

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Kegiatan

Perkembangan teknologi yang pesat di era Industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk bidang *UI/UX Design*. Transformasi digital yang semakin masif menuntut para profesional di industri ini untuk terus beradaptasi dengan tren, teknologi, dan kebutuhan pengguna yang semakin dinamis. Oleh karena itu, sangat penting bagi mahasiswa untuk dibekali dengan keterampilan teknis serta pemahaman mendalam tentang prinsip desain, pengalaman pengguna, dan inovasi teknologi. Dengan bekal yang tepat, mereka dapat menghadapi tantangan di dunia kerja dan berkontribusi dalam menciptakan solusi digital yang efektif dan berorientasi pada pengalaman pengguna.

Kampus Merdeka, sebuah inisiatif dari pemerintah, hadir sebagai solusi dengan menawarkan berbagai program inovatif, seperti Studi Independen. Program ini memungkinkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri dan mendalam, sesuai dengan minat dan potensi masing-masing. Dengan demikian, diharapkan mahasiswa dapat menjadi lulusan yang siap menghadapi dunia kerja yang semakin kompleks dan kompetitif.

Sebagai bagian dari program Kampus Merdeka, program Studi Independen Bersertifikat memberikan wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan diri melalui aktivitas di luar ruang kelas. Berkolaborasi dengan Kemendikbud-Dikti, GreatEdu berperan sebagai mitra yang menyediakan pelatihan di bidang teknologi, khususnya *UI/UX Bootcamp*.

Program *Bootcamp UI/UX Designer* mempelajari bagaimana cara merancang dan mengembangkan antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) yang intuitif, menarik, dan mudah digunakan untuk berbagai produk digital, seperti *website*, aplikasi *mobile*, dan *software*. mempelajari cara melakukan riset pengguna untuk memahami kebutuhan dan perilaku pengguna, dan menerjemahkannya ke dalam desain yang efektif. serta bekerja sama dengan tim untuk memastikan produk digital yang dikembangkan memenuhi

kebutuhan pengguna dan mencapai tujuan bisnis.

Program *UI/UX Bootcamp* nantinya memberikan sebuah proyek akhir dimana proyek akhir tersebut peserta akan membuat *prototype* aplikasi dari *Android* atau *iOS* berdasarkan *framework design thinking*. Proyek akhir ini bertujuan untuk menjelaskan fitur dan fungsi dari aplikasi yang dapat berkontribusi untuk lingkungan sesuai dengan prinsip desain berkelanjutan.

Envirofund merupakan proyek akhir yang berkontribusi secara nyata terhadap pelestarian lingkungan dengan menerapkan prinsip desain keberlanjutan dalam setiap aspeknya. Proyek ini diwujudkan dalam bentuk sebuah aplikasi inovatif yang dirancang untuk memfasilitasi donasi serta kegiatan sukarela yang berfokus pada berbagai tujuan sosial dan lingkungan. Mulai dari konservasi ekosistem, kesejahteraan hewan, bantuan kemanusiaan, hingga pelestarian alam, *Envirofund* hadir sebagai platform yang menghubungkan individu maupun komunitas dengan berbagai inisiatif yang membutuhkan dukungan.

Melalui program ini, pembelajaran dan penerapan konsep *Design Thinking* dalam konteks perancangan *UI/UX* telah berhasil dilakukan. Proses ini mencakup berbagai tahapan, mulai dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, hingga *testing*, yang memungkinkan pemahaman lebih mendalam terhadap kebutuhan pengguna serta penciptaan solusi yang efektif dan *user-friendly*.

Selain itu, program ini juga memberikan kesempatan untuk berkontribusi secara langsung dalam mengerjakan proyek nyata. Dengan demikian, tidak hanya diperoleh pemahaman teoritis, tetapi juga pengalaman praktis dalam mengembangkan desain antarmuka yang inovatif, berbasis riset, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini semakin memperkaya wawasan serta keterampilan dalam menghadirkan solusi digital yang fungsional dan estetis.

B. Kategori Kegiatan

Program ini merupakan *short course* yang diselenggarakan oleh *Greatedu* sebagai bentuk pelatihan intensif bagi individu yang ingin mendalami bidang

UI/UX Design. Dengan kurikulum yang dirancang secara khusus, program ini bertujuan untuk membekali peserta dengan pemahaman mendalam mengenai prinsip desain antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*), mulai dari teori dasar hingga penerapan praktis dalam proyek nyata.

C. Level Kegiatan

Program *Bootcamp UI/UX Designer* di *GreatEdu* yang diselenggarakan dalam rangka MSIB Batch 6 merupakan inisiatif yang selaras dengan upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang teknologi informasi. Dengan level yang berada pada tingkat nasional, kegiatan ini diharapkan mampu mencetak talenta berbakat yang siap berkontribusi pada kemajuan teknologi di Indonesia.

BAB II

GAMBARAN UMUM

A. Profil Penyelenggara

Greatedu adalah platform edukasi untuk mempersiapkan dan meningkatkan skill talenta digital Indonesia. *Greatedu* berkomitmen untuk menciptakan peluang belajar yang inovatif dan relevan dengan tantangan dunia saat ini. *Greatedu* didedikasikan untuk mempersiapkan generasi muda Indonesia agar siap menghadapi perubahan global, memahami teknologi, dan memiliki kesadaran akan keberlanjutan.

Dengan fokus pada pengembangan keterampilan yang dicari, *Greatedu* berupaya memberikan wawasan dan peluang karir yang bermanfaat bagi para peserta program. *Greatedu* hadir sejak tahun 2017.

Greatedu sudah menjadi mitra MSIB Kampus Merdeka sejak Cycle 3 & 5. Selain itu, *Greatedu* juga merupakan mitra resmi program Kartu Prakerja. *Greatedu* telah bekerjasama dengan beragam *stakeholder* dari kementerian, Universitas, akademisi dan professional (SME), Lembaga Sertifikasi, *Hiring Partner Company*, dan lainnya.

Greatedu tercipta dan telah berkembang sejak tahun 2018 menjadi solusi edukasi berbasis teknologi yang menyediakan kebutuhan pendidikan non formal, peningkatan dan pendalaman berbagai softskill bagi siswa sekolah, mahasiswa, lulusan perguruan tinggi dan bahkan masyarakat umum sebagai bekal menghadapi dinamika persaingan global.

Greatedu hadir sebagai platform dan ekosistem bagi para pelajar, pengajar, instruktur dan praktisi profesional yang membutuhkan kelas dan penyaluran potensi dalam berbagi ilmu menghadapi dunia kerja di era 4.0. Kelas pelatihan yang disajikan dirancang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan kebutuhan skill di masa depan yang terus bergerak cepat dan dinamis melalui kelas-kelas pelatihan berbasis digital dalam *Learning Management System* yang terus dikembangkan agar dapat bersaing dan mengikuti dinamika dunia kerja secara global.

1. Visi

Menjadi platform belajar *online* untuk *upskilling* dan *reskilling* dengan menghadirkan *Workshop* dan Video belajar yang berkonsentrasi untuk meningkatkan *softskill* dan *hardskill* yang dibutuhkan dalam pekerjaan dan pengembangan karir

2. Misi

a. Berkumpul

Platform ini disiapkan untuk menjadi sarana berkumpulnya insan-insan Pendidikan

b. Berkolaborasi

Kolaborasi dapat terbentuk dengan ekosistem digital dan tumbuh menjadi sarana untuk memunculkan potensi pada masing-masing user.

c. Benefit

Keberhasilan pendidikan di masa depan adalah ketika mampu membekali pelajar untuk menghadapi tantangan zaman.

3. Struktur Organisasi



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi

B. Lokasi dan Waktu Penyelenggaraan

1. Lokasi

PT. Greatedu Mahardika berlokasi di Jalan Duren Tiga Raya No. 9, RT.2/RW.1, Duren Tiga, Kecamatan Pancoran, Kota Jakarta Selatan, Jakarta, Indonesia 12760. Kantor ini berfungsi sebagai pusat operasional sekaligus tempat koordinasi berbagai program dan kegiatan yang

diselenggarakan oleh perusahaan.

Meskipun memiliki lokasi fisik yang strategis, sebagian besar aktivitas di Greatedu dilakukan secara online atau dengan sistem *work from home (WFH)*. Model kerja ini diterapkan untuk mendukung fleksibilitas serta meningkatkan efisiensi dalam operasional perusahaan, sekaligus memberikan kesempatan bagi tim untuk bekerja secara lebih dinamis dari berbagai lokasi. Dengan pendekatan digital-first, Greatedu memastikan bahwa semua program pembelajaran, pelatihan, dan kolaborasi tetap berjalan optimal melalui berbagai platform daring yang interaktif dan mudah diakses. Hal ini sejalan dengan visi perusahaan dalam menghadirkan solusi edukasi yang inovatif serta menjangkau lebih banyak individu tanpa batasan geografis.

2. Waktu

Waktu pelaksanaan program *bootcamp UI/UX Designer* oleh Greatedu ini diselenggarakan dari 16 februari sampai dengan 30 juni. Berlangsung selama 5 sampai 6 bulan.

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup program *Bootcamp UI/UX Designer* di GreatEdu mencakup serangkaian kegiatan pembelajaran dan pelatihan yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi peserta dalam desain antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*).

Dalam program ini, peserta akan mempelajari dasar-dasar *UI/UX* melalui pembelajaran teoretis dan praktis, mulai dari prinsip desain, riset pengguna, hingga pembuatan prototipe dan pengujian antarmuka. Peserta juga akan mendapatkan bimbingan langsung dari para profesional *UI/UX* berpengalaman, yang akan memperkaya wawasan mereka tentang tren dan praktik terbaik di industri. Selain itu, peserta akan terlibat dalam proyek nyata yang memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan dan mengasah keterampilan praktis dalam lingkungan yang menyerupai dunia kerja.

Di samping itu, program ini mendorong peserta untuk mengembangkan

portofolio yang berisi proyek-proyek yang telah diselesaikan, sebagai modal memasuki pasar kerja *UI/UX*. Peserta juga akan menerima evaluasi berkala dari mentor dan instruktur untuk memantau perkembangan keterampilan mereka serta kesiapan menghadapi tantangan karier.

Dalam proyek akhir, peserta akan mengembangkan prototype aplikasi seluler (*Android* atau *iOS*) yang inovatif. Aplikasi ini ditujukan untuk memberikan solusi berbasis teknologi yang mendukung keberlanjutan lingkungan, dengan mengadopsi prinsip-prinsip desain berkelanjutan.

