

BAB III

PELAKSANAAN MBKM

3.1 Bidang Kerja

Dalam pelaksanaan kerja profesi yang di laksanakan di PT Impactbyte Teknologi Edukasi, Penulis melaksanakan kegiatan pembelajaran studi indenpenden di UI/UX Design Group Amarnya kelompok 24, proses pembelajaran yang di laksanakan ada yang bersifat mingguan dan harian dimana untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran harian menggunakan *E-learning* / LMS yang di sediakan oleh pihak skilvul dan untuk pelaksanaan pembelajaran mingguannya berada pada hari sabtu bersamadengan para mentor skilvul, di setiap minggunya tepatnya di hari selasa dan rabu jam 19:00 – 21:00 ada kelas tambahan dengan mentor untuk membahas chalange atau task yang di berikan. Untuk chalange atau task yang di berikan bersifat project.

Pada pembelajaran studi indenpenden di skilvul penulis mengambil pembelajaran UI/UX Design Mastery, tujuan dari pembelajaran UI/UX Design ini untuk membuat tampilan UI design dan prototyping menggunakan aplikasi figma, penulis di berikan chalange atau project untuk membuat aplikasi prototyping aplikasi edutech "*Easy Learn*". Tujuan dari pembuatan aplikasi edutech "*Easy Learn*" ini untuk memberikan solusi terhadap para pengguna khususnya yang menggunakan aplikasi edutech merasa bosan dan kurang minat akan hal itu yang di karenakan tampilan yang kurang inovatif

Project perancangan aplikasi ini yang di kerjakan penulis dan tim seperti proses design thinking, pembuatan user flow, wireframe, ui design, prototyping dan user research.

3.2 Pelaksanaan Studi Independen

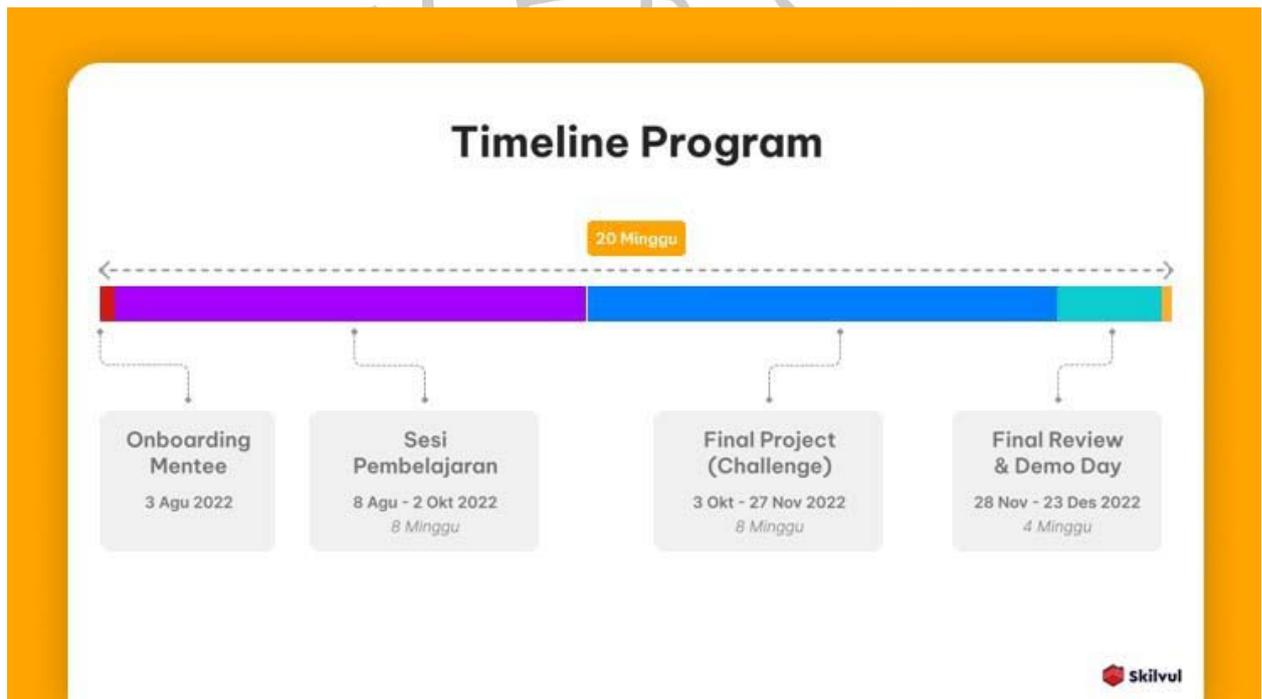
Pelaksanaan sebagai peserta kerja profesi studi independent bersertifikat di PT Impactbyte Teknologi Edukasi, penulis melakukan pembelajaran dan perancangan terhadap *challenge* yang di berikan, untuk proses pembelajaran tersebut menggunakan E-learning atau LMS yang di sediakan oleh pihak skilvul dan untuk *challenge* yang di berikan skilvul berupa pembuatan perancangan aplikasi edutech yang menggunakan aplikasi Figma. Untuk tahap awal perancangan aplikasi membuat *userflow*, *wireframe*, *ui design*, *prototyping* dan *user research*. Penulis juga mempelajari dasar UI design menggunakan aplikasi Figma untuk menyelesaikan proses perancangan aplikasi tersebut, adapun hal yang di lakukan penulis untuk perancangan aplikasi edutech "*Easy Learn*" ini :

