

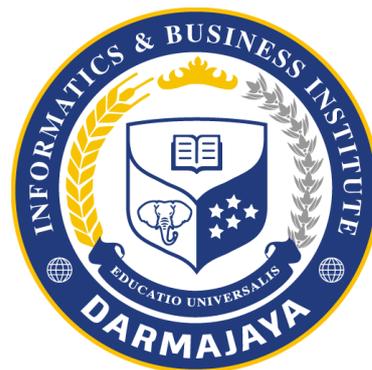
LAPORAN AKHIR
MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
UI/UX DESIGN MASTERY/SKILVUL STUDY CASE
MENTOR ON DEMAND
DI PT IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI
(SKILVUL)

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan

Program MSIB MBKM

oleh:

Bethania Andani / 2011050079



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
2022/2023

**Lembar Pengesahan Program Studi Sistem Informasi Institut Informatika
Dan Bisnis Darmajaya**

**UI/UX Design Mastery/Skilvul Study Case Mentor On Demand
Di PT Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul)**

oleh :

Bethania Andani / 2011050079

disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Bandar Lampung, 19 Desember 2022

Pembimbing Magang atau Studi Independen

Program Studi Sistem Informasi Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya



Anggi Andriyani, S.Kom., M.TI

NIP: 0209108703

Lembar Pengesahan

UI/UX Design Mastery/Skilvul Study Case Mentor On Demand

Di PT IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI (SKILVUL)

oleh :

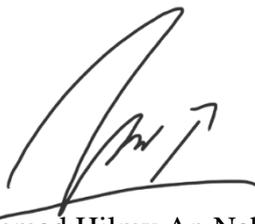
Bethania Andani / 2011050079

disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Bandar Lampung, 19 Desember 2022

Mentor UI/UX Design Mastery



Muhammad Hilmy An Nabhany

Head of Programme Skilvul



Caron Toshiko Monica

Abstraksi

Studi independen merupakan kegiatan bagian dari program kampus merdeka yang dimana berfungsi memberikan sebuah kesempatan bagi mahasiswa untuk pembelajaran dan pengembangan diri melalui aktivitas diluar kampus dengan jaminan adanya konversi 20 sks. Dari program ini tentunya terdapat banyak mitra yang bergabung, salah satunya di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul). Program studi independen PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) yang berjudul Skilvul Tech4Impact: *UI/UX Design Mastery* ini dalam proses pembelajarannya terdiri individu dan *capstone project* yang dilakukan dalam kerja sama tim yang dimana dapat melengkapi para mahasiswa dengan keterampilan hard skill dan soft skill untuk memenuhi kebutuhan talenta digital yang mencakup 12 keterampilan dasar yang dibutuhkan di Abad 21. Masa kegiatan ini berjalan selama kurang lebih lima bulan dimulai dari tanggal 16 Agustus 2022 hingga 30 Desember 2022. Kegiatan ini juga bersifat proyek yang dilakukan secara tim ditujukan untuk membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh masing-masing sebuah perusahaan. Skilvul *mentor on demand* merupakan sebuah layanan di Skilvul yang memungkinkan siswa untuk memesan sesi bersama mentor untuk membantu proses belajar dan mentor on demand ini menjadi solusi dari permasalahan yang ada di perusahaan Skilvul.

Kata kunci: Studi Independen, Skilvul, *UI/UX design*, *Mentor On Demand*.

Kata Pengantar

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan akhir Magang dan Studi Independen Bersertifikat ini dengan tepat waktu tanpa kurang suatu apa pun. Adapun judul proyek dari laporan akhir ini yaitu “Skilvul Study Case Mentor On Demand”

Dengan terselesaikannya makalah ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu menyelesaikan penyusunan laporan akhir ini. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada;

1. Bapak William Hendradjaja selaku Chief of Business PT. Impactbyte Teknologi Edukasi.
2. Ibu Caron Toshiko Monica selaku Head of Programme PT. Impactbyte Teknologi Edukasi yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk mengikuti kegiatan Studi Independen Bersertifikat ini.
3. Kak Muhammad Hilmy An Nabhany, selaku mentor saya selama mengikuti kegiatan Studi Independen Bersertifikat di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi.
4. Bapak Anggi Andriyadi, S.Kom., M.TI, selaku Dosen Pembimbing Studi Independen Bersertifikat yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan laporan akhir ini.
5. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan dalam menjalankan kegiatan Studi Independen Bersertifikat ini.
6. Serta teman-teman dari program Studi Independen Bersertifikat di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi dan teman-teman dari Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang telah terlibat dan membantu penulis dalam menyelesaikan laporan akhir ini.

Bandar Lampung, 19 Desember 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Bethania Andani', with a stylized, cursive script.

Bethania Andani

Daftar Isi

Lembar Pengesahan Program Studi Sistem Informasi.....	i
Lembar Pengesahan	ii
Abstraksi	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	vii
Daftar Tabel	ix
Bab I Pendahuluan	1
I.1 Latar belakang	1
I.2 Lingkup	2
I.3 Tujuan.....	3
Bab II Organisasi atau Lingkungan Organisasi Skilvul	4
II.1 Struktur Organisasi.....	4
II.2 Lingkup Pekerjaan.....	5
II.3 Deskripsi Pekerjaan	8
II.4 Jadwal Kerja	12
Bab III Pengerjaan Final Project dari Challenge Partner.....	14
III.1 Deskripsi Project MSIB.....	14
III.2 Proses Pelaksanaan Project MSIB.....	15
III.3 Hasil Dari Project MSIB	22
Bab IV Penutup.....	24
IV.1 Kesimpulan.....	24
IV.2 Saran	24
Bab V Referensi	26
Bab VI Lampiran A. TOR.....	A-1
Bab VII Lampiran B. Log Activity	B-1
Bab VIII Lampiran C. Dokumen Teknik	C-1

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT. Impactbyte Teknologi Edukasi.....	4
Gambar 2.2 Tugas perdivisi di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi	4
Gambar 3.1 Alur Design Thinking	15
Gambar 3.2 Video Record User Research	16
Gambar 3.3 Pain Point	16
Gambar 3.4 How Might We.....	17
Gambar 3.5 Ideate	17
Gambar 3.6 Ideate Lanjutan.....	17
Gambar 3.7 User Flow	18
Gambar 3.8 Wireframe.....	19
Gambar 3.9 Design System.....	19
Gambar 3.10 UI Design	20
Gambar 3.11 Prototype	20
Gambar 3.12 Hasil Testing Pertama	21
Gambar 3.13 Hasil Testing Kedua	21
Gambar 3.14 Ilustrasi Skilvul – Mentor On Demand	22
Gambar 6.1 Term of References 1	A-1
Gambar 6.2 Term of References 2	A-2
Gambar 6.3 Term of References 3	A-3
Gambar 6.4 Term of References 4	A-4
Gambar 6.5 LoA.....	A-4
Gambar 8.1 Final Review	C-1
Gambar 8.2 Diskusi Dengan Tim.....	C-1
Gambar 8.3 Onboarding Day	C-1
Gambar 8.4 Live Sapantone.....	C-2
Gambar 8.5 Live Mentoring Tim.....	C-2

Gambar 8.6 Workshop	C-2
Gambar 8.7 Live Mentor	C-2
Gambar 8.8 Challenge Project	C-3
Gambar 8.9 Final Scorecard.....	C-4
Gambar 8.10 Final Scorecard lanjutan.....	C-5
Gambar 8.11 Sertifikat	C-6
Gambar 8.12 SKS Conversion	C-6

Daftar Tabel

Tabel 2.1 Silabus Program Skilvul Tech4Impact: UI/UX Design Mastery	6
Tabel 2.2 Jadwal Mentoring.....	12
Tabel 2.3 Jadwal Pembelajaran & Kegiatan	12
Tabel 7.1 Lampiran Log Activity	B-1

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar belakang

Kampus merdeka merupakan sebuah kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja dan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memilih matakuliah yang akan mereka ambil dengan kesempatan untuk 1 semester dengan setara 20 sks menempuh pembelajaran di luar program studi. Banyak program dari kampus merdeka ini yang dapat diikuti oleh banyak mahasiswa dengan syarat tertentu yang bertujuan untuk mempersiapkan karier di masa depan seperti MSIB. MSIB merupakan salah satu dari program kampus merdeka dengan kepanjangan yaitu Magang dan Studi Independen Bersertifikat. Studi Independen Bersertifikat bertujuan untuk memberikan sebuah kesempatan bagi mahasiswa untuk pembelajaran dan pengembangan diri yang didapatkan seperti meningkatkan skill, ilmu baru, dan pengalaman baru belajar di perusahaan dengan teman baru melalui aktivitas diluar kampus.

Studi independen memiliki berbagai mitra yang telah bekerja sama, salah satunya mitra yang telah bekerja sama PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul). Pada Skilvul ini merupakan sebuah organisasi/mitra yang bergerak pada bidang pendidikan teknologi yang menyediakan konten pelajaran *individu* dan *capstone project* yang dilakukan dalam tim multidisplin. Adapun visi dan misi dari mitra Skilvul yaitu visinya adalah untuk menghasilkan sejuta digital talent untuk Indonesia melalui pendidikan vokasi digital dan misinya "*To train, certify, and connect youth to jobs*" dengan proses pembelajaran yang menarik dan efektif, siapapun dapat belajar digital skills, mendapatkan sertifikasi, dan tentunya siap kerja. Terdapat juga tujuan dari Skilvul untuk mengikuti Program Studi Independen Bersertifikat ini sebagai berikut:

1. Meningkatkan tingkat *employability* dan kesiapan kerja dengan memperlengkapi mahasiswa dengan *21st Century Skills* dan keterampilan digital.
2. Membuka koneksi lulusan program kepada Skilvul *Hiring Partners* untuk kesempatan kerja.
3. Membantu pemerintah, organisasi internasional, dan perusahaan teknologi digital untuk menyelesaikan masalah sosial melalui inovasi digital.
4. Memperkuat ekosistem *social impact* di Indonesia.

Pada kegiatan Studi Independen Bersertifikat, mahasiswa dibebaskan memilih 1 dari 5 *learning paths* yang ditawarkan seperti *Game Development*, *3D Animation*, *UI/UX Design*, *Front-end Web Development* atau *Back-end Web Development*. Dari kelima kegiatan tersebut, diharapkan para mahasiswa mampu meningkatkan kompetensi untuk menjadi talenta digital siap terjun di dalam dunia profesional melalui pembekalan keterampilan Abad-21 dan teknologi digital dengan memiliki kemampuan *hard skill* dan *soft skill* untuk menjawab kebutuhan talenta digital khususnya UI/UX design. Teknis pembelajaran yang dilakukan pada *UI/UX design* ini seperti melakukan self learning di platform skilvul, *live class session* menggunakan aplikasi zoom, dan melakukan tugas mingguan di google classroom. Masa kegiatan ini berjalan selama kurang lebih lima bulan dimulai dari tanggal 16 Agustus 2022 hingga 30 Desember 2022.

