

LAPORAN AKHIR
MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
Perancangan UI/UX Situs Website Enseval Bootcamp Dengan
Metode Design Thinking
Di PT. Enseval Putera Megatading, Tbk

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan
Program MSIB MBKM

Oleh:

Nanda Raditya / 20190803089



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS ESA UNGGUL
JAKARTA
2022

LEMBAR PENGESAHAN
Perancangan UI/UX Situs Website Enseval Bootcamp Dengan Metode
Design Thinking
Di PT. Enseval Putera Megatading, Tbk

Oleh:
Nanda Raditya / 20190803089

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

Jakarta, 9 Januari 2023

Pembimbing Magang atau Studi Independen



Anik Hanifatul Azizah, S.Kom., M.IM.

NIP:

LEMBAR PENGESAHAN
Perancangan UI/UX Situs Website Enseval Bootcamp Dengan Metode
Design Thinking
Di PT. Enseval Putera Megatading, Tbk

Oleh:
Nanda Raditya / 20190803089

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

Jakarta, 9 Januari 2023
UI/UX Designer Officer



Alvin Wijaya Setiawan, S.Kom., M.M.

NIP: 180600450

ABSTRAKSI

Enseval Bootcamp merupakan salah satu program magang bersertifikasi yang ada pada PT. Enseval Putera Megatrading, Tbk. Mengandalkan platform berbasis website, PT. Enseval berupaya untuk memberikan pengalaman terbaik untuk para mahasiswa dalam mengikuti program magang bootcamp. Untuk memberikan pengalaman yang terbaik dalam kegiatan magang, PT. Enseval Putera Megatrading, Tbk membangun situs website bernama Enseval Bootcamp. Website Enseval Bootcamp akan digunakan oleh Mentee dalam membuat laporan harian (Logbook) dan akan digunakan oleh Mentor untuk melakukan penilaian. Pada proses pengembangan web Enseval Bootcamp peran penulis adalah sebagai UI/UX Designer, metode *Design Thinking* digunakan dalam perancangan UI/UX situs Enseval Bootcamp.

Metode *Design Thinking* merupakan proses iterasi pembuatan desain solusi yang menyelesaikan masalah. Terdapat beberapa tahapan yang ada dalam metode *Design Thinking* yang telah dilakukan dalam perancangan situs web Enseval Bootcamp diantaranya adalah *emphatize, define, ideate, prototype, dan test*. Pada tahap *emphatize* dilakukan pencarian permasalahan dan kebutuhan pengguna dengan melakukan diskusi bersama Project Manager dan Mentor UI/UX. Pada tahap *define* penulis melakukan pemahaman atas permasalahan dan kebutuhan calon pengguna. Penulis mendefinisikan masalah yang ada untuk menemukan solusi dari masalah tersebut. Pada tahap *ideate* penulis mencari solusi sebanyak mungkin dengan melakukan brainstorming bersama dengan Mentor UI/UX. Pada tahap *prototype* penulis membuat hasil solusi pada tahap sebelumnya menjadi sebuah desain *high-fidelity*. Pada tahap testing penulis melakukan pengujian prototype yang sudah dibuat kepada calon user secara langsung sehingga diketahui hasil perancangan dan pembuatan solusi yang sudah dibuat apakah mampu menyelesaikan masalah dan telah memenuhi kebutuhan pengguna atau belum. Hasil dari perancangan project ini adalah berupa *prototype website* yang telah dirancang dan disesuaikan dengan masalah dan kebutuhan yang ada. Penggunaan metode *Design Thinking* dalam perancangan situs web Enseval Bootcamp dapat memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan permasalahan yang ada.

Kata kunci : *Logbook, Design Thinking, User Interface, User Experience*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas limpah rahmat dan karunianya sehingga laporan magang yang berjudul “Perancangan UI/UX Situs Website Enseval Bootcamp Dengan Metode Design Thinking” di PT. Enseval Putera Megatrading, Tbk terselesaikan dengan baik.

Laporan Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh nilai mata kuliah magang di Fakultas Ilmu Komputer UNIVERSITAS ESA UNGGUL, Jakarta. Program MSIB ini juga merupakan sarana bagi mahasiswa untuk mengenal bagaimana bekerja secara langsung di dunia industry. Selama proses MSIB yang berlangsung kurang lebih 5 bulan, penulis mendapatkan banyak ilmu dan ide-ide baru dalam mengembangkan sebuah UI/UX Design.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa usaha yang dilakukan untuk membuat laporan ini dapat terlaksana atas izin Allah SWT, bimbingan serta dukungan secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Melalui kesempatan ini pula, saya sebagai penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Terimakasih kepada Orang Tua yang sudah memberikan dukungan berupa moral dan material. Sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan dengan baik.
2. Bapak Dr. Ir. Arief Kusuma Among Praja, MBA, IPU, selaku rector Universitas Esa Unggul.
3. Ibu Dr. Vitri Tundjungsari, ST, M.Sc. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul.
4. Ibu Dr. Nenden Siti Fatonah, S.Si, M.Kom. selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul.
5. Ibu Anik Hanifatul Azizah, S.Kom., M.IM. selaku Ka. Prodi Sistem Informasi Universitas Esa Unggul.
6. Ibu Yunita Fauzia Achmad, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis hampir 4 (empat) tahun berkuliah di Universitas Esa Unggul.

7. Kepada Alvin Wijaya Setiawan, S.Kom., M.M. selaku mentor divisi IT tim UI/UX yang telah membimbing saya selama mengikuti program MSIB di PT. Enseval Putera Megatrading, Tbk.
8. Kepada Ambrita Muhammad Raintung, S.Psi. dan Yohanes Baptista, S.Psi. selaku mentor divisi HRD tim People Development yang telah membimbing saya selama mengikuti program MSIB di PT. Enseval Putera Megatrading, Tbk.
9. Kepada teman saya khususnya Noval Thaher dan Mohamad Rifky Rachmadillah yang telah bersedia mendengar cerita mengenai MSIB dan penyusunan laporan.
10. Semua pihak yang penulis sayang dan banggakan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu terimakasih atas dorongan serta support kalian selama ini

Jakarta, 9 Januari 2023



Nanda Raditya
(20190803089)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAKSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Lingkup	1
1.3 Tujuan.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	3
2.1 Struktur Organisasi.....	3
2.2 Lingkup Pekerjaan.....	3
2.3 Deskripsi Pekerjaan.....	4
2.4 Jadwal Kerja.....	5
BAB III PERANCANGAN WEBSITE ENSEVAL BOOTCAMP	6
3.1 Persoalan Perancangan Project.....	6
3.2 Proses Pelaksanaan Project	6
3.2.1 Tahap Emphatize	6
3.2.2 Tahap Define.....	7
3.2.3 Tahap Ideate.....	7
3.2.4 Tahap Prototype	7
3.2.5 Tahap Testing.....	8
3.3 Hasil Pelaksanaan Project	8
3.3.1 <i>User Flow</i>	8
3.3.2 Desain <i>High-Fidelity</i>	9
3.3.3 Testing.....	26
BAB IV PENUTUP	31
4.1 Kesimpulan.....	31
4.2 Saran.....	31
REFERENSI	xii

LAMPIRAN A.....	xiii
LAMPIRAN B.....	xvii
LAMPIRAN C.....	xxi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi EPM	3
Gambar 3. 1 User Flow	8
Gambar 3. 2 Desain Halaman Registration.....	9
Gambar 3. 3 Desain Halaman Login.....	10
Gambar 3. 4 Desain Halaman Home Mentee	10
Gambar 3. 5 Desain Halaman Logbook Mentee.....	11
Gambar 3. 6 Desain Halaman Logbook Detail Mentee	12
Gambar 3. 7 Desain Halaman Scoring.....	13
Gambar 3. 8 Desain Halaman Detail Scoring.....	14
Gambar 3. 9 Detail Halaman Assignment Mentee	15
Gambar 3. 10 Desain Halaman Detail Assignment Mentee	15
Gambar 3. 11 Desain Halaman Profile Mentee	16
Gambar 3. 12 Desain Halaman Your Mentor	16
Gambar 3. 13 Desain Halaman Home Mentor.....	17
Gambar 3. 14 Desain Halaman Logbook Mentor.....	18
Gambar 3. 15 Desain Halaman Detail Logbook Mentor	18
Gambar 3. 16 Desain Halaman Evaluation.....	19
Gambar 3. 17 Desain Halaman Form Evaluation Bi-Monthly	20
Gambar 3. 18 Desain Halaman Batch Evaluation	21
Gambar 3. 19 Desain Halaman Assignment Mentor	22
Gambar 3. 20 Desain Halaman Add New Assignment.....	22
Gambar 3. 21 Desain Halaman Detail Assignment	23
Gambar 3. 22 Desain Halaman Assignment Grading.....	24
Gambar 3. 23 Desain Halaman Mentee List.....	24
Gambar 3. 24 Desain Halaman Mentee Invitation.....	25
Gambar 3. 25 Desain Halaman Assign to Another Mentor	25
Gambar 3. 26 Desain Halaman Profile Detail Mentee	26

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Usability Testing Mentee.....	28
Tabel 3. 2 Usability Testing Mentor.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A. TOR.....	xiii
LAMPIRAN B. Log Activity	xvii
LAMPIRAN C. Dokumen Teknik.....	xxi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan internet membawa pengaruh dalam setiap kegiatan dan aktivitas sehari-hari. Salah satu kegiatan yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan internet adalah, kegiatan pelaporan harian. Pemanfaatan teknologi dan internet dalam kegiatan pelaporan harian menghadirkan metode logbook. Logbook adalah sebagai catatan atau bisa disebut rekaman setiap kegiatan yang dilakukan dalam ruang lingkup pekerjaan, sehingga bisa dijadikan pertanggung jawaban bila suatu/saat diperlukan untuk melihat apa saja kegiatan yang pernah terjadi sebelumnya. Oleh karena itu, PT.Enseval Putera Megatrading, Tbk ingin membuat web mengenai logbook harian mentee untuk memudahkan mentor dalam memasukan data hasil dari kegiatan mentee selama mengikuti program Enseval Bootcamp.

Enseval Bootcamp merupakan salah satu program magang bersertifikasi yang ada pada PT. Enseval. Mengandalkan platform berbasis website, PT. Enseval berupaya untuk memberikan pengalaman terbaik untuk para mahasiswa dalam mengikuti program bootcamp. Berdasarkan keterangan Project Manager Enseval Bootcamp, perancangan desain dilakukan untuk menghasilkan sebuah website yang nyaman dan mudah digunakan oleh pengguna (user friendly) dan dapat memudahkan Mentee dan Mentor dalam menjalankan kegiatan magang. Scope perancangan UI/UX situs Enseval Bootcamp adalah tampilan, fungsionalitas dan target audience.

User Interface dan User Experience merupakan dua komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses desain suatu produk. User Interface atau antarmuka adalah apa yang terlihat dalam pengoperasian suatu program, sedangkan User Experience adalah apa yang dirasakan oleh pengguna saat mengoperasikan program (ABDUL NASER et al., 2018). Pengalaman pengguna ditentukan oleh seberapa mudah atau sulitnya saat berinteraksi dengan elemen antarmuka yang telah dibuat oleh desainer UI.

1.2 Lingkup

Adapun lingkup project yang menjadi obyek pada program MSIB ini adalah sebagai berikut :

1. Rancangan *user interface* berbasis website
2. Membuat *user flow* untuk website Enseval Bootcamp

3. Membuat dan merancang *prototype* website untuk *usability testing*

1.3 Tujuan

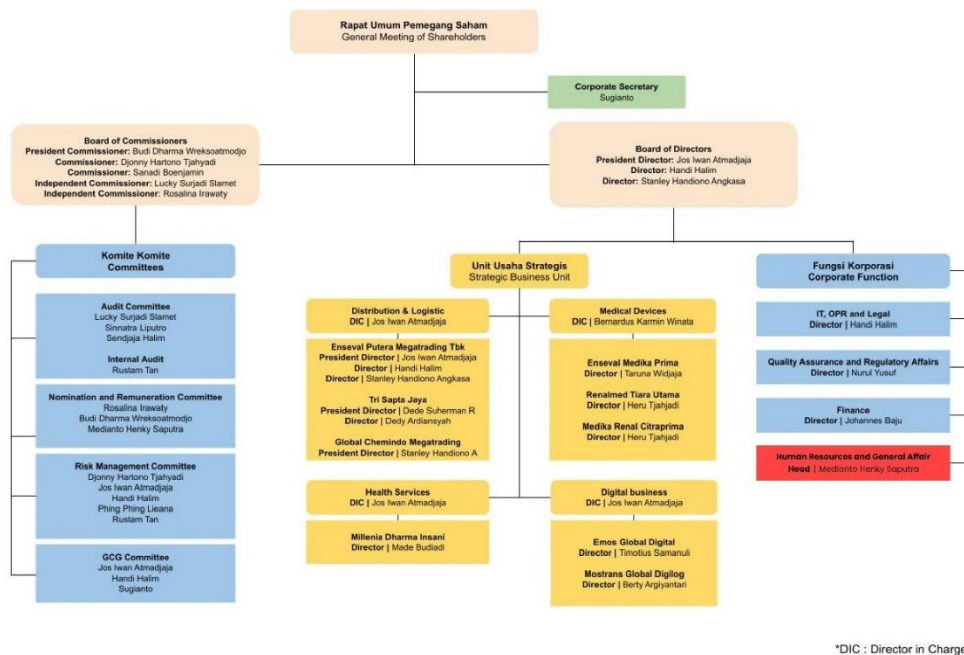
Tujuan dari kegiatan magang ini adalah merancang UI/UX website “Enseval Bootcamp” dengan menggunakan Adobe XD dan juga memudahkan Mentee dalam membuat laporan dan memudahkan Mentor dalam melakukan penilaian.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah suatu susunan komponen-komponen atau unit-unit kerja dalam sebuah organisasi. Struktur organisasi menunjukkan bahwa adanya pembagian kerja dan bagaimana fungsi atau kegiatankegiatan berbeda yang dikoordinasikan. Dan selain itu struktur organisasi juga menunjukkan mengenai spesialisasi-spesialisasi dari pekerjaan, saluran perintah maupun penyampaian laporan. Divisi yang dijalankan oleh penulis adalah divisi Human Resource and General Affair sebagai UI/UX Designer di tim training. Dibawah ini merupakan Struktur Organisasi PT.Enseval Putera Megatrading, Tbk



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi EPM

2.2 Lingkup Pekerjaan

Lingkup pekerjaan tim training divisi HRD adalah memberikan pelatihan kepada seluruh karyawan EPM secara digital melalui modul-modul yang disediakan pada website. Dan untuk meningkatkan pengalaman mahasiswa magang IT di EPM, tim training juga ingin membentuk sebuah website bernama Enseval Bootcamp, website ini akan digunakan oleh Mentee dan Mentor untuk membuat laporan harian dan melakukan penilaian. Lingkup

pekerjaan project yang dijalankan oleh penulis pada saat melaksanakan program magang MSIB adalah membuat design website Enseval Bootcamp yang dibutuhkan oleh tim training.

