



9.8%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 23 JAN 2025, 1:46 PM

### Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL  
1.85%

● CHANGED TEXT  
7.95%

## Report #24508479

### BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Profesi UI/UX

Designer telah menjadi salah satu peran yang sangat dibutuhkan di era digital saat ini. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan digitalisasi, kebutuhan akan pengalaman pengguna (user experience) yang baik serta antarmuka yang intuitif semakin mendesak. UI/UX Designer berperan penting dalam menciptakan produk digital yang tidak hanya fungsional tetapi juga memberikan pengalaman positif bagi pengguna. Profesi ini memiliki peran penting karena UI/UX bertugas menciptakan desain aplikasi yang mudah dilihat, menarik, dan nyaman digunakan, sehingga memberikan pengalaman pengguna yang optimal sesuai dengan kebutuhan mereka. (Khamadi, Senoprabowo, Muslih, Hasyim, & Prabowo, 2021) Seorang desainer UI bertanggung jawab untuk mengatur berbagai elemen seperti teks, warna, garis, tombol, gambar, dan komponen lainnya dalam desain antarmuka sebuah website atau aplikasi. 8 User experience (UX) adalah pengalaman yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk atau teknologi. Setiap fitur dalam sistem harus diselaraskan dengan kebutuhan pengguna agar dapat memberikan pengalaman yang optimal. (Jamilah & Padmasari, 2022) Program Studi Independen Bersertifikat memainkan peran penting dalam menjembatani kesenjangan kompetensi antara kebutuhan industri dan keterampilan UI/UX Designer pemula. Program ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aplikatif dan mendekati tuntutan

nyata di dunia kerja. Melalui kurikulum yang terstruktur dan fokus pada pembelajaran praktis, peserta tidak hanya mempelajari teori desain, tetapi juga mendapatkan kesempatan untuk langsung mempraktikkan keterampilan tersebut dalam proyek nyata. Dengan terlibat langsung dalam proyek yang mensimulasikan situasi industri sebenarnya, peserta dapat mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan desain yang kompleks dan dinamis. Metode pembelajaran yang digunakan dalam program ini menekankan pada kolaborasi langsung dengan para profesional di bidangnya. Melalui bimbingan mentor dan interaksi dengan rekan kerja berpengalaman, peserta bisa memahami cara berpikir dan pendekatan yang efektif dalam desain UI/UX. Pendekatan kolaboratif ini mengajarkan peserta untuk berkomunikasi, berkolaborasi dalam tim, dan memahami bagaimana desain mereka bisa berdampak pada pengalaman pengguna serta tujuan bisnis secara keseluruhan. Selain itu, proyek langsung yang diberikan dalam program ini menambah portofolio profesional peserta, yang menjadi nilai tambah ketika mereka memasuki pasar kerja. Dengan demikian, Program Studi Independen Bersertifikat tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis dan non- teknis peserta, tetapi juga memperkuat kesiapan mereka untuk beradaptasi dengan kebutuhan dan ekspektasi dunia kerja yang semakin kompetitif. Studi Independen di PT Marka Kreasi Persada (Alterra Academy) bertujuan untuk membantu peserta menjadi profesional UI/UX