1. Melakukan pembuatan *Design Thinking* terhadap riset yang sudah di lakukan untuk memudahkan pembuatan jangkauan yang di butuhkan agar minat belajar menggunakan aplikasi *edutech*.
2. Membuat *User flow* atau alur aplikasi edutech "*Easy Learn*"
3. Membuat *wireframe* untuk menggambarkan secara singkat kebutuhan apa saja yang di butuhkan pengguna saat menggunakan aplikasi edutech.
4. Membuat *Ui Design* untuk proses pembuatan aplikasi *edutech* "*Easy Learn*"
5. Melakukan *Usability Test* yang bertujuan untuk mengvaluasi perancangan yang sudah di buat berdasarkan tingkat kebutuhan pengguna.

Bedasarkan alur pelaksanaan pembelajaran tersebut pekerjaan yang akan di laksanakan penulis terurut secara realistis dan sistematis, seluruh kegiatan yang di lakukan oleh penulis secara langsung di awasi oleh mentor dari skilvul agar pekerjaan yang di berikan dapat di selesaikan sesuai target yang di buat oleh PT Impactbyte Teknologi Edukasi.

3.2.1 Perencanaan

Perencanaan merupakan tahap awal dari tercapainya proses pembelajaran dan tujuan perancangan aplikasi *edutech* tersebut, media pembelajaran yang digunakan berupa *E-learning / LMS*, kemudian untuk perancangan aplikasi *edutech "Easy Learn"* menggunakan aplikasi *figma* sebagai salah satu *challenge* yang diberikan untuk meningkatkan minat belajar menggunakan *edutech*, dalam teknis pembelajaran di *skilvul* ada beberapa alur dan silabus yang dilakukan penulis sebagai berikut :



3.2 Gambar Timeline Program

Bedasarkan panduan gambar di atas, penulis melaksanakan kegiatan sesuai arahan dari mentor, timeline tersebut menjadi acuan proses pembelajaran bagi penulis menyelesaikan serangkaian tugas yang diberikan mengikuti deadline, mentor juga memberikan bimbingan agar penulis memahami pembelajaran dan project yang di kerjakan.

Teknis Pembelajaran

Self Learning



Pembelajaran teori akan disampaikan melalui video learning di dalam Skilvul.com

- Mengerjakan Pre-Test & Post-Test
- 2 materi setiap minggu



3.3 Gambar Self Learning

Teknis Pembelajaran

Live Class Session



Pada sesi ini, mentee akan bertemu dengan mentor untuk melakukan praktik pembelajaran melalui Workshop di dalam Zoom.

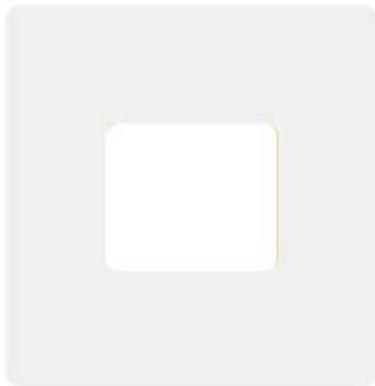
- Diadakan setiap Sabtu
- Brief tugas akan disampaikan di Weekly Mentor



3.4 Gambar Live class Session

Teknis Pembelajaran

Weekly Assignment



Setiap peserta akan mendapatkan materi pelajaran dan tugas mingguan melalui Google Classroom.

- Classroom telah di set untuk setiap kelas
- Mentor dapat menilai langsung di Classroom



3.5 Gambar Weekly Assignment

Silabus Pembelajaran

- | | |
|-----------------------------|------------------------------------|
| 1 UI/UX Fundamental | 9 Practice UI Design |
| 2 Pengenalan Aplikasi Figma | 10 UX Writing |
| 3 UX Design Process | 11 Prototyping |
| 4 Practice Define & Ideate | 12 User Research |
| 5 User Flow | 13 Practice User Research |
| 6 Wireframe | 14 UX Case Study |
| 7 Fundamental of UI Design | 15 Getting Job in UI/UX Design |
| 8 Design System | 16 UI/UX Design in The Daily Basis |