2.3 Deskripsi Pekerjaan

Tahapan manajemen project yang berjalan untuk melakukan perancangan UI/UX website Enseval Bootcamp adalah sebagai berikut:

1. Inisialisasi Project

Inisialisasi project merupakan tahapan pertama dalam penggarapan project website Enseval Bootcamp. Pada tahap ini dilakukan proses identifikasi pada project berdasarkan kebutuhan dan rencana pengerjaannya. Sejumlah peran terbagi untuk menangani setiap kebutuhan dan pengerjaan project website Enseval Bootcamp diantaranya adalah sebagai berikut.

- Project Manager, bertanggung jawab untuk memimpin pelaksanaan project, memberi arahan kepada tim, dan melakukan evaluasi serta penilaian hasil dari pengembangan project.
- UI/UX Designer, bertanggung jawab untuk membuat design website dan prototype serta melakukan pengujian prototype kepada calon pengguna untuk mendapatkan feedback.
- Web Developer, bertanggung jawab atas implementasi dan eksekusi rancangan website Enseval Bootcamp dalam bentuk kode program.

2. Pendefinisian Project

Situs website Enseval Bootcamp merupakan situs yang menyediakan sistem penilaian dan pelaporan Mentee dengan Mentor. Perancangan UI/UX website Enseval Bootcamp dilakukan untuk memberikan pengalaman yang terbaik kepada pengguna saat menggunakannya. Scope pengerjaan Project untuk perancangan UI/UX situs web Enseval Bootcamp diantaranya, tampilan, fungsionalitas dan target user.

3. Pelaksanaan Project

Pengerjaan perancangan UI/UX website Enseval Bootcamp dilakukan sesuai dengan metode yang digunakan yaitu Design Thinking. Pengerjaan perancangan UI/UX Design dilakukan menggunakan tools-tools sebagai berikut:

a. Adobe XD

Adobe XD merupakan *tools* yang digunakan selama kegiatan magang untuk merancang dan membuat desain website.

b. Whimsical

Whimsical merupakan *tools* yang digunakan selama kegiatan magang untuk merancang *User Flow*.

Metode *Design Thinking* memiliki beberapa tahapan, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap pertama pengerjaan UI/UX situs Enseval Bootcamp yaitu dengan melakukan *emphatize*, pada tahap *emphatize* dilakukan pencarian permasalahan dan kebutuhan pengguna dengan melakukan diskusi bersama Project Manager. Melalui diskusi tersebut, penulis mendapatkan permasalahan yang dihadapi oleh para Mentor IT. Permasalahan yang di dapatkan pada tahap *emphatize* ini akan digunakan pada tahap berikutnya untuk mendapatkan solusi.

Pada tahap *define* penulis melakukan pemahaman atas permasalahan dan kebutuhan calon pengguna. Penulis mendefinisikan masalah yang ada untuk menemukan solusi dari masalah tersebut.

Pada tahap *ideate* penulis mencari solusi sebanyak mungkin dengan melakukan brainstorming bersama dengan Mentor UI/UX.

Pada tahap *prototype* penulis membuat hasil solusi pada tahap sebelumnya menjadi sebuah desain *high-fidelity*. Desain *high-fidelity* akan dijadikan prototype yang akan digunakan untuk kebutuhan testing kepada calon user.

Pada tahap testing penulis melakukan pengujian prototype yang sudah dibuat kepada calon user secara langsung. Skenario *Usability Testing* telah disiapkan oleh penulis berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada tahap pencarian masalah dan kebutuhan.

2.4 Jadwal Kerja

Waktu pelaksanaan kegiatan magang dimulai pada tanggal 18 Agustus 2022 – 31 Desember 2022. Metode pelaksanaan kegiatan MSIB yang dijalankan adalah offline, Senin sampai dengan Jum'at penulis mengikuti kegiatan magang secara langsung dikantor EPM.

BAB III

PERANCANGAN WEBSITE ENSEVAL BOOTCAMP

3.1 Persoalan Perancangan Project

Persoalan atau masalah yang ada sehingga dilakukannya perancangan website Enseval Bootcamp adalah karena Mentor IT kesulitan ketika harus melakukan briefing dipagi hari untuk memberikan laporan harian bersama Mentee karena cukup memakan waktu dan penilaian yang dilakukan masih manual.

3.2 Proses Pelaksanaan Project

Proses pelaksanaan project dilakukan dengan menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* merupakan proses iterasi pembuatan desain solusi yang menyelesaikan masalah. Tahapan yang ada pada *Design Thinking*, yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Testing*.

3.2.1 Tahap Emphatize

Tahapan *emphatize* bertujuan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan dalam perancangan situs web Enseval Bootcamp. Pada tahap ini penulis yang berperan sebagai UI/UX Designer membangun pemahaman bersama dengan Project Manager dan Mentor UI/UX. Project Manager menjelaskan mengenai tujuan perancangan UI/UX situs web Enseval Bootcamp, tujuan dari perancangan situs ini adalah untuk menghasilkan sebuah website yang *user friendly* dan dapat meringankan pekerjaan Mentor dalam menangani laporan dan penilaian untuk Mentee.

Pada tahap *emphatize* penulis melakukan diskusi dengan Project Manager dan Mentor UI/UX. Adapun masalah yang ditemukan pada hasil diskusi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- Mentor kesulitan ketika harus melakukan briefing dipagi hari bersama dengan mahasiswa magang karena cukup memakan waktu
- Laporan harian (Daily Logbook) antara mahasiswa magang dan mentor masih manual menggunakan Microsoft Excel
- Penilaian untuk mahasiswa magang masih manual menggunakan Google Form
- Pemberian assignment kepada mahasiswa magang masih manual dengan melakukan briefing

3.2.2 Tahap Define

Dalam tahap define, hasil yang didapat dalam proses diskusi dengan Project Manager dan Mentor UI/UX akan didefinisikan secara detail agar dapat fokus pada inti permasalahannya. Hasil dari proses pendefinisian masalah adalah para mentor IT ingin disediakan sistem yang memudahkan mereka untuk melakukan pemantauan laporan harian mahasiswa magang dan sistem untuk melakukan penilaian kinerja dari mahasiswa magang yang mereka bimbing. Sehingga kemungkinan cara penyelesaiannya adalah dengan membuat situs web Enseval Bootcamp yang terdapat fitur Daily Logbook, Scoring, Evaluation, dan Assignment.

3.2.3 Tahap Ideate

Pada tahap ini dilakukan proses pengumpulan ide melalui brainstorming, proses brainstorming dilakukan bersama dengan Mentor UI/UX. Hasil yang didapatkan dalam pengumpulan ide melalui brainstorming adalah sebagai berikut:

- Fitur Daily Logbook
- Fitur Scoring
- Fitur Evaluation Bi-Monthly dan Batch
- E-Certificate
- Fitur Assignment
- Fitur Notifikasi
- Fitur "Assign to Another Mentor"
- Profile
- Fitur "Mentee Invitation"

3.2.4 Tahap Prototype

Proses perancangan UI/UX yang akan dilakukan dalam tahap ini yaitu membuat user flow, dan desain high-fidelity. Hasil dari tahap prototype ini akan digunakan untuk kebutuhan usability testing kepada calon pengguna untuk memvalidasi apakah desain yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum.

- a. *User Flow*

User Flow yang dirancang oleh penulis digunakan untuk menunjukkan alur yang akan dilalui oleh pengguna untuk mencapai tujuannya dalam menggunakan situ web Enseval Bootcamp.

b. Desain *High-Fidelity*

Perancangan desain *high-fidelity* dibuat berdasarkan hasil yang didapat dalam proses *emphasize* hingga proses *define*. Desain *high-fidelity* yang dirancang nantinya akan digunakan untuk menjadi *prototype* dan akan digunakan untuk *usability testing* kepada calon pengguna

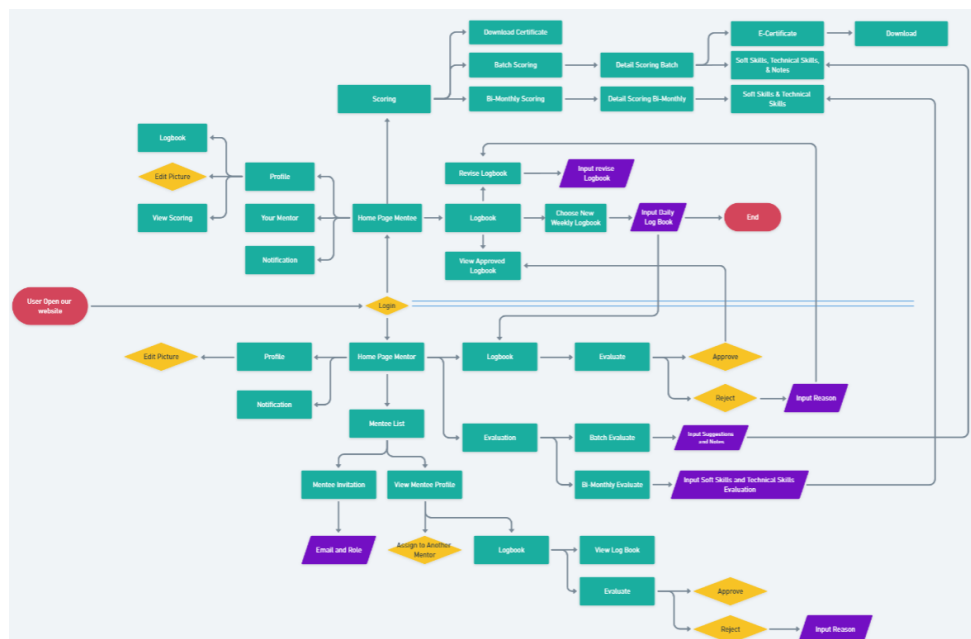
3.2.5 Tahap Testing

Tahapan pengujian ini dilakukan dengan menguji prototype untuk mendapatkan umpan balik dari calon user. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui hasil desain yang sudah dibuat, umpan balik dari calon user digunakan untuk mengetahui apakah desain yang dibuat dapat menyelesaikan masalah atau tidak.