Designer yang siap kerja dengan memberikan pembelajaran dan pengalaman langsung yang relevan dengan kebutuhan industri. Program ini dirancang untuk mengembangkan kompetensi peserta baik dalam keterampilan teknis maupun non-teknis yang diperlukan oleh seorang desainer UI/UX, seperti pemahaman desain antarmuka, pengembangan pengalaman pengguna, dan pemecahan masalah yang efektif. Dengan tujuan akhir menjadikan peserta lebih kompeten dan adaptif dalam menghadapi tantangan di dunia desain UI/UX, program ini membekali mereka dengan pemahaman praktis yang mendalam serta kesiapan menghadapi tuntutan industri yang terus berkembang. Manfaat dari magang dan studi independen ini sangat beragam. Pertama, peserta mendapatkan pengalaman langsung melalui proyek nyata yang meniru kondisi kerja sesungguhnya, sehingga mereka mampu menerapkan keterampilan desain UI/UX secara praktis dan mempelajari standar industri secara langsung. Kedua, mereka memiliki kesempatan untuk membangun jaringan profesional melalui interaksi dengan mentor dan rekan kerja yang sudah berpengalaman di bidangnya. Jaringan ini bisa menjadi sumber bimbingan berkelanjutan, peluang kolaborasi, hingga kesempatan kerja di masa depan. Selain itu, program ini juga memberikan peningkatan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan industri, termasuk kemampuan dalam berkomunikasi, kolaborasi, dan empati terhadap pengguna, yang merupakan aspek penting dalam profesi UI/UX Designer. Dengan pengalaman langsung dan dukungan dari lingkungan

belajar yang profesional, peserta diharapkan dapat lebih percaya diri dan memiliki portofolio yang kuat ketika mereka memasuki pasar kerja. **11 12 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2** 1 Maksud Kerja Profesi Istilah "kerja profesi" merujuk pada bentuk pembelajaran yang secara langsung melibatkan praktikan dalam aktivitas dan tanggung jawab nyata di dunia kerja, khususnya dalam peran UI/UX Designer. Kerja profesi adalah pendekatan praktis yang 2 memberikan kesempatan kepada praktikan magang untuk terlibat langsung dalam proyek-proyek desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang sesuai dengan standar dan kebutuhan industri. Melalui kerja profesi ini, praktikan magang tidak hanya mengamati, tetapi juga berkontribusi dalam proses desain, mulai dari riset pengguna, penyusunan wireframe, pembuatan prototipe, hingga pengujian produk. Kerja profesi ini memungkinkan praktikan untuk mengalami tantangan dan dinamika yang dihadapi oleh seorang UI/UX Designer profesional. Misalnya, harus memahami kebutuhan dan preferensi pengguna, berkolaborasi dengan tim lintas fungsi seperti pengembang dan manajer produk, serta memastikan bahwa desain yang dihasilkan efektif dalam memenuhi tujuan bisnis dan memuaskan pengguna akhir. Di Alterra Academy, praktikan tidak hanya dibekali dengan keterampilan teknis tetapi juga diberi kesempatan untuk mengembangkan soft skills yang penting seperti komunikasi, pemecahan masalah, dan manajemen waktu, yang semuanya sangat penting dalam lingkungan kerja nyata. Dalam kerangka studi independen bersertifikat ini, "kerja profesi" berfungsi sebagai jembatan antara teori yang dipelajari dalam pendidikan formal dan keterampilan yang dibutuhkan dalam industri. Melalui keterlibatan langsung dalam tugas-tugas yang nyata dan terukur, praktikan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana menjadi seorang UI/UX Designer yang profesional dan kompeten, serta bagaimana beradaptasi dengan kebutuhan dan tantangan dunia kerja di bidang desain digital. **11 1.2 2 Tujuan Kerja Profesi 1.** Memenuhi persyaratan kelulusan untuk mata kuliah wajib Kerja Profesi pada semester 7. 2. Mengaplikasikan Teori dalam Praktik dalam situasi kerja nyata. 3 3. Meningkatkan Keterampilan Teknis dengan mengasah

kemampuan seperti Adobe Figma serta pembuatan wireframe mockup dan prototipe yang sesuai standar industri 4. Memahami Dinamika Industri dengan memberikan wawasan tentang kebutuhan dan standar industri serta keterampilan adaptasi terhadap tren teknologi dan desain 5. Membangun Portofolio Kompetitif untuk menghasilkan portofolio berisi proyek nyata sebagai bukti kompetensi yang akan meningkatkan peluang kerja. 6. Meningkatkan kesiapan dan kepercayaan diri untuk menghadapi dunia kerja sebagai UI/UX Designer