I.2 Lingkup

Program Studi Independen Bersertifikat di Skilvul Tech4Impact: *UI/UX Design Mastery* dalam teknis pembelajarannya terdiri atas *self learning*, *live class session*, dan *weekly assignment*. Dalam proses pembelajarannya terdiri atas pembelajaran *mentor-led Learning* yang seperti pembelajaran yang dibimbing oleh mentor melalui fitur *video conference (zoom)*, individu yang seperti melakukan *self learning* dan tim yang seperti mengerjakan proyek akhir berdasarkan kebutuhan *challenge partners*. Dalam pengerjaan proyek akhir ini, mahasiswa melakukan

pengembangan produk *UI/UX Design* yang nantinya menghasilkan solusi digital sebagai proyek final.

I.3 Tujuan

Tujuan atau hasil dari mengikuti MSIB yang telah diperoleh di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) sebagai berikut:

1. Mampu dalam mengerjakan proses dan mengimplementasikan hasil dari pembuatan proyek *UI/UX Design*.
2. Mendapatkan konsultasi dengan mentor yang telah berpengalaman di bidang *UI/UX Design*.
3. Melatih keterampilan dan proses untuk menjadi desainer *UI/UX*.
4. Melatih dalam hal komunikasi dan bekerja sama dengan tim.
5. Mampu membuat portofolio dan proyek dunia nyata dalam menyelesaikan dari *challenge partners*.
6. Mempersiapkan diri secara mental dan skill untuk berkarier di masa depan pada Bidang *UI/UX*.

Bab II Organisasi atau Lingkungan Organisasi Skilvul

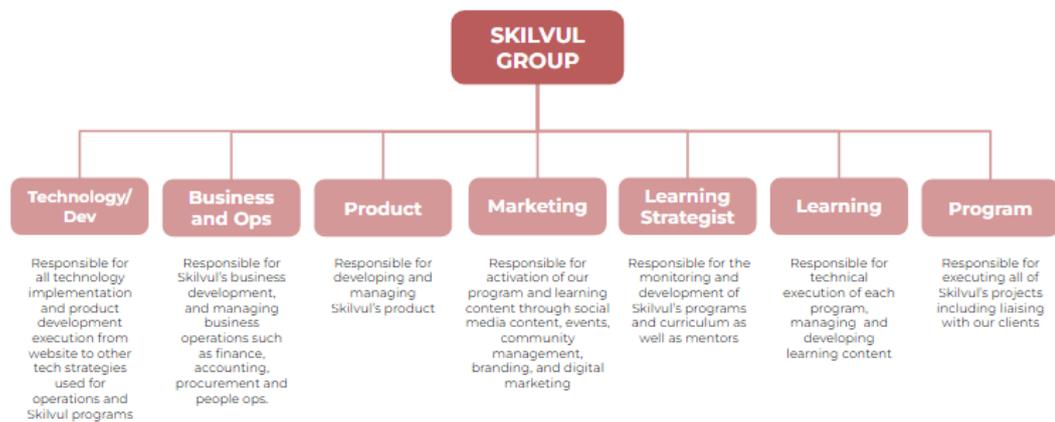
II.1 Struktur Organisasi

Struktur organisasi di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi terdapat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT. Impactbyte Teknologi Edukasi

Adapun tugas dari masing-masing divisi yang ada di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi sebagai berikut:



Gambar 2.2 Tugas perdivisi di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi

II.2 Lingkup Pekerjaan

Pada program Studi Independen Bersertifikat di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi, mahasiswa memilih satu dari lima learning pada program Studi Independen seperti *Game Development*, *3D Animation*, *UI/UX Design*, *Front-end Web Development* atau *Back-end Web Development*. Dari kelima tersebut, penulis memilih *UI/UX Design*. Kurikulum yang digunakan oleh Skilvul ini berdasarkan 12 keterampilan dasar yang dibutuhkan di Abad 21, untuk *learning* pada program *UI/UX Design*. Dalam program ini, mahasiswa akan mempelajari materi pembelajaran model campuran (*blended learning model - asynchronous dan synchronous*) dalam program ini yang merupakan kombinasi dari belajar mandiri (*self learning*), belajar kelompok (*peer-learning*), dan *mentor-led learning*:

1. *Mentor-led Learning*

Dalam *mentor-led learning* ini dalam proses pembelajaran akan dibimbing oleh mentor melalui *video conference*, dan dilakukan secara *synchronous*. *Mentor-led learning* terbagi menjadi dua tipe sebagai berikut:

- a. Live Webinar (*lecture*)
- b. *Mentoring*: konsultasi dengan mentor profesional

2. Belajar Kelompok (*peer-learning*)

Proses belajar dengan sesama peserta, dilakukan secara *synchronous* melalui *video conference* dan *asynchronous* melalui forum diskusi daring seperti menggunakan google classroom, discord, dan grup WhatApps.

3. Belajar Mandiri (*self-learning*)

Proses belajar mandiri secara *asynchronous* menggunakan materi kelas online di Skilvul berupa video pembelajaran, kuis, dan latihan coding menggunakan teknologi Skilvul *Playground*.

Untuk mengetahui silabus dari program Skilvul Tech4Impact: *UI/UX Design Mastery* sebagai berikut:

Tabel 2.1 Silabus Program Skilvul Tech4Impact: *UI/UX Design Mastery*

Stage Name	Learning Objective	Lesson
INTRO TO UI/UX	Peserta dapat menjelaskan apa itu <i>UI/UX Design</i> , membedakan proses yang dilalui untuk membuat <i>UI/UX Design</i> pada tingkat dasar, menjelaskan kegunaan aplikasi Figma, dan mensimulasikan penggunaan aplikasi Figma	<i>Introduction to UI/UX Design</i>
		<i>Hands-On Figma</i>
DESIGN THINKING	Peserta dapat menjelaskan tentang <i>UX Design Process</i> , menjelaskan & membedakan proses pada <i>Design Thinking</i> , dan mensimulasikan tahap <i>Define & Ideate</i> pada <i>Design Thinking</i>	<i>UX Design Process & Design Thinking</i>
		<i>Empathize</i>
		<i>Define & Ideate Process</i>
USER EXPERIENCE DESIGN	Peserta dapat menjelaskan tentang <i>Userflow & Wireframe</i> serta dapat mensimulasikan langkah-langkah dalam membuat <i>userflow & wireframe</i> yang sesuai dari hasil <i>Define & Ideate</i> dari proses sebelumnya	<i>Userflow</i>
		<i>Wireframe</i>
USER INTERFACE DESIGNING & PROTOTYPING	Peserta dapat menjelaskan tentang dasar-dasar pada <i>UI Design & Design System</i> , menjelaskan tentang dasar-dasar UX Writing , mensimulasikan pembuatan UI Design, mensimulasikan pembuatan <i>prototype UI</i>	<i>Fundamental of UI Design</i>
		<i>Design System</i>
		<i>Mockup UI Design</i>
		<i>UX Writing</i>
RESEARCH & USABILITY TESTING	Peserta dapat menjelaskan apa itu <i>User Research</i> dan macam-macam tipe <i>User Research</i> , mensimulasikan praktik wawancara dengan pengguna, menganalisis & mengukur hasil <i>Usability Testing</i> yang telah dilakukan	<i>User Research</i>
		<i>Practice User Research</i>
FINAL PROJECT - CHALLENGE	Peserta dapat mensimulasikan dan mempraktikkan seluruh proses <i>UI/UX Design</i> sesuai dengan permasalahan dari <i>Challenge Partner</i> yang dipilih	<i>Final Project</i>

SOFTSKILL & CAREER DEVELOPMENT	Peserta mampu memahami dan mempraktikkan <i>soft skills</i> yang dibutuhkan di dunia kerja, memahami dan mempersiapkan kebutuhan untuk melamar pekerjaan di bidang teknologi khususnya <i>UI/UX Designer</i> , serta mampu untuk merancang ide bisnis dari ide solusi digital agar berkelanjutan, dan menjelaskan melalui presentasi yang terstruktur mengenai masalah, solusi, dan ide bisnis berkelanjutan yang akan dilakukan. Peserta mampu menjelaskan ide <i>UI/UX</i> nya ke dalam presentasi yang bisa membantu <i>audience</i> untuk memahami latar belakang dan cerita dari permasalahan yang user alami dimana ini menjadi fondasi dari solusi yang disampaikan.	<i>UX Case Study</i>
		<i>Getting Job in UI/UX</i>
		<i>UI/UX Design in The Daily Basis</i>
		<i>Basic Mentality For Career Development</i>
		<i>Portofolio Management</i>
		<i>CV & Interview Preparation</i>
		<i>Pitching & Entrepreneurship</i>

Di dalam program ini, posisi peserta menjadi mentee yang dimana akan didampingi oleh seorang mentor. Setiap seorang mentor akan membimbing 4-5 mentee yang merupakan satu kelompok dan nantinya dibentuk dalam satu kelas. Masing-masing mentee memiliki tanggung jawab yang ada di silabus yang telah diberikan oleh pihak Skilvul. Dari pengerjaan final proyek, tentunya terdapat beberapa *Challenge Partner* yang dipilih salah satunya Skilvul – *Mentor On Demand*. Sebelum mengerjakan final proyek, tentunya terdapat tugas proyek pertama yang dimana sekelompok membuat sebuah *UI/UX Design* platform berbasis *edutech* sesuai dengan *challenge brief* yang telah diberikan oleh pihak Skilvul dengan membebaskan sesuai preferensi yang ada pada kreativitas masing-masing kelompok.

II.3 Deskripsi Pekerjaan

Untuk pekerjaan dalam MSIB di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) terdapat pada tabel 2.1 dan masing-masing pelajaran akan dijabarkan sebagai berikut:

1. *Intro To UI/UX*

- *Introduction to UI/UX Design*

Pada materi ini menjelaskan tentang *UI/UX Design*. *UI design* adalah sebuah desain tampilan dalam mempercantik visual tampilan produk. Sedangkan *UX design* adalah rancangan desain yang memberikan pengalaman menyenangkan bagi pengguna dalam penggunaan produk. Sehingga *UI/UX Design* adalah sebuah desain yang menampilkan produk dengan cara membuat mempercantik tampilan dan juga memberikan pengalaman menyenangkan bagi pengguna dalam menggunakan produk. Selain itu juga membahas tentang element pada *UX Design*, proses dari *UX Design*, dan tips untuk pemula dalam melakukan *UX Design*.

- *Hands-On Figma*

Pada materi ini menjelaskan tentang Figma. Figma adalah sebuah aplikasi desain yang dapat membuat *prototype* dari sebuah aplikasi dan juga untuk kolaboratif desain antarmuka. Pada materi ini juga menjelaskan dasar-dasar penggunaan aplikasi figma, mempraktikan dasar-dasar cara mengoperasikannya, dan praktik mendesain pada aplikasi figma.

2. *Design Thinking*

- *UX Design Process & Design Thinking*

Pada materi ini menjelaskan *UX Design Process* dan *Design Thinking*. *UX Design Process* adalah proses dimana perusahaan khususnya pada bagian desain untuk menentukan pengalaman terbaik bagi penggunanya seperti dalam meningkatkan *usability* dan *interface design* yang lebih optimal. *Design thinking* merupakan sebuah proses kreatif yang memecahkan masalah kompleks pada pengguna dalam menciptakan

inovasi dalam produk desain. Pada materi ini juga membahas dasar-dasar tentang *UX Design Process* dan memahami proses pada *design thinking*.

- *Empathize*

Pada materi ini menjelaskan tentang *empathize*. *Empathize* ini merupakan tahapan pertama dalam *design thinking* yang dimana dapat membuat *designer* mencari tahu kebutuhan dari pengguna dengan menggunakan *research*. Pada materi ini juga menjelaskan apa saja yang dilakukan dalam melakukan tahapan *empathize*.

