootcamp Workshop
8.	20 August - 3 December 2022	Live Class Session
9.	13 September 2022	Webinar: Basic Mentality for Career Development
10.	10 October - 6 December 2022	Pengerjaan Final Project
11.	19 Oktober 2022	Webinar: CV & Interview Preparation
12.	3 November 2022	Webinar: Time and Stress Management

13.	23 November 2022	Webinar: Entrepreneurship & Pitching
14.	5 Desember 2022	Webinar: Career Discovery in Tech
15.	6 December 2022	Final Project Submission
16.	8 December 2022	Webinar: Portfolio Management
17.	13 - 18 December 2022	Final Review
18.	15 December 2022	Top 11 Groups Announcement
19.	19 - 22 December 2022	People's Choice Award Voting
20.	23 December 2022	Demo Day

Silabus dan Panduan Konversi SKS

Informasi lebih detail mengenai silabus dan panduan konversi SKS dapat dilihat pada [dokumen](#) berikut.

Detail Challenge

No	Challenge	DetailChalleng
1	Penanganan Bencana	https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge-penangan-bencana
2	Pendidikan	https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge-pendidikan
3	Amartha	https://drive.google.com/file/d/1FMtm8RKM9b5LRSRgGWtTibiUbRsvve0Q/view?usp=sharing
4	Bank Jago	https://drive.google.com/file/d/1jZcF8DRKtE8FXzqvSYH5PZnwPV43D-B/view?usp=sharing
5	Campaign	https://drive.google.com/file/d/1JGOP3O7H4GqbJDMDfLQ71qo9sZt3NQXC/view?usp=sharing
6	Crowde	https://drive.google.com/file/d/1irC79E97w_y18D4EKmSDtNexJ_lQilxU/view?usp=sharing
7	Kitabisa	https://drive.google.com/file/d/1DEH-1UB4-sngKHRzk5G63I

		https://drive.google.com/file/d/1kno9Rz7Tl/view?usp=sharing
8	Krealogi	https://drive.google.com/file/d/12skwC-Tz2qKOGrv6I2LAcStInt9YledS/view?usp=sharing
9	PasarPolis	https://drive.google.com/file/d/1kvQzDDLWtE36td844T6p2oWLQFNiTvQ/view?usp=sharing
10	Skilvul	https://drive.google.com/file/d/1ZLAm0YUvqvqLi-EKqzMhdIEDKG7c/view?usp=sharing
11	Waste4Change	https://drive.google.com/file/d/18s9tKZEsiId6qym7WK1D3bqfPGmk_a35J/view?usp=sharing

Penutup

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

program@skilvul.com.

Silabus Skilvul UI/UX Design Mastery

Stage	Stage Name	Learning Objective	Lesson
0	INTRO TO UI/UX	Peserta dapat menjelaskan apa itu UI/UX Design, membedakan proses yang dilalui untuk membuat UI/UX Design pada tingkat dasar, menjelaskan kegunaan aplikasi Figma, dan mensimulasikan penggunaan aplikasi Figma	Introduction to UI/UX Design
			Hands-On Figma
1	DESIGN THINKING	Peserta dapat menjelaskan tentang UX Design Process, menjelaskan & membedakan proses pada Design Thinking, dan mensimulasikan tahap Define & Ideate pada Design Thinking	UX Design Process & Design Thinking
			Empathize
			Define & Ideate Process
2	USER EXPERIENCE DESIGN	Peserta dapat menjelaskan tentang User Flow & Wireframe serta dapat mensimulasikan langkah-langkah dalam membuat user flow & wireframe yang sesuai dari hasil Define & Ideate dari proses sebelumnya	User Flow
			Wireframe
3	USER INTERFACE DESIGNING & PROTOTYPING	Peserta dapat menjelaskan tentang dasar-dasar pada UI Design & Design System, menjelaskan tentang dasar-dasar UX Writing, mensimulasikan pembuatan UI Design, mensimulasikan pembuatan prototype UI	Fundamental of UI Design
			Design System
			Mockup UI Design