### 1.3 Tempat Kerja Profesi PT Marka Kreasi Persada

yang juga dikenal sebagai Alterra Academy, berlokasi di Jalan Raya Tidar, Nomor 23, Karangbesuki, Kota Malang, Jawa Timur, dengan kode pos 65146. Alterra Academy adalah perusahaan teknologi yang fokus pada edukasi digital, dengan lingkungan kerja dinamis yang mendukung pengembangan keterampilan UI/UX, pengembangan perangkat lunak, dan data science. Melalui budaya kolaboratif dan inovatif, praktikan di sini mendapatkan pengalaman industri nyata, berinteraksi dengan tim lintas fungsi, dan menerapkan keterampilan teknis dalam riset pengguna, pembuatan prototipe, dan pengujian antarmuka.

### 1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi

Praktikan menjalankan masa kerja profesi PT Marka Kreasi Persada (Alterra Academy) selama 3 (Tiga) Bulan. Kegiatan kerja profesi dimulai dari tanggal 14 Agustus 2023 hingga 31 Desember 2023, Praktikan bekerja dengan sistem WFH (Work From Home).

9 Praktikan bekerja selama 5 hari dalam seminggu dengan jam kerja mulai dari jam 09.00 WIB hingga 17.00 WIB.

4 Tabel Error: Reference source not found

3 1 Tabel Keterangan Kerja Lama Kegiatan Kerja Profesi 900 Jam kegiatan Hari Pertemuan Senin, Selasa, Rabu, Kamis, Jumat> Waktu Pelaksanaan Kerja Profesi 09.00 - 17.00 WIB Tabel

1 1 T ab el K eterangan Kerja 5 BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI 2.1 Sejarah Perusahaan Gambar 2. 1 Logo Alterra Academy (Sumber : Alterra Academy, 2024) PT Marka Kreasi Persada, yang lebih dikenal dengan nama Alterra Academy, adalah perusahaan teknologi yang didirikan di Indonesia dan berfokus pada pengembangan talenta di bidang teknologi digital, terutama di area pendidikan dan pengembangan keterampilan

(upskilling). Alterra Academy berawal sebagai salah satu unit dari Alterra Group yang awalnya didirikan sebagai layanan berbasis teknologi untuk sistem pembayaran digital dan berbagai layanan terkait teknologi finansial. Pada tahun-tahun awal berdirinya, Alterra Group lebih dikenal sebagai penyedia layanan agregator pembayaran digital, yang membantu pengguna dan bisnis memfasilitasi berbagai transaksi secara mudah dan aman. Alterra menawarkan solusi pembayaran dengan skala besar yang mencakup berbagai layanan, mulai dari pembayaran tagihan hingga pembelian produk digital. Alterra Group cepat berkembang dan menjadi salah satu pemain utama di pasar teknologi finansial di Indonesia. Namun, seiring dengan berkembangnya permintaan di bidang teknologi dan kebutuhan tenaga kerja yang memiliki keahlian khusus di dunia digital, Alterra melihat peluang untuk berkontribusi lebih jauh dalam meningkatkan keterampilan sumber daya manusia melalui pelatihan dan pengembangan karier di bidang teknologi. Dengan visi untuk mencetak talenta berbakat di bidang teknologi yang siap bersaing secara global, Alterra mendirikan Alterra Academy. Unit ini dirancang sebagai pusat pelatihan yang menyelenggarakan berbagai program studi independen dan kursus profesional, khususnya 6 di bidang pengembangan software, product management, dan desain UI/UX. Alterra Academy memulai program-program pelatihan intensif yang tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga melibatkan praktik langsung yang relevan dengan kebutuhan industri. Tujuannya adalah untuk menjembatani kesenjangan antara keterampilan yang diajarkan di institusi pendidikan formal dan kebutuhan praktis yang diinginkan oleh perusahaan-perusahaan teknologi saat ini.