- *Define & Ideate Process*

Pada materi ini menjelaskan cara mempraktikkan proses *empathise*, *define*, dan *ideate* pada metode *design thinking*. Serta dalam menggunakan figjam pada figma.

3. *User Experience Design*

- *Userflow*

Pada materi ini membahas tentang *userflow*. *Userflow* merupakan sebuah rangkaian dari tugas atau langkah yang perlu dilakukan oleh pengguna melalui dari awal samapai akhir yang bertujuan untuk dapat menjalankan suatu fungsi atau fitur agar sebuah website atau teknologi yang sedang dikembangkan oleh perusahaan supaya lebih *user friendly*. Pada materi ini juga membahas tentang dasar-dasar dari *userflow* dan cara mempraktikkan membuat *userflow* pada aplikasi figma.

- *Wireframe*

Pada materi ini menjelaskan pengertian dari wireframe, dasar-dasar *wireframe*, dan cara mempraktikkan membuat *wireframe* dengan metode *crazy 8's*.

4. *User Interface Designing & Prototyping*

- *Fundamental of UI Design*

Pada materi ini menjelaskan pengertian dari *UI Design*, dasar-dasar dalam *UI Design* yang mencakup warna, *typography*, *spacing rules*, dan aturan-aturan yang perlu dipahami dalam membuat *UI Design*.

- *Design System*

Pada materi ini menjelaskan tentang pengertian dari *design system*, dasar-dasar dari *design system*, dan cara mempraktikkan membuat *design system* dengan metode *atomic design system*.

- *Mockup UI Design*

Pada materi ini menjelaskan tentang cara membuat *UI* dengan aplikasi figma yang meliputi mempraktikkan mendesain *UI*, menyusun *UI*, dan mengelola komponen pada figma.

- *UX Writing*

Pada materi ini menjelaskan tentang dasar-dasar ilmu *UX Writing*, proses kerja *UX Writing*, pentingnya *UX Writing* dalam produk digital, dan contoh kasus pada *UX Writing*.

- *Prototyping UI*

Pada materi ini menjelaskan pengertian dari *prototyping*. *Prototyping* merupakan sebuah rancangan yang memiliki potensial untuk dibentuk hingga menjadi produk akhir dalam sebuah simulasi untuk menilai kualitas desain. Selain itu juga membahas tentang dasar-dasar *prototyping* dan cara mempraktikkan membuat *prototype* dengan aplikasi figma

5. *Research & Usability Testing*

- *User Research*

Pada materi ini menjelaskan pengertian dari *user research*, dasar-dasar *user research* yang mencakup *qualitative & quantitative* dalam metode riset serta mempelajari persiapan sebelum melakukan riset.

- *Practice User Research*

Pada materi ini menjelaskan cara mempraktikkan melakukan *user research* yang meliputi skenario dalam melakukan *user research*, cara memberikan pertanyaan pada saat interview, dan cara mengkonsolidasi data *user research*.

6. *Final Project – Challenge*

- *Final Project*

Peserta dapat mensimulasikan dan mempraktikkan seluruh proses UI/UX Design sesuai dengan permasalahan dari *Challenge Partner* yang dipilih yaitu Skilvul – *Mentor On Demand*.

7. *Softskill & Career Development*

- *UX Case Study*

Pada materi ini menjelaskan dasar-dasar *UX case study* dan cara penulisannya yang mencakup konsep *UX case study*, macam-macam format *UX case study*, komponen dalam membuat *UX case study*, dan membuat *UX case study*.

- *Getting Job in UI/UX*

Pada materi ini menjelaskan tentang proses persiapan mendapatkan pekerjaan sebagai *UI/UX designer* yang mencakup tentang *CV*, *UX portfolio*, dan tips menghadapi *interview*.

- *UI/UX Design in The Daily Basis*

Pada materi ini menjelaskan tentang keseharian kegiatan pekerjaan *UI/UX Design*. Sehingga mentee dapat memahami dan mempraktikkan *soft skills* yang dibutuhkan di dunia kerja, memahami dan mempersiapkan kebutuhan untuk melamar pekerjaan di bidang teknologi khususnya *UI/UX Design*.

- *Basic Mentality For Career Development*

Pada materi ini menjelaskan tentang kegiatan untuk persiapan pengembangan karir yang dimana pada penjelasan ini dilakukan di webinar yang berjudul *Mental Health Protocol in Competitive Era*.

- *Portofolio Management*

Pada materi ini menjelaskan tentang pembekalan dalam menyusun portofolio secara efektif untuk melamar pekerjaan khususnya pada bidang *UI/UX Design*.

- *CV & Interview Preparation*

Pada materi ini menjelaskan tentang cara membuat *CV* yang baik untuk mencari peluang kerja. Metode proses wawancara yang baik agar adanya peluang diterimanya di dunia pekerjaan.

- *Pitching & Entrepreneurship*

Pada materi ini menjelaskan tentang seputar *pitching* dan *entrepreneurship* yang dimana mampu memaparkan dan menjelaskan masalah yang diprioritaskan untuk diselesaikan melalui solusi yang hendak dikembangkan. Kesalahan menentukan masalah dapat mempengaruhi kualitas atau ketepatan solusi yang dijalankan.

II.4 Jadwal Kerja

Jadwal kerja pada dalam MSIB di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) cukup fleksibel yang dimana hari senin-jumat melakukan *self learning* dan untuk hari sabtu melakukan *Live Class Session* bersama mentor. Akan tetapi untuk *Live Class Session* bersama mentor ini tergantung dengan kebijakan dari masing-masing mentor, untuk kelas 17 *Live Class Session* bersama mentor diadakan pada hari jumat. Serta terdapat juga sesi *mentoring* dengan mentor masing-masing grup dengan jadwal dua kali dalam seminggu. Untuk jadwal mentoring secara lengkap sebagai berikut:

Tabel 2.2 Jadwal *Mentoring*

No.	Nama Kegiatan	Hari Pelaksanaan	Jam Pelaksanaan
1.	Sesi <i>Mentoring</i> Dengan Mentor	Senin	21:00 – 22:30
2.	Sesi <i>Mentoring</i> Dengan Mentor	Rabu	21:00 – 22:30
3.	<i>Live Class Session</i> Bersama Mentor	Jum'at	08:00-11:00

Adapun jadwal pembelajaran dan kegiatan selama mengikuti program Studi Independen Bersertifikat Skilvul Tech4Impact: *UI/UX Design Mastery* secara lengkap sebagai berikut:

Tabel 2.3 Jadwal Pembelajaran & Kegiatan

No.	Nama Kegiatan	Tanggal Pelaksanaan
-----	---------------	---------------------

1.	<i>Onboarding Day</i>	3 Agustus 2022
2.	<i>Collaboration Day</i>	16 Agustus 2022
3.	<i>Pre-Bootcamp Workshop</i>	19 Agustus 2022
4.	<i>Self Learning & Pre Test (Week 1-8)</i>	16 Agustus 2022 – 7 Oktober 2022
5.	<i>Post Test (Week 1-8)</i>	19 Agustus 2022 – 11 Oktober 2022
6.	<i>Assignment (Week 1-16)</i>	20 Agustus 2022 – 6 Desember 2022
7.	<i>Live Class Session (Week 1-16)</i>	20 Agustus 2022 – 3 Desember 2022
8.	<i>Webinar Mental Health Protocol in Competitive Era</i>	13 September 2022
9.	Sapantone (4 bulan: September, Oktober, November, & Desember)	16 September 2022 – 2 Desember 2022
10.	Webinar Skilvul Kelas Singkat “Mahir <i>Design Synthesis</i> untuk Analisa Kompetitor”	22 September 2022
11.	Workshop: <i>CV & Interview Preparation</i>	19 Oktober 2022
12.	Webinar: <i>Time and Stress Management</i>	3 November 2022
13.	Webinar: <i>Entrepreneurship & Pitching</i>	23 November 2022
14.	Webinar: <i>Career Discovery in Tech</i>	5 Desember 2022
15.	Webinar: <i>Portfolio Management</i>	8 Desember 2022
16.	Pengumuman Kelompok Terbaik	15 Desember 2022
17.	<i>Final Review</i>	16 Desember 2022
18.	<i>Demo Day</i>	23 Desember 2022

Bab III Pengerjaan Final Project dari *Challenge Partner*

III.1 Deskripsi Project MSIB

Pada program Studi Independen Bersertifikat Skilvul Tech4Impact: *UI/UX Design Mastery* ini memiliki tugas proyek berdasarkan *challenge*, salah satunya Skilvul studi kasus *mentor on demand*. Skilvul merupakan sebuah platform pendidikan teknologi yang menyediakan konten pelajaran digital *skills* dengan metode “*blended-learning*” dalam bentuk *online* maupun *offline*. Di dalam sistem kursus *online* tentunya terdapat pembimbing yang biasa disebut mentor, kursus *online* juga pada umumnya kekurangan waktu untuk mentornya berkomunikasi dengan siswa satu per satu. Sehingga siswa merasa rugi karena tidak dibimbing sepenuhnya dalam pembelajaran. Pihak Skilvul sendiri akan berencana untuk membuat fitur *mentor on demand* agar dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. *Mentor on demand* sendiri merupakan sebuah layanan di Skilvul yang memungkinkan siswa untuk memesan sesi bersama mentor untuk membantu proses belajar coding dan *UI/UX*. Adapun fitur yang ingin dibangun oleh pihak Skilvul seperti pendaftaran untuk calon mentor, siswa dapat memilih mentor dan mengetahui biayanya Laman untuk pembayaran, dan detail singkat untuk profil mentor. Adapun alur pengguna untuk pengguna mennggunakan layanan *mentor on demand* sebagai berikut:

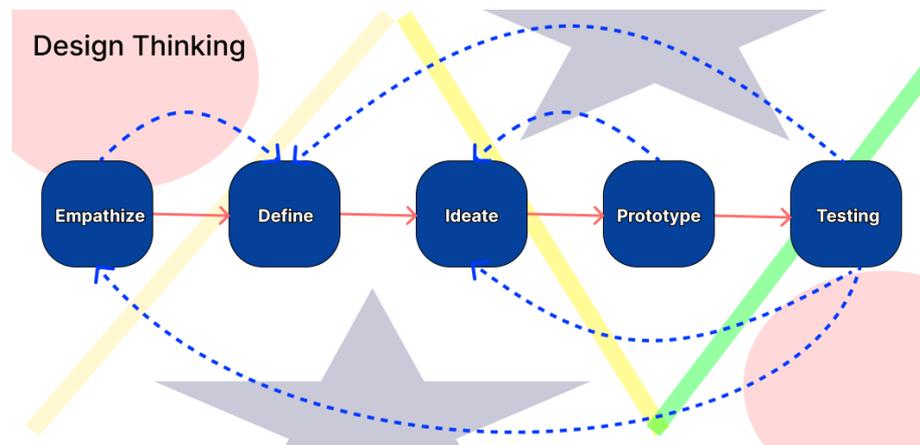
1. Siswa sebagai user akan mengunjungi laman Skilvul.com untuk melihat Daftar Mentor yang ada.
2. Siswa juga bisa melihat beberapa informasi seperti harga, jumlah pengalaman, bahasa pemograman yang dikuasai, lokasi dan beberapa parameter berkaitan lainnya.
3. Mereka akan melihat tombol “Sewa Mentor” dan dilanjutkan ke halaman pembayaran yang memerlukan *Login* atau Daftar terlebih dahulu ke platform Skilvul.
4. Untuk memudahkan pengguna, sebelum sewa atau *booking* mentor, mereka dapat menghubungi untuk bertanya beberapa informasi umum mengenai bahasa pemograman dan materi yang akan dibahas melalui fitur “Chat Mentor”.
5. Setelah melakukan pembayaran sesuai detail, maka proses belajar bersama *private* mentor dapat dilakukan.