BAB III

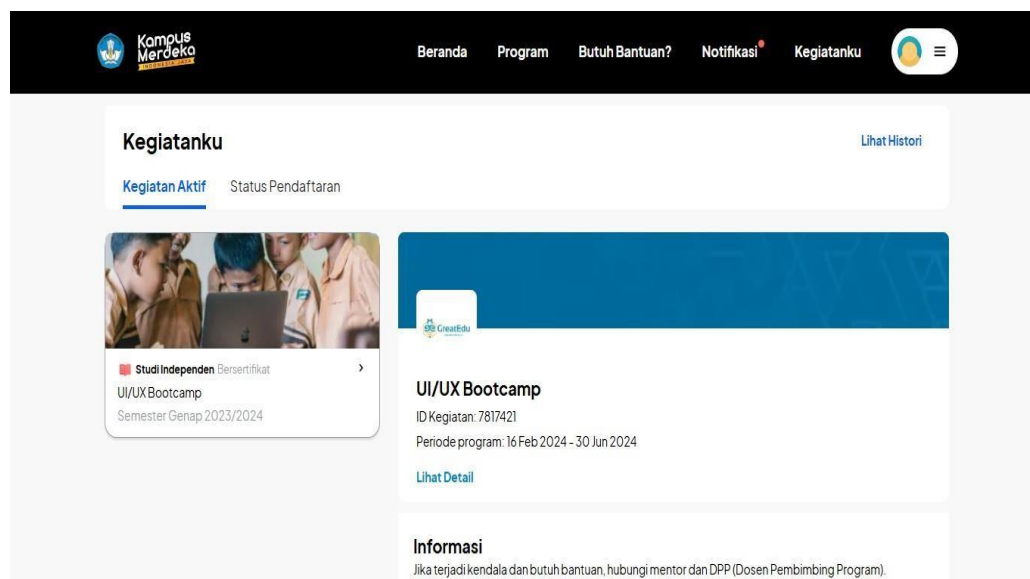
METODE PELAKSANAAN

A. Tahapan Persiapan

Tahapan persiapan untuk berpartisipasi dalam program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) mencakup beberapa langkah, yaitu penyusunan dokumen, pemilihan mitra atau perusahaan, proses seleksi, hingga penerimaan oleh mitra. Berbagai dokumen yang diperlukan harus disiapkan dan diunggah melalui situs resmi Kampus Merdeka, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.1, yang dikelola oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Dokumen-dokumen yang harus disiapkan antara lain *Curriculum Vitae* (CV), yang memuat informasi mengenai riwayat pendidikan, pengalaman, serta keahlian yang relevan dengan program MBKM. Selain itu, mahasiswa juga wajib melampirkan transkrip nilai, yang berfungsi sebagai bukti pencapaian akademik selama masa studi. Sertifikat pengalaman organisasi dan dokumen tambahan lainnya, jika diperlukan, juga perlu disertakan untuk mendukung kelayakan mahasiswa dalam mengikuti program ini.

Di samping itu, mahasiswa juga diwajibkan melengkapi data pribadi guna mengajukan surat rekomendasi dari universitas asal mereka sebagai bagian dari persyaratan program MBKM.



Gambar 3. 1 Website Kampus Merdeka

Setelah semua dokumen berhasil diunggah dan surat rekomendasi dari kampus diperoleh, mahasiswa memasuki tahap berikutnya, yaitu pemilihan mitra. Pada tahap ini, sangat penting bagi mahasiswa untuk melakukan riset terkait perusahaan atau mitra yang berpartisipasi dalam program MBKM. Informasi mengenai mitra tersedia di situs resmi Kampus Merdeka, di mana perusahaan akan memberikan deskripsi singkat tentang profil mereka dan rincian kegiatan yang ditawarkan.

Mahasiswa diwajibkan untuk memilih dan melamar ke minimal satu perusahaan dan maksimal 22 perusahaan yang menyediakan program pengembangan keterampilan yang relevan dengan bidang yang diminati, seperti pengembangan web, desain *UI/UX*, analisis data, atau bidang lainnya. Pemilihan mitra yang sesuai akan berdampak signifikan terhadap kualitas pengalaman belajar serta membuka peluang karir di masa mendatang.

Setelah dokumen diunggah, perusahaan akan melakukan proses seleksi terhadap dokumen tersebut. Jika dokumen berhasil lolos seleksi dan diterima oleh perusahaan, langkah berikutnya adalah mengkonfirmasi penerimaan tersebut melalui situs web Kampus Merdeka. Konfirmasi ini penting untuk memastikan mahasiswa resmi terdaftar dalam program MBKM dan dapat memulai kegiatan MSIB di perusahaan yang telah ditentukan.

Setelah menimbang berbagai opsi, akhirnya diputuskan untuk bergabung dengan program MSIB yang diselenggarakan oleh PT Great Edu Mahardika. Perusahaan ini menyediakan beragam program *bootcamp*, dan bidang yang diminati adalah *Bootcamp UI/UX Designer*. Program ini dirancang dengan pendekatan pembelajaran berbasis *Proyek/Problem-Based Learning*, yang bertujuan untuk melatih peserta dengan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri.

Pada tahap persiapan selanjutnya untuk mengikuti program *UI/UX Bootcamp* ini, peserta diharuskan menyiapkan segala kebutuhan yang diperlukan guna menunjang proses belajar secara optimal. Hal ini mencakup perangkat keras, perangkat lunak, serta akun yang akan digunakan selama kegiatan. Peserta diharapkan menggunakan perangkat komputer atau laptop

dengan spesifikasi yang memadai untuk mendukung kelancaran penggunaan software desain dan aplikasi lainnya. Selain itu, peserta perlu memastikan koneksi internet yang stabil agar proses belajar daring dapat berlangsung tanpa hambatan.

Secara lebih rinci, berikut adalah daftar perlengkapan yang harus disiapkan oleh peserta *UI/UX Bootcamp*:

1. Perangkat Keras

Laptop atau komputer dengan spesifikasi minimal (prosesor, *RAM*, *storage*), tablet atau perangkat *mobile* sebagai alat pendukung, dan alat tulis untuk mencatat poin-poin penting selama pembelajaran.

2. Perangkat Lunak

Aplikasi desain seperti *Figma* yang akan digunakan dalam proses desain *UI/UX*, browser web untuk akses platform pembelajaran, serta aplikasi pendukung lain seperti alat kolaborasi dan presentasi.

3. Akun

Peserta juga harus memiliki akun di beberapa platform, antara lain akun untuk platform pembelajaran daring, akun *software* desain, akun penyimpanan cloud untuk menyimpan dan berbagi file, serta akun *Google Classroom* untuk akses materi dan tugas-tugas.

Dengan persiapan yang matang dan lengkap ini, peserta diharapkan dapat mengikuti *bootcamp* dengan maksimal dan memperoleh hasil pembelajaran yang optimal.

B. Tahapan Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan Program Studi Independen Bersertifikat *UI/UX Bootcamp* ini, peserta akan mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran secara individual yang dirancang untuk mendalami materi-materi *UI/UX*. Proses pembelajaran akan dilaksanakan melalui dua metode utama, yaitu *synchronous* dan *asynchronous*, untuk memastikan fleksibilitas dan efektivitas dalam

pemahaman materi.

Pembelajaran *synchronous* melibatkan pertemuan secara langsung antara instruktur dan peserta melalui platform *video conference*, di mana peserta dapat berinteraksi secara *real-time*, mengajukan pertanyaan, dan berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari. Dalam sesi ini, instruktur akan memberikan penjelasan mendalam dan contoh-contoh praktis yang relevan, serta menyelenggarakan latihan atau studi kasus yang dapat dilakukan bersama-sama.

Sedangkan pembelajaran *asynchronous* memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengakses materi pembelajaran secara mandiri melalui video, modul, atau tugas yang telah disediakan di platform pembelajaran. Dengan metode ini, peserta dapat belajar sesuai dengan waktu dan kecepatan masing-masing, memperdalam pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari dalam sesi *synchronous*, dan menyelesaikan tugas atau proyek sesuai arahan instruktur.

Dengan perpaduan metode *synchronous* dan *asynchronous*, peserta diharapkan dapat mengoptimalkan waktu belajar, menguasai konsep-konsep dasar maupun lanjutan dalam *UI/UX*, serta mempersiapkan diri untuk proyek akhir yang akan menjadi bagian dari penilaian kompetensi mereka dalam bootcamp ini.

Alur materi pada program ini mengacu pada proses kerja *UI/UX* di industri yang menggunakan pendekatan *design thinking*. Peserta akan merancang solusi desain produk digital melalui lima proses iteratif: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahapan ini dimulai dengan melakukan *UX Research*, *UX Design*, *UI Design*, *UX Writing*, dan *Prototype Testing & Implementation*.

Pada project akhir, peserta akan membuat *prototype* aplikasi dari Android atau iOS berdasarkan *framework design thinking*. Project akhir ini bertujuan untuk menjelaskan fitur dan fungsi dari aplikasi yang dapat berkontribusi untuk lingkungan sesuai dengan prinsip desain berkelanjutan.

C. Tahapan Evaluasi

Tahapan evaluasi dalam program *Bootcamp UI/UX Designer* di *GreatEdu* mencakup proses pembagian peserta ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 15-20 orang. Setiap kelompok akan mendapatkan pendampingan intensif dari seorang mentor berpengalaman yang bertugas untuk memantau, membimbing, dan memberikan evaluasi secara rutin setiap minggu. Pendekatan ini dirancang untuk memastikan setiap peserta mendapatkan perhatian yang cukup dan umpan balik konstruktif untuk mendukung perkembangan keterampilan mereka selama program berlangsung.

D. Rancangan Jadwal Kegiatan

Pelaksanaan MSIB pada PT Greatedu Mahardika berlangsung selama lima bulan, Rincian jadwal kegiatan yang akan dilaksanakan peserta ditunjukkan pada Tabel 3.1:

Tabel 3. 1 Rancangan Jadwal Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	- <i>National Onboarding GreatEdu</i> - <i>Sosialisasi Tools Pembelajaran</i> - <i>UI/UX Fundamental</i> - <i>Peran UI/UX di Dunia Digital</i> - <i>Mentoring</i>																				
2	- <i>Introduction to Design Thinking</i> - <i>Sustainable Design Thinking</i> - <i>Introduction to Figma</i> - <i>Mentoring</i>																				

3	- <i>How to use Figma?</i> - <i>Critical and Analytical Thinking</i> - <i>Creativity and Problem-solving</i> - <i>Mentoring</i>																			
4	- <i>Coordination in teamwork and Time-management</i> - <i>Introduction to UX Research</i> - <i>Quantitative Research Objective and Timeline</i> - <i>Qualitative Research Objective and Timeline</i> - <i>Mentoring</i>																			
5	- <i>Understanding Users Through Visualizations</i> - <i>Pendekatan UI/UX Untuk Isu-isu Lingkungan 1</i> - <i>Define UX Goals</i> - <i>UI/UX Tools</i> - <i>Mentoring</i>																			
6	- <i>Introduction to Wireframe</i> - <i>Pendekatan UI/UX Untuk Isu-isu Lingkungan 2</i> - <i>Wireframing</i> - <i>Wireframing</i> - <i>Mentoring</i>																			

7	- <i>Introduction to UI Design</i> - <i>Pendekatan UI/UX Untuk Isu-isu Lingkungan 3</i> - <i>Moodboards</i> - <i>Introduction to UI Design</i> - <i>Mentoring</i> - <i>Design System</i> - <i>Design System</i> - <i>Mentoring</i>																			
8	- <i>Prototyping</i> - <i>Prototyping 2</i> - <i>UX Motion</i> - <i>Mentoring</i>																			
9	- <i>UX Writing 101</i> - <i>UX Writing Advanced</i> - <i>UX Audit</i> - <i>Mentoring</i>																			
10	- <i>Introduction to Usability Testing</i> - <i>Usability Testing Method</i> - <i>Present Your Prototype to Stakeholder</i> - <i>Mentoring</i>																			
11	- <i>Mentoring</i> - <i>Mentoring</i>																			
12	- <i>Mentoring</i> - <i>Career Preparation: Building a great UI/UX Portfolio</i>																			
13	- <i>Mentoring</i> - <i>Final Assessment SIB 6 GreatEdu</i> - <i>Mentoring</i>																			

14	- Mentoring - Mentoring																					
15	- Mentoring																					
16	- Mentoring - <i>Presentasi dan Rechecking Final Project Submission.</i>																					
17	- Pengumpulan <i>Output</i> Final Project																					
18	- <i>UI/UX Innovations Showcase!</i>																					
19	- Inagurasi SIB 6 – <i>GreatEdu</i> - <i>Tech Acceleration for Greener Indonesia</i>																					

BAB IV

HASIL PELAKSANAAN

A. Hasil Tahapan Persiapan

Setelah dinyatakan terima pada *bootcamp UI/UX Designer Greatedu*. Pada tahapan hasil persiapan ini peserta menyiapkan berbagai kebutuhan yang perlu disiapkan untuk pelaksanaan program *UI/UX Bootcamp* ini. Hal ini mencakup perangkat keras, perangkat lunak, serta akun yang akan digunakan selama kegiatan.