**10** Salah satu nilai utama yang diusung oleh Alterra Academy adalah pendekatan berbasis proyek. Para peserta didik di akademi ini dilatih dengan pendekatan pembelajaran yang melibatkan studi kasus nyata dan proyek yang langsung dapat diterapkan di dunia kerja. Pendekatan ini memungkinkan para lulusan Alterra Academy untuk memiliki pengalaman yang mendekati kondisi riil di lapangan, sehingga mereka siap bekerja dengan keterampilan teknis yang relevan dan pemahaman mendalam terhadap standar

industri. Selain itu, Alterra Academy juga bermitra dengan perusahaan-perusahaan teknologi besar untuk memberikan program magang dan kerja langsung kepada para peserta setelah mereka menyelesaikan pelatihan. 2 2.2

Struktur Organisasi Visi : Alterra academy memiliki visi yaitu melihat lebih banyak lagi putra- putri Indonesia menjadi tech professional atau tech entrepreneur bertaraf global. Misi : 1. 2 7 Memberikan pendidikan tech yang berkualitas bagi siapapun orang Indonesia tanpa mempedulikan latar belakang mereka (lokasi, sosio ekonomi, pendidikan, dsb). 2 2. Lulusan-lulusan terbaik yang dihormati di bidangnya. Menjadi salah satu sumber referensi untuk perkembangan dan pembelajaran tech di Indonesia. Adapun struktur organisasi dari Alterra Academy sebagai berikut: 7 Gambar 2.2 Struktur Organisasi (Sumber : Alterra Academy, 2024) 2.3 Kegiatan Umum Perusahaan PT Marka Kreasi Persada, atau yang dikenal sebagai Alterra Academy, menjalankan berbagai kegiatan inti yang berfokus pada pendidikan dan pengembangan keterampilan di bidang teknologi. Kegiatan utama perusahaan ini meliputi penyelenggaraan program pelatihan intensif, studi independen, serta pendampingan karier di bidang teknologi digital. Berikut adalah beberapa kegiatan umum yang menjadi bagian dari operasional Alterra Academy: a. Penyelenggaraan Program Pelatihan Teknologi Digital Alterra Academy menawarkan program pelatihan intensif yang berfokus pada keterampilan teknologi yang saat ini sangat dibutuhkan di industri. Program ini mencakup beberapa bidang utama, seperti software engineering, product management, desain UI/UX, dan data science. Program pelatihan ini dirancang dengan pendekatan berbasis proyek yang memungkinkan para peserta mendapatkan pengalaman praktis yang relevan dengan kebutuhan industri. Kurikulum Alterra Academy terus diperbarui dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi terbaru untuk memastikan lulusan memiliki keterampilan yang mutakhir dan siap pakai. b. Kursus Berbasis Proyek (Project-Based Learning) Salah satu ciri khas dari pelatihan di Alterra Academy adalah pendekatan project-based learning. Dalam pendekatan ini, peserta tidak hanya belajar teori, tetapi juga menerapkannya dalam proyek nyata yang mencerminkan situasi dan tantangan dunia kerja