3.6 Silabus Pembelajaran

Agenda Pembelajaran

Sesi Pembelajaran • 8 Agu - 2 Okt 2022

SeninSelasaRabuKamisJum'atSabtuMinggu

Self-Learning
via Skilvul.com
2 Lesson / Minggu

Live Class Session
Zoom Meeting
09:00 - 12:00

No Agenda



3.7 Agenda Pembelajaran



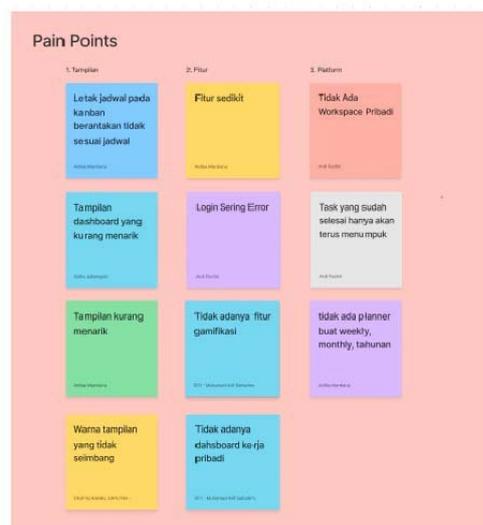
3.2.2 Perancangan Program

Desain Thinking

Pada dasarnya desain thinking merupakan cara atau proses untuk melakukan pengumpulan suatu penyelesaian permasalahan yang di keluhkan oleh pengguna terhadap aplikasi yang di gunakan, secara garis besar desain thinking memiliki beberapa tahapan yaitu dengan cara define merupakan cara untuk menampung permasalahan pengguna, yang selanjutnya akan ke tahap solusi, solusi ini akan memberikan alternative untuk memberikan jalan keluar permasalahan yang di keluhkan oleh pengguna. Pada saat solusi di temukan selanjut nya membuat alur atau user flow yang menentukan bagaimana berjalan nya aplikasi tersebut dari mulai login sampai logout.

Wireframe merupakan serangkaian tahapan untuk membuat tampilan UI secara low fidelity dimana tahap ini untuk memastikan gambaran secara keseluruhan dengan sederhana atau hitam putih, setelah wireframe terbuat selanjutnya tahapan UI desain dimana tahap ini menentukan tampilan yang kita buat menjadi high fidelity atau tahap final UI untuk memastikan semua atribut, icon, dan warna sudah di tuangkan menjadi 1 frame untuk mencoba proses prototyping. Tahap terakhir yaitu usability testing pada tahap ini menjadikan tolak ukur dari pengguna terhadap rancangan aplikasi yang sudah di buat, penilaian dan masukan terhadap aplikasi merupakan tujuan dari usability testing.

Define Stage



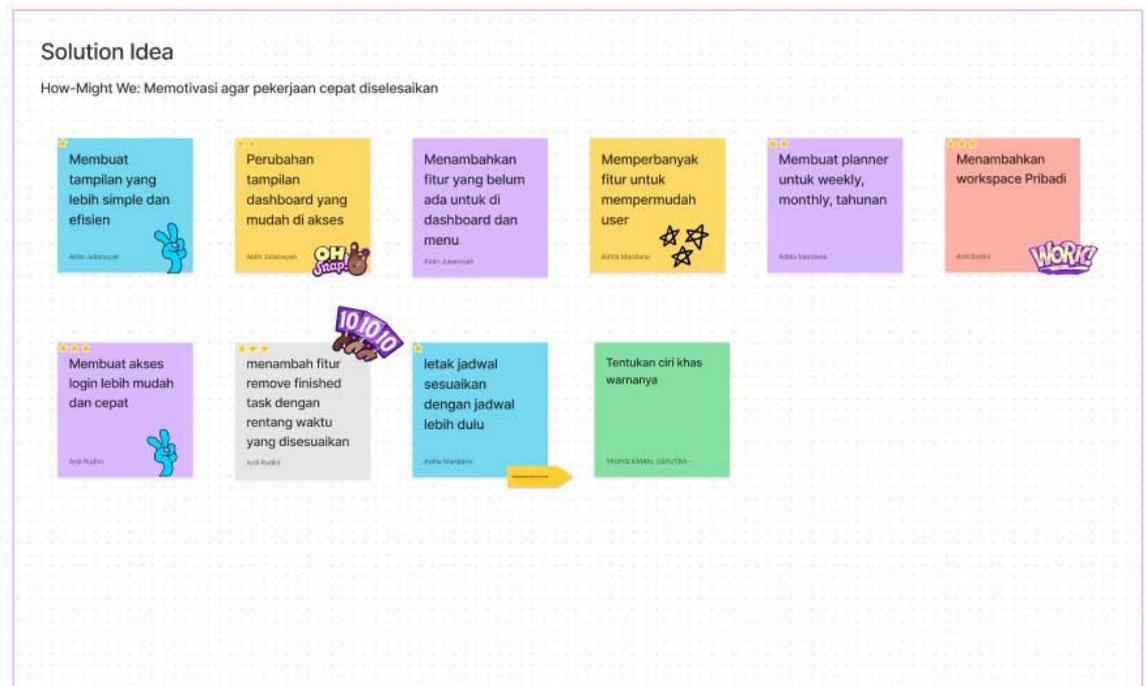
3.8 Gambar define stage

Gambar define stage ini merupakan tahap awal untuk menampung kendala yang pengguna rasakan ketika menggunakan aplikasi edutech