Hasil persiapan perangkat peserta yaitu:

1. Perangkat Keras
 - a. *Processor 11th Gen Intel(R) Core (TM) i5-1135G7 @ 2.40GHz 2.42 GHz*
 - b. *Random access memory 8 GB*
 - c. *SSD 512GB*
2. Perangkat Lunak (*software*)
 - a. *WhatsApp*
 - b. *Google Classroom*
 - c. *Figma*
 - d. *Akun elearning Greatedu*

Selain aspek teknis diatas peserta juga harus mengetahui jenis metode pembelajaran pada program ini. Metode yang digunakan pada pembelajaran ini yaitu terdapat pembelajaran mandiri, peserta akan mengikuti materi *synchronous* berupa webinar dengan *expert* tamu dan *asynchronous* berupa materi *video pre-recorded*, modul bacaan, dan sumber belajar lainnya yang diakses melalui LMS (*Learning Management System*). Selain itu peserta juga akan mendapatkan pendampingan melalui live mentoring satu kali setiap minggu, dan *daily* mentoring melalui grup *WhatsApp* kelompok mentoring setiap hari (*weekday/kondisional*).

Setiap minggunya, program ini akan dilaksanakan selama 3-5 hari kerja dengan rincian jam perharinya pada Tabel 4.1:

Tabel 4. 1 Agenda Kelas

Pukul (WIB)	Durasi (Jam)	Aktivitas
07.00 – 09.00	3 jam	Sesi pembelajaran dengan <i>expert</i>
10.00 – 12.00	3 jam (setiap sabtu)	Sesi mentoring

Sebagai bentuk persiapan, para peserta telah dilengkapi dengan silabus sebagaimana tertuang dalam Tabel 4.2. Dokumen ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai rangkaian aktivitas pembelajaran yang akan dilaksanakan serta tujuan yang ingin dicapai pada setiap sesi. Diharapkan dengan adanya silabus ini, pemahaman peserta terhadap materi yang akan dipelajari dan capaian pembelajaran yang diharapkan dapat ditingkatkan.

Tabel 4. 2 Silabus Materi

<i>Learning Objective</i>	Tingkat Kompetensi	Durasi Pembelajaran	Sumber Daya Pembelajaran
<i>UX Research</i>	Peserta mampu menyusun perencanaan dan melakukan riset pengguna dengan pendekatan aspek lingkungan metode penelitian pilihan dan menghasilkan <i>user persona</i> , <i>emphaty & journey map</i> dari hasil riset <i>UX</i> tersebut.	90	Video dan PPT materi; Bahan bacaan tentang dasar-dasar riset <i>UX</i> ; Bahan <i>case study</i> untuk analisis <i>user persona</i> ; serta bahan penugasan terkait <i>user research</i> yang akan tersedia di LMS <i>GreatEdu</i> .

<i>UX Design</i>	Peserta mampu merancang	135	Video dan PPT materi; Bahan
	wireframe low fidelity yang dimulai dari sketsa dasar hingga menjadi desain sistem yang kompleks serta membuat <i>prototype</i> sederhana dengan fitur atau fungsi yang berkontribusi untuk lingkungan dari user persona yang sudah ditentukan.		bacaan tentang dasar-dasar desain <i>UX</i> ; serta bahan penugasan terkait pembuatan <i>wireframe</i> dan <i>prototype</i> yang akan tersedia di LMS GreatEdu.
<i>UI Design</i>	Peserta mampu mengembangkan <i>low-fidelity</i> wireframe menjadi <i>high-fidelity</i> wireframe dengan menambahkan <i>visual mockup</i> yang efektif dan responsif dan berorientasi pada prinsip desain berkelanjutan.	135	Video dan PPT materi; Bahan bacaan tentang dasar-dasar desain <i>UI</i> ; Bahan <i>case study</i> untuk analisis desain <i>UI</i> ; serta bahan penugasan terkait desain <i>UI</i> yang akan tersedia di LMS GreatEdu.

	yang telah dibuat dengan menambahkan <i>teks microcopy UX</i> dan komponen <i>UI</i> yang berorientasi pada lingkungan berdasarkan <i>voice</i> dan <i>tone</i> yang ada serta mampu melakukan validasi atas penulisan <i>UX</i> .		dasar-dasar penulisan <i>UX</i> ; Bahan case study untuk analisis teks <i>UX</i> ; serta bahan penugasan terkait penulisan <i>UX</i> yang akan tersedia di LMS GreatEdu.
<i>Capstone Project</i>	Peserta mampu membuat proyek <i>prototype</i> aplikasi dari dasar atau <i>re design</i> dengan <i>design thinking framework</i> dan menerapkan seluruh aspek desain berkelanjutan <i>UI/UX</i> sesuai kebutuhan pengguna maupun tujuan bisnis yang berorientasi pada Lingkungan	180	Video dan PPT materi; Bahan bacaan; Bahan referensi dari desain <i>prototype</i> ; serta bahan penugasan terkait <i>capstone project</i> yang akan tersedia di LMS GreatEdu.

B. Hasil Tahapan Pelaksanaan

Hasil pelaksanaan dari program *UI/UX Bootcamp Greatedu* ini peserta mendapatkan pembelajaran materi per individu dengan melalui cara *synchronous* dan *asynchronous*. Melalui program ini peserta mendapatkan pembelajaran *hard skill* maupun pembelajaran *soft skill*. Untuk alur materi pembelajaran *hard skill* mengacu pada proses kerja *UI/UX* di industri yang menggunakan pendekatan design thinking. Peserta akan merancang solusi desain produk digital melalui lima proses iteratif: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahapan ini dimulai dengan melakukan *UX Research*, *UX Design*, *UI Design*, *UX Writing*, dan *Prototype Testing & Implementation*. Untuk alur materi pembelajaran *soft skill* peserta akan diberikan bimbingan karir sepanjang program seperti personal branding, pembuatan CV dan portofolio, persiapan *interview* dan lainnya.

1. Pembelajaran *Hard Skill*

a. Sesi Pembelajaran dikelas

1) Fundamental *UI/UX* dan Teknologi Hijau

Peserta dikenalkan terlebih dahulu mengenai konsep dasar dari *UI/UX*, prinsip teknologi hijau dalam desain aplikasi dan produk digital, dan pengembangan desain aplikasi yang berkontribusi untuk lingkungan. Mulai dari pemahaman *user* dan produk, prinsip desain berkelanjutan dan teknologi hijau dalam *UI/UX*, prinsip design thinking untuk desain berkelanjutan, pengenalan fitur dan fungsi dari Figma, serta *soft skill* penting untuk berkarir di industri *UI/UX*.

Peserta mengikuti kegiatan praktik atau *mini project* untuk membuat analisis dari studi kasus desain aplikasi yang ramah lingkungan. Pada tugas akhir, peserta nantinya akan berdiskusi secara berkelompok untuk menentukan model bisnis atau fitur dan fungsi apa yang cocok untuk dikembangkan pada desain aplikasi *UI/UX* yang memiliki kontribusi pada lingkungan.

2) *UX Research*

Peserta mempelajari bagaimana cara menyusun perencanaan dan melakukan riset pengguna dengan pendekatan aspek lingkungan metode penelitian pilihan dan menghasilkan *user persona*, *emphaty & journey map* dari hasil riset *UX* tersebut. Mulai dari tahap

perencanaan riset seperti menyusun *research timeline & objectives*, tahap pelaksanaan *UX research* dan *usability testing* hingga menghasilkan *user persona*, *emphaty & journey map* yang memiliki pendekatan lingkungan.

Peserta mengikuti kegiatan praktik atau *mini project* untuk membuat contoh user persona dari studi kasus riset *UX* yang diberikan. Pada tugas akhir, peserta akan mengerjakan tugas untuk melakukan riset pengguna dan menyusun *user persona dan emphaty & journey map* yang berorientasi pada lingkungan.

3) *UX Design*

Peserta diharapkan mampu merancang *wireframe low fidelity*, dimulai dari pembuatan sketsa dasar yang menggambarkan kerangka awal sesain hingga pengembangan menjadi sistem desain yang lebih kompleks. Dalam proses ini, peserta akan memanfaatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna melalui analisis *user persona* yang telah ditentukan sebelumnya.

Selain itu peserta juga akan menghasilkan prototype sederhana yang dilengkapi dengan fitur atau fungsi inovatif yang dirancang khusus untuk memberikan kontribusi positif terhadap pelestarian lingkungan. Proses ini mencakup penerapan prinsip desain berkelanjutan dan pengintegrasian teknologi hijau dalam pengembangan *prototype*.

Peserta mengikuti kegiatan praktik atau *mini project* untuk merancang sketsa dasar sebagai *low fidelity wireframe*. Pada tugas akhir, peserta akan mengerjakan tugas untuk membuat *prototype* sederhana dari rancangan *low fidelity wireframe* yang sudah dibuat.

4) *UI Design*

Peserta mempelajari pengantar dan prinsip dari desain *UI*, mulai dari hirarki dan layout desain visual, tipografi, dan prinsip desain antarmuka yang memperhatikan aspek lingkungan. Diharapkan mampu

mengembangkan *low-fidelity wireframe* menjadi *high-fidelity wireframe* dengan menyempurnakan elemen desain melalui menambahkan *visual mockup* yang efektif, responsif, dan estetis. Proses pengembangan ini dilakukan dengan tetap berorientasi pada prinsip desain berkelanjutan, sehingga menghasilkan representasi desain yang tidak hanya fungsional dan menarik secara visual, tetapi juga mendukung efisiensi sumber daya serta ramah lingkungan. Peserta akan memadukan teknik desain modern dengan pendekatan strategis untuk memastikan bahwa mockup yang dibuat relevan dengan kebutuhan pengguna sekaligus mendukung keberlanjutan.