sesungguhnya. Setiap peserta berkesempatan untuk mengerjakan proyek yang diambil dari studi kasus industri, mulai dari tahapan awal riset dan perencanaan hingga pengembangan, peluncuran, dan evaluasi hasil proyek. Hal ini membuat peserta pelatihan memiliki portofolio proyek riil yang dapat menunjukkan kompetensinya kepada calon pemberi kerja. c. Pendampingan Karier dan Pengembangan Profesional Alterra Academy menyediakan layanan career coaching atau pendampingan karier bagi para peserta pelatihan, membantu mereka untuk mempersiapkan diri memasuki dunia kerja. Layanan ini mencakup berbagai aspek, mulai dari penyusunan resume dan cover letter, latihan wawancara, hingga pelatihan keterampilan komunikasi dan kepemimpinan. Pendampingan ini bertujuan untuk memastikan bahwa para lulusan tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga siap menghadapi proses seleksi kerja dengan percaya diri. d. Kemitraan dengan Industri Teknologi Sebagai bagian dari upayanya dalam menjembatani lulusan dengan peluang karier, Alterra Academy aktif menjalin kemitraan dengan berbagai perusahaan teknologi terkemuka di Indonesia. **6** Kemitraan ini mencakup penyediaan program magang, kolaborasi dalam proyek pelatihan, hingga penyesuaian kurikulum dengan kebutuhan industri. Dengan adanya kolaborasi ini, peserta mendapatkan wawasan langsung tentang standar industri dan kesempatan lebih besar untuk bekerja di perusahaan mitra setelah menyelesaikan pelatihan. e. Pengembangan Konten dan Teknologi Pembelajaran Alterra Academy juga terlibat dalam pengembangan konten dan teknologi yang mendukung pembelajaran, baik secara daring maupun luring. Mereka memanfaatkan platform digital untuk menyampaikan materi pelatihan dengan akses yang lebih luas, **9** sehingga memungkinkan peserta dari berbagai daerah di Indonesia untuk mengikuti pelatihan yang disediakan. Teknologi pembelajaran yang diterapkan mencakup video interaktif, learning management system, dan perangkat evaluasi berbasis digital untuk memastikan keterlibatan peserta dalam setiap tahap pembelajaran. f. Komunitas dan Networking Alumni Alterra Academy juga aktif membangun komunitas alumni yang kuat, di mana para lulusan dapat berjejaring dan saling mendukung

dalam pengembangan karier masing-masing. Komunitas ini menjadi wadah bagi lulusan untuk berbagi pengalaman, membangun hubungan profesional, dan mendapatkan pembaruan informasi terkait peluang karier dan perkembangan terbaru di industri teknologi.

### 10 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 12 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 13 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. 1 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 .

1 Pengguna akhir dapat berbicara dengan dokter dan mencari obat-obatan, sementara dokter dapat memberikan saran kepada pengguna akhir terkait kesehatan. 1

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.

1 14 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. 1 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.

1 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 15 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. 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 16 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. 17 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. 18 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) 19 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 20 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. 21 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 Registres Page 22 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. 23 Tabel 3. 18 Dokumentasi 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. 24

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 25 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 26 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.

5 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.

4 3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi Selama menjalani kerja profesi sebagai praktikan Studi Independen di Alterra Academy, terdapat banyak pembelajaran 27 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

28 29 BAB IV PENUTUP 4.1

Simpulan Sebagai kesimpulan, program magang bersertifikat di Alterra Academy memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam membentuk keterampilan dan kompetensi di bidang desain UI/UX. Program ini tidak hanya fokus pada pengembangan keterampilan teknis seperti Design Thinking, User Flow, Wireframing, Prototyping, dan Usability Testing, tetapi juga mengajarkan keterampilan non-teknis yang sangat diperlukan dalam dunia

kerja, seperti manajemen waktu, komunikasi, dan kolaborasi tim. Dengan menghadapi berbagai kendala dan tantangan, seperti kesulitan teknis dalam penggunaan perangkat lunak desain dan koordinasi dengan tim lintas fungsi, praktikan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana menyelesaikan masalah di lingkungan kerja yang dinamis. Melalui proyek mini dan capstone yang melibatkan simulasi dunia kerja sesungguhnya, program ini mempersiapkan Praktikan untuk menghadapi tantangan di industri teknologi. Keahlian dalam menggunakan alat bantu AI untuk desain, misalnya, serta pemahaman mendalam terhadap konsep UI/UX menjadi modal yang sangat penting dalam karier profesional ke depan. Selain itu, jaringan profesional yang terbentuk selama program juga membuka kesempatan kolaborasi di masa depan. Secara keseluruhan, pengalaman ini telah memberikan landasan yang kuat untuk menjadi UI/UX Designer yang kompeten dan siap menghadapi tuntutan industri yang terus berkembang.