3.3 Hasil Pelaksanaan Project

3.3.1 User Flow

User Flow dirancang untuk mendefinisikan alur yang akan dilalui oleh calon pengguna, sehingga dapat memudahkan designer website dalam membuat fungsionalitas yang akan ada didalam website. Adapun hasil dari *User Flow* yang telah dibuat adalah sebagai berikut :



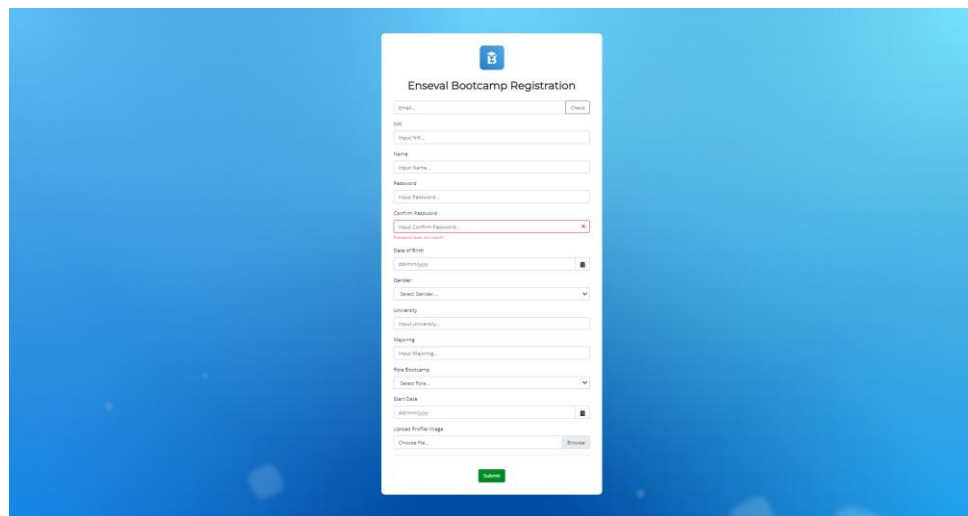
Gambar 3. 1 User Flow

3.3.2 Desain *High-Fidelity*

Perancangan desain *high-fidelity* dibuat berdasarkan hasil yang didapat dalam proses *emphasize* hingga proses *define*. Desain *high-fidelity* yang dirancang nantinya akan digunakan untuk menjadi *prototype* dan akan digunakan untuk *usability testing* kepada calon pengguna. Hasil dari proses perancangan desain *high-fidelity* adalah sebagai berikut:

Desain Halaman Register

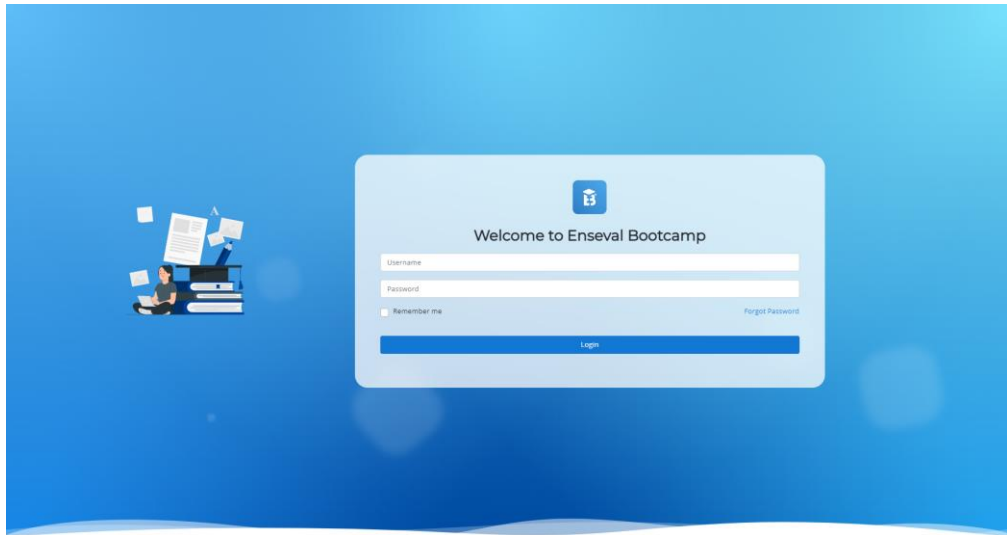
Pada halaman ini calon mentee yang sudah diinvite akan diminta untuk melakukan registrasi pembuatan akun Enseval Bootcamp. Penempatan elemen form telah disesuaikan seperti tampilan halaman *register* pada umumnya. Tujuannya agar pengguna dapat dengan cepat melakukan registrasi dan tidak perlu beradaptasi lagi terhadap tampilan halaman registrasi yang baru. Rancangan desain halaman *register* dapat dilihat pada Gambar 3.2 Desain Halaman *Registration*.

The image shows a digital registration form for 'Enseval Bootcamp'. The form is white with a thin border and is set against a blue gradient background. At the top of the form is a small blue square icon with a white 'B'. Below the icon is the title 'Enseval Bootcamp Registration'. The form contains several input fields: 'Email' with a 'Check' button, 'NIM', 'Name', 'Password', 'Confirm Password' (with a red border and a red 'x' icon), 'Date of Birth' with a calendar icon, 'Gender' with a dropdown arrow, 'University', 'Major', 'New Bootcamp' with a dropdown arrow, 'Start Date' with a calendar icon, and 'Upload Profile Image' with a 'Choose File' button and a 'Browse' button. A green 'Register' button is located at the bottom center of the form.

Gambar 3. 2 Desain Halaman *Registration*

Desain Halaman Login

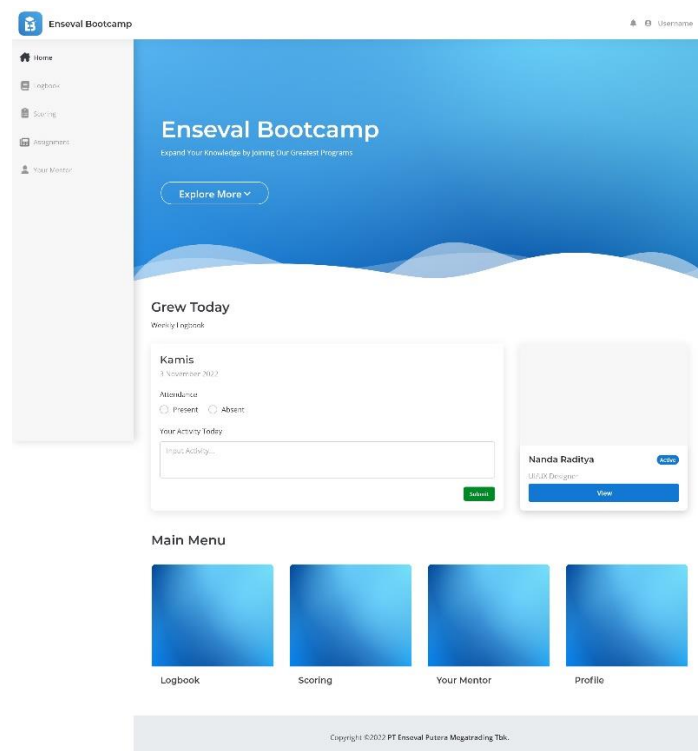
Pengguna yang sudah memiliki akun Enseval Bootcamp dapat menginputkan alamat *e-mail* dan *password* mereka untuk masuk ke dalam web Enseval Bootcamp. Penempatan tiap elemen input juga telah disesuaikan mengikuti desain halaman login pada umumnya. Tujuannya agar memudahkan user dalam menjalankan aktivitas mereka tanpa harus beradaptasi dengan desain login baru. Rancangan desain halaman *Login* dapat dilihat pada Gambar 3.3 Desain Halaman *Login*.



Gambar 3. 3 Desain Halaman *Login*

Desain Halaman Home Mentee

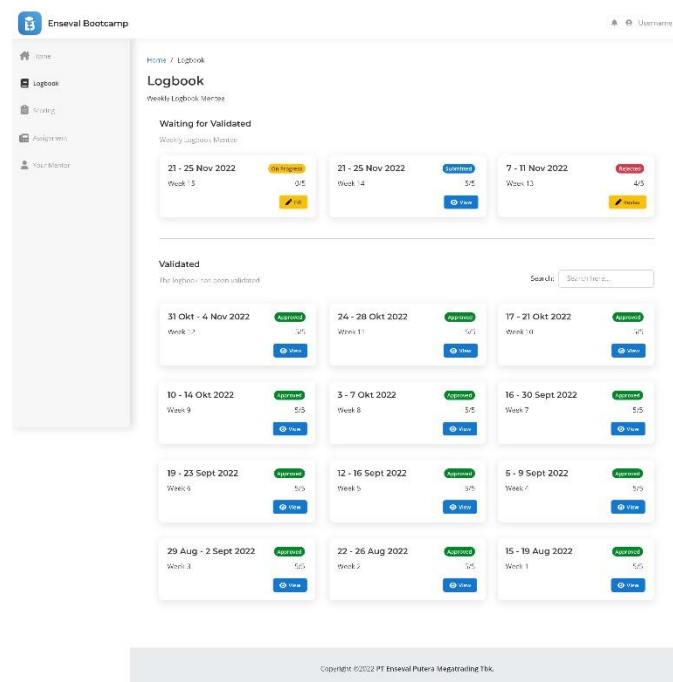
Pada halaman ini Mentee diberikan header dengan title Enseval Bootcamp dan brandingnya, lalu Mentee dapat melihat card logbook pada hari tersebut dan card profile milik Mentee, Lalu pada section row dibawahnya disediakan Main Menu yaitu menu-menu yang bisa dikunjungi oleh Mentee. Rancangan desain halaman *Home Mentee* dapat dilihat pada Gambar 3.4 Desain Halaman *Home Mentee*.



Gambar 3. 4 Desain Halaman *Home Mentee*

Desain Halaman Logbook Mentee

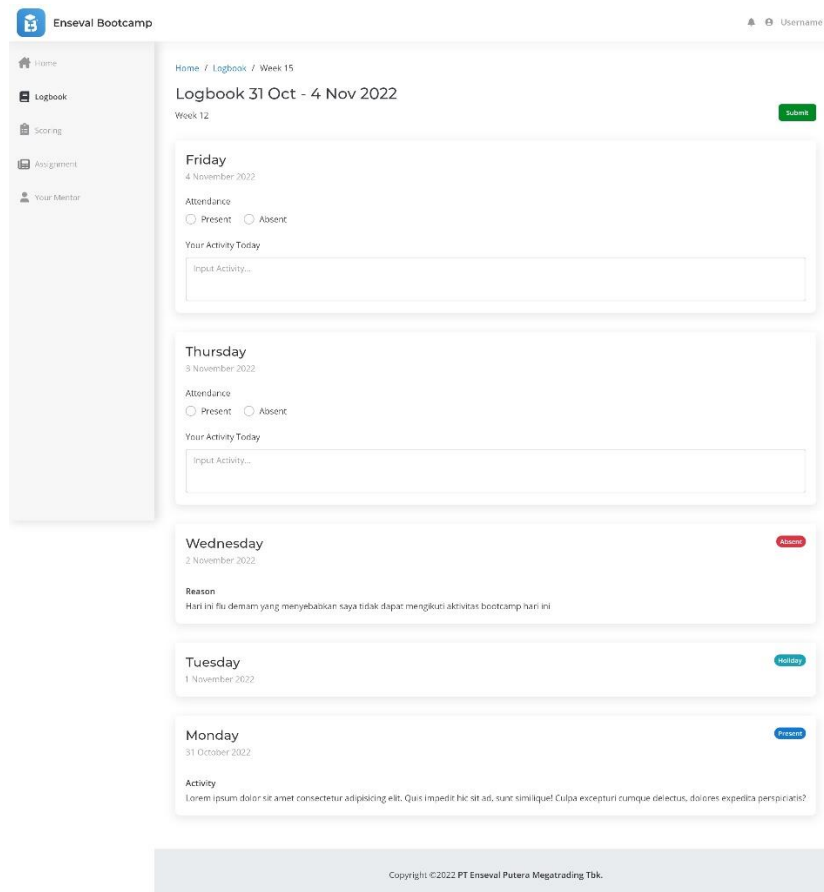
Pada halaman ini pengguna dapat melihat section row “Waiting for Validation” dan “Validated”, Pada section “Waiting for Validation” diberikan card untuk mengisi Logbook pada minggu terbaru, dan terdapat pula card minggu yang belum di Approve oleh Mentor dan card Weekly Logbook yang direject oleh Mentor. Sedangkan pada section “Validated” adalah berisikan card Weekly Logbook yang sudah di approve oleh Mentor. Rancangan desain halaman *Logbook Mentee* dapat dilihat pada Gambar 3.5 Desain Halaman *Logbook Mentee*.



Gambar 3. 5 Desain Halaman *Logbook Mentee*

Desain Halaman Logbook Detail Mentee

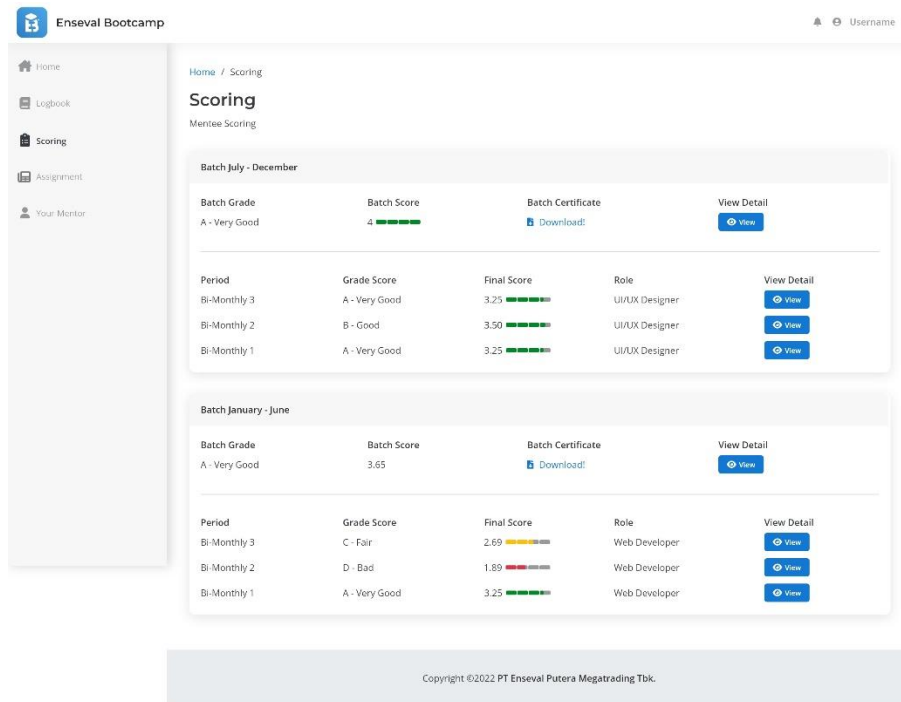
Pada halaman ini pengguna dapat melihat card harian Logbook, card ini di filter berdasarkan hari terbaru, jadi hari terbaru akan tampil paling atas. Di dalam card akan terdapat sebuah radio button untuk memilih “*present*” atau “*absent*”, lalu diberikan sebuah text area untuk pengguna menginputkan activity hariannya. Rancangan desain halaman *Logbook Detail Mentee* dapat dilihat pada Gambar 3.6 Desain Halaman *Logbook Detail Mentee*.



