

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Selama program magang Studi Independen di Alterra Academy dalam bidang UI/UX Designer, praktikan menjalani berbagai kegiatan untuk mengembangkan keterampilan desain UI dan UX. Kegiatan utama termasuk sesi pembelajaran interaktif tiga kali seminggu bersama mentor, yang membahas konsep *Design Thinking* metode desain yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah dengan fokus pada pemahaman kebutuhan manusia dalam proses perancangan antarmuka. Pendekatan ini mencakup lima langkah utama yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. (Ayu & Wijaya, 2023), *User Persona* atau pengguna adalah gambaran dari suatu kelompok tertentu yang memiliki kesamaan dalam perilaku, kebutuhan, tujuan, keterampilan, sikap, dan karakteristik lainnya (mustaib, Agitha, & Anjarwani, 2023), *Wireframe, Design System, dan Prototyping*. Pembelajaran mandiri melalui platform OneAlta juga memungkinkan praktikan mendalami materi dan menyelesaikan tugas secara *fleksibel*. Praktikan mengerjakan Design Competence dan mini project individu bertema Health Care, hingga menghasilkan prototipe MVP yang dipresentasikan di depan mentor dan rekan. Selain itu, praktikan terlibat dalam *Capstone Project* berkelompok yang melibatkan divisi lain seperti *Backend, Frontend, dan Quality Engineer*, memberikan pemahaman tentang kolaborasi lintas fungsi dalam pengembangan produk teknologi.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Selama magang di Alterra Academy sebagai calon UI/UX Designer profesional, berbagai kegiatan telah dilakukan untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan di bidang ini. Pada awal program, kegiatan difokuskan pada pemahaman dasar UI/UX, termasuk pengertian dari UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*), prinsip dasar *Design Thinking*, serta pembuatan *User Persona*. Pengetahuan ini berfungsi sebagai fondasi bagi kegiatan yang lebih lanjut dan mendalam di minggu-minggu berikutnya.

Memasuki minggu kedua, materi yang dipelajari berkembang ke konsep *Affinity Diagram*, *User Flow*, dan *Information Architecture*, yang membantu dalam memahami cara menyusun alur pengguna secara efisien. Materi ini disertai dengan latihan langsung untuk memastikan peserta dapat menerapkannya dalam proyek-proyek yang relevan. Kemudian, pada minggu ketiga, saya mulai belajar tentang *Interface Structure*, penggunaan *Wireframe*, serta pengenalan *Auto Layout* dan *Design System*. Teknik ini berfungsi untuk membangun struktur antarmuka dan komponen desain yang efektif serta mudah digunakan oleh pengguna.

Pada minggu-minggu berikutnya, saya mendalami lebih lanjut tentang *Design System* yang meliputi pemilihan warna, sistem grid, dan pembuatan elemen visual lain yang konsisten. Kegiatan lain yang dilakukan termasuk mempelajari panduan desain untuk perangkat *mobile*, seperti *gesture* dan aturan *layout* yang mengatur ruang dan susunan elemen visual. Pada minggu keenam, saya mendalami panduan desain untuk web yang melibatkan pembuatan *sidebar*, *top bar*, serta penulisan UI/UX menggunakan bantuan Chat GPT untuk mempermudah penulisan teks di antarmuka pengguna.

Setelah memahami dasar-dasar prototyping, pada minggu kedelapan, kegiatan berlanjut dengan materi *Usability Testing*. Proses ini mencakup cara melakukan pengujian kegunaan antarmuka untuk memastikan bahwa desain dapat digunakan dengan mudah dan memenuhi kebutuhan pengguna. Selain itu, saya juga mempelajari keterampilan profesional seperti kerjasama tim dan kolaborasi, yang sangat penting dalam lingkungan kerja lintas fungsi di industri teknologi.

Pada minggu kesembilan, saya mempelajari implementasi teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam desain UI/UX serta manajemen waktu. Fokus utama dalam minggu-minggu berikutnya adalah pengerjaan mini project yang bertemakan *Health Care*, dimana proyek ini memberikan kesempatan untuk menerapkan seluruh keterampilan yang telah dipelajari selama program. Proyek ini mencakup dari tahap riset, pembuatan desain, hingga penyajian prototipe yang dipresentasikan di hadapan mentor dan rekan-rekan.

Setelah menyelesaikan mini project, saya kemudian berpartisipasi dalam *Capstone Project*, sebuah proyek kolaboratif yang melibatkan beberapa divisi termasuk *Backend, Frontend, Mobile Development, dan Quality Assurance*. Proyek ini dirancang untuk memberikan pengalaman kerja nyata dengan tim lintas disiplin, dan memberikan pemahaman mengenai alur kerja kolaboratif di dunia industri. *Capstone Project* diakhiri dengan presentasi kelompok dan evaluasi dari mentor serta pihak kampus.

Kegiatan magang ini ditutup dengan pembuatan laporan akhir, yang merangkum semua pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan yang telah diperoleh sepanjang program. Semua kegiatan ini memberikan fondasi yang kuat dan pengalaman praktis yang berharga bagi saya sebagai calon UI/UX Designer.