Sebelum melakukan mendesain ulang, tentunya ada target pengguna yang harus diketahui sebagai berikut:

1. Berusia 16-30 tahun.
2. Pekerjaan sebagai siswa/mahasiswa.
3. Berdomisili di seluruh wilayah Indonesia.

4. Pernah mengikuti private mentoring.
5. Memiliki tingkat perekonomian menengah atas.

III.2 Proses Pelaksanaan Project MSIB



Gambar 3.1 Alur *Design Thinking*

Dalam *challenge partner* yang telah dipilih, memilih menggunakan metode *design thinking* sebagai pendekatan *design process* yang telah penulis lakukan. *Design thinking* sendiri merupakan sesuatu kegiatan yang berproses atau bermetode pola pikir yang dimana digunakan untuk berempati terhadap permasalahan yang ada didalam diri manusia. Sehingga metode ini sangat cocok untuk sebagai permasalahan yang ada di dalam pengguna. Metode ini juga dapat mengintegrasikan kebutuhan manusia yang menggunakan teknologi *modern* (digital) agar dapat menyukkseskan dari sebuah bisnis yang telah ada. Dalam *design thinking* juga memiliki manfaat yang didapatkan untuk pengguna seperti menciptakan loyalitas dan berbagai inovasi untuk pengguna, menerima proses pendekatan langsung dalam pembuatan *prototype* dan *testing*.

1. *Empathize*

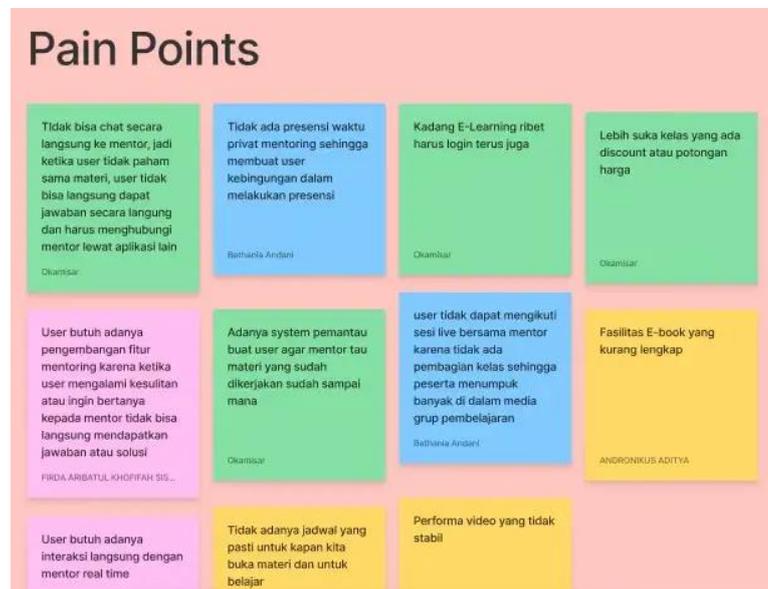
Tahap *empathize* ini merupakan tahap pertama kali untuk membuat *UI/UX Design* pada metode *design thinking*. Pada tahap ini melakukan wawancara disalah-satu pengguna yang telah menggunakan aplikasi kursus *online*, pengguna tersebut bernama kak Afni.



Gambar 3.2 Video Record User Research

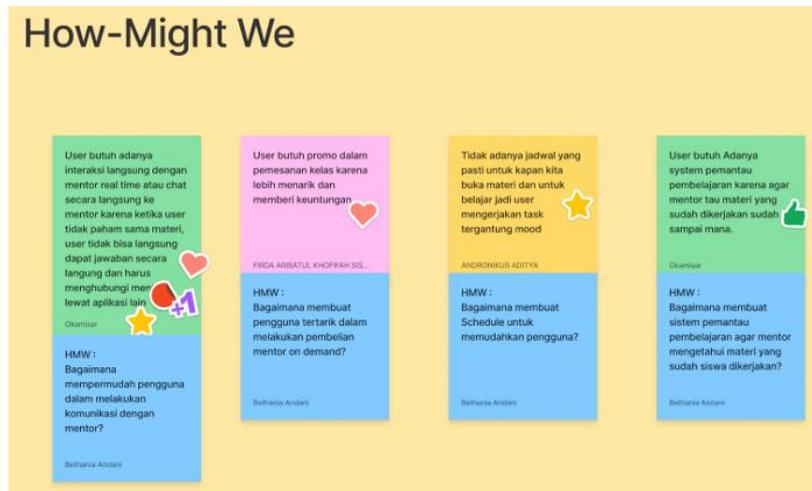
2. Define

Tahap *define* merupakan tahap kedua dari setelah tahap *empathize*. Pada tahap ini melakukan mengumpulkan informasi-informasi permasalahan dari pengguna yang ada di tahap *empathize*, setelah itu melakukan observasi yang bertujuan untuk mencari tahu tentang kebutuhan pengguna.



Gambar 3.3 Pain Point

Setelah melakukan *pain points*, didapatkannya *How Might We* untuk mempersingkat permasalahan inti yang telah dipilih dan dibuat menjadi pertanyaan.



Gambar 3.4 How Might We

3. Ideate

Tahap *ideate* merupakan tahap ketiga pada *design thinking*. Pada tahap ini melakukan mengumpulkan ide sebanyak-banyaknya untuk mengatasi permasalahan solusi pada tahap *define*.

Solution Idea

How-Might We: [Mempermudah pengguna dalam melakukan komunikasi dengan mentor]



Gambar 3.5 Ideate



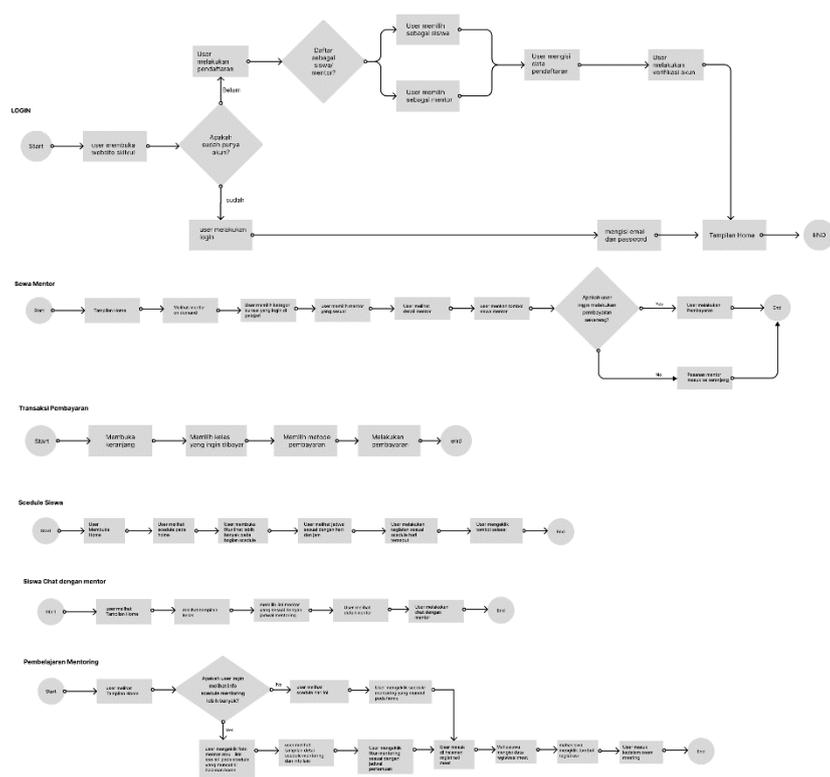
Gambar 3.6 Ideate Lanjutan

4. Prototype

Tahap *prototype* merupakan tahap keempat pada *design thinking*. Pada tahap ini melakukan membuat sebuah model produk sebagai sampel

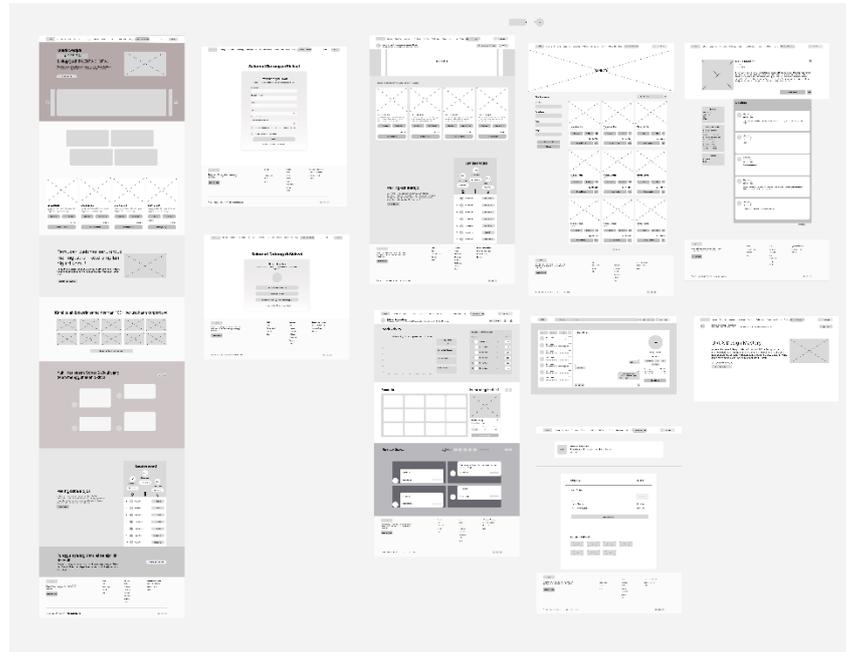
yang nyata sehingga dapat diuji/dijalankan untuk kedepannya. Adapun tahapan sebelum melakukan *prototype* seperti membuat *user flow*, *wireframe*, *design system*, *UI Design*, dan *prototype*.