Peserta akan mengikuti kegiatan praktik atau mini project untuk membuat analisis dari studi kasus *mockup* desain *UI* yang tersedia. Pada tugas akhir, peserta akan mengerjakan tugas untuk membuat desain antarmuka yang memperhatikan prinsip desain berkelanjutan untuk sistem operasi *Android* dan *iOS*.

5) *UX Writing*

Peserta mempelajari materi terkait prinsip dasar penulisan *UX*, mulai dari pemanfaatan *voice* dan *tone*, penulisan *microcopy* dan *UI*, hingga validasi teks *UX* untuk menghasilkan tulisan *UX* yang berorientasi pada lingkungan. Peserta mampu menyempurnakan *high-fidelity wireframe* yang telah dibuat dengan menambahkan elemen teks *microcopy UX* dan komponen *UI* yang telah dirancang khusus untuk mendukung keberlanjutan lingkungan. Penambahan ini dilakukan dengan pertimbangan *voice* dan *tone* yang relevan dengan identitas merek dan kebutuhan pengguna, sehingga menghasilkan pengalaman yang informatif, ramah, dan intuitif.

Selain itu, peserta juga akan dilatih untuk melakukan validasi atas teks *microcopy UX* yang telah dibuat guna memastikan kejelasan, konsistensi, dan efektivitasnya dalam membantu pengguna serta memperkuat nilai-nilai desain yang berorientasi pada keberlanjutan.

Peserta akan mengikuti kegiatan praktik atau mini project untuk membuat analisis dari studi kasus teks *UX* yang tersedia. Pada tugas akhir, peserta akan mengerjakan tugas untuk membuat *microcopy* yang memperhatikan prinsip desain berkelanjutan.

b. Capstone Project

1. Nama Project

Aplikasi donasi lingkungan – *EnviroFund*

2. Anggota Tim

Tabel 4. 3 Anggota Team

Nama	Role
Hikmal Nabil	<i>Team Leader</i>
Dini Febriyani	<i>UX Research</i>
Nurul Istiqamah	<i>UX Designer</i>
Emah Huzzaemah	<i>UI Designer</i>
Moh Helmy Arizal	<i>UX Writer</i>

3. Latar Belakang

Perubahan iklim, kerusakan habitat, dan penurunan keanekaragaman hayati merupakan masalah serius yang mengancam kehidupan di bumi. Deforestasi, dan eksploitasi sumber daya alam secara berlebihan tidak hanya merusak lingkungan, tetapi juga mengancam kehidupan berbagai makhluk hidup. Sementara itu, banyak individu dan organisasi yang peduli ingin berkontribusi untuk menyelamatkan lingkungan dan makhluk hidup, namun sering kali menghadapi kesulitan dalam menemukan saluran donasi yang transparan dan efektif.

Pada tugas proyek akhir yang diberikan oleh program *UI/UX Bootcamp*, Peserta telah mengembangkan sebuah prototipe aplikasi bernama *EnviroFund*, yang berfokus pada donasi untuk mendukung berbagai inisiatif pelestarian lingkungan. Aplikasi ini dirancang untuk memfasilitasi pengguna dalam berdonasi secara mudah dan transparan, sehingga dapat berkontribusi langsung terhadap program-

program keberlanjutan dan pelestarian alam.

EnviroFund dirancang untuk memfasilitasi donasi dan kegiatan sukarela untuk berbagai tujuan, mulai dari konservasi lingkungan, kesejahteraan hewan, bantuan kemanusiaan, dan pelestarian alam. Aplikasi ini memberikan solusi langsung yang dapat diakses oleh masyarakat umum untuk berkontribusi dalam mengatasi masalah-masalah tersebut.

4. *Jobdesk*

Dalam proyek ini, penulis berperan sebagai seorang UX Designer yang bertanggung jawab dalam berbagai aspek perancangan pengalaman pengguna, termasuk pembuatan *User Flow* untuk memetakan perjalanan pengguna, penyusunan *Information Architecture* untuk memastikan struktur informasi yang terorganisir dengan baik, dan pengembangan *Low-Fidelity (Lo-Fi)* wireframes sebagai langkah awal visualisasi desain. Selain itu, penulis juga melaksanakan proses *prototyping* untuk menguji dan menyempurnakan desain sebelum implementasi.

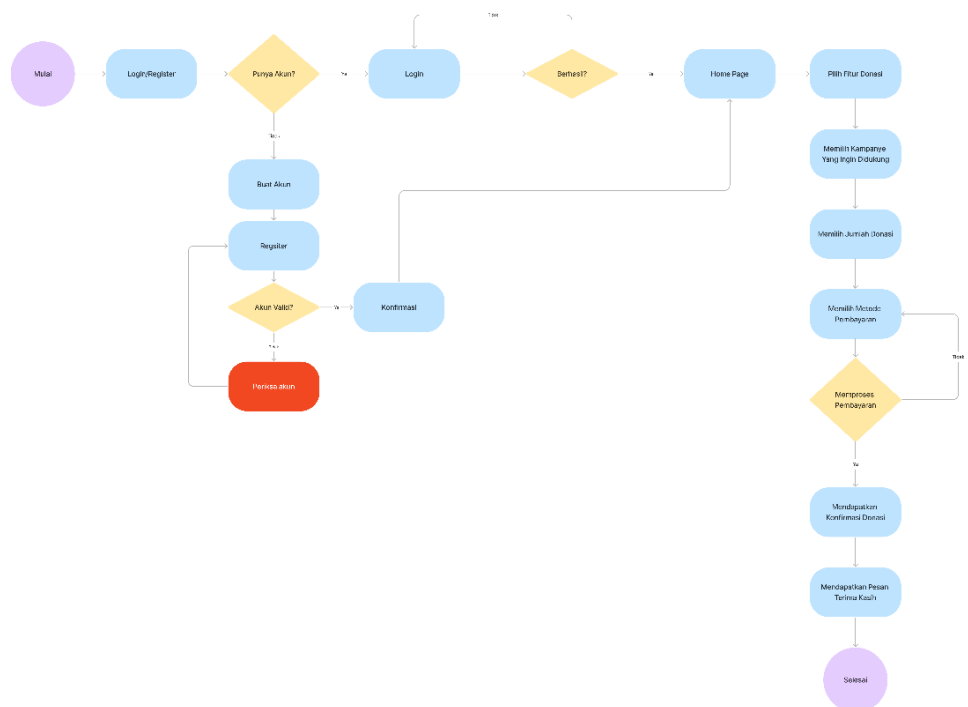
a. *User Flow*

User Flow adalah alur perjalanan yang ditempuh oleh pengguna saat berinteraksi dengan suatu aplikasi atau situs web. Alur ini menggambarkan langkah-langkah yang diambil pengguna dari titik awal hingga mencapai tujuan tertentu, seperti menyelesaikan pendaftaran, melakukan pembelian, atau mengakses fitur tertentu dalam aplikasi.

Tujuan utama dari *User Flow* adalah menciptakan pengalaman pengguna yang efisien dan intuitif. Dengan perancangan yang baik, pengguna dapat dengan mudah memahami cara kerja aplikasi tanpa mengalami kebingungan atau hambatan yang tidak perlu.

Berdasarkan jobdesk peserta sebagai *UX Designer* peserta membuat user flow atau alur pengguna dimana untuk alur penggunaanya dimulai dengan pengguna melakukan login ataupun

register terlebih dahulu, jika pengguna belum mempunyai akun maka pengguna bisa melakukan register terlebih dahulu dan membuat akun. Jika sudah mempunyai akun pengguna bisa langsung melakukan login. Jika proses login dan registrasi berhasil maka nantinya pengguna akan memasuki halaman utama atau *homepage*. Setelah memasuki halaman *homepage* pengguna bisa memilih atau menggunakan fitur yang tersedia, contohnya fitur utama yaitu fitur donasi. Pengguna memilih donasi yang ingin dilakukan lalu memilih jumlah donasi. Setelah memilih jumlah donasi yang ingin diberikan pengguna memilih metode pembayaran lalu memproses pembayaran lalu pengguna akan mengonfirmasi pembayaran serta mendapatkan pesan terimakasih.



Gambar 4. 1 User Flow

b. Information Architecture/IA

Arsitektur Informasi (*Information Architecture/IA*) dalam *UI/UX* adalah proses mengatur, menyusun, dan menyajikan informasi dalam suatu aplikasi atau website agar mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. *IA* berfokus pada bagaimana

Tujuan utama dari Arsitektur Informasi adalah memastikan bahwa pengguna dapat menemukan informasi yang mereka butuhkan dengan cepat, mudah, dan tanpa kebingungan. Jika sebuah aplikasi atau website memiliki struktur informasi yang buruk, pengguna bisa merasa frustrasi dan akhirnya meninggalkan platform tersebut.

32

c. *Lo-Fi*

Lo-Fi (Low-Fidelity) dalam *UI/UX* adalah representasi awal dari desain antarmuka yang dibuat dengan sederhana, tanpa detail visual yang kompleks. *Lo-Fi* digunakan untuk merancang sketsa atau *wireframe* dasar guna memetakan struktur, tata letak, dan alur navigasi sebuah aplikasi atau website sebelum masuk ke tahap desain yang lebih mendetail.

Gambar 4.3 menampilkan *Lo-Fi (Low-Fidelity) wireframe* dari aplikasi *Envirofund*, yang merupakan representasi awal dari desain antarmuka aplikasi dalam bentuk sketsa sederhana. Wireframe ini berfokus pada tata letak, struktur halaman, serta alur navigasi tanpa menghadirkan elemen visual yang kompleks, seperti warna, ikon detail, atau efek grafis.



Gambar 4. 3 *Low-Fidelity (Lo-Fi)*

d. *Hi-Fi*

Hi-Fi (High-Fidelity) dalam *UI/UX* adalah versi desain yang lebih detail dan mendekati tampilan akhir aplikasi atau website. *Hi-Fi*, *wireframe* atau *prototype* mencakup elemen visual yang lebih lengkap, seperti warna, ikon, tipografi, animasi, serta interaksi yang lebih realistis, sehingga memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana produk akhir akan terlihat dan berfungsi.

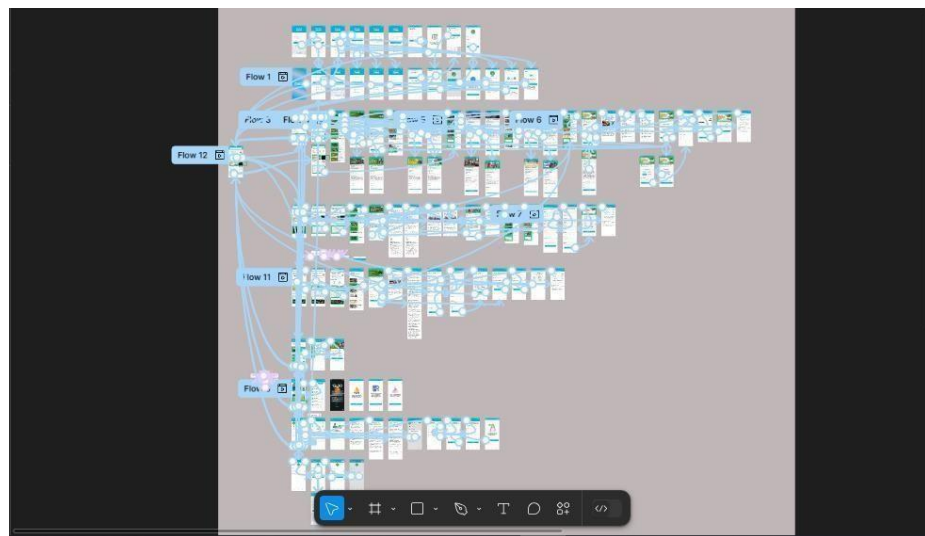
Gambar 4.4 menampilkan *Hi-Fi (High-Fidelity) prototype* dari aplikasi *Envirofund*, yang merupakan representasi desain dengan tampilan visual yang lebih mendekati versi akhir aplikasi. Pada tahap ini, desain sudah dilengkapi dengan elemen grafis yang lebih detail, seperti penggunaan warna, tipografi, ikon, serta elemen interaktif yang memungkinkan pengguna merasakan pengalaman yang lebih nyata dalam berinteraksi dengan aplikasi. *Hi-Fi* ini berfungsi sebagai acuan bagi tim pengembang dalam proses implementasi, serta sebagai media untuk melakukan uji coba guna memastikan kenyamanan dan kemudahan penggunaan sebelum aplikasi dirilis secara resmi.