3.2.1 Perancangan UI/UX Aplikasi Healthify

Sebagai bagian dari pengembangan lebih lanjut, praktikan terlibat dalam *Capstone Project* yang dilaksanakan dalam kelompok. Proyek ini melibatkan berbagai divisi seperti Backend Engineer, Frontend Engineer, dan Quality Engineer, di mana praktikan berkolaborasi dengan anggota lain untuk mengembangkan produk teknologi secara menyeluruh. Dalam proyek ini, praktikan berkontribusi pada aspek UI/UX dengan mendesain antarmuka dan pengalaman pengguna yang disesuaikan dengan kebutuhan serta masukan dari divisi lain. User Interface (UI) merupakan tampilan visual yang menjadi penghubung antara pengguna dan sistem operasi, memungkinkan pengguna untuk melihat dan berinteraksi dengan website atau aplikasi (Alja, Daniati, & Ristyawan, 2024). Sedangkan User Experience (UX) adalah proses perancangan produk dengan pendekatan yang fokus pada keinginan dan kebutuhan pengguna. (Khasanah & Sutabri, 2023)

Proyek ini memberikan pemahaman mendalam mengenai kolaborasi lintas fungsi yang biasa terjadi di industri teknologi, dan membantu praktikan mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari dalam lingkungan yang mirip dengan dunia kerja.

Salah satu proyek yang dikerjakan adalah aplikasi di bidang kesehatan bernama Healthify. Tujuan dari proyek ini adalah

mengembangkan aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk berkonsultasi dengan dokter, mencari obat, dan membaca artikel terkait topik kesehatan. Aplikasi ini akan digunakan oleh tiga jenis pengguna yaitu *End User*, *dokter*, dan *admin*. Pengguna akhir dapat berbicara dengan dokter dan mencari obat-obatan, sementara dokter dapat memberikan saran kepada pengguna akhir terkait kesehatan. Admin bertugas mengelola data dokter dan pasien.

Batasan masalah yang dihadapi dalam pengembangan aplikasi ini meliputi bagaimana *End User* dapat berkonsultasi dengan dokter, cara *End User* mendapatkan informasi kesehatan, bagaimana dokter dapat memberikan rekomendasi dari hasil konsultasi, serta kemampuan dokter untuk membuat informasi kesehatan yang relevan.

alterra academy

Key Activities All Team

| | | |
|--|--|---|
| <p>End user</p> <ul style="list-style-type: none"> • View available doctors • Send a complaint to the doctor • Get recommendation or advice from the doctor based on the complaint • Pay a consultation fee to the doctor (manual transfer) • Find medicines • Purchase medicines (manual transfer) • View health articles (Nilai plus) • Pay a consultation fee via payment gateway (Nilai plus) • Purchase medicines via payment gateway (Nilai plus) • Chat with the doctor (Nilai plus) | <p>Doctor</p> <ul style="list-style-type: none"> • Landing Page • Manage patients • View patient complaints • Give recommendation from the patient complaint • Manage health articles (Nilai plus) • Give prescription to the patient (Nilai plus) • Chat with the patient (Nilai plus) • Get a notification if complaint from patient is received (Nilai plus) | <p>Admin</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manage medicines • Manage patients (Nilai plus) • Manage doctors (Nilai plus) |
|--|--|---|

Note :

- Pembayaran biaya konsultasi dapat dilakukan dengan payment gateway (Midtrans, Xendit) (nilai plus)
- Pembayaran biaya konsultasi dapat dilakukan secara manual

HOME

Gambar 3.1 Key Activites All Team

(Sumber : One Alta, 2024)

Dalam pembuatan aplikasi ini, kelompok praktikan menerapkan pendekatan Design Thinking yang terdiri dari lima tahap yaitu, Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Pendekatan ini memungkinkan kelompok praktikan untuk memahami masalah-masalah yang dihadapi oleh pengguna (Empathize), menentukan fokus masalah dan tujuan (Define), menghasilkan ide-ide solusi inovatif (Ideate), membuat prototipe, dan mengujinya (Prototype dan Test). Dengan pendekatan ini, kami dapat memastikan bahwa solusi yang kami hasilkan efektif dalam mengatasi

masalah pengguna dan sesuai dengan kebutuhan mereka. kepada user dengan tujuan mendapatkan data dari solusi yang kita buat.

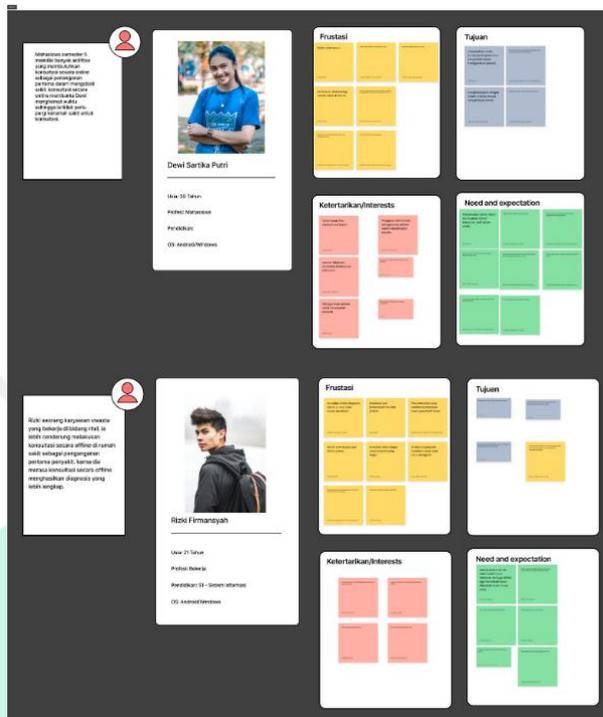
Pada tahap *Emphatize*, praktikan berperan dalam menentukan User Research Plan yang mencakup penentuan target pengguna dan penyusunan pertanyaan untuk memahami kebutuhan pengguna terhadap aplikasi yang akan dikembangkan. Target pengguna dalam perancangan ini adalah warga negara Indonesia berusia 17–50 tahun, yang sudah pernah berkonsultasi dengan dokter, memiliki pemahaman terhadap teknologi mobile, dan menggunakan smartphone. Pengambilan data yang dilakukan menggunakan data sekunder (dikumpulkan secara langsung) dengan metode kuantitatif melalui wawancara langsung dengan user.