- *User Flow*



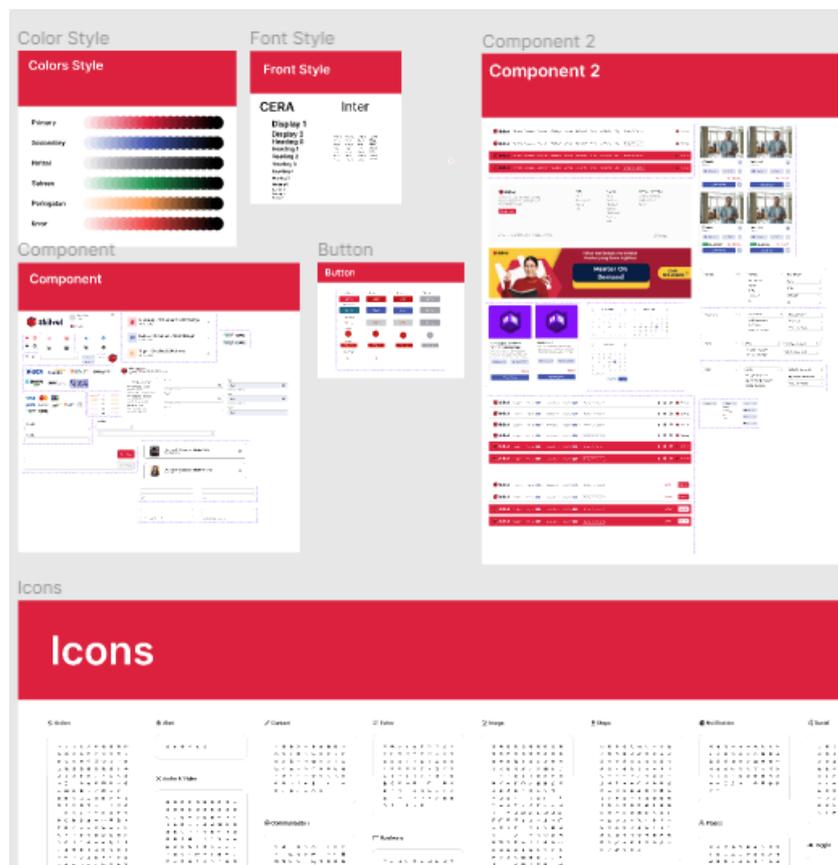
Gambar 3.7 *User Flow*

- *Wireframe*



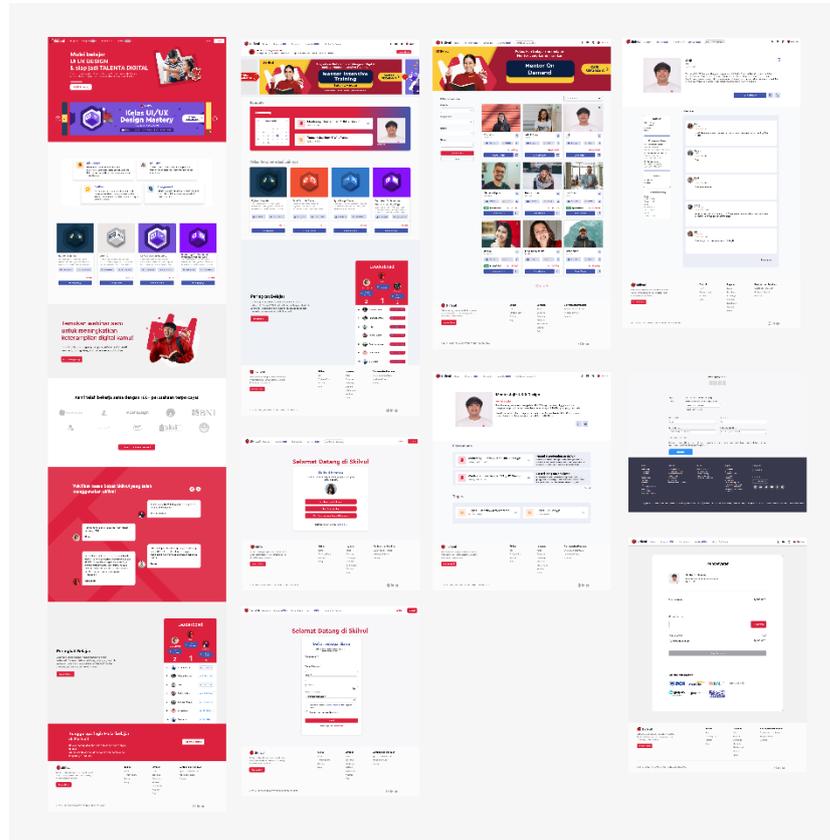
Gambar 3.8 *Wireframe*

- *Design System*



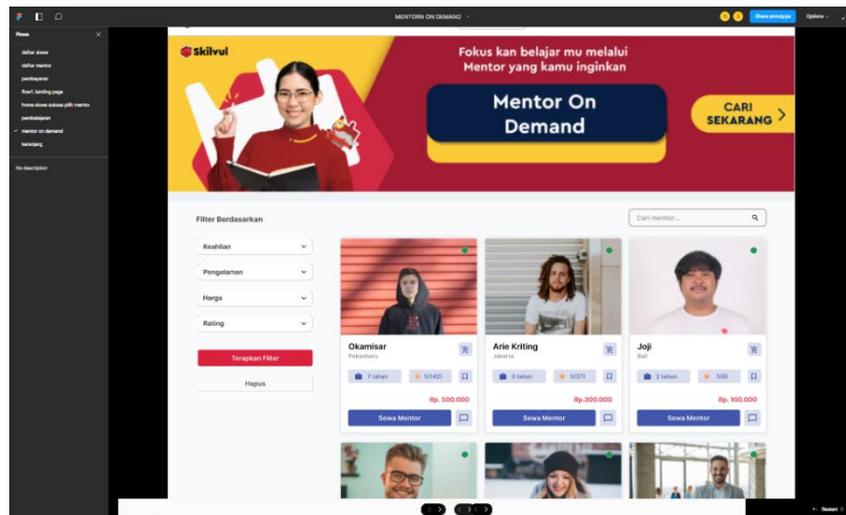
Gambar 3.9 *Design System*

- *UI Design*



Gambar 3.10 *UI Design*

- *Prototype*



Gambar 3.11 *Prototype*

5. *Testing*

Testing merupakan tahap terakhir pada *design thinking*. Pada tahap ini melakukan sebuah pengujian terhadap pengguna dengan cara pengguna

melihat langsung untuk mengetahui apakah produk sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan pengguna dan melakukan wawancara dengan pengguna yang sama pada tahap *empathize* agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan pengguna. Dari *testing* ini melakukan 2 kali pengujian terhadap pengguna sebagai berikut:

- *Testing* pertama

Dari *testing prototype* pertama ini menggunakan User Scoring dari skala 1–10 dengan pengguna yang bernama kak Afni. Hasil *testing prototype* sebagai berikut:

[Task 1] Pendaftaran & Login	[Task 2] Halaman mentor on demand dan melakukan chat atau diskusi dengan calon mentor	[Task 3] Pencarian mentor on demand	[Task 4] Daftar dan login sebagai mentor	[Task 5] Fitur Keranjang	Hasil nilai rata-rata
8	7.5	7.5	7.5	5	7.1

Gambar 3.12 Hasil *Testing* Pertama

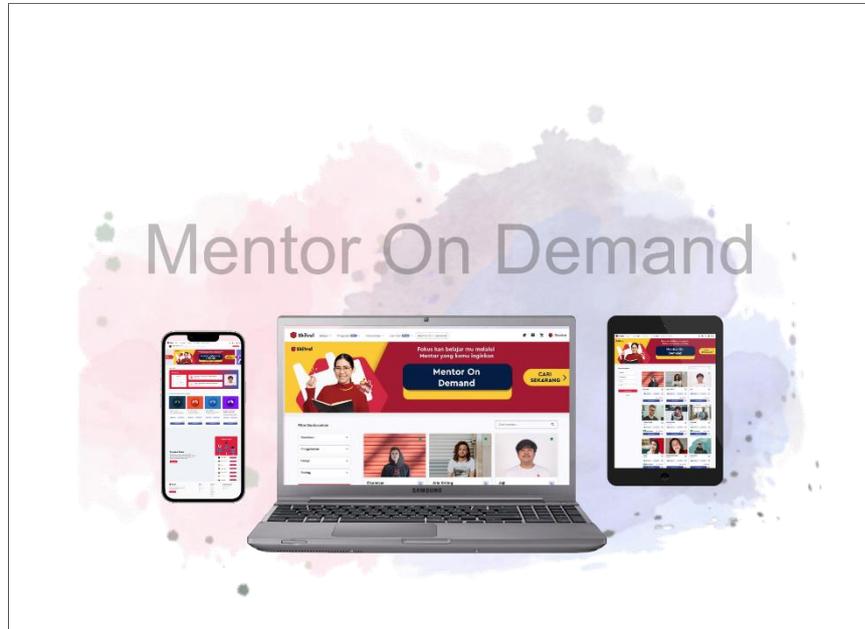
- *Testing* kedua

Setelah dilakukan iterasi berdasarkan *testing* pertama dan melakukan *testing* kembali. Dalam *testing* kedua ini menggunakan Metode SEQ dari skala 1–7 dengan pengguna yang bernama kak Afni. Hasil *testing prototype* sebagai berikut:

[Task 1] Pendaftaran & Login	[Task 2] Halaman mentor on demand dan melakukan chat atau diskusi dengan calon mentor	[Task 3] Pencarian mentor on demand	[Task 4] Fitur Keranjang	[Task 5] Pembelajaran	[Task 6] Daftar dan login sebagai mentor	Hasil nilai rata-rata
7	6.5	6	5.5	6.5	6.5	6.3

Gambar 3.13 Hasil *Testing* Kedua

III.3 Hasil Dari Project MSIB



Gambar 3.14 Ilustrasi Skilvul – *Mentor On Demand*

Skilvul – *Mentor On Demand* merupakan proyek akhir dari *challenge partner* program Studi Independen Bersertifikat Skilvul Tech4Impact: *UI/UX Design Mastery*. Hasil yang didapatkan pada *design* ini berupa:

1. Adanya daftar dan login pada mentor.
2. Adanya home untuk mentor yang didalamnya terdapat *schedule* dan info produktif mentor.
3. Adanya fitur notifikasi pada Skilvul.
4. Adanya fitur memilih mentor.
5. Adanya fitur filter dan pencarian mentor.
6. Adanya sewa dan chat mentor.
7. Adanya fitur detail mentor.
8. Adanya fitur tambah keranjang mentor.
9. Adanya fitur pembelajaran langsung dengan mentor.

Dari hasil tersebut, dibuatlah desain yang *userfriendly* dan sesuai dengan karakter pada web Skilvul. Untuk melihat desain ini, diperlukan melihat pada *prototype*. Berikut link *prototype* yang dapat di lihat sebagai berikut:

<https://bit.ly/Mentorondemand>

Pada hasil *prototype* ini dapat dikategorikan berhasil dalam pembuatan desain website ini karena mudah dipahami, mudah digunakan, menarik, dan memberikan informasi bagi pengguna. Data tersebut didapatkan berdasarkan hasil dari *User Usability Testing* yang telah dilakukan, kak Afni selaku sebagai

responden telah memberikan nilai rata-rata sebesar 7.1 dari skala 1–10 dengan metode *User Scoring*. Lalu melakukan iterasi dan *testing* kembali dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 6.3 dari skala 1–7 metode SEQ.

Bab IV Penutup

IV.1 Kesimpulan

Setelah mengikuti program Studi Independen Bersertifikat Skilvul Tech4Impact: *UI/UX Design Mastery* selama kurang lebih lima bulan dihitung dari tanggal 16 Agustus 2022 - 30 Desember 2022 dan menyelesaikan challenge project pada mitra Skilvul, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Saya mendapatkan banyak sekali ilmu dan pengalaman baru saat belajar UI/UX Designer di program Studi Independen Bersertifikat Skilvul Tech4Impact: *UI/UX Design Mastery*.
2. Meningkatnya kemampuan saya dalam hal *softkill* dan *hardskill*, misalnya pada saat berdiskusi kelompok untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan pekerjaan yang diberikan.
3. Berdasarkan hasil final dari *User Usability Testing* yang telah kami lakukan, kami mendapatkan nilai rata-rata 7.1 dari skala 1-10 dengan metode *User Scoring* dan mendapatkan nilai rata-rata 6.3 dari skala 1-7 dengan metode SEQ. Hal ini menunjukkan bahwa desain *mentor on demand* mudah digunakan, mudah dipahami dan menarik serta memberikan informasi bagi pengguna.