Gambar 3. 6 Desain Halaman *Logbook Detail Mentee*

Desain Halaman Scoring

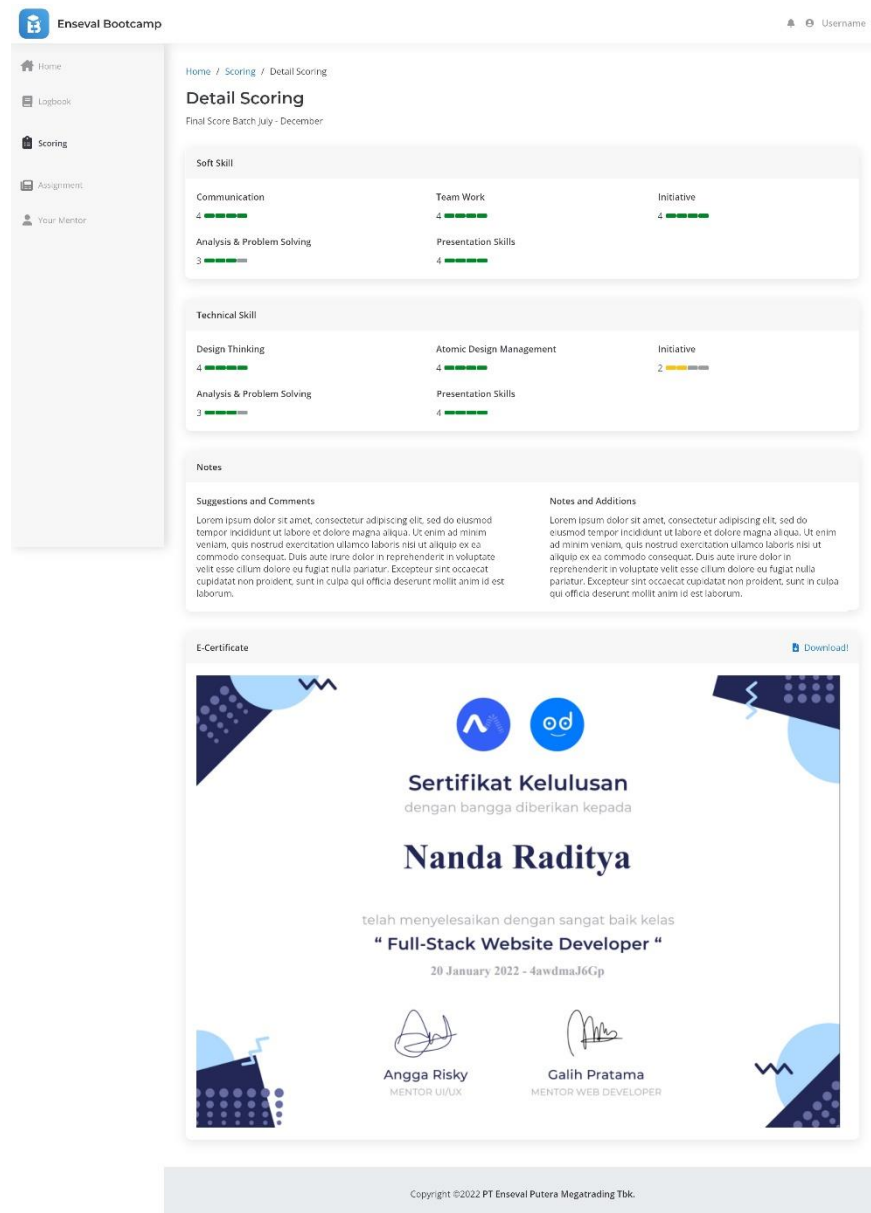
Pada halaman ini ditampilkan tabel yang berisikan periode, grade score, final score, role mentee, certificate dan button untuk view detail. Mentee dapat melihat penilaian yang diberikan oleh Mentor melalui halaman ini. Rancangan desain halaman *Scoring* dapat dilihat pada Gambar 3.7 Desain Halaman *Scoring*.



Gambar 3. 7 Desain Halaman *Scoring*

Desain Halaman Detail Scoring

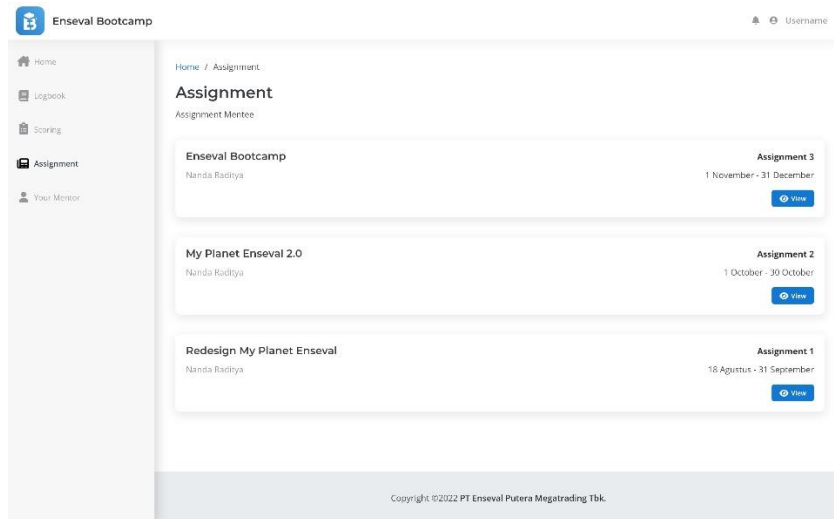
Pada halaman *detail scoring* diberikan card untuk hasil penilaian soft skill dan technical skill dan juga card untuk notes dan e-certificate. Rancangan desain halaman *Detail Scoring* dapat dilihat pada Gambar 3.8 Desain Halaman *Detail Scoring*.



Gambar 3. 8 Desain Halaman *Detail Scoring*

Desain Halaman *Assignment Mentee*

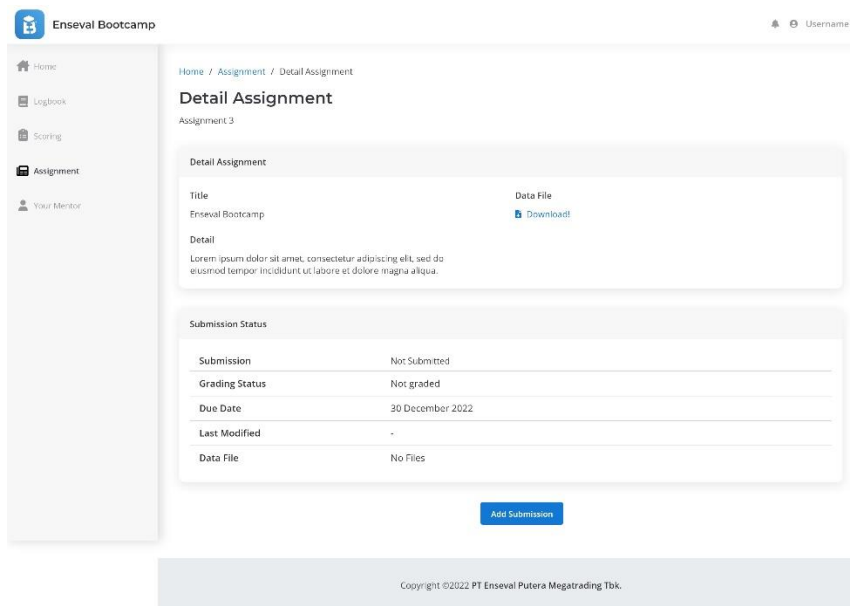
Pada halaman *Assignment Mentee* diberikan list card untuk menampilkan masing-masing assignment yang berbeda. Didalam card terdapat judul, nama mentee, urutan assignment, periode deadline assignment, dan button view untuk melihat detail dari assignment tersebut. Rancangan desain halaman *Assignment Mentee* dapat dilihat pada Gambar 3.9 Desain Halaman *Assignment Mentee*.



Gambar 3. 9 Detail Halaman *Assignment Mentee*

Desain Halaman Detail Assignment Mentee

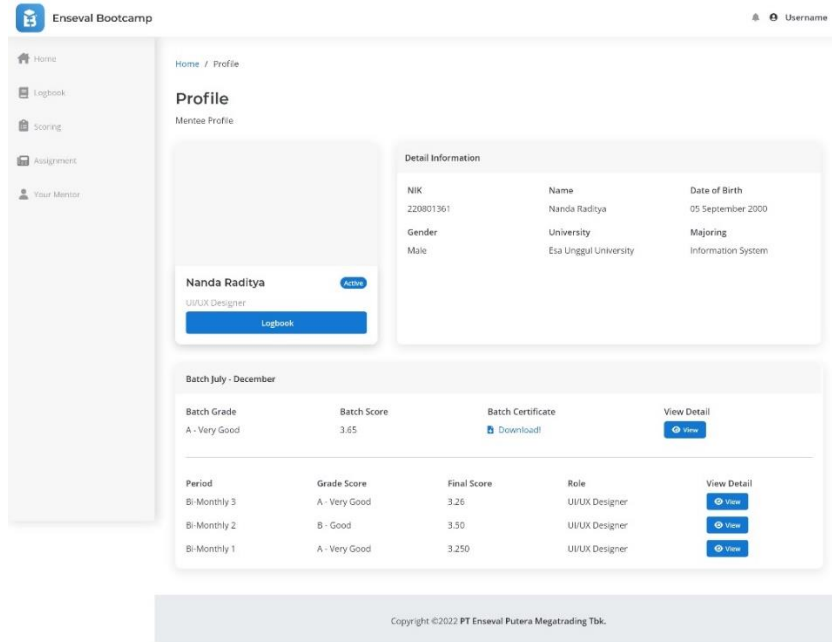
Pada halaman *Detail Assignment Mentee* diberikan card untuk Detail Assignment dan Submission Status, Mentee dapat melihat Assignmentnya melalui card Detail Assignment, lalu apabila Mentee sudah menyelesaikan Assignmentnya Mentee dapat mensubmit hasil Assignment melalui button “add submission” yang sudah disediakan di bawah halaman. Rancangan desain halaman *Detail Assignment Mentee* dapat dilihat pada Gambar 3.10 Desain Halaman *Detail Assignment Mentee*.



Gambar 3. 10 Desain Halaman *Detail Assignment Mentee*

Desain Halaman Profile Mentee

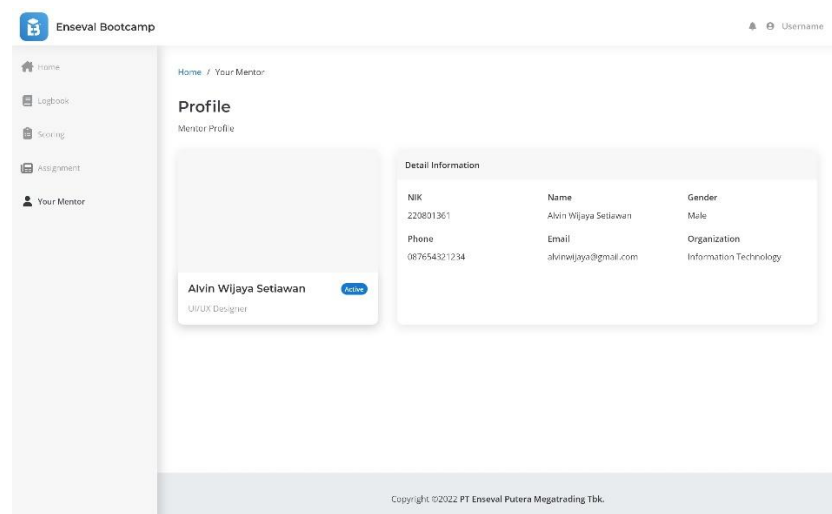
Pada halaman *Profile Mentee* diberikan card profile mentee, detail information mentee, dan penilaian yang sudah diberikan oleh Mentor. Rancangan desain halaman *Profile Mentee* dapat dilihat pada Gambar 3.11 Desain Halaman *Profile Mentee*.