Di tahan *Define* praktikan Bersama tim menetapkan fokus masalah yang akan diselesaikan dan tujuan utama yang ingin dicapai dengan jelas.

| | | | |
|---|--|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak ada transkrip wawancara yang dapat memisahkan antara wawancara online dan offline 2. Tidak ada transkrip wawancara 3. Tidak ada transkrip wawancara 4. Berhasil untuk dengan dokter online dan offline 5. Transkrip wawancara yang sudah ada di komputer 6. Tidak ada transkrip wawancara 7. Tidak ada transkrip wawancara 8. Tidak ada transkrip wawancara 9. Tidak ada transkrip wawancara 10. Tidak ada transkrip wawancara 11. Tidak ada transkrip wawancara 12. Tidak ada transkrip wawancara 13. Tidak ada transkrip wawancara 14. Tidak ada transkrip wawancara 15. Tidak ada transkrip wawancara | <ol style="list-style-type: none"> 1. Berhasil dengan wawancara 2. Tidak ada transkrip wawancara 3. Tidak ada transkrip wawancara 4. Berhasil dengan wawancara 5. Tidak ada transkrip wawancara 6. Tidak ada transkrip wawancara 7. Tidak ada transkrip wawancara 8. Tidak ada transkrip wawancara 9. Tidak ada transkrip wawancara 10. Tidak ada transkrip wawancara 11. Tidak ada transkrip wawancara 12. Tidak ada transkrip wawancara 13. Tidak ada transkrip wawancara 14. Tidak ada transkrip wawancara 15. Tidak ada transkrip wawancara | <ol style="list-style-type: none"> 1. Berhasil dengan wawancara 2. Tidak ada transkrip wawancara 3. Tidak ada transkrip wawancara 4. Berhasil dengan wawancara 5. Tidak ada transkrip wawancara 6. Tidak ada transkrip wawancara 7. Tidak ada transkrip wawancara 8. Tidak ada transkrip wawancara 9. Tidak ada transkrip wawancara 10. Tidak ada transkrip wawancara 11. Tidak ada transkrip wawancara 12. Tidak ada transkrip wawancara 13. Tidak ada transkrip wawancara 14. Tidak ada transkrip wawancara 15. Tidak ada transkrip wawancara | <ol style="list-style-type: none"> 1. Berhasil dengan wawancara 2. Tidak ada transkrip wawancara 3. Tidak ada transkrip wawancara 4. Berhasil dengan wawancara 5. Tidak ada transkrip wawancara 6. Tidak ada transkrip wawancara 7. Tidak ada transkrip wawancara 8. Tidak ada transkrip wawancara 9. Tidak ada transkrip wawancara 10. Tidak ada transkrip wawancara 11. Tidak ada transkrip wawancara 12. Tidak ada transkrip wawancara 13. Tidak ada transkrip wawancara 14. Tidak ada transkrip wawancara 15. Tidak ada transkrip wawancara |
|---|--|--|--|

Tabel 3. 2 Hasil Wawancara pengguna

Berdasarkan hasil *Empathize*, terdapat pengguna lebih memilih konsultasi online dan pengguna lainnya lebih memilih konsultasi offline.

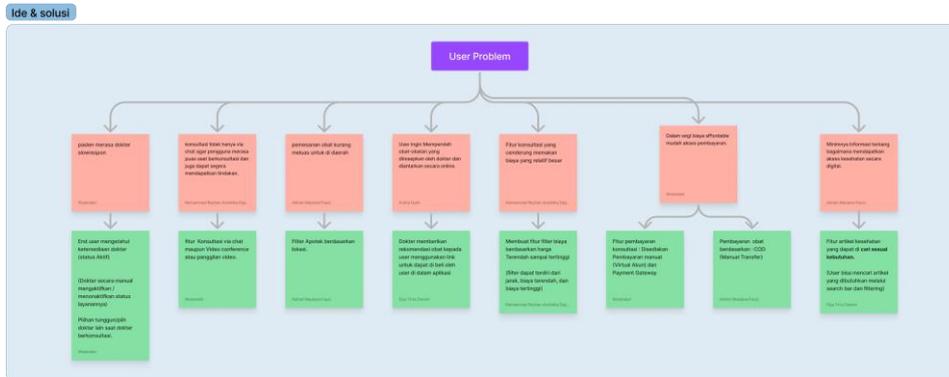


Tabel 3. 3 User Persona

Setiap anggota kelompok kemudian mengembangkan user persona masing-masing dan melakukan brainstorming untuk menyatukan elemen-elemen utama yang dikelompokkan dalam empat kategori yaitu, Frustrasi (kendala dan gangguan yang sering dialami responden saat menggunakan aplikasi lain), Tujuan (kemudahan dan manfaat yang diharapkan dari aplikasi di masa depan), Ketertarikan (keinginan responden yang diubah ke dalam format digital untuk mempermudah aktivitas), serta Kebutuhan dan Ekspektasi (harapan responden terhadap aplikasi yang sesuai kebutuhan mereka).

Pada tahap Ideate, praktikan berfokus pada pengembangan ide-ide kreatif untuk mengatasi kebutuhan dan masalah yang diidentifikasi dari hasil perancangan pengguna. Bersama tim, praktikan melakukan sesi brainstorming

untuk menghasilkan berbagai masalah dan konsep solusi yang relevan pada pengguna.