Gambar 4. 4 High-Fidelity (Hi-fi)

e. Prototype

Pada gambar 4.5 menampilkan prototype interaktif dari aplikasi envirofund. Interaktif *Prototype* adalah prototipe desain yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung dengan elemen-elemen di dalamnya, seperti mengklik tombol, memasukkan teks, atau menavigasi antara halaman, layaknya aplikasi atau website yang sudah selesai dikembangkan.



Gambar 4. 5 Prototype

5. Hasil

Hasil dari *project* ini meliputi desain *high-fidelity (hifi)*, serta prototypingnya. *EnviroFund* merupakan sebuah aplikasi yang dirancang untuk memfasilitasi donasi dan kegiatan sukarela untuk berbagai tujuan, mulai dari konservasi lingkungan, kesejahteraan hewan, bantuan kemanusiaan, dan pelestarian alam. Aplikasi ini memberikan solusi langsung yang dapat diakses oleh masyarakat umum untuk berkontribusi dalam mengatasi masalah-masalah tersebut. Berikut ini tampilan – tampilan dari aplikasi *EnviroFund*.



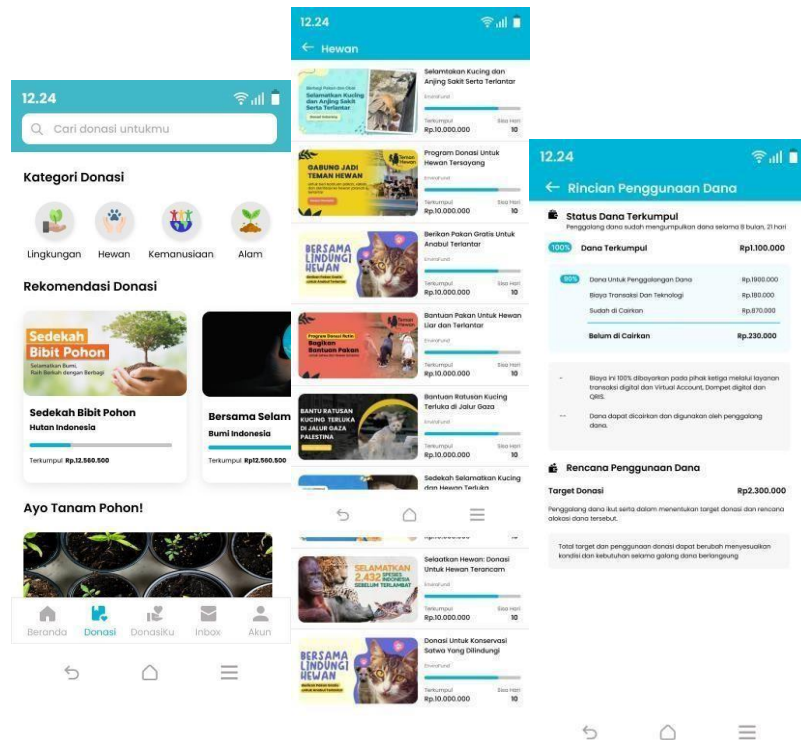
Gambar 4. 6 Splash Screen

Merupakan tampilan pada saat pengguna membuka aplikasi yang berlangsung beberapa detik.



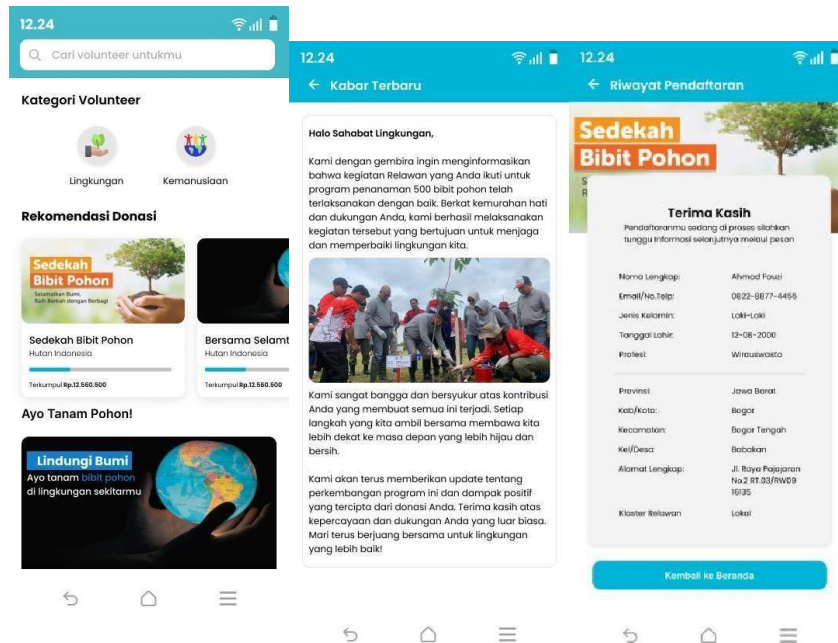
Gambar 4. 7 Halaman Utama

Halaman utama pada aplikasi *EnviroFund* menampilkan beberapa fitur utama pada aplikasi dan juga menampilkan fitur saran donasi untuk pengguna.



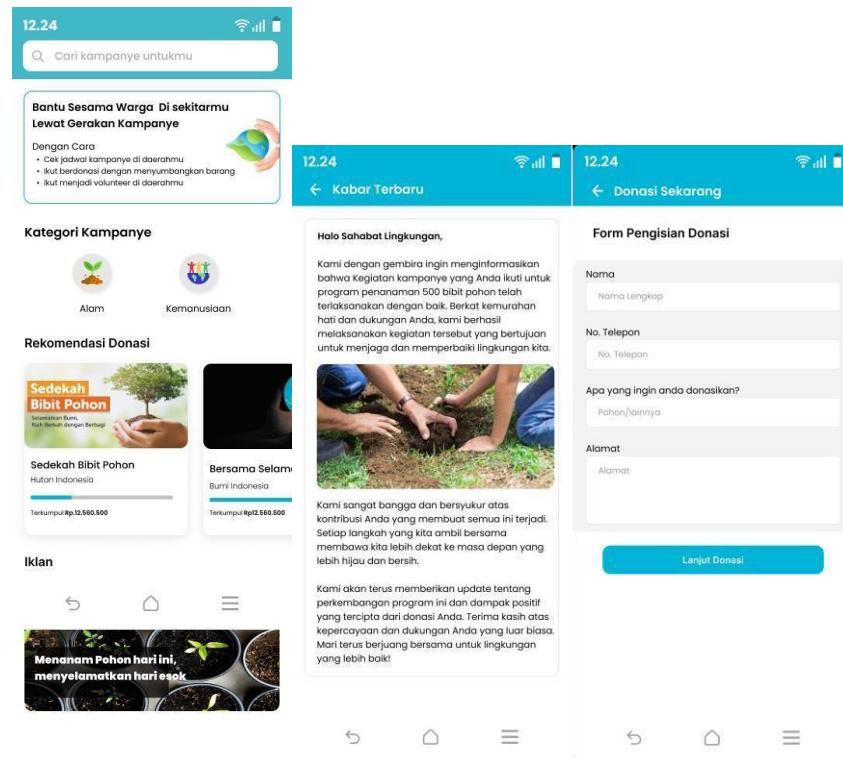
Gambar 4. 8 Halaman Fitur Donasi

Fitur donasi merupakan fitur utama yang memungkinkan pengguna untuk memberikan kontribusi finansial untuk mendukung berbagai isu lingkungan. Terdapat 4 kategori donasi yaitu untuk “Lingkungan”, “Hewan”, “Kemanusiaan”, dan “Alam”. Melalui fitur ini, pengguna dapat memilih proyek yang ingin mereka dukung, seperti penanaman pohon, rescue hewan terlantar, dukungan kemanusiaan, dan bantuan bencana alam. Setiap donasi akan disalurkan secara transparan dan pengguna akan menerima laporan perkembangan dari proyek yang mereka dukung.



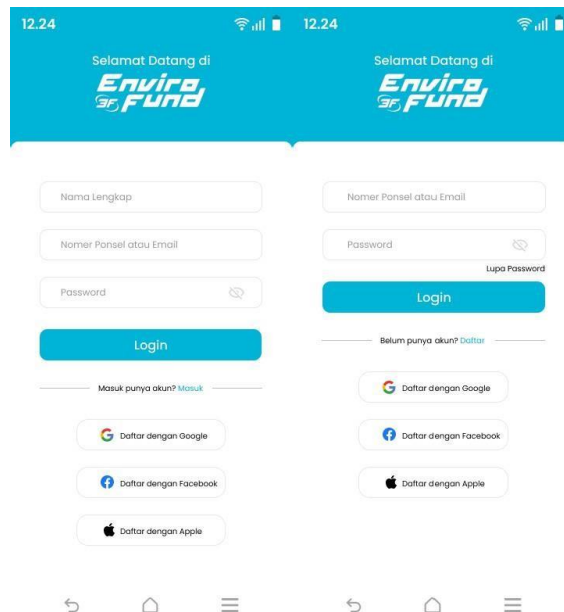
Gambar 4. 9 Halaman Fitur Volunteer

Fitur volunteer menghubungkan pengguna dengan berbagai kegiatan sukarelawan yang diorganisir oleh mitra atau komunitas lingkungan EnviroFund. Pengguna dapat mendaftar untuk berpartisipasi dalam kegiatan seperti penanaman pohon, pembersihan sampah, edukasi lingkungan, dan dukungan kemanusiaan. Fitur ini juga menyediakan jadwal kegiatan, informasi lokasi, kabar terbaru seputar kegiatan, serta panduan untuk para sukarelawan baru.