3.9 How might we

Tahap how-might we ini penulis membuat ide-ide apa saja yang akan menjadi bahan pertimbangan dan menjadikan solusi atas kebutuhan pengguna



3.10 Gambar Solution Idea

Pada pembuatan tahap solution idea bertujuan untuk memberikan gambaran solusi terhadap permasalahan atau kendala yang di rasakan pengguna, kemudian akan di buat beberapa pemecahan akan permasalahan tersebut yang akan menjadi acuan untuk membuat wireframe.

User Flow

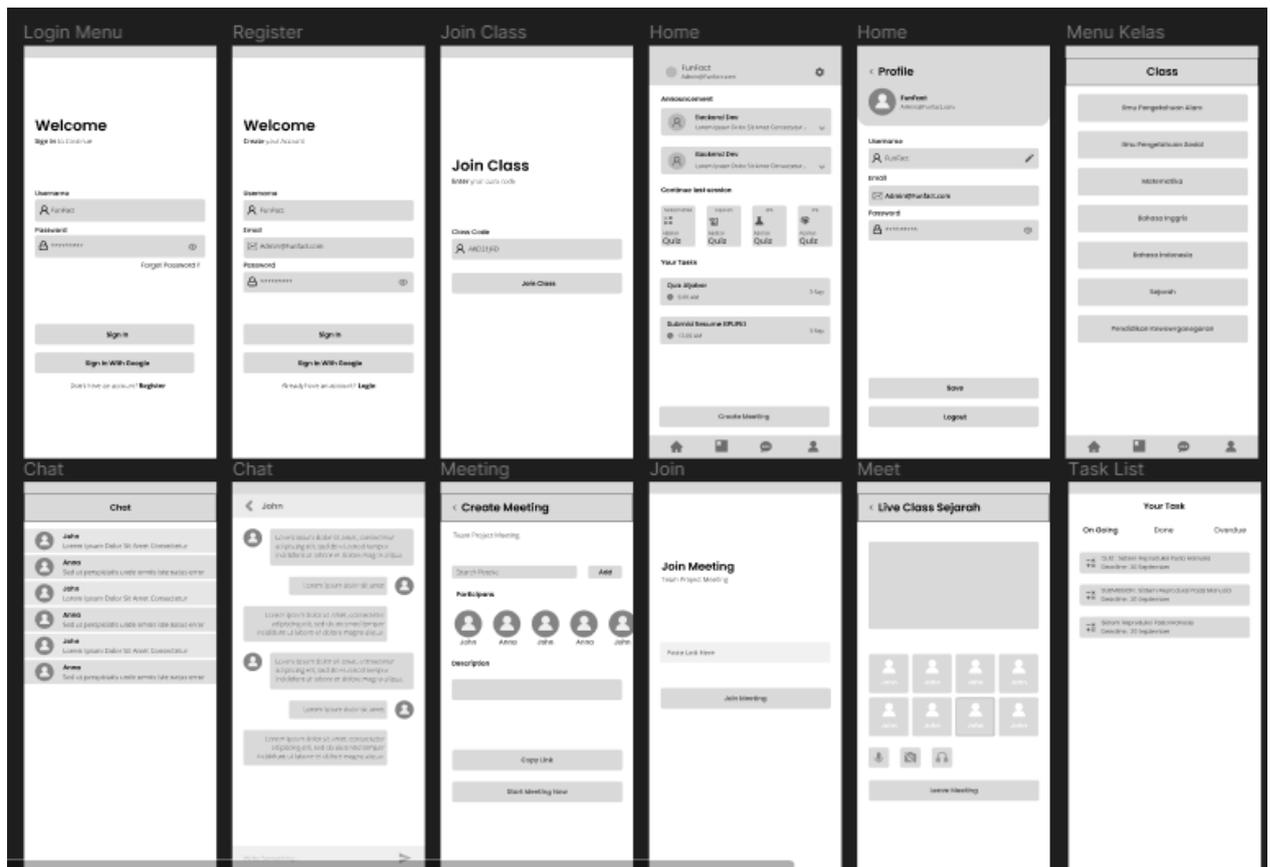
User flow merupakan tahap untuk menentukan serangkaian alur aplikasi pengguna yang bertujuan untuk menentukan kemudahan navigasi saat pengguna menggunakan aplikasi, Ketika diterapkan dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna atau serangkaian langkah yang perlu pengguna lalui dari awal hingga akhir untuk dapat menjalankan suatu fungsi atau fitur.