			UX Writing
			Prototyping UI
4	RESEARCH & USABILITY TESTING	Peserta dapat menjelaskan apa itu User Research dan macam-macam tipe User Research, mensimulasikan praktik wawancara dengan pengguna, menganalisis & mengukur hasil Usability Testing yang telah dilakukan	User Research Practice User Research
5	FINAL PROJECT - CHALLENGE	Peserta dapat mensimulasikan dan mempraktikkan seluruh proses UI/UX Design sesuai dengan permasalahan dari Challenge Partner yang dipilih	Final Project
6	SOFTSKILL & CAREER DEVELOPMENT	Peserta mampu memahami dan mempraktekkan soft skills yang dibutuhkan di dunia kerja, memahami dan mempersiapkan kebutuhan untuk melamar pekerjaan di bidang teknologi khususnya UI/UX Designer, serta mampu untuk merancang ide bisnis dari ide solusi digital agar berkelanjutan, dan menjelaskan melalui presentasi yang terstruktur mengenai masalah, solusi, dan ide bisnis berkelanjutan yang akan dilakukan. Peserta mampu menjelaskan ide UI/UX nya ke dalam presentasi yang bisa membantu audience untuk memahami latar belakang dan cerita dari permasalahan yang user alami dimana ini menjadi fondasi dari solusi yang disampaikan.	UX Case Study Getting Job in UI/UX UI/UX Design in The Daily Basis Basic Mentality For Career Development Portfolio Management CV & Interview Preparation Pitching & Entrepreneurship

Jadwal Kegiatan UI/UX Design Mastery

No	Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1.	3 Agustus 2022	Onboarding Participants	Detail kegiatan lebih rinci dapat dilihat pada link
2.	4-16 Agustus 2022	Challenge Selection	
3.	4 - 16 August 2022	Challenge Matchmaking	
4.	16 August 2022	Group, Class and Mentor Announcement	
5.	16 August - 9 October 2022	Self-learning	
6.	16 August 2022	Collaboration Day	
7.	19 August 2022	Pre-Bootcamp Workshop	
8.	20 August - 3 December 2022	Live Class Session	
9.	13 September 2022	Webinar: Basic Mentality for Career Development	

No	Tanggal	Kegiatan	Keterangan
10.	10 October - 6 December 2022	Pengerjaan Final Project	
11.	19 Oktober 2022	Webinar: CV & Interview Preparation	
12.	3 November 2022	Webinar: Time and Stress Management	
13.	23 November 2022	Webinar: Entrepreneurship & Pitching	
14.	5 Desember 2022	Webinar: Career Discovery in Tech	
15.	6 December 2022	Final Project Submission	
16.	8 December 2022	Webinar: Portfolio Management	
17.	13 - 18 December 2022	Final Review	
18.	15 December 2022	Top 11 Groups Announcement	
19.	19 - 22 December 2022	People's Choice Award Voting	
20.	23 December 2022	Demo Day	

Challenge Partners : Wasten4Change



Waste4Change

Waste4Change merupakan sebuah perusahaan yang memberikan solusi untuk pengolahan limbah yang bertanggung jawab. Hadir pertama kali pada tahun 2014 yang berasal dari diskusi dua perusahaan di bidang persampahan. Dengan Waste4Change, kamu bisa memanfaatkan berbagai layanan seperti consult, campaign, collect dan create.

Tentang UI/UX Design

W4C ingin agar semakin berkurangnya user yang bertanya cara menggunakan web apps dan kesulitan dalam pengiriman paket karena adanya trouble pada integrasi API yang terkadang kami lihat juga dapat disebabkan oleh adanya miskomunikasi dalam flow dan copywriting pada page tersebut. Untuk itu W4C menghadirkan layanan RWU (Recycle With Us) dengan beberapa program seperti SYW (Send Your Waste) baik Regular ataupun Sponsored Program.