Gambar 3. 11 Desain Halaman *Profile Mentee*

Desain Halaman Your Mentor

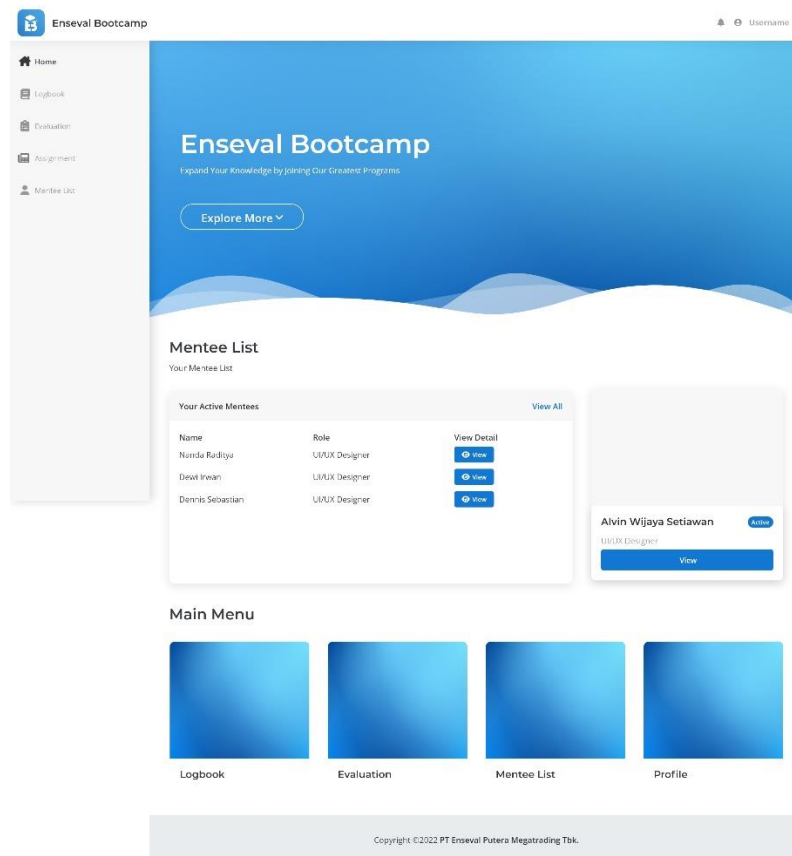
Pada halaman *Your Mentor* diberikan card profile Mentor dan juga detail information Mentor. Rancangan desain halaman *Your Mentor* dapat dilihat pada Gambar 3.12 Desain Halaman *Your Mentor*.



Gambar 3. 12 Desain Halaman *Your Mentor*

Desain Halaman Home Mentor

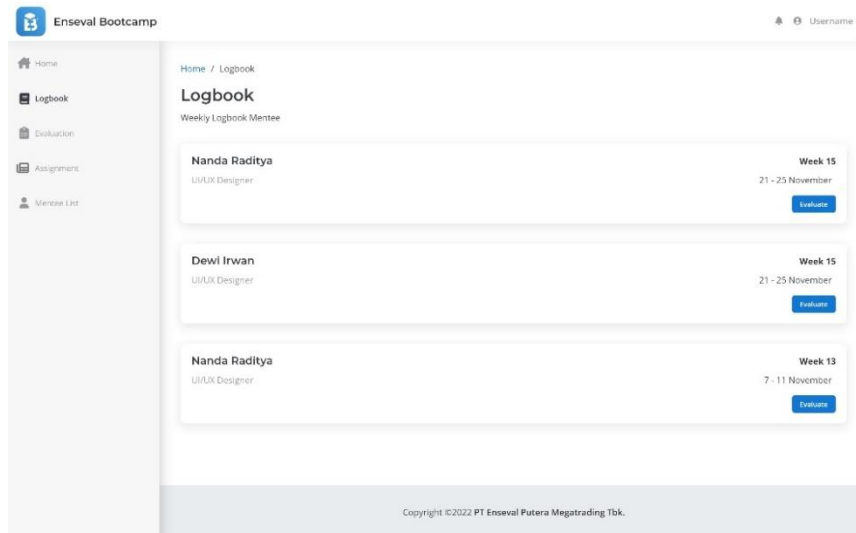
Pada halaman *Home Mentor* diberikan header dengan title Enseval Bootcamp dan brandingnya, lalu di section pertama terdapat card Mentee List di pada column bagian kiri dan profile mentor pada column bagian kanan. Pada section kedua terdapat main menu yang sama seperti sidebar. Rancangan desain halaman *Home Mentor* dapat dilihat pada Gambar 3.13 Desain Halaman *Home Mentor*.



Gambar 3. 13 Desain Halaman *Home Mentor*

Desain Halaman Logbook Mentor

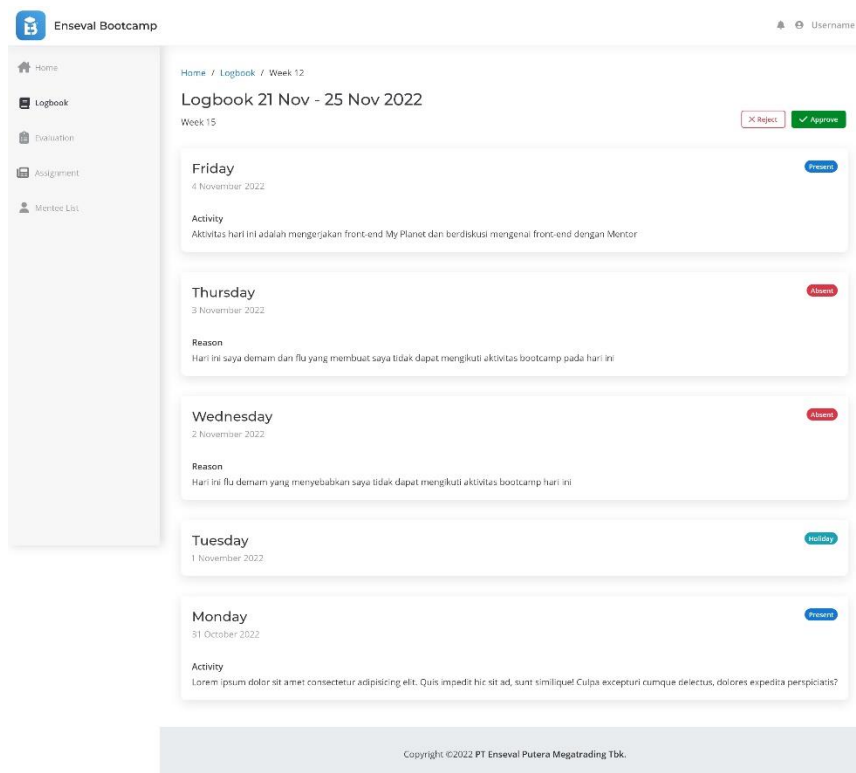
Pada halaman Logbook Mentor ini di tampilkan list card yang berisikan Logbook Mentee yang sudah submit laporan mingguannya, didalam card diberikan nama dan role Mentee serta keterangan Week pada minggu tersebut. Lalu button evaluate akan digunakan oleh Mentor untuk mulai melihat laporan dari Menteenya. Rancangan desain halaman *Logbook Mentor* dapat dilihat pada Gambar 3.14 Desain Halaman *Logbook Mentor*.



Gambar 3. 14 Desain Halaman *Logbook Mentor*

Desain Halaman Detail Logbook Mentor

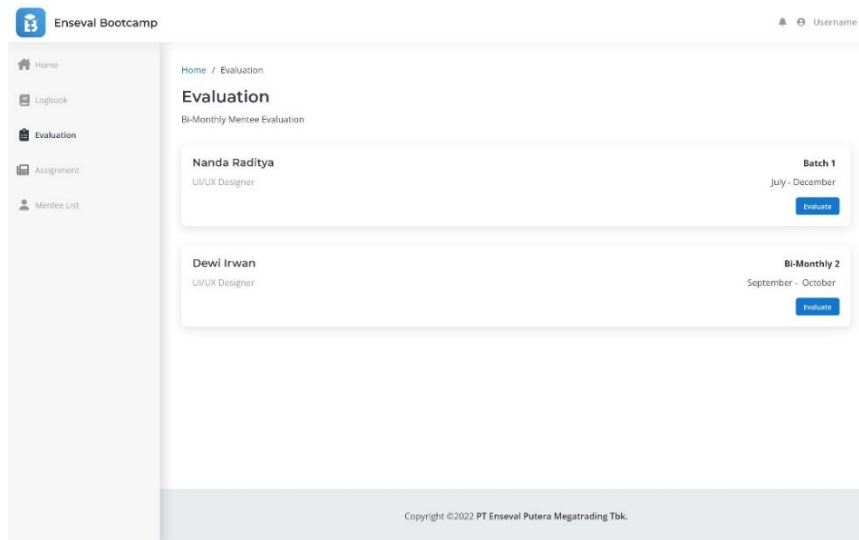
Pada halaman detail Logbook Mentor diberikan card yang berisikan laporan harian dari Mentee-nya, Mentor dapat melihat laporan harian pada minggu tersebut melalui card yang sudah di tampilkan, lalu mentor dapat melakukan *approve* atau *reject* laporan mingguan Mentee tersebut. Rancangan desain halaman *Detail Logbook Mentor* dapat dilihat pada Gambar 3.15 Desain Halaman *Detail Logbook Mentor*.



Gambar 3. 15 Desain Halaman *Detail Logbook Mentor*

Desain Halaman Evaluation

Pada tampilan halaman *Evaluation* diberikan card yang berisikan list Mentee, pada card pertama merupakan contoh penilaian untuk Batch dan card kedua merupakan contoh penilaian untuk Bi-Monthly. Didalam card terdapat nama dan role Mentee serta terdapat button evaluate untuk Mentor memulai penilaian. Rancangan desain halaman *Evaluation* dapat dilihat pada Gambar 3.16 Desain Halaman *Evaluation*.



Gambar 3. 16 Desain Halaman *Evaluation*

Desain Halaman Form Evaluation Bi-Monthly

Pada tampilan halaman penilaian Mentee terbagi menjadi dua penilaian yaitu soft skill dan technical skill, terdapat dua card yang berisikan radio button dan sub penilaian dari soft skill dan juga technical skill. Mentor dapat melakukan penilaian dengan mengklik tiap-tiap penilaian melalui radio button, lalu pada bagian bawah disediakan button submit untuk mentor menyelesaikan penilaian. Rancangan desain halaman *Form Evaluation Bi-Monthly* dapat dilihat pada Gambar 3.17 Desain Halaman *Form Evaluation Bi-Monthly*.

Enseval Bootcamp

Home / Evaluation / Form Evaluation

Form Evaluation

UI/UX Designer - Bootcamp Evaluation

Soft Skills

Pada bagian ini, anda akan diminta untuk memberikan penilaian mengenai aspek-aspek Soft Skill yang dimiliki oleh Mentee. Penilaian diberikan untuk memberikan penilaian sebagai berikut:

Communication

- ☐ Mentor tidak mengetahui apakah jbs paham atas informasi atau ilmu yang diberikan. Jbs lebih banyak diam saja tanpa feedback.
- ☐ Jbs menunjukkan bahwa ia sudah mulai paham dan informasi atau ilmu yang diberikan akan sangat tidak ada masalah yang mengkomunikasikan lebih jauh.
- ☐ Jbs menunjukkan bahwa ia sudah paham atas informasi atau ilmu yang diberikan dan jbs mampu untuk mengkomunikasikan pendapat mereka sendiri.
- ☐ Jbs menunjukkan bahwa ia sudah paham atas informasi atau ilmu yang diberikan. Aspek bertanya dan bisa mengkomunikasikan pikirannya sendiri secara aktif.

Team Work

- ☐ Jbs terlihat tidak bekerjasama dengan orang lain. Lebih sering terlihat menyendiri dan tidak mau berbau dengan timnya.
- ☐ Jbs sudah sering mengendikapi sudah mulai terlihat berbau dan bekerjasama dengan timnya.
- ☐ Jbs mau dan terlihat berbau dengan tim dan mentornya.
- ☐ Jbs terlihat mau dan bisa bekerjasama dengan siapapun, termasuk orang yang di luar timnya.

Initiative

- ☐ Belum berinisiatif dan hanya menunggu instruksi.
- ☐ Dapat mengerjakan Task dengan bantuan atau supervisi dari mentor.
- ☐ Dapat mengerjakan task dengan insiatif dengan minim supervisi & hasil yang diberikan dengan cepat.
- ☐ Dapat mengerjakan Task yang diberikan dengan minimal supervisi mentor. Hasil yang diberikan input & memperlakukan diri dibelakang pekerjaan.

Analysis and Problem Solving

- ☐ Belum mampu menyelesaikan problem & perlu bantuan / supervisi mentor.
- ☐ Mampu menyelesaikan masalah dengan input.
- ☐ Mampu menyelesaikan masalah & memahami akar masalah yang terjadi.
- ☐ Mampu menyelesaikan masalah, memahami akar masalah yang terjadi & memberikan solusi / solusi pemecahan.

Presentation Skill

- ☐ Jbs tidak mengawal presentasi yang ia sampaikan. Penyalan materi presentasi tidak menarik.
- ☐ Jbs sedikit mengawal presentasi yang ia sampaikan meskipun masih banyak yang belum ia kuasai. Penyalan materi sudah cukup menarik.
- ☐ Jbs sudah memahami presentasinya namun penyalan materi presentasi masih sedikit cukup menarik.
- ☐ Jbs sudah memahami presentasinya dan disajikan dengan sangat menarik sekaligus mampu untuk menjawab semua pertanyaan dengan baik.