3.11 Gambar User flow

Wireframe

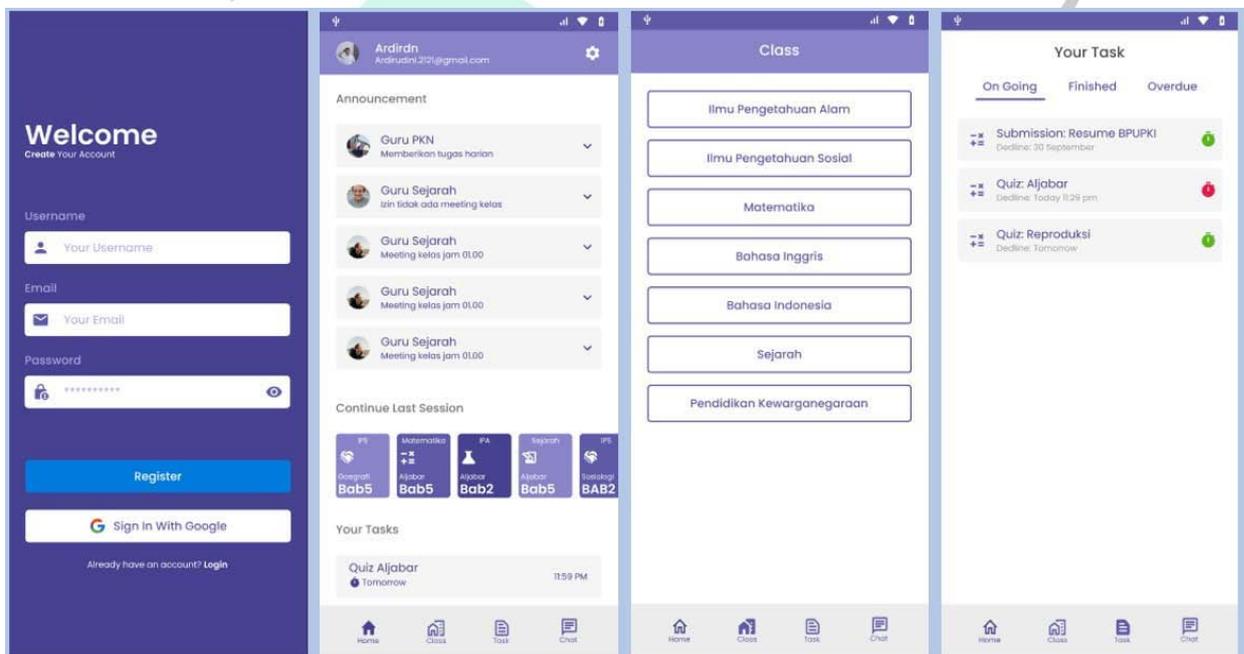
Tahap wireframe ini merupakan serangkaian tampilan kerangka UI aplikasi yang menata suatu item sederhana dalam 1 frame, tampilan yang di hasilkan ini berupa low fidelity yang dimana skema atau kerangka yang di buat hanya berupa gambar hitam putih, tahap ini juga tidak banyak menggunakan icon atau toolbar yang spesifik.



3.12 Gambar Wireframe

UI Design

Pada proses UI design penulis membuat sebuah mockup high fidelity yang dimana proses pembuatan UI mengacu pada tampilan wireframe, pada tahap ini akan di buat serangkaian tampilan aplikasi yang nantinya juga untuk tahap prototyping atau uji coba ke pengguna langsung, UI Design ini bisa diartikan sebagai pokok utama dari tampilan yang akan di eksekusi oleh pengguna sebagai tahap acuan dari permasalahan yang diproses pada tahap design thinking.



3.13 Gambar UI Design

Usability Test

Tahap pengujian aplikasi yang dilakukan oleh tim UI/UX dengan melibatkan langsung user yang menggunakan aplikasi tersebut. Tujuan dari hal ini adalah menemukan permasalahan, kegunaan, mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif, serta menentukan kepuasan pengguna dari aplikasi yang sudah di buat tersebut, maka aplikasi tersebut harus bisa digunakan sesuai dengan fungsinya agar menjadi tolak ukur perancangan.