IV.2 Saran

Selama kurang lebih lima bulan menjalani studi independen, tentunya ada kekurangan dan kelebihan dari program ini terutama pada perusahaan ini. Masih ada hal yang perlu ditingkatkan kembali dari program Studi Independen Bersertifikat Skilvul Tech4Impact: *UI/UX Design Mastery*. Adapun beberapa saran yang dirangkum penulis adalah sebagai berikut:

1. Materi tentang UI/UX masih bisa diperjelas kembali guna memberikan pemahaman yang lebih serta memudahkan mahasiswa dalam memahami materi tersebut.

2. Pelaksanaan sesi *mentoring* dalam seminggu sekali itu kurang efektif dan juga dilaksanakan hari sabtu/*weekend*). Lebih baiknya seminggu 2 kali agar peserta lebih memahami materi *UI/UX Design* ini.

Bab V Referensi

- [1] Kampus Merdeka, "Kegiatanku," 2022. [Online]. Available: <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/activity/active/3323447>. [Accessed 15 Desember 2022].
- [2] Kampus Merdeka, "Informasi Kegiatan," MBKM, 2022. [Online]. Available: <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/activity/active/detail/3323447>. [Accessed 15 Desember 2022].
- [3] B. Andani, "UX Case Study — Skilvul (Mentor On Demand)," Medium.com, 29 November 2022. [Online]. Available: <https://medium.com/@bethaniaandani14/ux-case-study-skilvul-mentor-on-demand-e8c4d1b2836>. [Accessed 16 November 2022].
- [4] B. Andani, "Case Study UI/UX Design — Study App (Learning Management System)," medium.com, 12 Oktober 2022. [Online]. Available: <https://medium.com/@bethaniaandani14/case-study-ui-ux-design-study-app-learning-management-system-371d3a17df35>. [Accessed 16 Desember 2022].
- [5] F. NKD, "Pengertian Design Thinking dan 5 Tahapan di Dalamnya," Logique, 7 Januari 2021. [Online]. Available: <https://www.logique.co.id/blog/2021/01/07/pengertian-design-thinking/>. [Accessed 16 Desember 2022].
- [6] Kampus Merdeka, "Tentang Kami," MBKM, 2022. [Online]. Available: <https://bit.ly/3BJt8nQ>. [Accessed 16 Desember 2022].

Bab VI Lampiran A. TOR



Term of Reference Skilvul #Tech4Impact: UI/UX Design Mastery

Latar Belakang

Program Studi Independen Skilvul #Tech4Impact terdiri atas pembelajaran individu dan capstone project yang dilakukan dalam tim multidisiplin. Para mahasiswa memilih satu (1) dari lima (5) learning paths yang ditawarkan dalam program Studi Independen Skilvul #Tech4Impact yaitu Game Development, 3D Animation, UI/UX Design Mastery, Front-End Web Development atau Back-End Web Development.

Secara soft-skills, Kurikulum pembelajaran Studi Independen Skilvul #Tech4Impact mengacu pada UNICEF 12 Core Life Skills, yaitu mencakup 12 keterampilan dasar yang dibutuhkan di Abad 21 (21st Century Skills) – empathy, participation, respect for diversity, communication, resilience, self-management, decision making, negotiation, cooperation, problem solving, critical thinking, and creativity.

Terkait hard-skills, mahasiswa pada learning Track UI/UX Design Mastery akan mempelajari beberapa materi yang mencakup Introduction to UI/UX, Design Thinking, User Experience Design, User Interface Designing and Prototyping, dan Research and Usability Testing. Di akhir pembelajaran, mahasiswa akan membuat proyek akhir berdasarkan tantangan yang sudah dipilih secara berkelompok.

Skilvul bersama Kampus Merdeka berusaha meningkatkan kompetensi mahasiswa untuk menjadi talenta digital siap kerja, melalui pembekalan Keterampilan Abad-21 dan teknologi digital. Pembelajaran yang akan ditempuh selama 5 bulan ini terdiri dari lebih 900 jam pembelajaran yang dapat dikonversi menjadi 20 sks.

Gambar 6.1 *Term of References 1*



Tujuan Program

1. Meningkatkan tingkat *employability* dan kesiapan kerja dengan memperlengkapi mahasiswa dengan 21st Century Skills dan keterampilan digital;
2. Membuka koneksi lulusan program kepada Skilvul *Hiring Partners* untuk kesempatan kerja;
3. Membantu pemerintah, organisasi internasional, dan perusahaan teknologi digital untuk menyelesaikan masalah sosial melalui inovasi digital;
4. Memperkuat ekosistem *social impact* di Indonesia.

Peserta

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

Detail Kegiatan

<u>Kegiatan</u>	<u>Tanggal</u>	<u>Keterangan</u>
Onboarding Participants	3 August 2022	Detail kegiatan lebih rinci dapat dilihat pada link berikut.
Challenge Selection	4 - 16 August 2022	
Challenge Matchmaking	4 - 16 August 2022	
Group, Class and Mentor Announcement	16 August 2022	
Self-learning	16 August - 9 October 2022	
Collaboration Day	16 August 2022	
Pre-Bootcamp Workshop	19 August 2022	
Live Class Session	20 August - 3 December 2022	
Webinar: Basic Mentality for Career Development	13 September 2022	
Pengerjaan Final Project	10 October - 6 December 2022	
Webinar: CV & Interview Preparation	19 Oktober 2022	

Gambar 6.2 *Term of References 2*



Webinar: Time and Stress Management	3 November 2022	
Webinar: Entrepreneurship & Pitching	23 November 2022	
Webinar: Career Discovery in Tech	5 Desember 2022	
Final Project Submission	6 December 2022	
Webinar: Portfolio Management	8 December 2022	
Final Review	13 - 18 December 2022	
Top 11 Groups Announcement	15 December 2022	
People's Choice Award Voting	19 - 22 December 2022	
Demo Day	23 December 2022	

Silabus dan Panduan Konversi SKS

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

Detail Challenge

No	Challenge	Detail Challenge
1	Penanganan Bencana	https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge-penanganan-bencana
2	Pendidikan	https://skilvul.com/challenges/skilvul-uiux-challenge-pendidikan
3	Amartha	https://drive.google.com/file/d/1FMtm8RKM9b5LRSRgGWtTibiUbRswe0Q/view?usp=sharing
4	Bank Jago	https://drive.google.com/file/d/1iZcF8DRKtE8FXzxyqSYH5PZnwPV43D-B/view?usp=sharing
5	Campaign	https://drive.google.com/file/d/1JG0P307H4GqbJDMDFLQ71qo9sZt3NQXC/view?usp=sharing
6	Crowde	https://drive.google.com/file/d/1irC79E97w_v18D4EKmSDtNexJ_IQilxU/view?usp=sharing

Gambar 6. 3 Term of References 3



7	Kitabisa	https://drive.google.com/file/d/1DEH-1UB4-sngKH-Rzk5G63llkno9Rz7Tl/view?usp=sharing
8	Krealogi	https://drive.google.com/file/d/12skwC-Tz2qkOGrv6l2LAcStInt9Yled5/view?usp=sharing
9	PasarPolis	https://drive.google.com/file/d/1kvOzDDLVWtE36td844T6p2oWLOFNitvQ/view?usp=sharing
10	Skilvul	https://drive.google.com/file/d/1Z1A_m0YUvavuqLi-EKqzMhdIEDKDG7c/view?usp=sharing
11	Waste4Change	https://drive.google.com/file/d/18s9tK7Eslid6qym7WkID3bqfPGmk_a35J/view?usp=sharing

Penutup

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

Gambar 6. 4 Term of Reference 4



Jakarta, 11 Agustus 2022

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

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

Dengan hormat,

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

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

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

Hormat kami,

Caron Toshiko Monica
Head of Programme
PT Impactbyte Teknologi Edukasi

Gambar 6. 5 LoA

Mengetahui,
Mentor UI/UX Design Mastery

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, sweeping initial 'M' followed by 'H A N' and a horizontal line with an arrow pointing to the right.

Muhammad Hilmy An Nabhany

Bab VII Lampiran B. Log Activity

Tabel 7.1 Lampiran Log Activity

Minggu/Tgl	Kegiatan	Hasil
Minggu 1 16 – 19 Agustus 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Self learning 2. Live mentor 3. Pre bootcamp 	Mengetahui sekitar dasar ui/ux design dan cara menggunakan figma dasar. Dampaknya dapat membuat saya ingin mengetahui lebih dalam lagi tentang ui/ux design dan ada rasa ingin mencoba mempraktekan langsung untuk aplikasi figma
Minggu 2 22 – 26 Agustus 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Self learning 2. Live mentor 	Mendapatkan ilmu baru dari materi ui / ux design baik dari self learning maupun live bersama mentor. Dari pembelajaran tersebut, hal yang paling terkesan bagi saya yaitu tentang live bersama mentor. Di dalam live ini, saat mentor menyuruh mempraktekan tugas bersama kelompok.

Minggu 3 29 Agustus - 2 September 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Self learning 2. Live mentor 	Mendapatkan ilmu-ilmu baru seperti cara menggunakan figma, userflow, dan wireframe. Dari live bersama mentor ini, mentor saya menjelaskan dan mempraktekan kembali tentang materi minggu lalu dan tidak lupa mentor saya menjelaskan kembali tentang materi classroom minggu ini.
Minggu 4 5 – 9 September 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Self learning 2. Live mentor 	Dari live bersama mentor, membuat saya lebih memahami tentang materi fundament of ui design dan design system
Minggu 5 12 – 16 September 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Self learning 2. Webinar 3. Live youtube 4. Live mentor 	Mengikuti kegiatan live bersama mentor. Materi-materi yang saya dapatkan juga sangat menarik, sehingga saya mudah memahaminya dan juga menambah kemampuan saya dalam pelajaran tentang UI/UX Design ini.
Minggu 6 19 – 23 September 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Self learning 2. Live mentor 	Ilmu-ilmu yang saya dapatkan seperti materi tentang prototype dan user research. Serta tidak lupa saya dapat mengenal dengan teman sekelas saya.
Minggu 7 26 – 30 September 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Self learning 2. Live mentor 3. Live skilvul kelas singkat 	Dari self learning saya mempelajari tentang mengulas materi minggu lalu (prototype dan user research), praktek user research dan UX Case study. Dalam live bersama mentor, saya mempelajari cara mempraktekan prototype, user research, UX Case study, dan membahas materi-materi diluar pembelajaran. Lalu untuk live skilvul kelas singkat, saya mempelajari tentang mendesain UX website hospitality company.