SYW (Send Your Waste) adalah program suka rela untuk masyarakat Indonesia yang menargetkan ibu rumah tangga untuk dapat mengelola sampah anorganik di rumahnya. Program ini membantu usernya untuk menjemur sampah yang sudah dipilah dapat diolah secara bertanggung jawab. Program ini juga terintegrasi dengan API partner logistik seperti Gojek dan Pixel. Secara singkat, berikut adalah alur pengguna terkait masalah yang disebutkan :

- 1. SYW Regular : Recycle Landing Page → SYW regular → payment → send → received
- 2. SYW Poin Reward : Recycle Landing Page → SYW sponsored → send → received → point → redeem

Adapun fitur yang ingin dibuat ataupun ditingkatkan berkaitan dengan masalah ini adalah sebagai berikut :

- Recycle Landing Page
- Page Pengiriman
- Page Poin Rewards
- Page transisi Payment/ API partner logistik

Lampiran B. Log Activity

Pada Bagian ini berisi log activity dengan format sebagai berikut

Minggu/Tanggal	Kegiatan	Hasil
1/ 16 – 19 August 2022	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Onboarding Participants</i> ● <i>Challenge Selection</i> ● <i>Introduction UI/UX</i> ● Pengenalan aplikasi Figma 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pengenalan Skilvul ● Memilih challenge untuk ● Memahami dasar UI/UX secara baik ● Mengetahui cara penggunaan aplikasi figma
2/ 22 – 26 August 2022	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Self-learning</i> materi UX <i>Design Process</i> ● Post test week 1 dan pre-test ● Live session 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pada live session membahas materi UX Design Process yang sudah dipelajari dan memulai sesi tanya jawab terkait materi. Diberi tugas yang dimana menerapkan dari apa yang kita pelajari dari define, ideate stage, prioritization idea yang dilakukan secara berkelompok ● Memahami UX Design Process dari beberapa Empathise, Define, Ideate, Prototyping, Testing
3/ 29 Agustus – 2 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Self-learning</i> materi <i>user flow</i> dan <i>wireframe</i> ● Post test week dan pre-test ● Live session 	<ul style="list-style-type: none"> ● Live sesion membahas materi yang sudah dipelajari dan memulai sesi tanya jawab tentang materi setelah itu kita diberi tugas yang dimana menerapkan dari apa yang kita pelajari dari user flow dan wireframe yang dilakukan berkelompok dengan menggunakan Figma dengan collab. ● Menyelesaikan assignment ● Memahami secara baik mengenai <i>user flow</i> dan <i>wireframe</i>
4/ 05 – 09 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Self-learning</i> materi <i>UI</i> ● Post test week dan pre-test ● Live session 	<ul style="list-style-type: none"> ● Menyelesaikan assignment ● Memahami secara baik mengenai <i>UI</i> ● Live session memaparkan materi <i>UI</i> dan sesi tanya jawab.