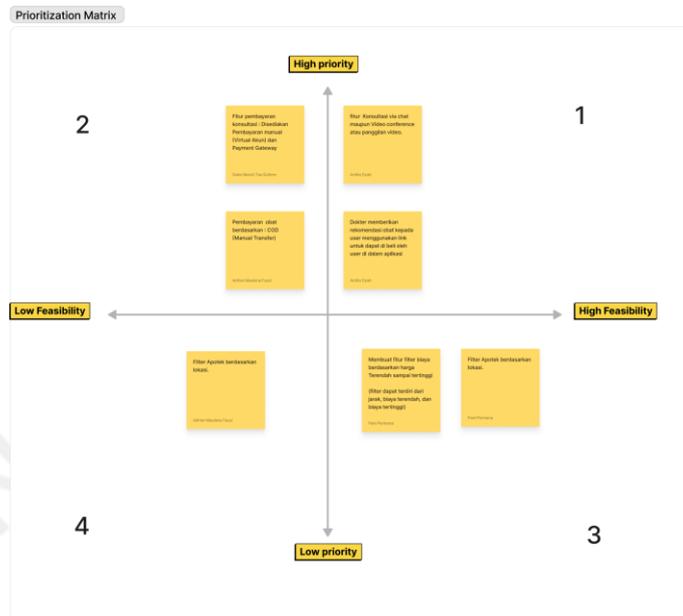
Tabel 3. 4 User Problem

Proses dimulai dengan memahami user problem, yaitu mendefinisikan masalah utama yang dihadapi pengguna berdasarkan hasil riset, seperti wawancara atau observasi. Masalah ini dirumuskan secara spesifik untuk memastikan fokus Solusi.



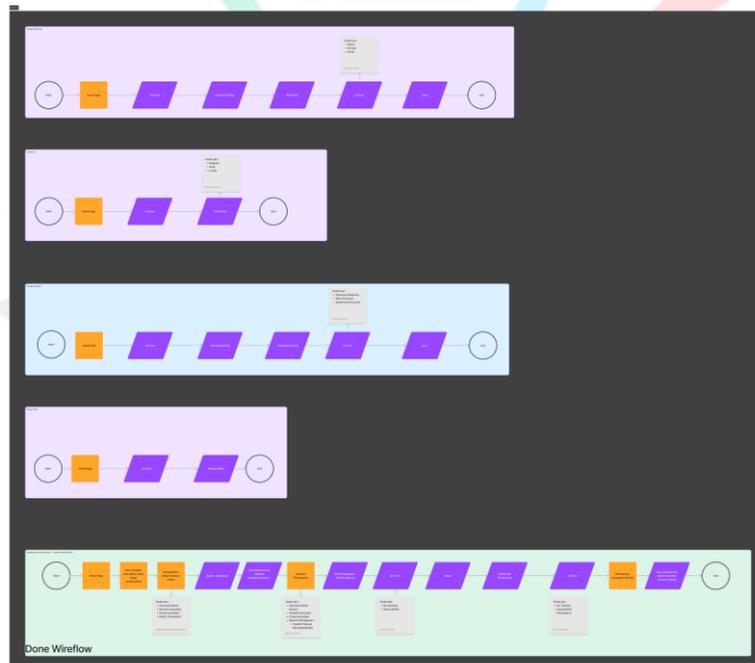
Tabel 3. 5 Affinity Diagram

Selanjutnya, dilakukan Affinity Diagram untuk mengelompokkan ide atau wawasan dari hasil riset sebelumnya ke dalam kategori yang relevan sekaligus mengidentifikasi pola serta hubungan antaride, sehingga data dapat disusun secara terstruktur dan lebih mudah dianalisis.



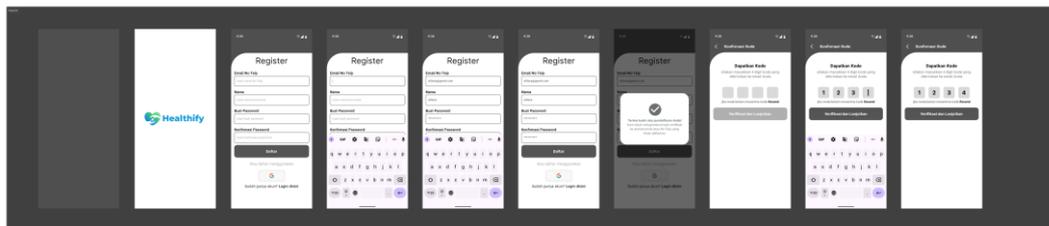
Tabel 3. 6 Prioritization Matrix

Setelah itu, ide-ide yang telah dikelompokkan diprioritaskan menggunakan Prioritization Matrix. Dalam langkah ini, setiap ide dinilai berdasarkan dampaknya terhadap pengguna (*impact*) dan upaya yang diperlukan (*effort*), sehingga solusi dengan dampak besar dan upaya rendah dapat menjadi fokus utama.