Technical Skills

Pada bagian ini, anda akan diminta untuk memberikan penilaian pada Mentee terkait dengan Kemampuan Teknis selama Mentee diberikan langsung ke dalam proyek yang anda tugaskan. Hal ini untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi.

Design Thinking

- ☐ Tidak dapat Empathize sebuah Project.
- ☐ Dapat melakukan Define masalah sebuah Project.
- ☐ Dapat melakukan Ideation sesuai tahap yang harusnya dilakukan.
- ☐ Dapat melakukan Ideation yang lebih baik/efisien.

Atomic Design Management

- ☐ Component Management level Pages.
- ☐ Component Management level Tempates.
- ☐ Component Management level Organism.
- ☐ Component Management level Molecules.

Bugs

- ☐ Terdapat Bug pada hasil pekerjaan jbs dan bersifat Critical (misal, sistem tidak dapat dibuka atau digunakan sama sekali).
- ☐ Terdapat Bug pada hasil pekerjaan jbs dan bersifat Major (misal, input yang pengguna masukkan atau halaman bisa muncul fungsi tertentu pada menu sistem).
- ☐ Terdapat Bug pada hasil pekerjaan jbs dan bersifat Minor (misal, sistem berfungsi wajar dan wajar seperti lainnya, namun ada sedikit kesalahan kecil pada fungsi tersebut).
- ☐ Terdapat Bug pada hasil pekerjaan jbs dan bersifat Low (misal, tidak berfungsi dengan fungsi awal, seperti tombol tidak warna, atau hal lain yang berhubungan dengan tampilan).

UI/UX Law

- ☐ Sangat tidak sesuai dengan UI/UX Law.
- ☐ Minim Review perihal UI/UX Law.
- ☐ Sudah sesuai dengan UI/UX Law.
- ☐ Dapat memberikan pendapat UX yang lebih efisien.

Data Result

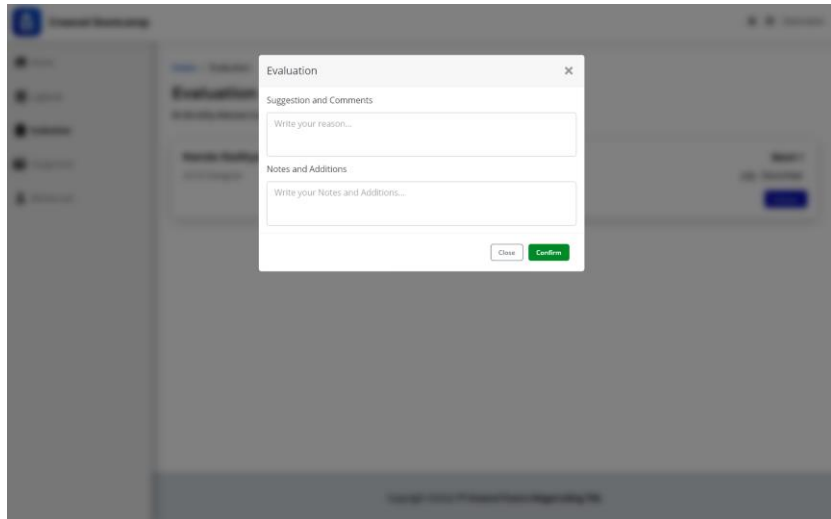
- ☐ Tugas diselesaikan 2x atau lebih dari batas waktu yang diberikan.
- ☐ Tugas diselesaikan 1,5x dari batas waktu yang diberikan.
- ☐ Tugas diselesaikan 1x dari batas waktu yang diberikan.
- ☐ Tugas diselesaikan kurang dari 1x batas waktu yang diberikan.

10/10 Submit

Gambar 3. 17 Desain Halaman *Form Evaluation Bi-Monthly*

Desain Halaman Batch Evaluation

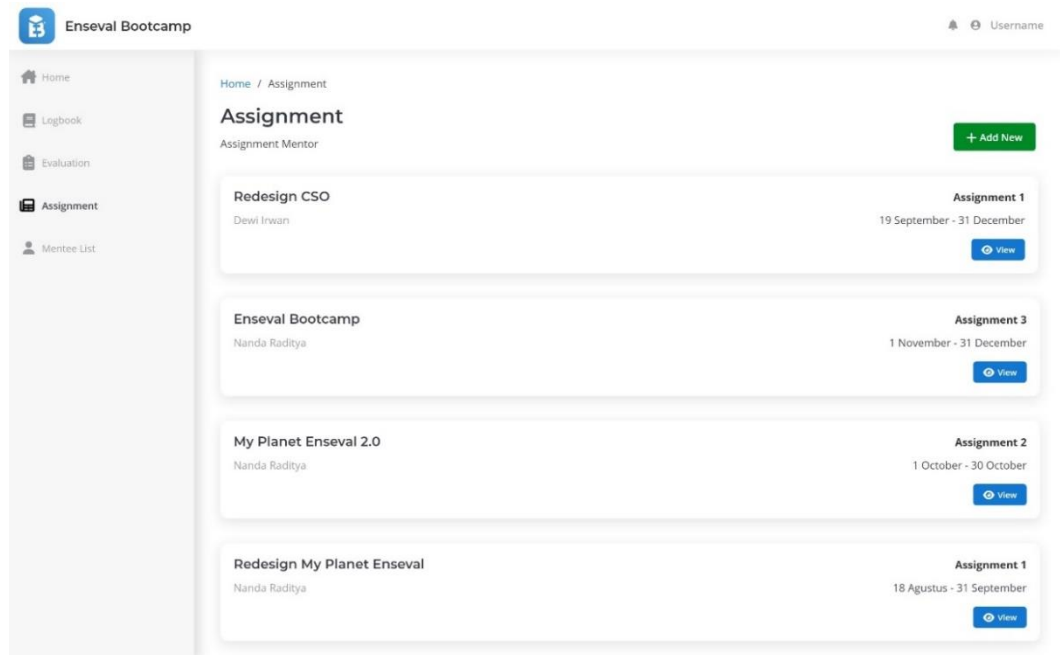
Tampilan untuk Batch Evaluation diberikan modal box yang berisikan form input untuk Mentor memasukkan *Suggestion and Comments* dan *Notes and Additions* untuk Mentee. Rancangan desain halaman *Batch Evaluation* dapat dilihat pada Gambar 3.18 Desain Halaman *Batch Evaluation*.



Gambar 3. 18 Desain Halaman *Batch Evaluation*

Desain Halaman Assignment Mentor

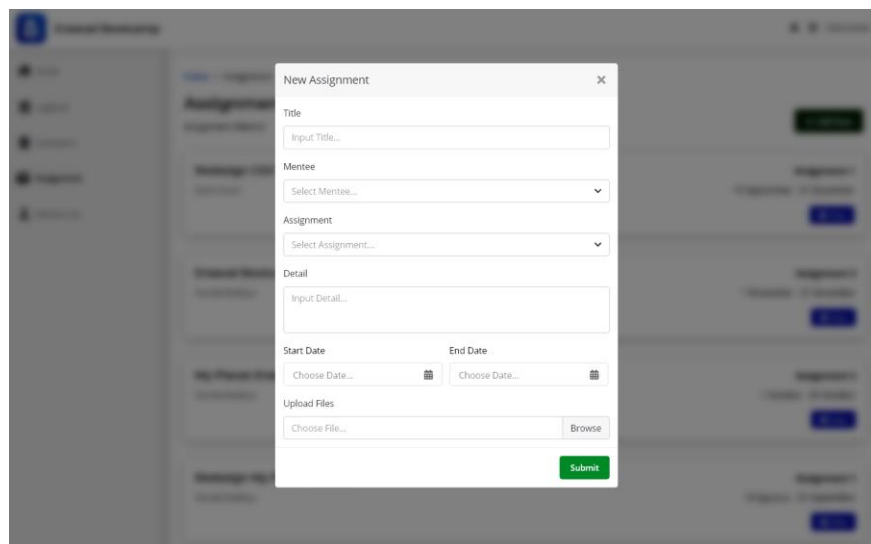
Halaman ini akan digunakan oleh Mentor untuk menilai Assignment yang sudah diselesaikan oleh Mentee, Tampilan pada halaman ini diberikan list card yang berisikan Assignment dari tiap-tiap Mentee yang berbeda, didalam card terdapat judul assignment dan juga nama Mentee, Mentor dapat melakukan penilaian dengan menekan button view. Pada halaman ini juga disediakan button untuk *Add New Assignment*. Mentor dapat memberikan Assignment baru kepada mentee dengan menekan button *Add New*. Rancangan desain halaman *Assignment Mentor* dapat dilihat pada Gambar 3.19 Desain Halaman *Assignment Mentor*.



Gambar 3. 19 Desain Halaman *Assignment Mentor*

Desain Halaman Add New Assignment

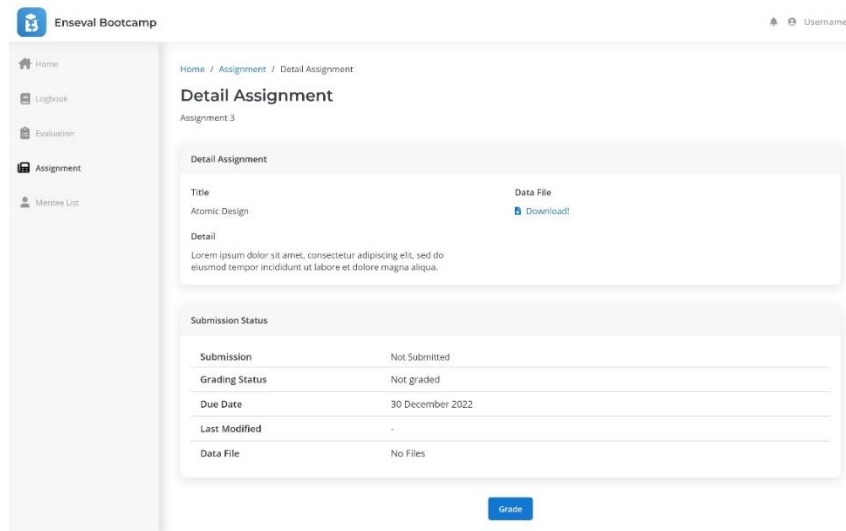
Tampilan untuk halaman *Add New* diberikan modal box yang berisikan form input untuk mentor menginputkan judul assignment, nama mentee, assignment, detail, deadline, dan file attachment. Rancangan desain halaman *Add New Assignment* dapat dilihat pada Gambar 3.20 Desain Halaman *Add New Assignment*.



Gambar 3. 20 Desain Halaman *Add New Assignment*

Desain Halaman Detail Assignment

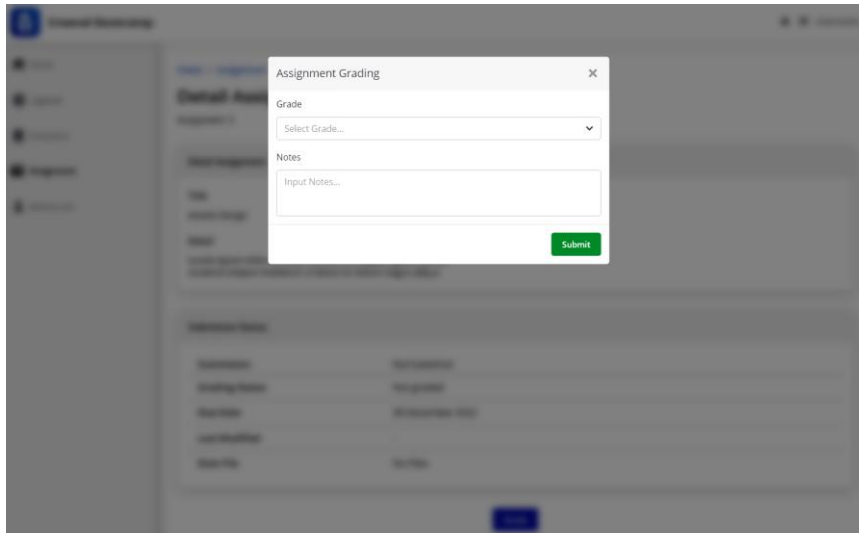
Pada halaman *Detail Assignment* diberikan dua table yaitu detail singkat assignment dan submission status. Mentor dapat melihat hasil assignment Mentee dengan mendownload data yang sudah diupload oleh Mentee, lalu mentor dapat melakukan penilaian untuk assignment tersebut. Rancangan desain halaman *Detail Assignment* dapat dilihat pada Gambar 3.21 Desain Halaman *Detail Assignment*.