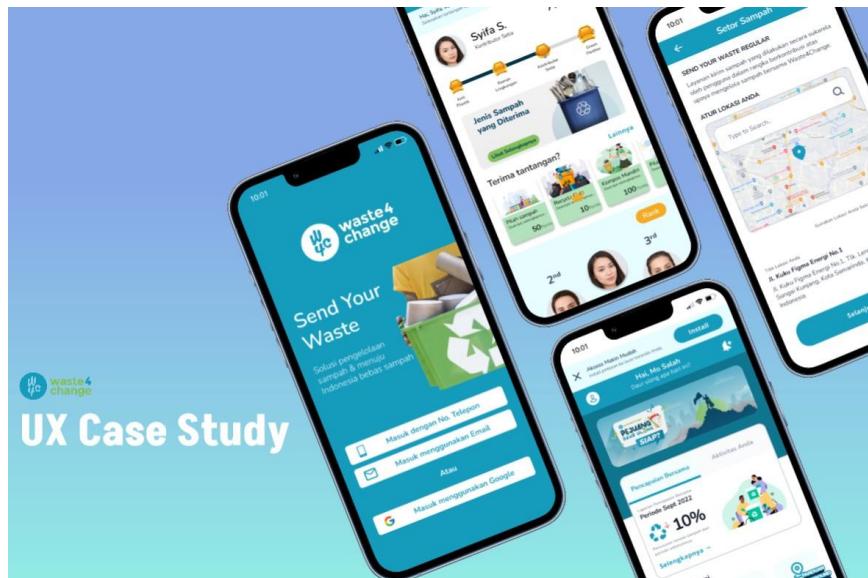
		Pada akhir diberikan tugas membuat UI style guide-atom dan UI Design yang dilakukan secara berkelompok.
5/ 12 – 16 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Self-learning</i> materi practice UI Design. • Post test week dan pre-test • Live session 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan assignment • Memahami secara baik mengenai UI Design. • Live session memaparkan materi UI dan sesi tanya jawab. Pada akhir diberikan tugas practice UI Design yang dilakukan secara berkelompok.
6/ 19 – 23 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Self-learning</i> materi <i>Prototype</i> dan <i>User Research</i> • Post test week dan pre-test • Live session 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan assignment • Memahami secara baik mengenai <i>Prototype</i> dan <i>User Research</i> • Live session memaparkan materi <i>Prototype</i> dan <i>User Research</i>. Sesi tanya jawab dan diakhiri diberikan tugas <i>Prototype</i> yang dilakukan secara berkelompok.
7/ 26 – 30 September 2022	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Self-learning</i> materi <i>User Research</i> • Post test week dan pre-test • Live session 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan assignment • Memahami secara baik mengenai <i>User Research</i> • Live session memaparkan materi <i>User Research</i>. Sesi tanya jawab dan diakhiri diberikan tugas membuat dokumen Stimulus User Research & Record Data sebagai bahan persiapan untuk melakukan User Research dengan menggunakan aplikasi Google Spreadsheet & Google Docs.
8/ 03 – 07 Oktober 2022	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Self-learning</i> • Mengerjakan project akhir • Live session 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan assignment • Live session memaparkan materi <i>UX Case study</i> Sesi tanya jawab dan diakhiri diberikan tugas <i>UX Case study</i> yang merupakan tugas individu dimana berisikan alur proses kerja dan di upload pada

		platform Medium
9/ 10 – 14 Oktober 2022	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Self-learning</i> • Mengerjakan project akhir • Live session 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan assignment • Mengetahui tahapan pertama dalam <i>me-redesign</i> • Live session minggu ini diadakan sesi tanya jawab dan diakhir diberikan untuk melakukan proses Empathize (Design Thinking) yang sesuai dengan kebutuhan/target pengguna yang ingin dicapai.
10/ 17 – 21 Oktober 2022	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Self-learning</i> • Mengerjakan project akhir • Live session 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan assignment • Mengetahui cara menghadapi user dan melakukan wawancara untuk mendapatkan <i>feedback</i>. • Live session minggu ini diadakan sesi tanya jawab dan diakhir diberikan untuk mempraktikkan proses <i>Define & Ideate</i> dari hasil <i>In Depth Interview</i>.
11/ 24 – 28 Oktober 2022	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Self-learning</i> • Mengerjakan project akhir • Live session 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan assignment • Mengetahui alur <i>Define & Ideate</i> yang dimana ada beberapa yang harus diperhatikan seperti: <i>list pain point, how-might we, solution idea, prioritization idea</i> • Live session minggu ini diadakan sesi tanya jawab dan diakhir diberikan membuat <i>User Flow</i> dan <i>Wireframe</i> sesuai dengan hasil <i>Define dan Ideate</i> yang telah dilakukan. Tugas ini dilakukan secara berkelompok.
12/ 31 Oktober – 04 November 2022	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Self-learning</i> • Mengerjakan project akhir • Live session 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan assignment • Mengetahui alur cara pembuatan <i>User Flow</i> dan <i>Wireframe</i> sesuai dengan hasil <i>Define dan Ideate</i>. • Live session minggu ini diadakan sesi tanya jawab dan diakhir diberikan membuat UI Style Guide – Atom dan UI