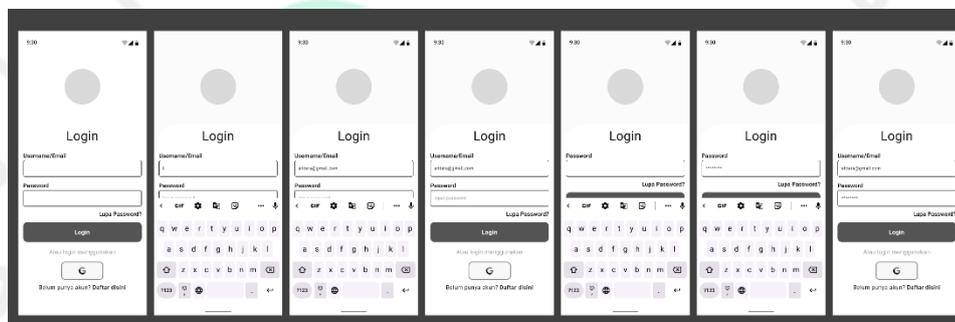


Tabel 3. 7 User Flow

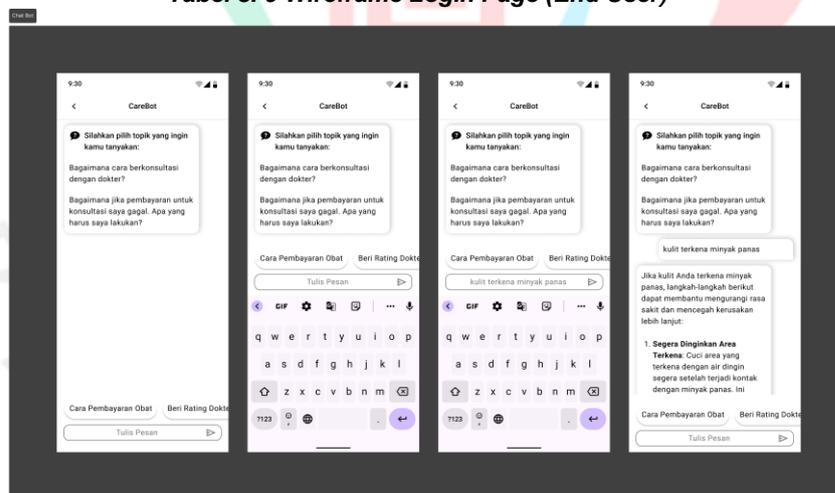
Pada tahap User Flow, merancang alur perjalanan pengguna dari awal hingga mencapai tujuan produk atau layanan. Diagram ini membantu memvisualisasikan pengalaman pengguna yang mulus, misalnya mulai dari membuka aplikasi, Mengganti profile, hingga pembayaran obat.



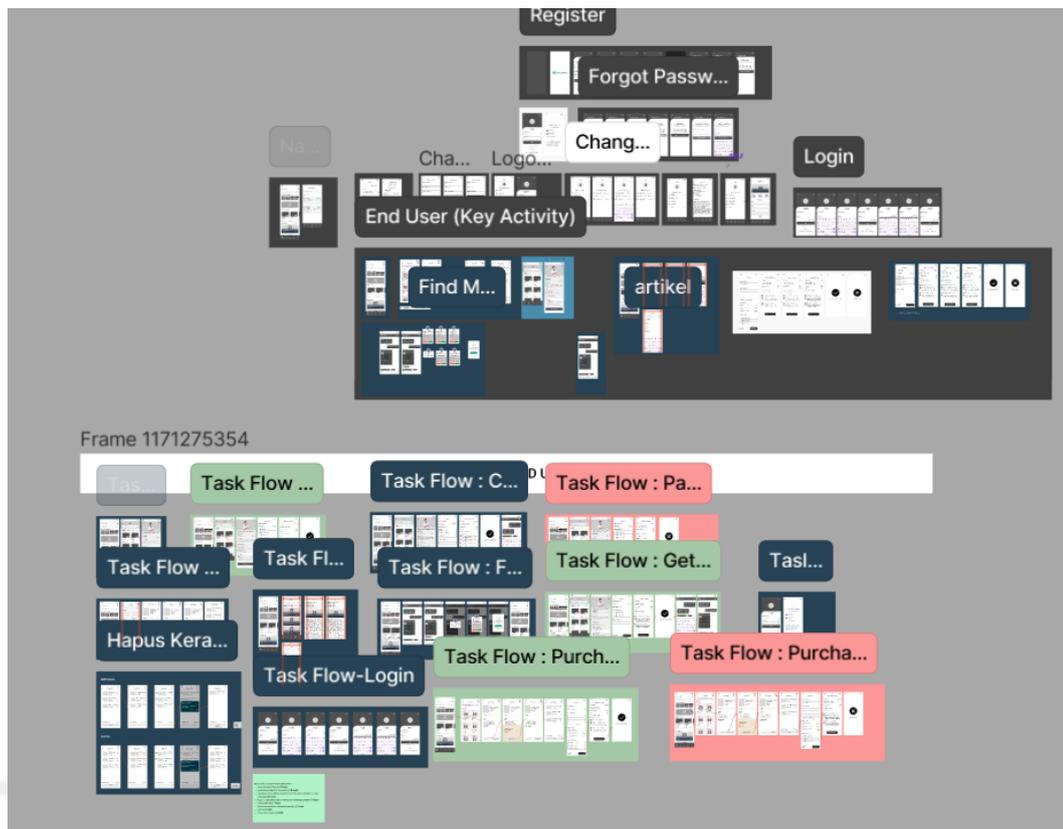
Tabel 3. 8 Wireframe Register (End User)



Tabel 3. 9 Wireframe Login Page (End User)

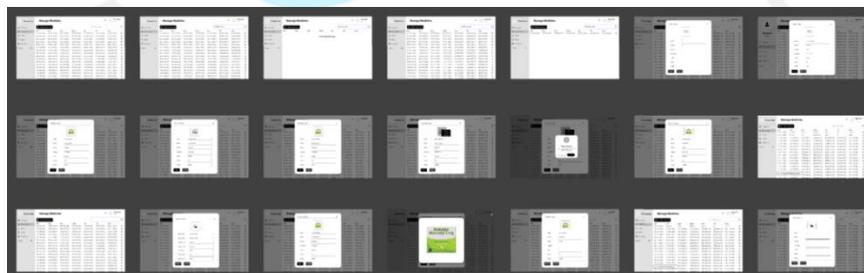


Tabel 3. 10 Wireframe Chatbot Page (End User)