Minggu 8 3 – 7 Oktober 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Self learning 2. Live mentor 	<p>Dari self learning, saya mempelajari tentang mengulas materi minggu lalu (praktek user research dan UX Case study), pekerjaan tentang UI/UX Design, dan keseharian seorang UI/UX Design. Lalu untuk live bersama mentor, saya mempelajari tentang praktek user research</p>
Minggu 9 10 – 14 Oktober 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Self learning 2. Live mentor 3. Live skilvul kelas singkat 	<p>Dari aktivitas self learning saya mempelajari tentang mengerjakan tugas melakukan praktek interview user dan mengisi data record hasil dari interview user, mengerjakan tugas UX case study, kegiatan menonton youtube, dan mencari referensi tentang UI/UX Design berdasarkan case study di medium. Dalam aktivitas live bersama mentor, saya mempelajari tentang materi UX Case study, pengerjaan tugas tentang empathize dan berdiskusi tentang tugas empathize. Lalu aktivitas kelas singkat di skilvul mempelajari tentang materi user research sks belajar bikin design dinamis pakai auto layout.</p>
Minggu 10 17 – 21 Oktober 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Self learning 2. Mengerjakan tugas 3. Live mentor 4. workshop 	<p>Self learning yang saya lakukan seperti mencari tahu tentang tugas challenge brief. Lalu untuk mengerjakan tugas, saya mengerjakan tugas user reseach, memperbaiki tugas user reseach, membuat solution idea, prioritization idea, list pain point dan how might we. Untuk live bersama mentor ini membahas tentang hasil dari tugas user research. Kemudian untuk mengikuti</p>

		workshop dari skilvul ini membahas tentang career preparation cv dan interview hack.
Minggu 11 24 – 28 Oktober 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerjakan tugas 2. Self learning 3. Live mentor 4. Live kelas singkat skilvul 	Dari aktivitas mengerjakan tugas ini, mengerjakan tugas solution idea dan prioritizatio idea, melanjutkan tugas dari define dan ideate, dan mengerjakan tugas CV di google site. Kegiatan self learning yang saya lakukan seperti mencari informasi tentang wireframe untuk tugas challenge brief. Untuk kegiatan live bersama mentor ini membahas tentang tugas solution idea dan prioritizatio idea, membahas materi selanjutnya, dan membahas mempelajari tentang user flow dan wireframe.
Minggu 12 31 Oktober – 4 November 2022	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerjakan tugas 2. Live mentor 3. Live sapanone 4. webinar 	Saya mengerjakan tugas banyak seperti mengerjakan wireframe bagian pembayaran, metode pembayaran, wireframe bagian konfirmasi pembayaran, menunggu pembayaran, status pembayaran, dan keranjang. Untuk live bersama mentor ini, mentor saya membahas tentang membahas tugas wireframe, permasalahan tugas wireframe, dan membahas tentang UI style guide - atom and UI Design. Lalu untuk live sapanone ini membahas tentang sounding information. Dan terakhir untuk mengikuti webinar dari skilvul ini membahas tentang mental health protocol 2 - time and stress management.

<p>Minggu 13 7 – 11 November 2022</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Self learning 2. Mengerjakan tugas 3. Live mentor 	<p>Self learning yang saya lakukan seperti mencari komponen logo metode pembayaran dan mencari ilustrasi sukses dalam pembayaran. Lalu untuk mengerjakan tugas, tugas yang saya kerjakan banyak seperti mengerjakan tentang UI Design pembayaran, metode pembayaran, desain kode diskon, menunggu pembayaran dan konfirmasi pembayaran, keranjang, status pembayaran, dan merevisi UI Design pembayaran. Kemudian untuk sesi live bersama mentor ini, mentor saya membahas tentang tugas tugas minggu ke 12 tentang UI style guide, diskusi bersama tentang sekitar kehidupan dari teman-teman sekelas, dan membahas melanjutkan UI Design sampai selesai 100%.</p>
<p>Minggu 14 14 – 18 November 2022</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerjakan tugas 2. Live mentor 	<p>Dalam mengerjakan tugas, saya mengerjakan tugas proyek banyak seperti revisi UI Design bagian kode diskon, metode pembayaran, menunggu pembayaran, status pembayaran, melanjutkan design keranjang, merevisi design ilustrasi sukses pembelajaran, UI design pembayaran, metode pembayaran, menunggu pembayaran, dan status pembayaran. Lalu untuk sesi live bersama mentor, mentor saya membahas tentang revisian design UI, sesi mengobrol bersama sambil mengadakan review tugas proyek mentor on demand, dan membahas materi stimulus user research, record data, serta mempraktekannya.</p>

<p>Minggu 15 21 – 25 November 2022</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerjakan tugas 2. Live mentor 3. Workshop 	<p>Dalam melakukan kegiatan mengerjakan tugas ini saya melakukan pengerjaan tentang membuat user research di google dokumen. Dimana dalam mengerjakan user research di perlukan mencari referensi dari berbagai sumber. Lalu untuk sesi live bersama mentor ini, mentor saya membahas tentang materi user research, diskusi gabungan antar kelompok lain, dan membahas tentang UX case study dan slide deck. Kemudian untuk kegiatan workshop ini, workshop yang saya ikuti ini membahas tentang mengenai entrepreneurship and pitching.</p>
<p>Minggu 16 28 November – 2 Desember 2022</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Self learning 2. Live mentor 3. Webinar 4. Live sapantone 	<p>Dari self learning ini saya mengerjakan slide deck di google slide, merecord dari user research, pengerjaan tugas UX Case Studi di medium dan melanjutkan slide pitch deck, mengerjakan peer review feedback yang dimana melakukan penilaian terhadap teman sekelompok dan mentor. Lalu untuk live bersama mentor ini membahas tentang diskusi umum seputar UI/UX, tugas yang akan dikumpulkan minggu depan, dan melakukan pengisian kesan pesan selama pembelajaran di skilvul, di kelas, hambatan yang di dapatkan selama pembelajaran di skilvul, kesan pesan selama di kelas 17, dan kariir kedepannya bagaimana. Untuk webinar ini saya mengikuti webinar yang berjudul CV Design Refreshment. Dan terakhir untuk sapantone ini berjudul tentang Forum by Interest.</p>

<p>Minggu 17 5 – 9 Desember 2022</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Self learning 2. Live sapantone 3. Live bersama mentor 4. Webinar 5. Live Skilvul Kelas Singkat 	<p>Untuk kegiatan self learning ini, saya melakukan kegiatan mengerjakan tugas record video presentasi kelompok pada pitch deck dan melakukan pengumpulan tugas project UI/UX, final proyek, folder foto kelompok, merevisi CV, pengumpulan challenge partner di website Skilvul, dan mengerjakan evaluasi program. Untuk live sapantone berjudul sapantone career discovery in tech. Lalu untuk live bersama mentor ini membahas tentang diskusi umum yang bertema nantinya mau mengambil dibidang apa untuk kerjanya dan kesan dan pesan selama pembelajaran di kelas 17 ini. Webinar yang saya ikuti tentang portofolio management. dan untuk live Skilvul Kelas Singkat ini berjudul tentang introduction to user story in agile development.</p>
<p>Minggu 18 12 – 16 Desember 2022</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Self learning 2. Final review 	<p>Aktivitas kegiatan seperti self learning dan final review, mencari bahan referensi contoh-contoh pembuatan laporan akhir MSIB, melakukan vote people's choice award pada UI/UX Design di youtube Skilvul, mengerjakan pembuatan lembaran pengesahan kampus, lembaran pengesahan mitra, kata pengantar pada laporan akhir MSIB, pembuatan bagian abstraksi pada laporan akhir MSIB, pengerjaan Bab 1 pendahuluan yang isinya latar belakang, lingkup, tujuan dari laporan akhir MSIB, pengerjaan bab 2 organisasi / lingkungan</p>

		<p>organisasi Skilvul yang mencakup struktur organisasi, lingkup pekerjaan, deskripsi pekerjaan, dan jadwal kerja. Dan untuk final review ini menggunakan media aplikasi zoom yang dimana mentor saya melakukan pembagian nilai akhir selama mengikuti kegiatan studi independen Skilvul Tech4Impact: UI/UX Design Mastery berdasarkan kelompok selama 25 menit.</p>
<p>Minggu 19 19 – 23 Desember 2022</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Self learning 2. Terra talks 3. Live sesi demo day 4. Live sapantone 	<p>Dari self learning seperti melakukan mengerjakan bab 3 pengerjaan final project pada challenge partner, mengerjakan bab 4 penutup, bab 5 referensi, melakukan pengerjaan bab 6 lampiran TOR, bab 7 lampiran Log Activity, bab 8 lampiran dokumen teknik, dan membuat daftar isi. Lalu untuk sesi terra talks ini saya mengikuti di youtube dengan judul berkenalan dengan market analysis, permulaan karir menuju produk manager. Kemudian saya melakukan aktivitas kegiatan live sesi demo day. Dan yang terakhir ada live sapantone ini berjudul farewell sapantone december.</p>

Mengetahui,
Mentor UI/UX Design Mastery



Muhammad Hilmy An Nabhany

Bab VIII Lampiran C. Dokumen Teknik



Gambar 8.1 Final Review



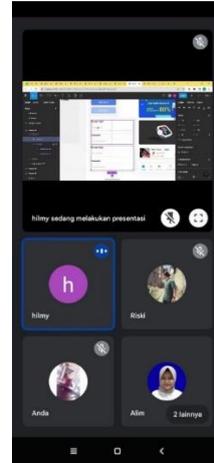
Gambar 8.2 Diskusi Dengan Tim



Gambar 8.3 Onboarding Day



Gambar 8.4 *Live Sapantone*



Gambar 8.5 *Live Mentoring Tim*



Gambar 8.6 *Workshop*



Gambar 8.7 *Live Mentor*

Skilvul: UI/UX Challenge

Membuat desain website untuk layanan mentor on demand yang memungkinkan siswa memesan sesi mentoring secara private.

👤 50 / 50 pendaftar

Menunggu Penilaian Mentor

Skilvul
Skilvul adalah sebuah platform pendidikan teknologi yang menyediakan konten pelajaran digital skills dengan metode "blended-learning" dalam bentuk online maupun offline.

Tentang UI/UX Design

Mentor on demand adalah sebuah layanan di Skilvul yang memungkinkan siswa untuk memesan sesi bersama mentor untuk membantu proses belajar coding dan UI/UX. Latar masalah dari layanan ini adalah sistem kursus online yang pada umumnya memiliki rasio mentor berbanding siswa yang besar sehingga membatasi waktu mentor untuk berkomunikasi kepada siswa satu per satu. Oleh karena itu, terkadang siswa merasa tidak dibimbing sepenuhnya. Layanan ini hadir untuk menjawab permasalahan tersebut. Berikut adalah alur pengguna saat menggunakan layanan mentor on demand:

1. Siswa sebagai user akan mengunjungi laman Skilvul.com untuk melihat Daftar Mentor yang ada
2. Siswa juga bisa melihat beberapa informasi seperti harga, jumlah pengalaman, bahasa pemrograman yang dikuasai, lokasi dan beberapa parameter berkaitan lainnya
3. Mereka akan melihat tombol "Sewa Mentor" dan dilanjutkan ke halaman pembayaran yang memerlukan Login atau Daftar terlebih dahulu ke platform Skilvul
4. Untuk memudahkan pengguna, sebelum sewa atau booking mentor, mereka dapat menghubungi untuk bertanya beberapa informasi umum mengenai bahasa pemrograman dan materi yang akan dibahas melalui fitur "Chat Mentor"
5. Setelah melakukan pembayaran sesuai detail, maka proses belajar bersama private mentor dapat dilakukan

Tidak hanya untuk siswa, kita juga menyediakan tombol "Daftar" untuk developer berpengalaman untuk menjadi mentor. Setelah pendaftaran diterima, maka nama dan detail lainnya dari mentor tersebut akan ditampilkan di halaman mentor. Dari alur pengguna tersebut, berikut beberapa fitur yang ingin kami bangun untuk halaman mentor on demand di Skilvul :

- Pendaftaran untuk calon mentor
- Siswa dapat memilih mentor dan mengetahui biayanya
- Laman untuk pembayaran
- Detail singkat untuk profil mentor

Profil Pengguna

Gender : Tidak spesifik	Perilaku / Kebiasaan :
Umur : Tidak spesifik	<input checked="" type="checkbox"/> Beberapa siswa membutuhkan private mentor untuk belajar coding mereka
Profesi : Siswa	<input checked="" type="checkbox"/> Mau mengeluarkan biaya lebih untuk private mentor

Kamu diperbolehkan melakukan eksplorasi dan membuat asumsi sendiri di luar dari detail challenge yang diberikan. Sebagai contoh, jika challenge tidak menerangkan lebih detail mengenai target pengguna, maka kamu bisa asumsikan sendiri profil pengguna yang berpotensi menggunakan produk dari partner. Tidak hanya itu, kamu juga bisa bereksplorasi untuk menghasilkan flow produk digital yang lebih baik jika dibutuhkan.