Gambar 3. 21 Desain Halaman *Detail Assignment*

Desain Halaman Assignment Grading

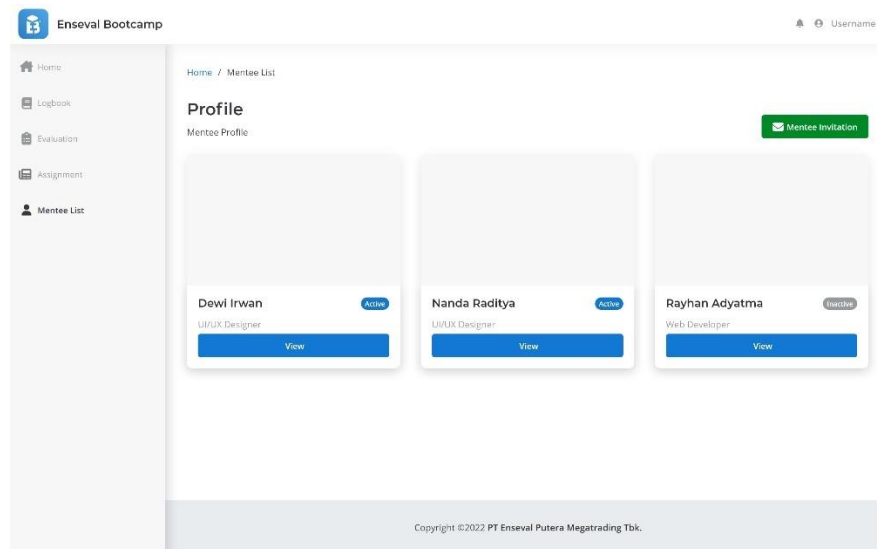
Pada tampilan halaman untuk *Assignment Grading* diberikan modal box yang berisikan dropdown grade dan form input notes. Rancangan desain halaman *Assignment Grading* dapat dilihat pada Gambar 3.22 Desain Halaman *Assignment Grading*.



Gambar 3. 22 Desain Halaman *Assignment Grading*

Desain Halaman Mentee List

Pada halaman *Mentee List* terdapat card yang berisikan profile singkat Mentee, Mentor dapat melihat detail profile Mentee dengan menekan button view yang ada pada card tersebut. Rancangan desain halaman *Mentee List* dapat dilihat pada Gambar 3.23 Desain Halaman *Mentee List*.

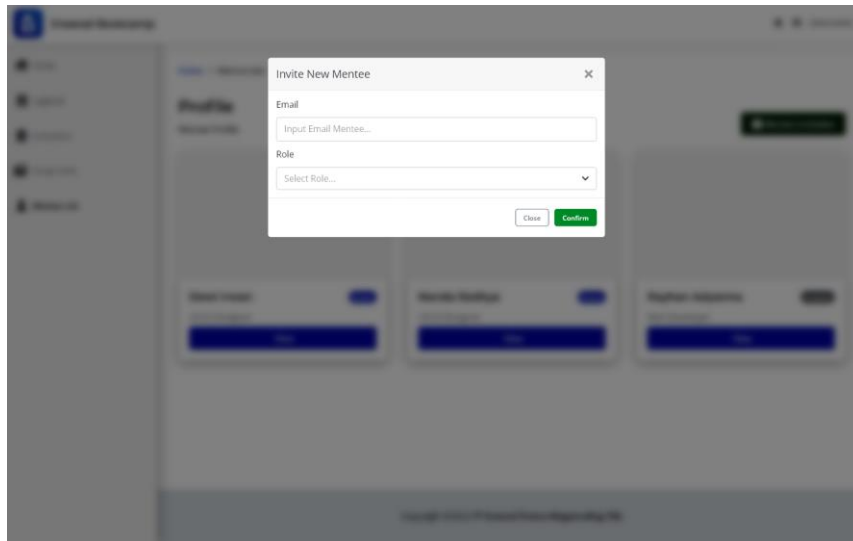


Gambar 3. 23 Desain Halaman *Mentee List*

Desain Halaman Mentee Invitation

Tampilan untuk Halaman *Mentee Invitation* diberikan modal box yang berisikan form input untuk Mentor memasukkan email dan role dari Mentee yang akan

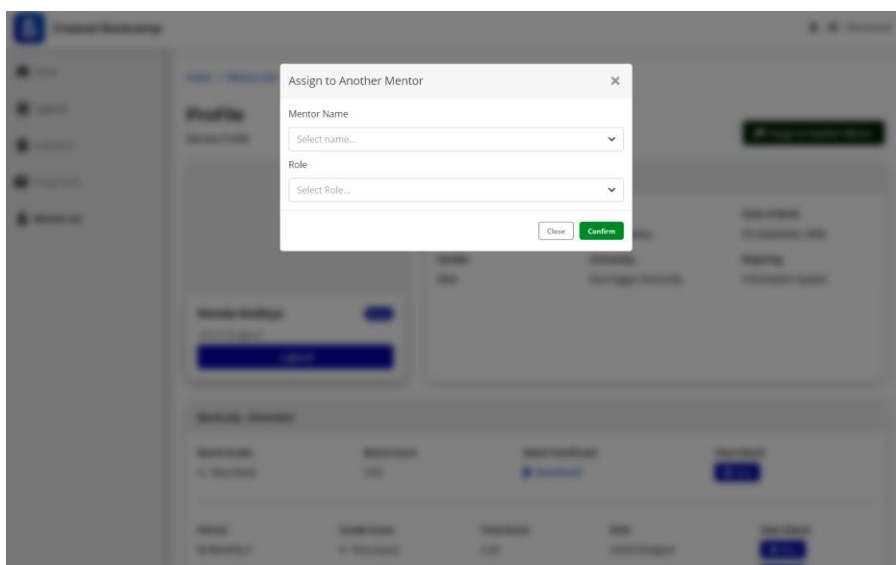
diundang. Rancangan desain halaman *Mentee Invitation* dapat dilihat pada Gambar 3.24 Desain Halaman *Mentee Invitation*.



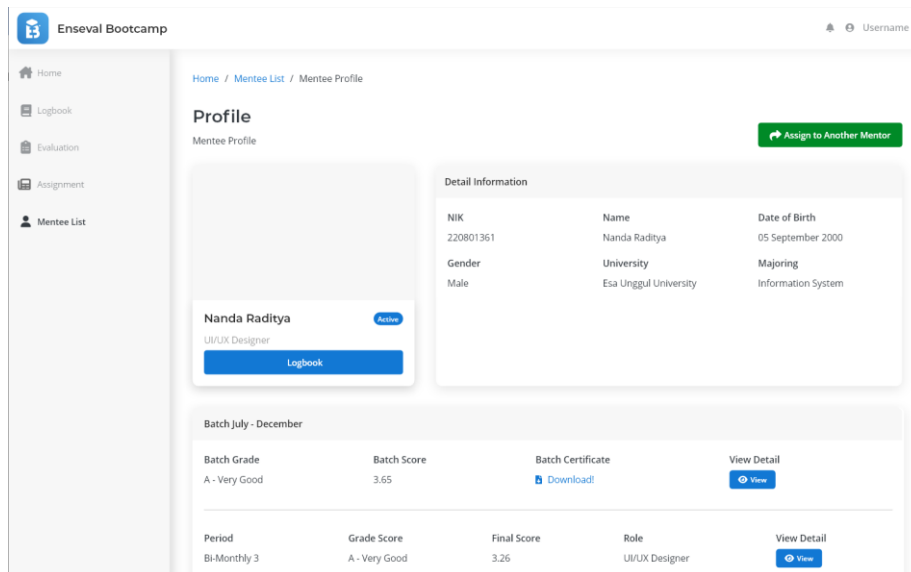
Gambar 3. 24 Desain Halaman *Mentee Invitation*

Desain Halaman Assign to Another Mentor

Tampilan untuk halaman *Assign to Another Mentor* diberikan modal box yang berisikan dropdown nama mentor dan role selanjutnya yang akan dijalankan oleh mentee tersebut. Untuk button *Assign to Another Mentor* terdapat pada halaman profile detail dari Mentee, button terletak pada bagian atas kanan. Rancangan desain halaman *Assign to Another Mentor* dapat dilihat pada Gambar 3.25 Desain Halaman *Assign to Another Mentor*.



Gambar 3. 25 Desain Halaman *Assign to Another Mentor*



Gambar 3. 26 Desain Halaman *Profile Detail Mentee*

3.3.3 Testing

Usability Testing melibatkan 3 calon user, yaitu satu Mentor dan dua Mentee. Tujuannya untuk mendapatkan hasil yang valid. Calon user akan menjalankan *prototype* dengan diarahkan oleh penulis. Berikut adalah skenario pengujian usability testing:

Input Daily Logbook Mentee (v1)	<ul style="list-style-type: none"> - Membuka Menu Logbook pada sidebar - Memillih week terbaru/on progress - Mengisi hari kamis dengan absent dan reason sakit pada hari kamis - Mengisi hari jumat dengan present dan daily activity di isi dengan “mengerjakan front-end My Planet” - Submit - Munculkan alert success di bawah judul page, dan ubah status yang berubah.
Input Daily Logbook Mentee (v2)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengisi hari kamis dengan absent dan reason sakit pada hari kamis

	<ul style="list-style-type: none"> - Submit - Mengisi hari jumat dengan present dan daily activity di isi dengan “mengerjakan front-end My Planet” - Submit - Munculkan alert success di bawah judul page, dan ubah status yang berubah.
Revisi Logbook Mingguan	<ul style="list-style-type: none"> - Membuka menu logbook pada sidebar - Memilih button “Revise” yang terdapat badge reject - Memilih hari yang perlu di revisi (kamis) - Memilih present serta menuliskan kegiatan yang sesuai pada hari tersebut - Memilih Re-Submit untuk mengirim revisiannya - Memilih button Submit untuk mengirimkan semua activity yang sudah di revisi - Memunculkan alert success di bawah judul page
Melihat Penilaian Bi-Monthly	<ul style="list-style-type: none"> - Membuka menu Scoring pada sidebar - Memilih view detail pada penilaian Bi-Monthly - Melihat keterangan setiap penilaian
Melihat Penilaian Batch	<ul style="list-style-type: none"> - Membuka menu Scoring pada sidebar

	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih view detail pada penilaian Batch
Download Certificate	<ul style="list-style-type: none"> - Membuka menu Scoring pada sidebar - Memilih download pada kolom "Batch Certificate"
Profile Mentor	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih menu Your Mentor pada side bar
Notifikasi	<ul style="list-style-type: none"> - Membuka icon lonceng pada menu navbar
Menu Profile	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih username pada navbar / menekan view dari home - Memilih menu profile pada dropdown yang turun dari username

Tabel 3. 1 Usability Testing Mentee

Logbook Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih menu Logbook pada sidebar - Memilih Evaluate pada Mentee Bernama nanda - Memutuskan untuk Approve Logbook - Munculkan alert success di bawah judul page. - Kembali ke menu logbook dan memilih mentee Bernama Dewi - Memutuskan untuk Reject Logbook - Mengisi reason ketika Logbook di Reject - Confirm - Munculkan alert warning di bawah judul page.
---------------------------	---

Bi-Monthly Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih menu Evaluation pada sidebar - Memilih Evaluate pada Mentee Bernama Dewi - Mengisi nilai melalui form yang sudah tersedia - Submit penilaian - Munculkan alert success di bawah judul page serta form & submit button ter-disable.
Batch Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih menu Evaluation pada sidebar - Memilih “Evaluate” pada mentee Bernama Nanda - Mengisi Suggestion and Comments serta Notes and Additions - Confirm - Kembali ke menu evaluation dan munculkan alert success di bawah judul.
Menu Profile	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih username pada navbar - Memilih menu profile pada dropdown yang turun dari username
Mentee Profile	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih menu Mentee List pada sidebar - Memilih “View” pada Mentee Bernama Nanda - Membuka menu Logbook - Melihat Logbook pada week 12 - Kembali melihat profile mentee kamu - Melihat nilai Bi-Monthly 2 - Lalu lihat lah penilaian pada batch 1

Mentee Invitation	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih menu Mentee List pada Sidebar - Memilih “Mentee Invitation” - Mengisi Email Mentee - Mengisi Role mentee dengan pilihan web developer - Send - Munculkan alert success invitation berhasil
Assign to Another Mentor	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih menu Mentee List pada sidebar - Memilih “View” pada Mentee Bernama nanda - Memilih “Assign to Another Mentor” - Memilih Nama Mentor selanjutnya dan Role Mentee selanjutnya - Confirm - Kembali ke page MenteeList dan tampilkan alert warning untuk tanda berhasil
Notifikasi	<ul style="list-style-type: none"> - Membuka icon lonceng pada menu navbar

Tabel 3. 2 Usability Testing Mentor

Adapun hasil dari *Usability Testing* telah dilakukan adalah calon user dapat menggunakan seluruh fungsionalitas yang ada didalam website dengan baik, sehingga diputuskan untuk menggunakan hasil prototype yang sudah dibuat untuk masuk ke tahap implementasi yang akan dikerjakan oleh web developer.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan pengujian yang telah dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* dalam perancangan website Enseval Bootcamp ini didapatkan kesimpulan yaitu:

- Setelah dilakukan perancangan prototype dan pengujian terhadap calon pengguna, didapatkan hasil bahwa desain website Enseval Bootcamp dapat memudahkan Mentor dalam melakukan penilaian terhadap Mentee dan dapat memudahkan Mentee dalam membuat laporan harian. Hasil ini dapat dibuktikan dari hasil *Usability Testing* yang sudah dilakukan, calon pengguna dapat memahami alur website dan dapat menjalankan tugas dan mencapai tujuannya dengan mudah.
- Setelah melakukan seluruh proses untuk memahami kebutuhan dan permasalahan calon pengguna, solusinya adalah menghadirkan website Enseval Bootcamp guna memberikan kemudahan bagi Mentee dan Mentor dalam menjalankan kegiatan magang IT yang berlangsung di PT. Enseval Putera Megatrading, Tbk.