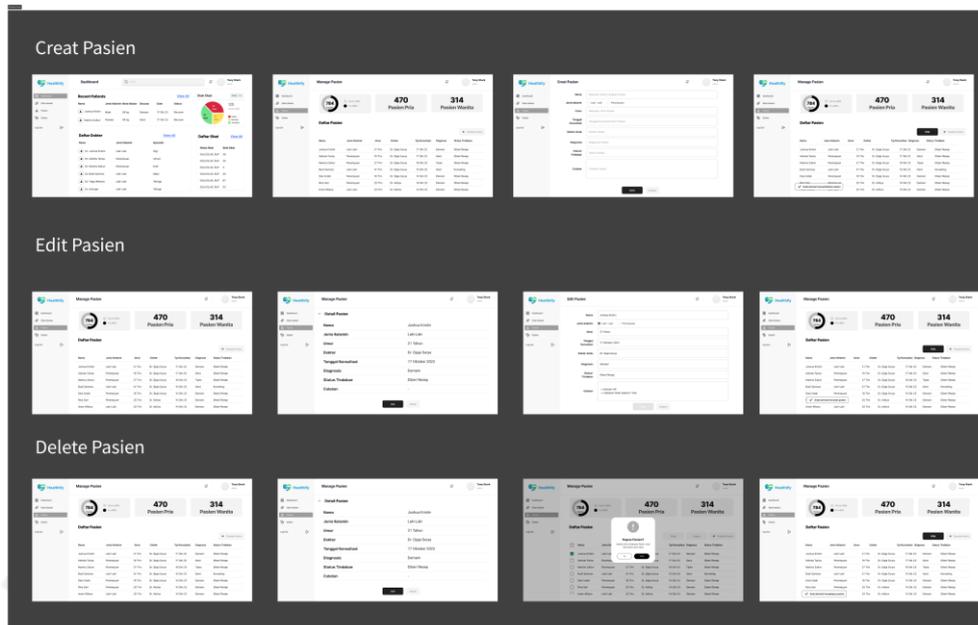
Tabel 3. 11 Wireframe End User

Praktikan diminta untuk membuat wireframe sebagai kerangka awal antarmuka produk. Wireframe ini merupakan sketsa sederhana (low-fidelity) yang berfokus pada tata letak elemen, hierarki informasi, serta fungsi utama, tanpa terlalu memerhatikan detail estetika. Pada tahap Wireframe End User, praktikan diharapkan dapat merancang bagian-bagian penting seperti halaman register, login, chatbot, dan fitur lainnya yang relevan.



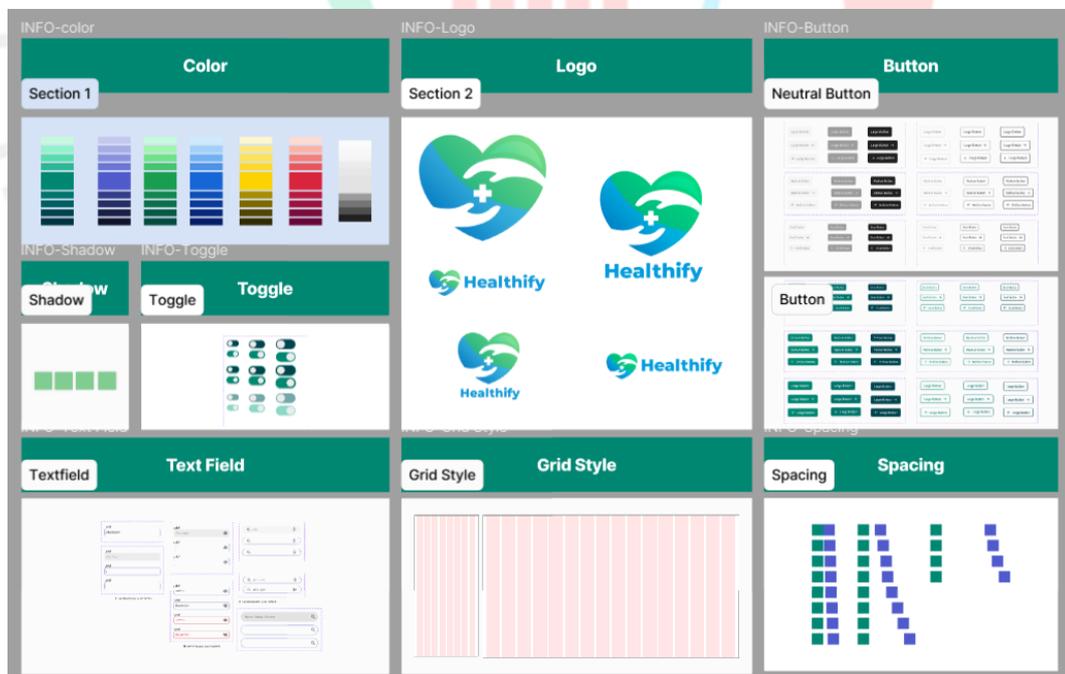
Tabel 3. 12 Wireframe Manage Medicine (Admin)

Pada tahap Wireframe Admin, praktikan diharapkan dapat merancang bagian-bagian penting seperti halaman Manage Medicine.