		Design. Tugas ini dilakukan secara berkelompok.
13/ 07 – 11 November 2022	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Self-learning</i> ● Mengerjakan project akhir ● Live session 	<ul style="list-style-type: none"> ● Menyelesaikan assignment ● Mengetahui alur UI Style Guide – Atom dan UI Design dengan mudah karena terdapat trik yang diberikan oleh mentor. ● Live session minggu ini diadakan sesi tanya jawab dan diakhiri diberikan melanjutkan pembuatan UI Design sesuai dengan User Flow yang telah dibuat. Tugas ini dilakukan secara berkelompok.
14/ 14 – 18 November 2022	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Self-learning</i> ● Mengerjakan project akhir ● Live session 	<ul style="list-style-type: none"> ● Menyelesaikan assignment ● Mengetahui alur UI Style Guide – Atom dan UI Design dengan mudah karena terdapat trik yang diberikan oleh mentor. ● Live session minggu ini diadakan sesi tanya jawab dan diakhiri diberikan membuat Prototype dari UI Design yang dibuat dan sesuai dengan User Flow. Kemudian lakukan dokumen persiapan User Research, yaitu Stimulus User Research & Record Data. Tugas ini dilakukan secara berkelompok
15/ 21 – 25 November 2022	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Self-learning</i> ● Mengerjakan project akhir ● Live session 	<ul style="list-style-type: none"> ● Menyelesaikan assignment ● Mengetahui alur cara membuat <i>Prototype</i> dengan baik. ● Membuat pertanyaan untuk user yang akan diwawancara ● Live session minggu ini diadakan sesi tanya jawab dan diakhiri diberikan membuat untuk membuat UX Case Study sesuai dengan alur proses kerja dan membuat Slide Deck yang akan dipresentasikan kepada Challenge Partner. Tugas ini dilakukan secara

		berkelompok.
16/ 28 November – 02 Desember 2022	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Self-learning</i> ● Mengerjakan project akhir ● Live session 	<ul style="list-style-type: none"> ● Menyelesaikan assignment. ● Mengetahui cara membuat UX case study yang benar. ● Membuat Slide Deck yang dimana berisikan point-point yang ingin disampaikan dan cara melakukan presentasi yang baik. ● Live session minggu ini diadakan sesi tanya jawab dan diakhiri diberikan membuat Video Recording Presentation yang dilakukan secara berkelompok melalui Zoom pribadi dengan ketentuan yang diberikan. Tugas ini dilakukan secara berkelompok.
17/ 05 – 09 December 2022	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Self-learning</i> ● Mengerjakan project akhir ● Live session ● Webinar Portfolio Management. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Menyelesaikan assignment. ● Mengetahui cara berwawancara dengan user dan mendapatkan hasil yang ingin dicapai. ● Live session minggu ini diadakan sesi tanya jawab dan prestasi yang dimana akan diberikan feedback oleh mentor. ● Bermanfaat untuk dapat menyusun portofolio secara efektif ● Terdapat beberapa poin yang penting dalam membuat portofolio.
18/ 12 – 16 December 2022	<ul style="list-style-type: none"> ● Final review 	<ul style="list-style-type: none"> ● Final review ini merupakan pemaparan nilai selama 5 bulan ini.