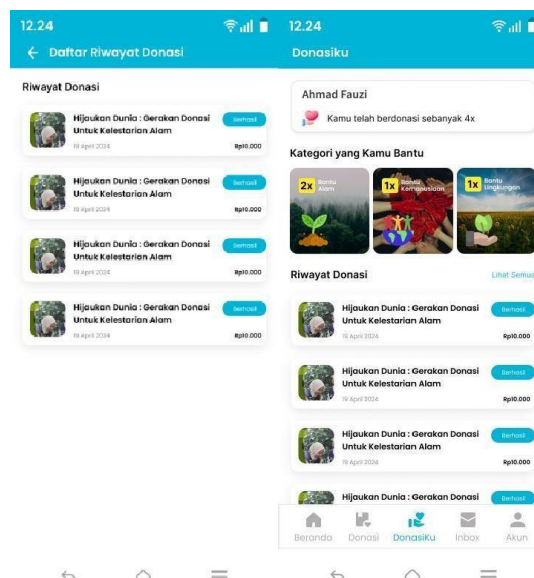
Gambar 4. 10 Halaman Fitur Kampanye

Fitur kampanye memungkinkan pengguna untuk langsung mengikuti kampanye terdekat sesuai daerah mereka untuk mendukung isu-isu lingkungan yang sedang terjadi. Pengguna dapat membuat kampanye mereka sendiri untuk mengatasi isu-isu lingkungan tersebut, mengumpulkan tanda tangan untuk petisi, menggalang dana atau menyumbangkan barang mereka untuk proyek-proyek tertentu. Lalu, pengguna dapat berbagi kampanye mereka di media sosial untuk meningkatkan kesadaran dan partisipasi dari komunitas yang lebih luas.



Gambar 4. 11 Registrasi dan Login

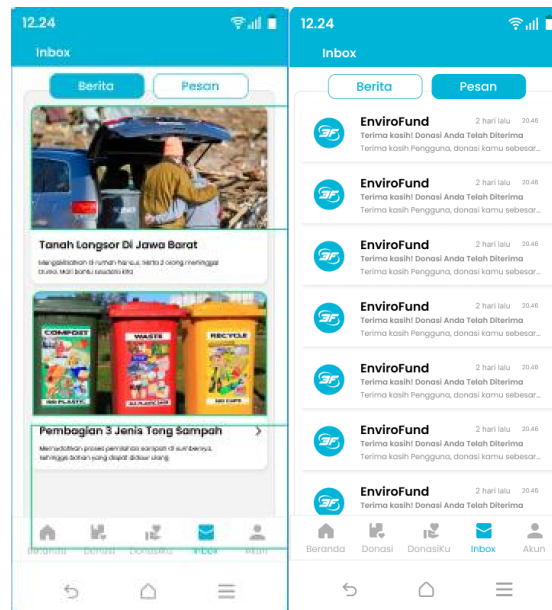
1. Halaman registrasi berisi form yang digunakan pengguna untuk membuat akun baru
2. Halaman login digunakan pengguna untuk masuk ke akun mereka dengan email dan password yang sudah terdaftar
3. Pada halaman login terdapat button “lupa password”. Pengguna bisa mengganti password mereka disana.
4. Selain itu, pengguna juga bisa login menggunakan akun google, facebook, dan, apple.



Gambar 4. 12 Fitur Donasiku

Menu ini menyediakan informasi lengkap mengenai aktivitas donasi pengguna. Di dalamnya, pengguna dapat melihat:

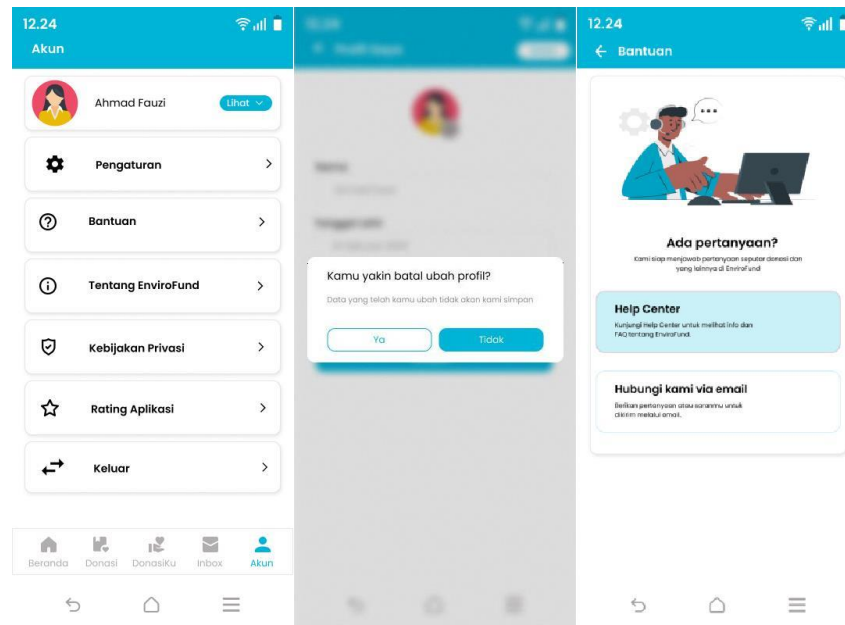
- a. Jumlah Donasi atau Total berapa kali pengguna telah melakukan donasi.
- b. Riwayat Donasi detail lengkap mengenai setiap donasi yang pernah dilakukan, termasuk tanggal, jumlah donasi, dan proyek atau organisasi yang menerima donasi.



Gambar 4. 13 Fitur Inbox

Menu inbox berfungsi sebagai pusat komunikasi dan informasi bagi pengguna. Di sini, pengguna akan menemukan:

- a. Artikel dan berita terbaru mengenai berbagai isu lingkungan, proyek konservasi, dan perkembangan terkini di bidang lingkungan hidup.
- b. Pesan Update dari Aplikasi EnviroFund, Informasi mengenai pembaruan aplikasi, pengumuman kegiatan, kampanye baru, dan pesan penting lainnya dari tim EnviroFund.



Gambar 4. 14 Halaman Akun

1. Data Diri Pengguna: Informasi pribadi pengguna seperti nama, email, dan foto profil.
2. Pengaturan Aplikasi: Opsi untuk mengatur preferensi aplikasi, seperti notifikasi, bahasa, dan tema.
3. Bantuan: Panduan dan dukungan bagi pengguna yang membutuhkan bantuan dalam menggunakan aplikasi
4. Tentang EnviroFund: Informasi mengenai visi, misi, dan tujuan dari aplikasi
5. Kebijakan Aplikasi: ketentuan penggunaan aplikasi, yang menjelaskan bagaimana data pengguna aman.
6. Rating Aplikasi: Opsi bagi pengguna untuk memberikan ulasan mengenai aplikasi
7. Keluar Aplikasi: Opsi untuk keluar dari akun pengguna di aplikasi *EnviroFund*.

2. Pembelajaran *Soft Skill*

Pada pembelajaran *soft skill*, sesi ini dijadwalkan khusus pada tahap-tahap akhir pembelajaran dalam program *bootcamp*. Sesi ini dipandu oleh para profesional yang ahli di bidangnya dan memiliki pengalaman luas dalam

memberikan pelatihan serta pengembangan keterampilan interpersonal, sehingga peserta dapat mempersiapkan diri secara optimal untuk menghadapi tantangan di dunia kerja. Pada sesi pembelajaran soft skill ini peserta diberikan bimbingan karir sepanjang program berupa peningkatan soft skill, personal branding, pembuatan CV dan portofolio, persiapan interview dan lainnya. Peserta akan mengikuti pembelajaran synchronous dan asynchronous yang memuat materi terkait persiapan karir di industri *UI/UX*, mulai dari membangun personal branding yang kuat, membuat portofolio proyek, membangun koneksi dan profil di LinkedIn dan Dribbble, serta memahami pilihan karir (*full time, part time, freelance*, dan sebagainya).

C. Hasil Tahapan Evaluasi

Proses evaluasi dalam program mentoring yang diikuti oleh penulis dilakukan secara terorganisir, mencakup berbagai jenis bimbingan yang disusun untuk mendukung perkembangan peserta. Evaluasi ini dilaksanakan melalui sesi live mentoring yang diadakan sekali seminggu, serta daily mentoring yang dilakukan setiap hari kerja (*weekday/kondisional*) melalui grup *WhatsApp* kelompok mentoring. Pada sesi mentoring ini, peserta memiliki kesempatan untuk mengungkapkan pengalaman, kendala, dan tantangan yang dihadapi selama mengikuti program. Mentor juga melakukan penilaian terhadap tugas-tugas yang telah diselesaikan serta memantau kehadiran peserta, memberikan umpan balik yang bersifat personal dan spesifik guna membantu peserta meningkatkan kinerja mereka.

Selain itu, tersedia pula sesi mentoring khusus bersama kelompok final project. Pada sesi ini, peserta dan mentor secara mendalam membahas berbagai aspek terkait final project masing-masing kelompok, mulai dari ide dan konsep dasar hingga implementasi teknis, strategi penyelesaian masalah, dan presentasi hasil. Sesi ini dirancang untuk memberikan panduan, umpan balik, dan dukungan langsung, sehingga setiap kelompok dapat mengembangkan proyek mereka secara maksimal dan sesuai dengan tujuan program.

Program ini juga dilengkapi dengan sesi mentoring DPP (Dosen Pendamping Program) yang difasilitasi oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud). Program ini berperan sebagai penghubung antara mahasiswa, perusahaan, dan kampus, memastikan sinergi yang optimal dalam pelaksanaan program. Sesi mentoring DPP diadakan setiap bulan dengan durasi sekitar satu jam. Selama sesi ini, mahasiswa diberikan ruang untuk berdiskusi secara mendalam mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan program, termasuk perkembangan akademik, dinamika pekerjaan, serta umpan balik dari berbagai pihak.

Selain itu, penulis juga secara rutin mengikuti bimbingan mingguan dengan koordinator asal kampus. Sesi ini berlangsung selama satu jam setiap minggu dan memberikan kesempatan bagi penulis untuk membahas lebih detail berbagai aspek program yang diikuti. Diskusi mencakup tantangan pribadi yang dihadapi, solusi atas kendala yang ditemukan, serta evaluasi terhadap perkembangan yang telah dicapai. Bimbingan ini menjadi wadah yang sangat membantu penulis untuk terus berkembang dan memaksimalkan potensi selama program berlangsung.

Setelah berhasil menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan dalam program bootcamp Greatedu, penulis dianugerahi sertifikat sebagai pengakuan atas partisipasi dan pencapaian dalam program ini. Selain itu, penulis juga menerima transkrip nilai resmi yang merangkum pencapaian akademik secara detail, mencakup performa dalam berbagai modul pembelajaran, proyek, serta evaluasi selama mengikuti program. Sertifikat dan transkrip ini menjadi bukti konkrit kompetensi yang telah diperoleh, yang dapat digunakan untuk menunjang pengembangan karier dan akademik di masa depan.