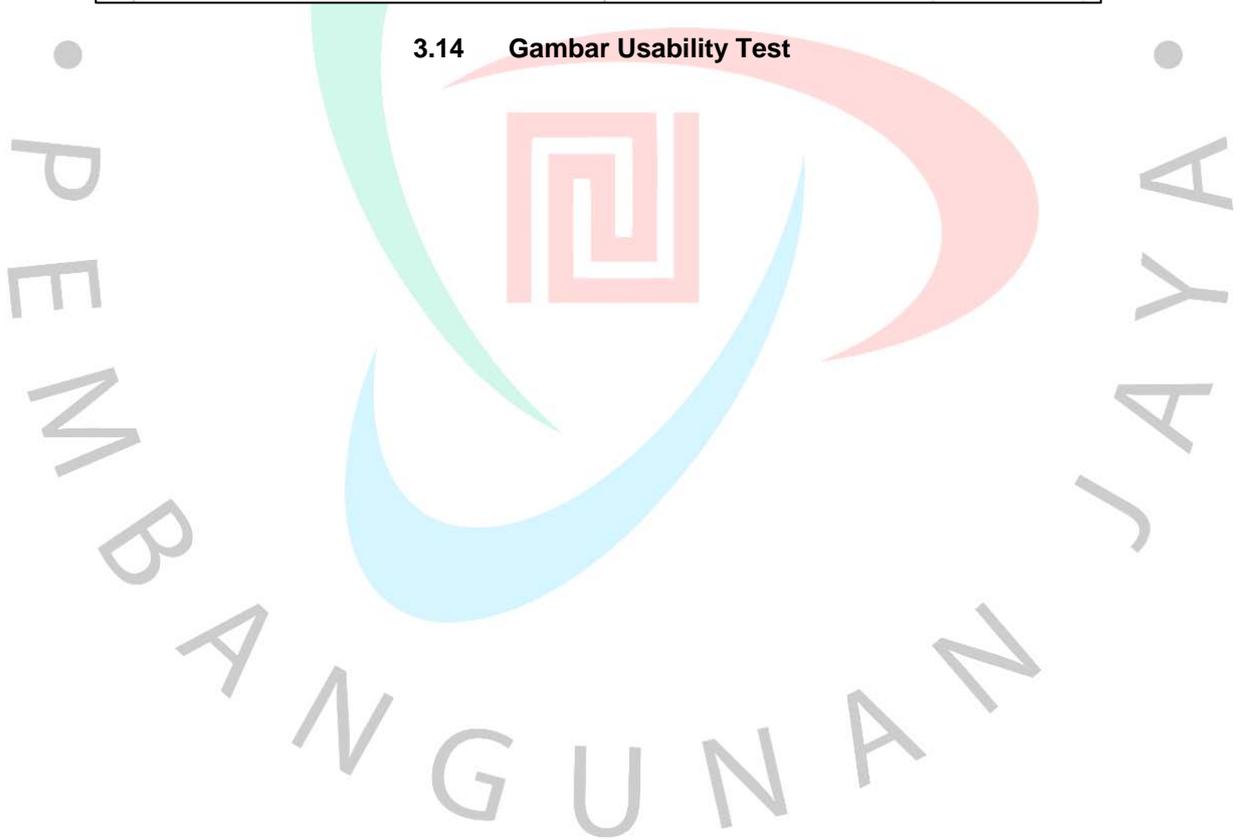
| Nama Responden | | |
|-----------------------|---|---|
| Adilla Mardiah | | |
| Umur | | 20 |
| Pekerjaan | | mahasiswi |
| Domisili | | riau |
| | | |
| | | |
| No | Pertanyaan | Jawaban |
| 1 | Silahkan perkenalkan diri Anda? Nama, pekerjaan dan usia | |
| 2 | Selama Anda beraktifitas, apakah Anda pernah menyempatkan untuk belajar diluar aktifitas anda? mengapa? | Pernah |
| 3 | Apakah anda tipe orang yang belajar secara mandiri? | belajar orditori butuh penjelasan dari seseorang yang lebih paham |
| 4 | Media pembelajaran apa yang Anda gunakan? Buku atau aplikasi pembelajaran online/edutech? | dengan media video seperti youtube |
| 5 | Apakah anda pernah menggunakan aplikasi edutech saat belajar secara mandiri? | ruangguru, zenius |
| 6 | Menurut anda pengalaman apakah yang anda rasakan saat belajar menggunakan aplikasi edutech dan apa kekurangan | Mendapatkan manfaat mengerjakan |

| | | | |
|---|--|-------------------------------------|--------|
| 7 | Menurut anda bagaimana aplikasi edutech yang dibutuhkan untuk belajar secara mandiri? | ruangguru, zenius | |
| 8 | Menurut anda sistem belajar apa yang paling menyenangkan? | Suka menggunakan video pembelajaran | |
| [TASK 1] Pendaftaran & Login | | Single Ease Question | |
| 1 | Apa yang pertama kali anda pikirkan ketika melihat halaman login kami? register? tidak ada nama aplikasi belum ada frame masuk menggunakan email | 6 | |
| 2 | Jika dibandingkan dengan aplikasi lain, apakah halaman login ini sudah cukup bagus digunakan? | | |
| 3 | Apakah anda mendapati kendala ketika membuat akun atau pada saat login? | | |
| 4 | Apakah pengalaman yang anda rasakan saat mengakses halaman pendaftaran dan log in? Sudah bagus, kekurangan tidak ada inputan nomor HP | Result | PASSED |
| 5 | Apakah menurut anda tampilan sesuai dengan ekspektasi anda? Sudah sesuai | | |
| 6 | Adakah yang bisa ditingkatkan dari halaman login ini memberikan anda user experience yang nyaman? | | |
| 7 | | | |