Lampiran C. Dokumen Teknik



Link Publikasi Medium *challenge project* akhir

<https://bit.ly/casestudynabillah>

Link Slide deck *challenge project* akhir :

<https://bit.ly/slidedeckkelompok70>

Link Prototyping *challenge project* akhir :

<https://bit.ly/Prototypingkelompok70>

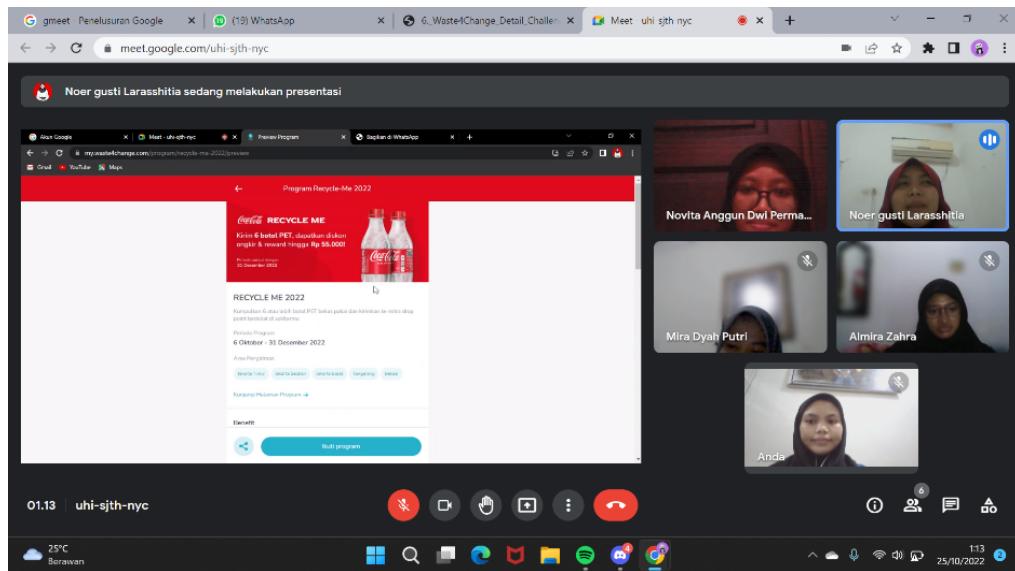
Dokumentasi pendukung :

A screenshot of a Zoom video conference. On the right, four participants are visible in their video feeds: Emir Khartama, Kabilian Salsabila, Almira Zahra, and Miru Dulyati Putri. On the left, a presentation slide is displayed. The slide contains three tables: 'PORTFOLIO & CAREER PDP', 'WEBINAR CV PREPARATION', and 'FINAL SCORE'. The 'FINAL SCORE' table is highlighted in yellow and shows the following data:

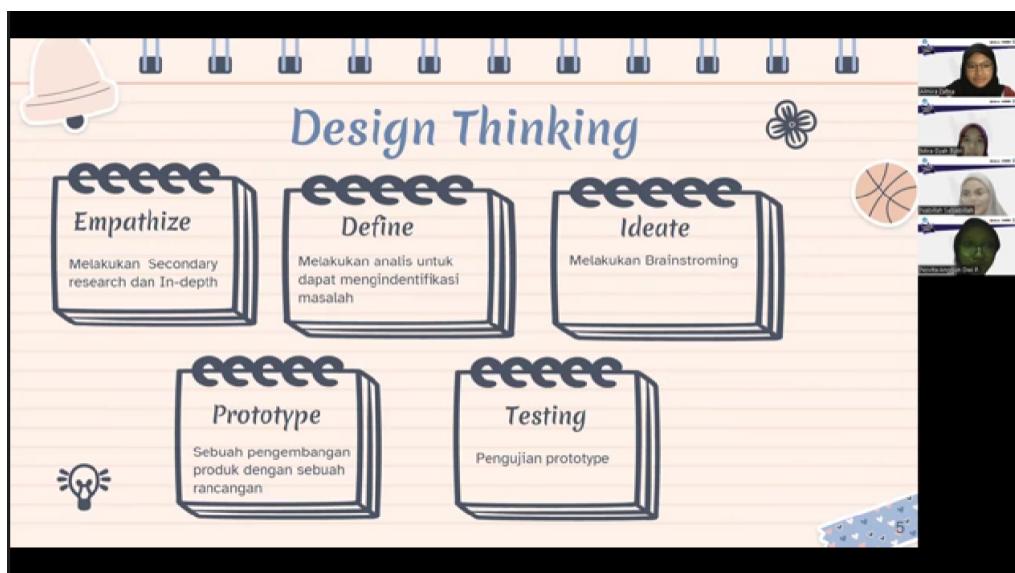
Kompetensi	Porsi (%)	Nilai (%)	Rata-Rtg	Score	Nilai Total (%)	Total Score
Self-Assessment	15%	100%	100	100	24.25	9764
Team Project	85%	100%	100	100	100.00	100.00
Final Score				86.28		