SERTIFIKAT

Studi Independen Bersertifikat

Diberikan Kepada:

Nurul Istiqamah

ID Kegiatan: 7817421

Universitas Ahmad Dahlan

Teknik Informatika

Sebagai:

Peserta MSIB Angkatan 6

Telah berhasil menyelesaikan tugas belajarnya bersama **PT. GreatEdu Global Mahardika** pada program **Studi Independen Bersertifikat Angkatan 6** bertema **Greenceleration** dengan kegiatan **UI/UX Bootcamp** yang diselenggarakan pada tanggal **16 Februari - 30 Juni 2024**

Jakarta, 30 Juni 2024



Ade Irma Setya Negara
CEO

Gambar 4. 15 Sertifikat Kebersetaan



CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM

Nama : Nurul Istiqomah
NIM : 2100018278
Prodi : Teknik Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Ahmad Dahlan
ID Kegiatan : 7817421
Durasi Kegiatan : 16 Februari - 30 Juni 2024

Mentor : Fauziah Nurhayati
Dosen Pendamping : Sudirman

No	Kompetensi	Jam	Nilai Angka	Nilai Huruf
1	Fundamental UI/UX dan Teknologi	135	90	A
2	UX Research	90	90	A
3	UX Design	135	90	A
4	UI Design	135	90	A
5	UX Writing	90	80	A-
6	Capstone Project	180	90	A
7	Career Preparation	135	90	A
Total		900	620	

Angka	Huruf	Bobot	Keterangan
85-100	A	4	Sangat Memuaskan
80-84	A-	3,7	Memuaskan
75-79	B+	3,3	Lebih dari Baik
70-74	B	3	Baik
65-69	B-	2,7	Cukup Baik
60-64	C+	2,3	Lebih dari Cukup
50-59	C	2	Cukup
45-49	D	1	Kurang
0-40	E	0	Gagal

Nilai Rata-rata	Predikat
89	Sangat Memuaskan

Jakarta, 30 Juni 2024

Kepala Program MSIB
PT GreatEdu Global Mahardika


M Amrullah

Gambar 4. 16 Transkrip Nilai

D. Realisasi Jadwal Kegiatan

Kegiatan *Magang dan Studi Independen Bersertifikat* (MSIB) yang diselenggarakan oleh *PT GreatEdu* telah berhasil dilaksanakan selama lima bulan. Selama periode tersebut, berbagai aktivitas telah dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah dirancang. Rincian pelaksanaan kegiatan berdasarkan realisasi jadwal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 4 Realisasi Jadwal Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan																			Realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Ya/Tidak	%
1	- National Onboarding GreatEdu - Sosialisasi Tools Pembelajaran - UI/UX Fundamental - Peran UI/UX di Dunia Digital - Mentoring																				Ya	100
2	- Introduction to Design Thinking - Sustainable Design Thinking - Introduction to Figma - Mentoring																				Ya	100
3	- How to use Figma? - Critical and Analytical Thinking - Creativity and Problem-solving - Mentoring																				Ya	100
4	- Coordination in teamwork and Time-management - Introduction to UX Research - Quantitative Research Objective and Timeline																				Ya	100

9	- UX Writing 101 - UX Writing Advanced - UX Audit - Mentoring - Mentoring																				Ya	100
10	- Introduction to Usability Testing - Usability Testing Method - Present Your Prototype to Stakeholder - Mentoring																				Ya	100
11	- Mentoring - Mentoring																				Ya	100
12	- Mentoring - Career Preparation: Building a great UI/UX Portfolio																				Ya	100
13	- Mentoring - Final Assessment SIB 6 GreatEdu - Mentoring																				Ya	100
14	- Mentoring - Mentoring																				Ya	100
15	- Mentoring																				Ya	100
16	- Mentoring - Presentasi dan Rechecking Final Project Submission.																				Ya	100
17	- Pengumpulan Output Final Project																				Ya	100
18	- UI/UX Innovations Showcase!																				Ya	100

19	- Inagurasi SIB 6 - GreatEdu Tech Acceleration for Greener Indonesia																				Ya	100
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----	-----

E. Kendala dan Solusi

a) Kendala

Selama menjalani program *Magang dan Studi Independen Bersertifikat* (MSIB), penulis menghadapi kendala utama yang berkaitan dengan pengelolaan waktu. Program MSIB memerlukan komitmen waktu yang cukup besar, sementara di sisi lain, penulis tetap memiliki tanggung jawab sebagai seorang mahasiswa. Hal ini mencakup berbagai aktivitas akademik serta penyelesaian tugas-tugas lainnya yang juga membutuhkan perhatian dan dedikasi.

Penulis tetap aktif menjalani kegiatan perkuliahan, termasuk menyelesaikan berbagai tugas, menghadapi ujian, serta mengerjakan proyek akademik yang harus diselesaikan tepat waktu. Selain itu, penulis juga memiliki tanggung jawab untuk mengikuti praktikum sebagai bagian dari proses akademik. Praktikum ini memiliki jadwal yang teratur dan memerlukan persiapan yang serius untuk memastikan pelaksanaannya berjalan dengan baik.

Kombinasi dari tanggung jawab tersebut menuntut penulis untuk dapat mengatur waktu dengan baik agar semua kewajiban dapat terselesaikan dengan optimal.

b) Solusi

Untuk solusi atas kendala yang dihadapi penulis selama menjalani program *Magang dan Studi Independen Bersertifikat* (MSIB) yaitu dengan mengatur waktu dengan baik seperti memprioritaskan tugas berdasarkan urgensi dan pentingnya serta memastikan fokus pada tugas yang memiliki tenggat waktu lebih dekat.

Selain itu, manajemen waktu yang efisien menjadi kunci, dengan alokasi waktu spesifik untuk setiap kegiatan. Komunikasi dengan pembimbing akademik dan mentor MSIB untuk mencari solusi apabila terjadi benturan jadwal. Penulis juga memanfaatkan waktu luang dengan optimal untuk menyelesaikan tugas-tugas kecil atau persiapan praktikum, menghindari penundaan agar beban tidak menumpuk.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Program yang dijalankan peserta ini memberikan pengalaman pembelajaran yang komprehensif, berbasis praktik, dan relevan dengan kebutuhan industri *UI/UX*. Dengan mengikuti pembelajaran melalui metode *synchronous* (webinar, *live* mentoring) dan *asynchronous* (video, modul bacaan, dan LMS). Program ini mendukung fleksibilitas belajar dengan kombinasi materi mandiri dan pendampingan.

Setelah mengikuti Program Studi Independen Bersertifikat (MSIB) *UI/UX* Bootcamp Greatedu, peserta memperoleh pemahaman mendalam tentang alur kerja *UI/UX* di industri, mulai dari *UX Research*, *UX Design*, *UI Design*, *UX Writing*, hingga *Prototype Testing & Implementation* menggunakan pendekatan *design thinking*.

Peserta mampu menerapkan proses desain iteratif yang mencakup *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*, serta menghasilkan *prototype* aplikasi yang berprinsip pada desain berkelanjutan. Program ini juga membantu peserta membangun portofolio profesional melalui proyek akhir, yang dapat digunakan untuk melamar pekerjaan di bidang *UI/UX*.

Selain itu, peserta mendapatkan pelatihan keterampilan karir, termasuk pengembangan soft skill, personal branding, pembuatan CV dan portofolio, serta persiapan wawancara kerja, yang memberikan keunggulan kompetitif di dunia kerja. Dengan bimbingan mentor ahli industri melalui mentoring mingguan, diskusi harian, dan webinar, peserta memperoleh wawasan langsung dari praktisi berpengalaman.

B. Saran

Mengingat pentingnya memahami pengalaman berbagai jenis pengguna, disarankan untuk memperluas cakupan materi mengenai *UX Writing* dan aksesibilitas desain. Hal ini bertujuan untuk memastikan peserta memiliki kemampuan dalam merancang desain yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga inklusif dan mudah dipahami oleh beragam kelompok pengguna, termasuk individu dengan kebutuhan khusus, seperti penyandang disabilitas. Dengan demikian, peserta dapat menciptakan solusi desain yang ramah pengguna dan dapat diakses secara universal, sesuai dengan prinsip-prinsip desain berkelanjutan dan

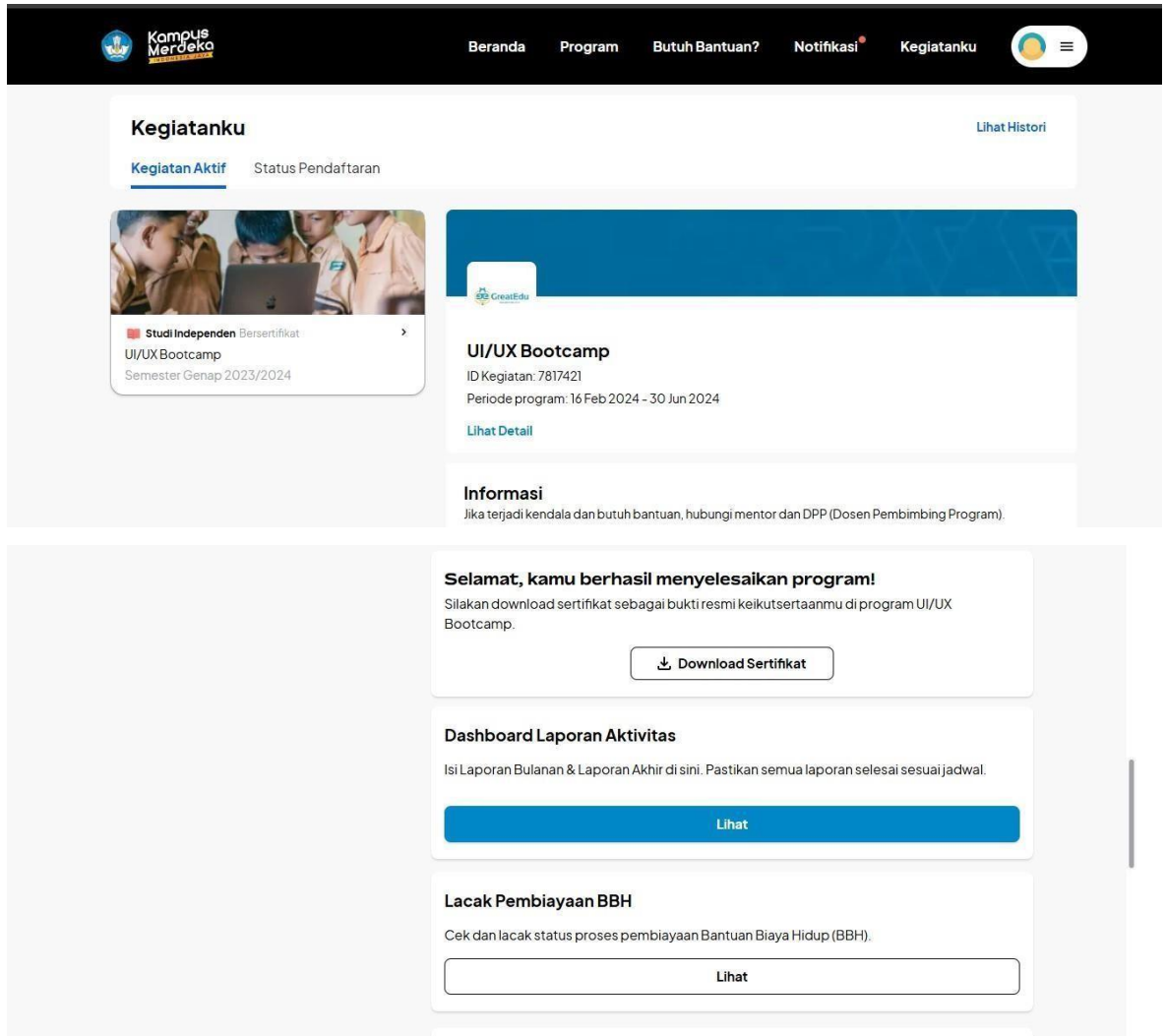
inklusif yang semakin menjadi kebutuhan dalam dunia industri saat ini.