| [TASK 3] Kelas Overview & Transaksi | | Single Ease Question | |
|-------------------------------------|--|----------------------|--------|
| 1 | <p>Apa yang pertama kali anda pikirkan ketika melihat halaman ini? promo?</p> <p>tidak ada tampilan harga dari course urutan harga dari yang termurah</p> | 6 | |
| 2 | <p>Jika dibandingkan dengan aplikasi lain, apakah halaman kelas ini sudah cukup on point?</p> <p>tidak ada kendala dalam transaksi, cukup mudah dalam melakukan transaksi</p> | | |
| 3 | <p>Apakah anda mendapati kendala ketika mengakses menu kelas?</p> | | |
| 4 | <p>Apakah ada kendala saat anda memilih kelas></p> | Result | PASSED |
| 5 | <p>Apakah ada kendala saat anda melakukan proses transaksi pembayaran kelas?</p> | 6 | |
| 6 | <p>Apakah pengalaman anda saat mengakses menu kelas? Apakah ada kekurangan dan kelebihan?</p> | | |
| 7 | <p>Apakah menurut anda tampilan sesuai dengan ekspatesi anda?</p> | | |
| 8 | <p>Apakah ada yang perlu diperbaiki atau ditambahkan pada menu kelas untuk memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan?</p> <p>sudah cukup untuk fitur pembayaran lengkap</p> | | |
| 9 | | | |
| [TASK 5] Menu Task | | Single Ease Question | |
| 1 | <p>Apa yang pertama kali anda pikirkan ketika melihat menu Task ini?</p> <p>Udah bagus sesuai pembagian deadline</p> | 6 | |
| 2 | <p>Jika dibandingkan dengan aplikasi lain, apakah menu task ini sudah memiliki nilai plus bagi user?</p> <p>Perbandingan dari aplikasi lain sama</p> | | |
| 3 | <p>Apakah anda mendapati kendala ketika mengakses menu task?</p> <p>tidak ada kendala</p> | | |
| 4 | <p>Apakah menurut anda menu task yang menampilkan tugas selesai dan belum selesai ini penting bagi user?</p> <p>Sudah sesuai dan penting dalam melihat deadline</p> <p>Tidak ada menu kunci jawaban untuk menampilkan jawaban yang benar</p> | Result | PASSED |

| [TASK 4] Menu Chat | | Single Ease Question | |
|--------------------|--|----------------------|--------|
| 1 | <p>1 Apa yang pertama kali anda pikirkan ketika melihat menu chat ini?</p> <p>2 Nilai plus dalam fitur chat, meeting</p> | 7 | |
| 2 | <p>2 Jika dibandingkan dengan aplikasi lain, apakah menu chat ini sudah cukup on point?</p> | | |
| 3 | <p>3 Apakah anda mendapati kendala ketika mengakses menu chat?</p> <p>3 tidak ada kendala</p> | | |
| 4 | <p>4 Apakah anda mendapati kendala ketika melakukan creat meeting?</p> <p>4 sudah cukup baik dalam fitur meeting</p> | Result | PASSED |
| 5 | <p>5 Apakah pengalaman yang anda rasakan saat mengakses menu chat?</p> <p>5 Sangat senang ada menu chat</p> | | |
| 6 | <p>6 Apakah menurut anda tampilan sesuai dengan ekspatesi anda?</p> <p>6 sudah sesuai</p> | | |
| 7 | <p>7 Adakah yang bisa ditingkatkan atau ditambahkan dari menu chat ini memberikan anda user experience yang nyaman?</p> <p>7 kekurangan : firut voice chat</p> | | |

3.14 Gambar Usability Test



3.2.3 Implementasi UI/UX

Tampilan UI yang di implementasikan dengan menggunakan aplikasi Figma, penggunaan aplikasi figma ini bertujuan untuk membuat interface tampilan dari halaman aplikasi edutech, penggunaan aplikasi figma ini sangat membantu penulis akan menyelesaikan suatu chalange yang di berikan mentor dengan memperhatikan nilai aspek yang terdapat pada chalange brief, figma memiliki fungsi sebagai tools prototyping, membuat grafik vektor, dan aplikasi desain UI/UX. Sederhananya Figma adalah aplikasi yang cocok digunakan untuk desain, terutama pada desain UI/UX. Adapun kelebihan dan kekurangan pada penggunaan aplikasi figma adalah sebagai berikut :

Kelebihan dari aplikasi figma

- Bisa melakukan kolaborasi bersama anggota tim secara online Berguna pada saat kita mengerjakan dengan dealine singkat tetapi harus banyak tim yang berkontribusi.
- File yang bisa di share kepada kelompok dengan mudah Proses ini sangat berguna apabila kita tidak mempunyai aplikasi figma bisa langsung buka di halaman web browser.
- Fitur aplikasi desain yang lengkap Aplikasi figma ini di lengkapi banyak fitur, seperti Figma Design, Figma Prototyping, Figma Design Systems, hingga yang terakhir Figma Jams, sebuah fitur yang mempermudah pengguna desain dalam melakukan pembuatan UI.