#### 4.2

Saran 1. Alokasi waktu yang lebih fleksibel untuk pembelajaran dan praktikum mandiri, dengan menambah sesi review materi dan konsultasi dengan mentor 1 2. Selama program, praktikan dan tim berkolaborasi dengan tim lintas fungsi, yang merupakan simulasi yang baik untuk kerja di industri. Namun, alangkah baiknya jika program memberikan pelatihan singkat terkait cara berkolaborasi lintas divisi dengan lebih efektif, misalnya melalui simulasi atau sesi pelatihan khusus tentang komunikasi tim dan manajemen proyek lintas fungsi. Pelatihan ini akan membantu praktikan untuk lebih siap dalam berkomunikasi dan berkoordinasi dengan tim dari berbagai latar belakang teknis.



REPORT #24508479

## Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	<b>5.19%</b> medium.com	● ●
	<a href="https://medium.com/@elyatirtazamnir/ui-ux-mini-project-health-care-healthify...">https://medium.com/@elyatirtazamnir/ui-ux-mini-project-health-care-healthify...</a>	
INTERNET SOURCE		
2.	<b>1.27%</b> repository.unisbablitar.ac.id	●
	<a href="https://repository.unisbablitar.ac.id/id/eprint/226/1/Aji%20Budi%20Santoso%2...">https://repository.unisbablitar.ac.id/id/eprint/226/1/Aji%20Budi%20Santoso%2...</a>	
INTERNET SOURCE		
3.	<b>0.73%</b> ftik.teknokrat.ac.id	●
	<a href="https://ftik.teknokrat.ac.id/wp-content/uploads/2022/01/Pedoman-Laporan-Pra..">https://ftik.teknokrat.ac.id/wp-content/uploads/2022/01/Pedoman-Laporan-Pra..</a>	
INTERNET SOURCE		
4.	<b>0.68%</b> eprints.upj.ac.id	●
	<a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8552/12/13.%20BAB%20III.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8552/12/13.%20BAB%20III.pdf</a>	
INTERNET SOURCE		
5.	<b>0.46%</b> eprints.upj.ac.id	●
	<a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6823/11/BAB%203.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6823/11/BAB%203.pdf</a>	
INTERNET SOURCE		
6.	<b>0.41%</b> www.panda.id	●
	<a href="https://www.panda.id/menciptakan-peluang-karir-peran-penting-komunitas-pe...">https://www.panda.id/menciptakan-peluang-karir-peran-penting-komunitas-pe...</a>	
INTERNET SOURCE		
7.	<b>0.4%</b> repository.ittelkom-pwt.ac.id	●
	<a href="https://repository.ittelkom-pwt.ac.id/8520/3/BAB%20II.pdf">https://repository.ittelkom-pwt.ac.id/8520/3/BAB%20II.pdf</a>	
INTERNET SOURCE		
8.	<b>0.33%</b> ejournal.undip.ac.id	●
	<a href="https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jmasif/article/download/52662/24951">https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jmasif/article/download/52662/24951</a>	
INTERNET SOURCE		
9.	<b>0.29%</b> repository.fe.unj.ac.id	●
	<a href="http://repository.fe.unj.ac.id/5517/1/Laporan%20PKL%20PT%20Indi%20Notokr...">http://repository.fe.unj.ac.id/5517/1/Laporan%20PKL%20PT%20Indi%20Notokr...</a>	



REPORT #24508479

INTERNET SOURCE

10. **0.22%** repository.uinjkt.ac.id

<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/81921/1/112001100...>



INTERNET SOURCE

11. **0.17%** eprints.upj.ac.id

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/10237/9/BAB%20I.pdf>



INTERNET SOURCE

12. **0.09%** ft.esaunggul.ac.id

<https://ft.esaunggul.ac.id/wp-content/uploads/2022/01/PEDOMAN-KERJA-PRAK...>