Tugas Proyek

Buatlah sebuah desain tampilan website untuk Layanan Mentor on Demand di Skilvul menggunakan figma sesuai dengan arahan proyek di atas. Akan lebih baik jika kamu dapat menggambarkan proses desain ataupun design flow menggunakan metode yang ada atau kamu sendiri. Kamu juga diperbolehkan untuk mengeksplorasi fitur lainnya selain fitur yang kami sarankan di atas. Terakhir, silahkan submit link project Figma melalui di form di bawah ini!

Output yang Diharapkan

- Desain high fidelity dan prototype yang bisa diklik
- Menggambarkan proses desain serta metodernya
- Menggunakan resource free license untuk font, icon vektor dan aset lainnya
- File Figma (.fig) untuk preview desain yang dibuat

Tools / Dokumen Pendukung

Figma
Software Design

Dokumen Pendukung
Logo & Dokumen Lainnya

Gambar 8.8 Challenge Project

Final Score Card		
Nama Lengkap	Bethania Andani	
Nama Program	Skilvul #Tech4Impact	
Nomor Kelas	UIX 17	
Kelompok	102	
Universitas	Institut Informatika Dan Blns Ds Darmajaya	
Nama Mentor	Muhammad Hilmy An Nabhany	
		 Skilvul PT Impactbyte Teknologi Edukasi

KEHADIRAN		
Komponen	Presensi	Persentase Kehadiran
Kehadiran selama Program berjalan Total 24 Pertemuan	24	100.00%

MATA KULIAH 1–INTRODUCTION TO UI/UX						
Komponen	Porsi Nilai	Sub-Porsi Nilai	Sub-Komponen	Score	Sub-Total Score	Total Score
Self-Assessment	15%	10%	Pre-Test – Week 1	83	83.00	97.45
		90%	Post-Test – Week 1	83		
Team Project	85%	Tugas Minggu ke-1 • Design Thinking: Empathize		100	100.00	

MATA KULIAH 2–DESIGN THINKING						
Komponen	Porsi Nilai	Sub-Porsi Nilai	Sub-Komponen	Score	Sub-Total Score	Total Score
Self-Assessment	15%	10%	Pre-Test – Week 2	60	60.00	82.10
		90%	Post-Test – Week 2	60		
Team Project	85%	Tugas Minggu ke-2 • Design Thinking: Define & Ideate		68	86.00	
		Tugas Minggu ke-9 • Design Thinking: Empathize (CP)		100		
		Tugas Minggu ke-10 • Design Thinking: Define & Ideate (CP)		90		

MATA KULIAH 3–USER EXPERIENCE DESIGN						
Komponen	Porsi Nilai	Sub-Porsi Nilai	Sub-Komponen	Score	Sub-Total Score	Total Score
Self-Assessment	15%	10%	Pre-Test – Week 3	75	97.50	90.28
		90%	Post-Test – Week 3	100		
Team Project	85%	Tugas Minggu ke-3 • User Flow & Wireframe		84	89.00	
		Tugas Minggu ke-11 • User Flow & Wireframe (CP)		94		

MATA KULIAH 4–USER INTERFACE DESIGN & PROTOTYPING						
Komponen	Porsi Nilai	Sub-Porsi Nilai	Sub-Komponen	Score	Sub-Total Score	Total Score
Self-Assessment	15%	10%	Pre-Test – Week 4	75	86.25	82.98
			Pre-Test – Week 5	75		
		90%	Post-Test – Week 4	75		
			Post-Test – Week 5	100		
Team Project	85%	Tugas Minggu ke-4 • Design System & UI Design		74	82.40	
		Tugas Minggu ke-5 • UI Design		90		
		Tugas Minggu ke-6 • UI Design & Prototype		86		
		Tugas Minggu ke-12 • Design System & UI Design (CP)		83		
		Tugas Minggu ke-13 • UI Design (CP)		79		

MATA KULIAH 5–RESEARCH & USABILITY TESTING						
Komponen	Porsi Nilai	Sub-Porsi Nilai	Sub-Komponen	Score	Sub-Total Score	Total Score
Self-Assessment	15%	10%	Pre-Test – Week 6	100	100.00	87.25
		90%	Post-Test – Week 6	100		
Team Project	85%	Tugas Minggu ke-7 • User Research Preparation		92	85.00	
		Tugas Minggu ke-14 • Prototyping & User Research Prep (CP)		78		

Gambar 8.9 Final Scorecard

SKILPOIN SKILVUL					
Komponen	Porsl Nilal	Sub-Komponen	Score	Sub-Total Score	Total Score
Skilpoin	100%	Nilai Skilpoin (Disesuaikan)	90.63	90.63	90.63

PEER-REVIEW							
Komponen	Porsl Nilal	Sub-Porsl Nilal	Sub-Komponen	Score (1-5)		Sub-Total Score	Total Score
				MENTOR	MENTEE		
Personal	14.29%	14.29%	Kedisiplinan	5	4.5	96.00	89.14
			Kejujuran	4	4.5	84.00	
			Inisiatif	4	4.5	84.00	
Profesionalitas	14.29%	14.29%	Berpikir Kritis	4	4.5	84.00	
			Kreatifitas	4	4.5	84.00	
			Komunikasi & Kepercayaan Diri	5	5	100.00	
			Kemampuan Bekerja dalam Tim	5	4	92.00	

PORTFOLIO & CAREER PREP						
Komponen	Porsl Nilal	Sub-Porsl Nilal	Sub-Komponen	Score	Sub-Total Score	Total Score
Self-Assessment	15%	10%	Pre-Test – Week 7	100	87.50	81.41
			Pre-Test – Week 8	75		
		90%	Post-Test – Week 7	100		
			Post-Test – Week 8	75		
Team Project	85%		Tugas Minggu ke-8	76	80.33	
			Tugas Minggu ke-15	70		
			Tugas Minggu ke-16	95		

WEBINAR CV PREPARATION					
Komponen	Porsl Nilal	Sub-Komponen	Score	Sub-Total Score	Total Score
CV	100%	Nilai CV	80	80.00	80.00

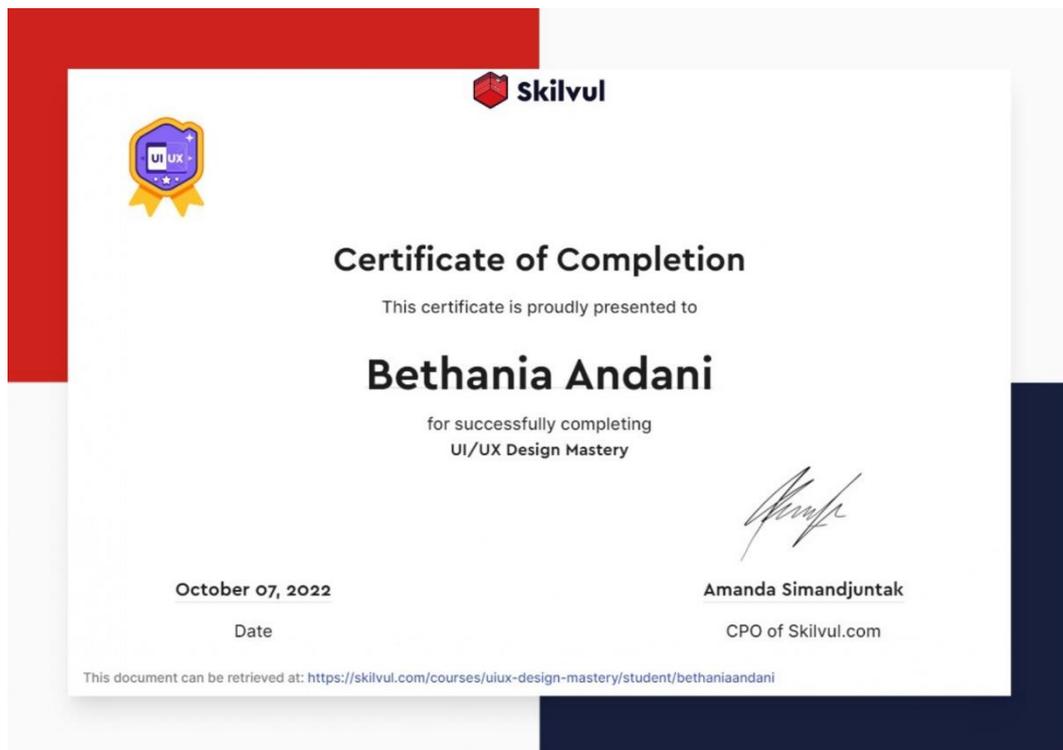
FINAL SCORE						
Komponen	Porsl Nilal	Sub-Porsl Nilal	Mata Kullah	SKS	Sub-Total Score	Total Score
Hard Skill	70%	90%	MATA KULIAH 1–INTRODUCTION TO UI/UX	97.45	88.27	87.29
			MATA KULIAH 2–DESIGN THINKING	82.10		
			MATA KULIAH 3–USER EXPERIENCE DESIGN	90.28		
			MATA KULIAH 4–USER INTERFACE DESIGN & PROTOTYPING	82.98		
			MATA KULIAH 5–RESEARCH & USABILITY TESTING	87.25		
Soft Skill	30%	50%	SKILPOIN SKILVUL	90.63		
			PEER-REVIEW	89.14		
			PORTFOLIO & CAREER PREP	81.41		
			WEBINAR CV PREPARATION	80.00		
			Final Score	87.29		

Notes

Input ke Skilvul.com

Final Score
Notes
Skilbadge

Gambar 8.10 Final Scorecard lanjutan



Gambar 8.11 Sertifikat bit.ly/SertifikatBethania

No	Course	Total Learning (Hours)	SKS
1	INTRO TO UI/UX	64	1
2	DESIGN THINKING	179	4
3	USER EXPERIENCE DESIGN	84	2
4	USER INTERFACE DESIGNING & PROTOTYPING	336	7
5	RESEARCH & USABILITY TESTING	99	2
6	Soft Skills & Career Development	142	4
Total		904	20

Gambar 8.12 SKS Conversion