

LAPORAN AKHIR
MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM)
PROGRAM STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT BIDANG
UI/UX DESIGN MASTERY
DI PT. IMPACTBYTE EDUKASI TEKNOLOGI



BINTANG AHMADA FARHAN ADAMA
20104020

PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2022

LAPORAN AKHIR
MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM)
PROGRAM STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT BIDANG
UI/UX DESIGN MASTERY
DI PT. IMPACTBYTE EDUKASI TEKNOLOGI



**Laporan Akhir Merdeka Belajar Kampus Merdeka disusun guna memenuhi
syarat kewajiban Praktik Kerja Lapangan/ Kerja Praktik**

BINTANG AHMADA FARHAN ADAMA

20104020

PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO

2022

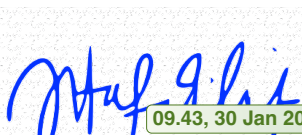

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR
MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM)
PROGRAM STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT BIDANG
UI/UX DESIGN MASTERY
DI PT. IMPACTBYTE EDUKASI TEKNOLOGI

Disusun oleh:
BINTANG AHMADA FARHAN ADAMA
20104020

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pembimbing PKL/KP,



(Gita Fadila Fitriana, M.Kom)
NIP: 20930034



(Gita Fadila Fitriana, M.Kom)
NIDN: 0620039302

ABSTRAK

Penulisan laporan akhir ini memiliki tujuan dalam memenuhi persyaratan mata kuliah Kerja Praktek di Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak dan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Studi Independen Bersertifikat di PT. Impactbyte Edukasi Teknologi yang memiliki 5 learning paths yang ditawarkan dalam program yaitu: Game Development, 3D Animation, UI/UX Design Mastery, Front-End Web Development atau Back-End Web Development. Salah satu *Learning path* yang diberikan PT. Impactbyte Edukasi Teknologi adalah UI/UX Design Mastery yang berfokus dalam pengembangan produk guna membangun desain *high fidelity* dan *clickable prototype*. Dalam program ini ada 6 modul pembelajaran yang akan diajarkan yaitu User Interface Designing & Prototyping, Research & Usability Testing, Intro to UI/UX, Design Thinking, User Experience Design dan Softskill & Career Development. Kurikulum pembelajaran yang dilaksanakan mengacu pada UNICEF 12 Core Life Skills, mencakup 12 keterampilan dasar yang dibutuhkan abad 21. Di akhir pembelajaran, mahasiswa akan membuat proyek akhir berdasarkan tantangan yang sudah dipilih secara berkelompok. Mahasiswa yang lulus pada program ini diharapkan memahami konsep UI/UX Design dari awal hingga mahir dan dapat memperlengkapi kemampuan digital dan keterampilan abad ke-21 sebagai bekal siap memasuki dunia kerja. Mahasiswa/i yang mengambil program ini, diwajibkan untuk memilih challenge partner sebagai final project.

Kata Kunci : MSIB ,Design Thinking,UI/UX Design .

ABSTRACT

The purpose of writing this final report is to fulfill the requirements for the Practical Work course at the Software Engineering Study Program and to meet the graduation requirements for the Certified Independent Study Program at PT. Impactbyte Technology Education offers 5 learning paths in the program, namely: Game Development, 3D Animation, UI/UX Design Mastery, Front-End Web Development or Back-End Web Development. One of the Learning Paths provided by PT. Impactbyte Technology Education is a UI/UX Design Mastery that focuses on product development to build high fidelity designs and clickable prototypes. In this program there are 6 learning modules that will be taught, namely User Interface Designing & Prototyping, Research & Usability Testing, Intro to UI/UX, Design Thinking, User Experience Design and Softskills & Career Development. The learning curriculum implemented refers to the UNICEF 12 Core Life Skills, covering 12 basic skills needed for the 21st century. At the end of the lesson, students will create a final project based on challenges that have been selected in groups. Students who graduate in this program are expected to understand the concept of UI/UX Design from start to proficient and can equip digital capabilities and 21st century skills as provisions ready to enter the world of work. Students who take this program are required to choose a challenge partner as the final project.

Keywords : MSIB , Design Thinking , UI/UX Design ,

KATA PENGANTAR

Tiada kalimat yang pantas penulis ucapkan kecuali rasa syukur Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan taufik dan hidayah-Nya untuk kita semua. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Allah, Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya di akhirat kelak . Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu serta membimbing penulis dalam melaksanakan salah satu program kampus merdeka yakni Magang atau Studi Independen Bersertifikat 2022 sampai dengan tersusunnya laporan ini, kepada:

1. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, ST., M.T., IPM. selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Bapak Auliya Burhanuddin, S.SI., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Ibu Gita Fadila Fitriana, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang selalu mendukung proses belajar untuk mahasiswanya.
4. Ibu Gita Fadila Fitriana, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing Studi Independen yang selalu memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama program berjalan serta penyusunan laporan akhir.
5. Ibu Caron Toshiko Monica selaku Kepala Program Skilvul yang telah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka di PT. Impactbyte Edukasi Teknologi.
6. Kak Darma Paratama selaku Mentor Kelas 8 UI/UX Design Mastery yang selalu sabar dalam mengajar dan membimbing penulis hingga dapat menyelesaikan kegiatan Magang atau Studi Independen Bersertifikat di PT. Impactbyte Edukasi Teknologi. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Purwokerto, 14 Desember 2022



Bintang Ahmada Farhan Adama
20104020

Daftar Isi

Halaman Sampul	i
Halaman Pengesahan	ii
Abstrak	iii
Abstract	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar dan Tabel	vii
Bab I Pendahuluan	I-1
I.1 Latar belakang	I-1
I.2 Lingkup	I-2
I.3 Tujuan	I-2
Bab II PT Impacbyte Teknologi Edukasi	II-1
II.1 Struktur Organisasi	II-1
II.2 Lingkup Project	II-2
II.3 Deskripsi Project	II-3
II.4 Jadwal MSIB (Project dan pembelajaran)	II-4
Bab III Campaign #ForChange Challenge — Skilvul Kampus	
Merdeka UI/UX Design	III-1
III.1 Deskripsi Project Kelompok	III-1
III.2 Proses Pelaksanaan Proyek Akhir	III-1
III.3 Hasil Final Project	III-15
Bab IV Penutup	IV-1
IV.1 Kesimpulan	IV-1
IV.2 Saran IV-1Referensi	viii
Lampiran A. TOR	A-1
Lampiran B. Log Activity	B-1
Lampiran C. Dokumen Teknik	C-1

DAFTAR GAMBAR DAN TABLE

1. Gambar II.1 Struktur Organisasi
2. Table II.1 Jadwal Kegiatan
3. Gambar III.2 Pain Points
4. Gambar III.3 How Might We
5. Gambar III.4 Solution Idea
6. Gambar III.5 Priorization
7. Gambar III.6 Flow Menyelesaikan Challenge
8. Gambar III.7 Flow Melihat Leaderboards
9. Gambar III.8 Flow Memanen Hasil My Plants
10. Gambar III.9 Wireframe
11. Gambar III.10 Design System
12. Gambar III.11 UI UI Flow Mengambil Aksi
13. Gambar III.12 UI Flow Leaderboards
14. Gambar III.13 UI Profile
15. Gambar III.14 UI Memanen My Plants
16. Table V.1 Detail Kegiatan
17. Table V.1 Detail Challenge