4.2 Saran

Setelah melaksanakan program MSIB di PT. Enseval Putera Megatrading, Tbk, terdapat beberapa saran yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan membuat situs web Enseval Bootcamp lebih baik. Berikut merupakan saran yang diberikan oleh penulis :

- Perancangan web Enseval Bootcamp ini dapat dikembangkan dan digunakan oleh seluruh divisi dan hanya bukan IT saja, sehingga seluruh mahasiswa magang di EPM dari divisi lain dapat menggunakan web Enseval Bootcamp ini untuk sistem pelaporan dan penilaian mereka
- Dari perancangan desain web Enseval Bootcamp masih dimungkinkan untuk mengembangkan aplikasi mobile untuk meningkatkan kualitas dan memudahkan pengguna dalam mengakses Enseval Bootcamp.

REFERENSI

- [1] ABDUL NASER, D., Syafwandi, M. S., & San Ahdi, S. S. (2018). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE HALAMAN WEBSITE PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNIVERSITAS NEGERI PADANG
- [2] Fauzi, A. H., & Sukoco, I. (2019). Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 37–45.
- [3] Firsov M. (2022). Kunskapsskolan logbook – Timetable. <https://dribbble.com/shots/2366764-Kunskapsskolan-logbook-Timetable>
- [4] Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: User-centered design for the Web and beyond* (2nd ed). New Riders.
- [5] Indonesia Mendesain. (2020). Pahami User Flow Agar Menjadi Desainer Lebih Baik! | indonesia mendesain. <https://indonesiamendesain.com/2020/07/02/pahami-user-flow-agar-menjadi-desainer-lebih-baik/>
- [6] Lazarova, T. (2018, May 8). Low Fidelity Wireframes vs High Fidelity Wireframes. MentorMate. <https://mentormate.com/blog/low-fidelity-wireframes-vs-high-fidelity-wireframes/>
- [7] Michelle Andriana (2021). Laws of UX – Heuristic. <https://sis.binus.ac.id/2021/04/02/laws-of-ux-heuristic/>
- [8] Soedewi, S., Mustika, A., Swasty, W. Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihuci. *Desain Komunikasi Visual UNIKOM 10*, no.2 (2022): 79 – 95.
- [9] Sukmasetya, P., Setiawan, A., Ratna, E.A. Penggunaan Usability Testing Sebagai Alat Evaluasi Website KRS Online Pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Sains dan Teknologi 09*, no.1 (2020): 58 – 67.

LAMPIRAN A.

TOR

Penempatan Tugas : Divisi HRD

Posisi : UI/UX Designer

Kompetensi teknis yang akan dipelajari:

Project	Indikator Kompetensi
My Planet Enseval	Project ini merupakan project yang memfokuskan pada pengembangan learning management system dan aplikasi yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan karyawan yang nantinya akan mencakup seluruh cabang yang ada di Enseval dan melakukan monitoring terhadap implementasinya melalui berbagai media learning management system.
Enseval Bootcamp	Project ini merupakan project perancangan website pelaporan untuk mendukung aktivitas antara mentor dan mahasiswa magang.

Target Pengembangan	Detail Pembelajaran	Metode Asesmen
Memahami dan dapat mengimplementasikan metode Design Thinking	Mempelajari metode Design Thinking Menerapkan metode Design Thinking pada Project yang sedang dikerjakan Melakukan Iterasi proses Design Thinking sesuai kebutuhan Project	Monitoring dan evaluasi dilakukan secara periodik dengan sesi coaching dan counseling sebagai media untuk diskusi dan feedback.

Memahami UI/UX Law dan dapat mengimplementasikan pembuatan Prototype dengan UX Design yang	<ul style="list-style-type: none"> - Mempelajari pemahaman setiap UI/UX Law yang ada - Menerapkan UI/UX Law pada pembuatan UI Design - Menerapkan UI/UX Law pada UX Design dan alur Prototype yang dikerjakan 	Monitoring dan evaluasi dilakukan secara periodik dengan sesi coaching dan counseling sebagai media untuk diskusi dan feedback.
Mampu dalam melakukan analisa dan mengambil keputusan (Analysis & Decision Making)	Mengikuti seluruh aktivitas yang ada di EPM	Monitoring dan evaluasi dilakukan secara periodik dengan sesi coaching dan counseling sebagai media untuk diskusi dan feedback.
Mampu untuk memberikan ide untuk memberikan solusi kepada user (Entrepreneur)	Mengikuti seluruh aktivitas yang ada di EPM	Monitoring dan evaluasi dilakukan secara periodik dengan sesi coaching dan counseling sebagai media untuk diskusi dan feedback.
Mampu bekerjasama dengan berbagai pihak (Team Work)	Mengikuti seluruh kegiatan yang ada di EPM	Monitoring dan evaluasi dilakukan secara periodik dengan sesi coaching dan counseling sebagai media untuk diskusi dan feedback.
Memahami Web Design Tools seperti HTML, CSS, dan Javascript agar dapat mengimplementasikan Prototype dengan Front-End Development	<ul style="list-style-type: none"> - Mempelajari Web Design Tools seperti HTML, CSS, dan Javascript - Mempelajari penggunaan Design System dalam bentuk Front-End 	Proses monitoring dan evaluasi dilakukan secara periodik dengan sesi coaching dan counseling sebagai media untuk diskusi dan feedback.

	<ul style="list-style-type: none"> - Mengimplementasikan Prototype dalam bentuk Front-End yang akan di-hands-on kepada Developer 	
Memahami konsep Atomic Design sehingga dapat mengimplementasikan pembuatan UI Design sesuai Design System	<ul style="list-style-type: none"> - Mempelajari konsep Atomic Design - Menerapkan Atomic Design pada Design System - Menggunakan Design System dalam pembuatan UI Design 	Monitoring dan evaluasi dilakukan secara periodik dengan sesi coaching dan counseling sebagai media untuk diskusi dan feedback.
Memahami User Flow sehingga dapat membuat Prototype yang sesuai dengan kebutuhan bisnis proses yang diharapkan	<ul style="list-style-type: none"> - Mempelajari bisnis proses dari Project yang dikerjakan - Membuat User Flow sesuai dengan bisnis proses - Membuat Prototype berdasarkan User Flow dan Information Architecture 	Monitoring dan evaluasi dilakukan secara periodik dengan sesi coaching dan counseling sebagai media untuk diskusi dan feedback.
Mampu memberdasarkan dan mengarahkan sumberdaya (Leadership)	Mengikuti seluruh kegiatan yang ada di EPM	Monitoring dan evaluasi dilakukan secara periodik dengan sesi coaching dan counseling sebagai media untuk diskusi dan feedback.
Peserta memiliki dorongan untuk mencapai hasil terbaik (Achievement Drive)	Mengikuti seluruh kegiatan yang ada di EPM	Monitoring dan evaluasi dilakukan secara periodik dengan sesi coaching dan counseling sebagai media untuk diskusi dan feedback.

Proaktif untuk beradaptasi dengan tuntutan (Proactive & Adaptive)	Mengikuti seluruh kegiatan yang ada di EPM	Monitoring dan evaluasi dilakukan secara periodik dengan sesi coaching dan counseling sebagai media untuk diskusi dan feedback.
---	--	---

LAMPIRAN B.

LOG ACTIVITY

Minggu/Tanggal	Kegiatan	Hasil
Minggu ke-1 / 18 -19 Agustus 2022	Mengikuti On Boarding Kampus Merdeka serta Mempelajari tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam mengerjakan sebuah project UI/UX Design, seperti mengumpulkan referensi dan component-component design dan berdiskusi mengenai kebutuhan user.	Mendapatkan pengetahuan mengenai component-component design dan kebutuhan user.
Minggu ke-2 / 22 – 26 Agustus 2022	Mempelajari mengenai design sistem, atomic design, dan hirarki design pada saat mendesign UI. Dan diskusi dengan mentor mengenai cara-cara mendesign dengan baik agar hasil design menjadi konsisten dan rapih. Lalu memulai perancangan design web My Planet Enseval	Memahami pentingnya atomic design dalam membangun UI/UX Design agar design yang dibuat konsisten, dan hasil desain My Planet Enseval yang sudah dibuat
Minggu ke-3 / 29 Agustus – 02 September 2022	Mendesign web My Planet Enseval dan Mempelajari cara-cara untuk melakukan perancangan design ke HTML dan CSS, dan mempelajari cara	Prototype web Enseval Bootcamp dan hasil Perancangan front-end website menggunakan HTML CSS dan framework Bootstrap.

	mendesign dengan benar agar responsive di semua tampilan layar.	
Minggu ke-4 / 05 – 09 September 2022	Mempelajari berbagai masalah teknis pada front-end, khususnya HTML & CSS, mulai dari bagaimana cara membuat halaman agar rapih dan juga tetap responsive di berbagai display layar seperti mobile maupun desktop. Lalu membuat halaman front-end menggunakan HTML dan CSS.	Berupa halaman front-end yang hasilnya responsive dan dapat digunakan pada berbagai tampilan layar.
Minggu ke-5 / 12 – 16 September 2022	Membuat UI Design dan halaman front-end website menggunakan HTML, CSS, dan Javascript serta mempresentasikan hasil project kepada Mentor dan Project Manager	Prototype yang akan dipresentasikan kepada Project Manager
Minggu ke-6 / 19 – 23 September 2022	Merevisi beberapa design prototype dan merevisi code front-end agar responsive pada tampilan smartphone.	Prototype dan HTML yang sudah responsive untuk smartphone
Minggu ke-7 / 26 – 30 September 2022	Mempelajari mengenai design system, berdiskusi dengan project manager, dan merancang UI/UX untuk halaman community website My Planet Enseval	Prototype halaman Community untuk website My Planet Enseval

Minggu ke-8 / 03 – 07 Oktober 2022	Merapihkan tampilan UI Design yang sudah dibuat serta membuat prototype untuk bahan meeting bersama Mentor dan Project Manager	Prototype untuk digunakan sebagai bahan meeting bersama Mentor dan Project Manager
Minggu ke-9 / 10 – 14 Oktober 2022	Merancang front-end halaman Home Community My Planet Enseval	Front-end halaman Home Community My Planet Enseval
Minggu ke-10 / 17 – 21 Oktober 2022	Merancang front-end halaman Home Community My Planet Enseval	Front-end Home Community
Minggu ke-11 / 24 – 28 Oktober 2022	Merancang front-end halaman Community My Planet Enseval untuk bagian Leaderboard	Front-end Community bagian Leaderboard
Minggu ke-12 / 31 Oktober – 04 November 2022	Merancang User Flow dan Information Architecture untuk web Enseval Bootcamp	Perancangan User Flow dan Information Architecture menggunakan Whimsical
Minggu ke-13 / 07 – 11 November 2022	Merancang front-end Enseval Bootcamp menggunakan HTML CSS dan Javascript	Halaman front-end Enseval Bootcamp
Minggu ke-14 / 14 – 18 November 2022	Merancang front-end Enseval Bootcamp menggunakan HTML CSS dan Javascript	Halaman front-end Enseval Bootcamp
Minggu ke-15 / 21 – 25 November 2022	Merancang desain high-fidelity untuk dijadikan	Desain high-fidelity web Enseval Bootcamp

	Prototype untuk kebutuhan Usability Testing	
Minggu ke-16 / 28 November – 02 Desember 2022	Membuat skema Usability Testing dan melakukan Usability Testing kepada calon user	Berupa feedback yang diberikan oleh calon user dari hasil Usability Testing yang sudah dilakukan
Minggu ke-17 / 05 – 09 Desember 2022	Mempelajari mengenai Design Thinking, UI/UX Law, dan Atomic Design serta membuat power point untuk presentasi akhir dan melakukan presentasi di perusahaan mitra untuk penilaian magang	Memahami penerapan Design Thinking, UI/UX Law, dan Atomic Design dan melakukan presentasi di perusahaan mitra
Minggu ke-18 / 12 – 16 Desember 2022	Merancang User Story web Enseval Bootcamp	Berupa User Story yang akan diberikan kepada back-end developer untuk memahami fungsionalitas web Enseval Bootcamp
Minggu ke-19 / 19 – 23 Desember 2022	Menambahkan fitur Assignment untuk web Enseval Bootcamp	Berupa hasil desain high-fidelity halaman Assignment
Minggu ke-20 / 26 – 30 Desember 2022	Mengikuti kelas Design Thinking yang diselenggarakan oleh Mentor UI/UX	Memahami setiap proses yang ada pada Design Thinking.

LAMPIRAN C.

DOKUMEN TEKNIK

Requirement Document

Website Enseval Bootcamp

Tujuan

Memudahkan Mentee dalam membuat laporan harian dan memudahkan Mentor dalam melakukan penilaian.

Fitur Website

Mentor

- Create Invitation to Mentee
- Assign to another mentor
- Inactive mentee
- Weekly Log Book Approval (Approve/Ask to Revise)
- Bi-Monthly Penilaian
- Notification Email to Approve Log Book, Penilaian, & Saran Transcript

Mentee/Students

- Create Account by Invitation
- Log Book Daily (textarea)
- Email E-Certificate & Transcript after 6 month - Notification Email last week Log Book

Menu

Mentor

- Home
- Logbook
- Evaluation
- Profile Mentee
- Assignment
- Profile

Mentee/Students

- Home
- Logbook
- Scoring
- Your Mentor
- Assignment
- Profile