Tabel 3. 13 Wireframe Manage Pasien (Doctor)

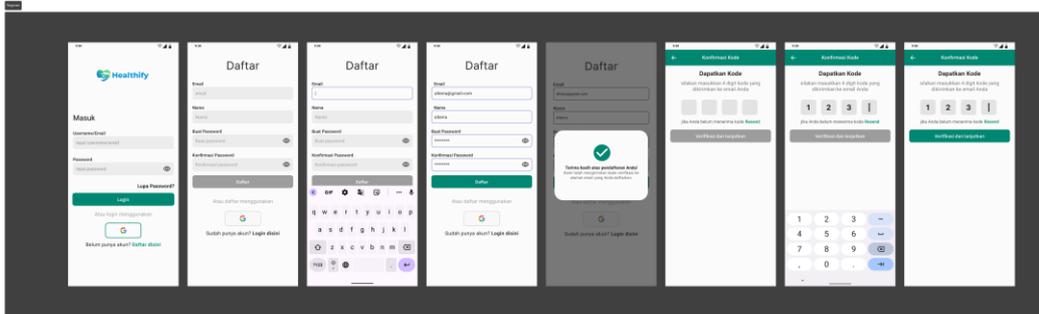
Pada tahap Wireframe Doctor, praktikan diharapkan dapat merancang bagian-bagian penting seperti halaman Manage Pasien.



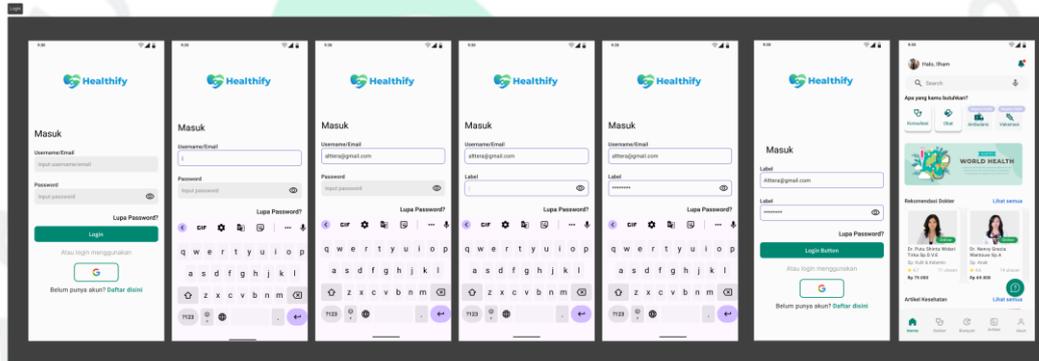
Tabel 3. 14 Design System

Praktikan diminta untuk membuat design system guna menjaga konsistensi desain di seluruh platform. Panduan ini mencakup elemen visual, seperti warna,

tipografi, dan ikon, serta elemen interaktif, seperti tombol dan form. Dengan adanya design system, proses desain menjadi lebih efisien, terstruktur, dan seragam.



Tabel 3. 15 High Fidelity Registes Page



Tabel 3. 16 High Fidelity Login Page



Tabel 3. 17 Prototyping pada UI Aplikasi Healthify

Pada tahap Prototyping & Testing, praktikan fokus pada pembuatan prototipe aplikasi Healthify yang dirancang untuk konsultasi kesehatan.

Menggunakan alat desain seperti Figma, praktikan menciptakan wireframe dan prototipe interaktif yang memungkinkan pengguna merasakan pengalaman aplikasi. Setelah itu, praktikan melakukan sesi pengujian dengan melibatkan pengguna target untuk mengumpulkan umpan balik tentang antarmuka dan fungsionalitas.



Tabel 3. 18 Dikumentasi Wawancara Usability Testing

Hasil pengujian dianalisis untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, sehingga praktikan dapat melakukan iterasi pada desain dan menyesuaikan antarmuka agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses ini meningkatkan kualitas aplikasi dan memberikan pengalaman berharga dalam pengembangan produk yang berorientasi pada pengguna. Dalam kasus ini, terdapat dua partisipan yang terlibat dalam pengujian. Setiap memberikan penilaian terhadap produk dengan menggunakan dua metrik, yaitu SEQ (Self-Evaluation Questionnaire) dan SUS (System Usability Scale). SEQ digunakan untuk mengukur kepuasan dan kepercayaan diri partisipan terhadap produk, sedangkan SUS mengukur tingkat kegunaan atau usability produk.

Admin (Web)

Tugas 1 : Manage Obat

| Tugas | Severity level | SEQ |
|--|----------------|-----|
| Menambahkan data obat | 4 | 4 |
| Mengedit atau melakukan update data obat yang telah dibuat | 4 | 4 |
| Menghapus data obat | 4 | 4 |

Deskripsi :

Semua misi tidak terkendala apapun dan saat pengerjaan pun lancar tanpa hambatan.

Tugas 2 : Manage Pasien

| Tugas | Severity level | SEQ |
|--|----------------|-----|
| Menghapus data pasien | 4 | 4 |
| Mengelola pembayaran konsultasi antara | 3 | 4 |

Tabel 3. 19 SEQ Hasil Usability Testing

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Selama magang Studi Independen Bersertifikat di Alterra Academy, terdapat sejumlah kendala yang dihadapi yang memengaruhi pelaksanaan kegiatan dan penyelesaian proyek-proyek yang ada. Kendala-kendala tersebut muncul baik dari segi teknis maupun kolaborasi dengan tim lintas disiplin.