The date '13 December 2022' is visible at the bottom right of the slide.

Penjelasan materi live session



Stimulus User Research



Presentasi Pitch deck

Recording **LIVE** on Custom Live Streaming Service You are viewing Facilitator - Heri Hermawan's screen View Options ▾

Teknis Pendukung Kualitas CV

- 1. Desain umum CV
- 2. Adanya typo atau kesalahan penulisan
- 3. Penggunaan font yang terlalu bervariasi
- 4. Penggunaan warna yang tidak tepat
- 5. Kualitas gambar yang pecah
- 6. Tulisan yang tidak terbaca karena terlalu kecil
- 7. CV dalam bentuk word (bukan PDF) sehingga tulisan bergeser

Facilitator - Heri Hermawan

SKILVUL | Program Kampus Merdeka

Unmute Stop Video Participants Chat Share Screen Record Reactions Leave

Mengikuti webinar persiapan karir

Foto Anggota Kelompok 70 - U... ▾

⚠ 81% penyimpanan digunakan Anda dapat mengosongkan ruang penyimpanan atau mendapatkan penyimpanan ekstra untuk Drive, Gmail, dan Google Foto.

Pelajari lebih lanjut Beli pe

File Nar

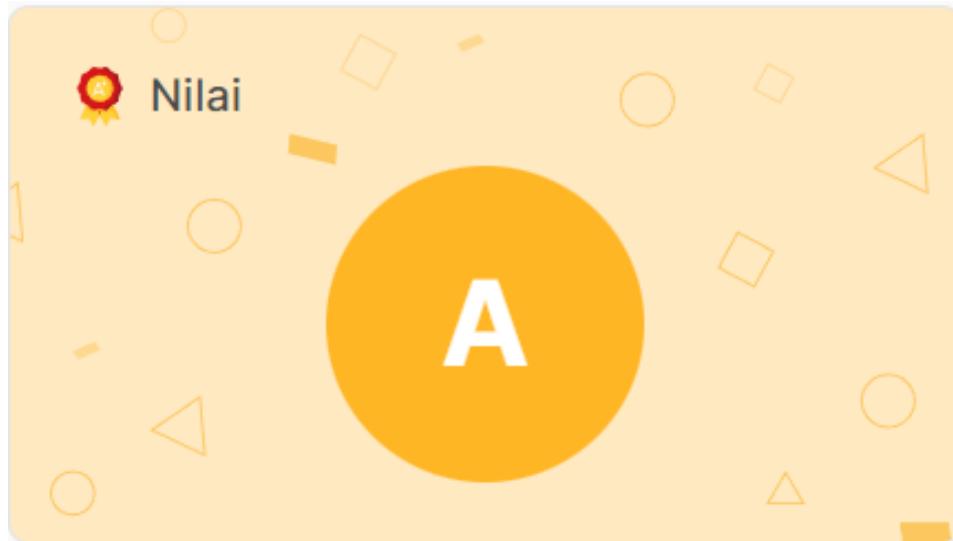
WhatsApp Image 2022-03-15 at 11.32.01

Nabilah Salsabilla.jpeg

Mira Dyah Putri.jpg

Almira Zahra.jpeg

Anggota kelompok 70 kelas 12



Mendapatkan Nilai A dari hasil Skilpoint

Mendapatkan Sertifikat Completion with Honor