Kekurangan dari aplikasi figma

1. Penggunaan aplikasi yang selalu online tidak bisa offline.
2. Membutuhkan kapasitas ruang ram yang tinggi untuk menjalankan aplikasi tersebut.
3. Membutuhkan kartu graphic card untuk mendukung animasi yang berat.

Pada tahap implementasi UI Design praktikan bekerja sama dengan kelompok tim 24 Amarta terdiri dari 5 anggota menyiapkan segala kebutuhan yang di minta oleh challenge partners seperti pembuatan design thinking, user flow, wireframe, UI design sampai usability test untuk proses perancangan aplikasi tersebut. Pada tahap awal design thinking praktikan membuat klasifikasi terhadap apa saja kebutuhan yang di inginkan pengguna sampai tahap proses pencarian solusi terkait kebutuhan pengguna, kemudian membuat user flow atau alur system dari aplikasi yang akan di buat, di tahap wireframe praktikan membuat gambaran secara low fidelity dimana proses ini untuk memberikan informasi ke pada pengguna tampilan yang akan di buat.

Pada proses UI design pembuatan tampilan aplikasi akan beracu pada tampilan wireframe pada proses ini akan menyempurnakan tampilan dari icon, colour, typography sampai dengan finishing ui yang akan menjadi tampilan high fidelity, pada tahap terakhir yaitu usability test dimana proses ini akan bertujuan untuk mengevaluasi kendala dan sejauh mana tingkat keberhasilan tampilan ui aplikasi yang sudah di buat. Tahapan – tahapan proses tersebut merupakan suatu bagian yang diterapkan untuk menyelesaikan pengembangan perancangan UI/UX design.

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Selama challenge studi independen yang di berikan oleh PT Impactbyte Teknologi Edukasi di harapkan mampu menjadikan praktikan menyelesaikannya dengan baik, pada saat membuat design thinking, user flow, wireframe dan perancangan design UI menggunakan Figma pada proses studi tentu saja mendapatkan kendala saat berlangsungnya pembelajaran adapun kendala praktikan yang dapatkan selama magang di PT Impactbyte Teknologi Edukasi sebagai berikut.

1. Adaptasi terhadap penggunaan aplikasi figma untuk membuat tampilan UI Design oleh karena itu penulis memerlukan pemahaman dan pembelajaran lebih dalam lagi menggunakan aplikasi figma tersebut
2. Terkendala saat mengerjakan challenge yang di berikan karena harus beradaptasi dengan rekan kelompok secara daring.
3. Deadline yang cukup padat pada proses pengerjaan challenge karena di iringi dengan LMS yang di berikan oleh Skilvul.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Dari berbagai macam kendala yang di hadapi tentu saja menjadi tantangan praktikan untuk lebih baik dalam menyelesaikan masalah tersebut. Penyelesaian masalah yang di hadapi praktikan di PT Impactbyte Teknologi Edukasi melibatkan mentor dan rekan kelompok untuk menyelesaikan challenge. Adapun beberapa cara yang praktikan dapatkan untuk menyelesaikan masalah, diantaranya.

1. Belajar bersama mentor dan menggunakan LMS dari skilvul untuk mendalami penggunaan aplikasi figma untuk membuat UI/UX design.
2. Berdiskusi dengan rekan kelompok lebih dalam dengan menanyakan solusi yang baik terkait penyelesaian challenge secara daring.
3. Berdiskusi dan sharing bersama rekan kelompok dan mentor untuk menyelesaikan tugas dan challenge secara efisien tanpa adanya kendala waktu pengerjaan.
4. Mentor memberikan pembelajaran kelas tambahan di luar jam kegiatan yang bertujuan untuk membantu atau mengasah keterampilan dalam perancangan UI/UX Design.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh Dari kerja profesi Studi Independen

Proses kegiatan magang ini sangat penting dan bermanfaat sekali bagi praktikan untuk mengembangkan kemampuan hardskill dan softskill di PT Impactbyte Teknologi Edukasi, praktikan banyak mempelajari ilmu tentang UI/UX Design yang di bimbing oleh mentor – mentor yang hebat dan berpengalaman. Adapun beberapa hal yang penulis peroleh antara lain sebagai berikut:

1. Melatih keterampilan penyampaian komunikasi dengan rekan kelompok dan mentor.
2. Meningkatkan kualitas diri dalam menghadapi dunia kerja secara langsung
3. Meningkatkan keterampilan di bidang UI/UX Design
4. Menambah wawasan akan ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi
5. Mendapatkan bekal kedepannya sebagai pengalaman kerja secara langsung