Salah satu kendala utama adalah kesulitan dalam penyesuaian waktu antara kegiatan mandiri dan jadwal live session yang terjadwal tiga kali seminggu. Sesi-sesi live ini penting untuk memahami materi lebih dalam dengan bimbingan mentor, namun terkadang waktu pelaksanaan berbenturan dengan jadwal pribadi atau kegiatan kuliah lainnya. Mengikuti jadwal ini membutuhkan manajemen waktu yang ketat, terutama karena sesi-sesi pembelajaran mandiri juga membutuhkan konsentrasi penuh agar tidak tertinggal dengan materi yang diberikan

Selain itu, pada proses pengerjaan proyek seperti mini project dan Capstone Project, tantangan teknis terkait penggunaan software desain

seperti Figma kerap menjadi kendala. Kendala ini terutama dirasakan saat membuat desain yang kompleks dengan elemen-elemen interaktif, seperti prototyping dan motion dalam microinteraction. Beberapa fitur dalam perangkat lunak ini membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam, yang belum sepenuhnya dikuasai di tahap awal. Hal ini memengaruhi kecepatan pengerjaan proyek, terutama saat berusaha menyesuaikan desain dengan kebutuhan pengguna yang telah ditentukan melalui riset UX sebelumnya

Kendala lainnya adalah kolaborasi antar tim lintas fungsi dalam Capstone Project. Proyek ini melibatkan divisi lain seperti Backend, Frontend, dan Quality Assurance yang memiliki kebutuhan dan pendekatan berbeda dalam pengembangan produk. Komunikasi dan koordinasi antar anggota tim terkadang mengalami hambatan, terutama dalam menyinkronkan perubahan yang terjadi di setiap divisi agar produk tetap konsisten dan sesuai dengan rencana awal. Mengatasi kendala ini membutuhkan waktu dan keterbukaan antar anggota untuk saling mengerti kebutuhan setiap tim

Selain kendala teknis dan kolaborasi, terdapat juga tantangan dalam memahami konsep-konsep lanjutan dalam Usability Testing dan Artificial Intelligence (AI) untuk desain. Beberapa materi yang disampaikan seperti cara membangun skenario testing yang efektif serta penggunaan AI dalam desain UI/UX membutuhkan waktu untuk benar-benar dipahami dan diterapkan. Hal ini memerlukan bimbingan ekstra dari mentor agar konsep-konsep tersebut dapat diterapkan dengan tepat dalam proyek yang sedang berjalan

Kendala-kendala ini menunjukkan bahwa meskipun program magang studi independen di Alterra Academy memberikan pembelajaran yang sangat komprehensif, proses penyesuaian dan tantangan dalam pelaksanaan adalah hal yang nyata dan membutuhkan strategi penyelesaian yang efektif. Kesulitan-kesulitan ini juga memberikan wawasan berharga terkait kesiapan dan adaptasi yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan di dunia kerja nyata.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Untuk mengatasi berbagai kendala yang dihadapi selama magang independen bersertifikat di Alterra Academy, beberapa langkah strategis dapat diterapkan. Pendekatan ini bertujuan tidak hanya untuk menyelesaikan masalah secara teknis, tetapi juga untuk meningkatkan efisiensi kerja, kolaborasi, serta pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Berikut ini adalah beberapa solusi yang dapat dilakukan:

1. Manajemen Waktu yang Terstruktur dengan membuat jadwal detail dan menggunakan aplikasi seperti Google Calendar atau Trello untuk mengatur waktu belajar mandiri dan live session.
2. Pengembangan Keterampilan Teknis Secara Bertahap melalui tutorial tambahan untuk menguasai fitur kompleks pada perangkat desain, serta bertanya pada mentor atau rekan untuk mempercepat proses belajar.
3. Peningkatan Komunikasi dan Kolaborasi dengan Tim Lintas Fungsi melalui pertemuan rutin dan alat kolaborasi discord atau Microsoft Teams untuk menyinkronkan progres dan membangun budaya kolaboratif.
4. Pendampingan Tambahan untuk Materi Lanjutan seperti Usability Testing dan AI dengan dukungan mentor serta belajar mandiri melalui sumber tambahan untuk pemahaman lebih dalam.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama menjalani kerja profesi sebagai praktikan Studi Independen di Alterra Academy, terdapat banyak pembelajaran yang diperoleh, baik dari segi teknis, materi, maupun keterampilan interpersonal. Pembelajaran ini membekali praktikan dengan keterampilan praktis dan pemahaman mendalam yang berguna untuk pengembangan karier di bidang UI/UX dan dunia teknologi secara umum. Berikut adalah uraian pembelajaran yang didapat dari kerja profesi ini:

1. Penguasaan Keterampilan Teknis UI/UX, mempelajari tahapan desain mulai dari riset pengguna hingga pembuatan prototipe termasuk penggunaan perangkat seperti Figma serta pemahaman Design System dan User Flow melalui proyek nyata
2. Penerapan Design Thinking yang berfokus pada kebutuhan pengguna untuk memecahkan masalah meliputi tahapan dari Empathize hingga Test

3. Kolaborasi Tim Lintas Fungsi yang mengajarkan keterampilan kerja sama dan koordinasi dengan tim dari berbagai disiplin seperti Backend dan Frontend demi menjaga konsistensi produk
4. Pemahaman Usability Testing di mana praktikan mempelajari langkah-langkah uji kegunaan mulai dari perancangan skenario hingga identifikasi masalah dan perbaikan desain untuk meningkatkan UX
5. Penerapan Teknologi Terkini yang mengenalkan praktikan pada penggunaan AI untuk meningkatkan efisiensi desain analisis data dan percepatan pengembangan produk
6. Manajemen Waktu dan Prioritas agar dapat mengatur jadwal dan menyelesaikan tugas secara efektif yang penting untuk menghadapi tekanan di dunia kerja
7. Keterampilan Komunikasi dan Presentasi yang mengasah kemampuan dalam menyampaikan ide mempertahankan argumen dan menerima masukan yang mendukung kepercayaan diri dan efektivitas kerja tim