LAMPIRAN

Link Capstone

<https://www.figma.com/design/UsDyB0GISJAwAT14VneNoZ/MSIB---Final-Project?node-id=0-1&t=u18Ec0DdlopJsY7X-1>

A. Brosur/Flyer





[Beranda](#)
[Program](#)
[Butuh Bantuan?](#)
[Notifikasi](#)
[Kegiatanku](#)



Kegiatanku

[Lihat Histori](#)

[Kegiatan Aktif](#)
[Status Pendaftaran](#)




Studi Independen Bersertifikat

UI/UX Bootcamp
 Semester Genap 2023/2024

[< Kembali](#)

Informasi Kegiatan



UI/UX Bootcamp
 UI/UX Bootcamp
 GreatEdu di Kota Jakarta Selatan
 20 SKS


Bagikan Rincian Kegiatan

SIB-537791

Periode Kegiatan
 16 Feb 2024 - 30 Jun 2024 (4 bulan)

Rincian Kegiatan

UI/UX Bootcamp

Program Studi Independen Bersertifikat UI/UX Bootcamp akan terdiri dari kegiatan pembelajaran materi per individu dengan melalui cara synchronous dan asynchronous; Alur materi mengacu pada proses kerja UI/UX di industri yang menggunakan pendekatan design thinking. Peserta akan merancang solusi desain produk digital melalui lima proses iteratif: empathize, define, ideate, prototype, dan test. Tahapan ini dimulai dengan melakukan UX Research, UX Design, UI Design, UX Writing, dan Prototype Testing & Implementation. Pada project akhir, peserta akan membuat prototype aplikasi dari Android atau iOS berdasarkan framework design thinking. Prpjct akhir ini bertujuan untuk menjelaskan fitur dan fungsi dari aplikasi yang dapat berkontribusi untuk lingkungan sesuai dengan prinsip desain berkelanjutan. Prototype yang dibuat dapat didesain dari dasar maupun mengembangkan desain yang sudah ada (re-design) dari aplikasi yang tersedia. Project akhir ini menitikberatkan objektif pada penerapan proses kerja seorang UI/UX Designer sesuai tugas dan fungsinya di perusahaan. Pada pembelajaran mandiri, peserta akan mengikuti materi synchronous berupa webinar dengan expert tamu dan asynchronous berupa materi video pre-recorded, modul bacaan, dan sumber belajar lainnya yang diakses melalui LMS (Learning Management System). Selain itu peserta juga akan mendapatkan pendampingan melalui live mentoring satu kali setiap minggu, dan daily mentoring melalui grup WhatsApp kelompok mentoring setiap hari (weekday/kondisional). Peserta juga diberikan bimbingan karir sepanjang program berupa peningkatan soft skill, personal branding, pembuatan CV dan portofolio, persiapan interview dan lainnya.

Modul Pembelajaran

Fundamental UI/UX dan Teknologi Hijau

UX Research

UX Design

UI Design

UX Writing

Capstone Project

Career Preparation

Persyaratan

Peserta adalah mahasiswa aktif S1 dan berasal dari jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV), Desain Grafis, Sistem Informasi, Teknologi Informatika, dan jurusan lainnya yang memenuhi persyaratan administratif dan lulus dari tahap seleksi tes awal (pretest).

B. Sertifikat

1. Sertifikat Kepersetaan



2. Sertifikat Kelulusan & Transkrip Nilai



GreatEdu



SERTIFIKAT

Studi Independen Bersertifikat

Diberikan Kepada:

Nurul Istiqamah

ID Kegiatan: 7817421

Universitas Ahmad Dahlan

Teknik Informatika

Sebagai:

Peserta MSIB Angkatan 6

Telah berhasil menyelesaikan tugas belajarnya bersama **PT. GreatEdu Global Mahardika** pada program **Studi Independen Bersertifikat Angkatan 6** bertema **Greenceleration** dengan kegiatan **UI/UX Bootcamp** yang diselenggarakan pada tanggal **16 Februari - 30 Juni 2024**

Jakarta, 30 Juni 2024



Ade Irma Setya Negara
CEO



CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM

Nama : Nurul Istiqamah
NIM : 2100018278
Prodi : Teknik Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Ahmad Dahlan
ID Kegiatan : 7817421
Durasi Kegiatan : 16 Februari - 30 Juni 2024

Mentor : Fauziah Nurhayati
Dosen Pendamping : Sudirman

No	Kompetensi	Jam	Nilai Angka	Nilai Huruf
1	Fundamental UI/UX dan Teknologi	135	90	A
2	UX Research	90	90	A
3	UX Design	135	90	A
4	UI Design	135	90	A
5	UX Writing	90	80	A-
6	Capstone Project	180	90	A
7	Career Preparation	135	90	A
Total		900	620	

Angka	Huruf	Bobot	Keterangan
85-100	A	4	Sangat Memuaskan
80-84	A-	3,7	Memuaskan
75-79	B+	3,3	Lebih dari Baik
70-74	B	3	Baik
65-69	B-	2,7	Cukup Baik
60-64	C+	2,3	Lebih dari Cukup
55-59	C	2	Cukup
45-49	D	1	Kurang
0-40	E	0	Gagal

Nilai Rata-rata	Predikat
89	Sangat Memuaskan

Jakarta, 30 Juni 2024

Kepala Program MSIB
PT GreatEdu Global Mahardika

 
M. Amrullah



Transkrip Soft Skill UI/UX SIB 6 GreatEdu

Nama Mahasiswa : Nurul Istiqamah
NIM : 2100018278
ID Kegiatan : 7817421
Asal Kampus : Universitas Ahmad Dahlan
Program : Teknik Informatika
Durasi Kegiatan : 16 Februari - 30 Juni 2024

Mentor : Fauziah Nurhayati

No	Keterampilan	Deskripsi	Predikat
Keterampilan Intrapersonal			
1	Keterampilan Belajar dan Aktualisasi Diri	- Memiliki komitmen dan motivasi diri yang baik - Menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari - Menyelesaikan tugas dan tanggung jawab dengan tepat waktu - Pengakuan terhadap materi, tugas, dan tugas akhir	Sangat Baik
2	Kreativitas dan Inovasi	- Berpikir terbuka dan melihat peluang baru - Beradaptasi dengan perubahan dan belajar dari pengalaman - Mengembangkan ide-ide yang berbeda menjadi solusi konkret - Berpikir kritis dan mengembangkan hal baru	Baik
3	Komunikasi	- Menyampaikan ide secara terstruktur dan logis - Mendengarkan dengan penuh perhatian (active listening) - Berkomunikasi dengan tata bahasa yang benar dan efektif - Menyusun dan mengorganisir kalimat sesuai format penulisan dan tata bahasa	Baik
Keterampilan Interpersonal			
4	Kerjasama	- Berbagi tugas dan tanggung jawab untuk mencapai tujuan bersama - Berkoordinasi dengan sesama anggota kelompok dengan baik - Menyelesaikan masalah atau konflik dengan damai - Membangun rasa empati dan saling menghormati di kelompok	Sangat Baik
5	Kepemimpinan	- Memotivasi dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif - Mendukung dan memberikan arahan dengan instruksi yang jelas - Mengambil keputusan berdasarkan analisis situasi dan risiko dengan tepat - Mengidentifikasi permasalahan untuk mengembangkan solusi	Baik

Jakarta, 30 Juni 2024

Kepala Program MSIB
PT GreatEdu Global Mahardika



M Amrullah

3. Sertifikat DEPA UI/UX



ENVIRONMENTAL INSIGHTS FOR UI/UX DESIGNER

This module includes:

Triple Planetary Crisis

This section highlights the current global environmental situation, exploring the causes, present state, and future predictions of the following topics: Climate Change; Pollution and Waste; Biodiversity Loss

Sustainable Development Goals

This section focuses on the globally agreed strategy to address environmental challenges, explaining the following areas: 17 Sustainable Development Goals; Triple P (Profit, People, Planet); 7 Climate Indicators

Danish Perspective on the Environment

This section highlights how Denmark, ranked #1 in the Environmental Performance Index, manages various environmental aspects, from water management to establishing a circular economy.

Stakeholder Mapping in Indonesia

This section provides an overview of Indonesia's environmental condition, including stakeholder mapping, pentahelix collaboration, and success stories.

Regulatory Analysis in Indonesia

This section discusses the Indonesian government's perspective on national strategies for environmental challenges, focusing particularly on waste management and the role of environmental regulations in supporting these strategies.

Environment Startups in Indonesia

This section highlights the landscape of environmental startups in Indonesia, focusing particularly on waste management, with a classification based on the waste hierarchy.

Environmental Insights for UI/UX Designers

This section underscores the impact that UI/UX designers can have in fostering sustainable solutions and environmental stewardship. It delves into the essential skills required for UI/UX professionals to effectively contribute to environmental causes, as well as the practical application of design principles and user experience strategies to environmental challenges.

Case Study for UI/UX Designers Role in Environment Sector

C. Logbook

LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A 2023 / 2024
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 2100018278
 Nama Mahasiswa : Nurul Istiqamah
 Judul Praktik Magang : PERANCANGAN DESAIN APLIKASI ENVIROFUND PT GREATEDU GLOBAL MAHARDIKA
 Dosen Pembimbing : Jeffrey Fahana S.T.,M.Kom.
 Pembimbing Lapangan : Fauziah Nurhayati

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing Praktik Magang
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktik Magang
5. Jumlah bimbingan minimal 4x

Logbook Minggu 4 sd 7 (sebelum UTS)



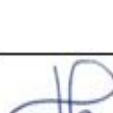
No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
1	Materi & Tugas UI/UX Fundamental (Google classroom- Zoom meet)	20/02/2024	07.00 - 09.00	Dapat memahami dasar-dasar dari UI/UX serta bisa merancang antarmuka dan pengalaman pengguna yang lebih efektif dan efisien.			
2	Materi Peran UI/UX di Dunia Digital (Google classroom- Zoom meet)	20/02/2024	19.00 - 21.00	Memahami peran UI/UX di dunia digital yaitu untuk meningkatkan nilai produk, memperdalam hubungan dengan pengguna, dan menciptakan solusi digital yang relevan dan efektif.			
3	Pertemuan rutin dengan mentor (Zoom meet)	26/02/2024	10.00- 12.00	Perkenalan diri serta pengenalan penggunaan tools yang digunakan untuk pembelajaran kedepannya seperti Figma serta akun elearning dari pihak Greatedu			
4	Introduction to Design Thinking	26/02/2024	07.00- 09.00	Mempelajari Pengantar design thinking, pentingnya design thinking dalam UI/UX, lima fase dalam design thinking iteratif			
5	Materi & Tugas Sustainable Design Thinking	28/02/2024	19.00- 21.00	Dengan mempelajari Sustainable Design Thinking kita dapat mengembangkan produk yang tidak hanya memecahkan masalah pengguna, tetapi juga berkontribusi pada kelestarian lingkungan dan kesejahteraan sosial.			
6	Materi Introduction to Figma	01/03/2024	07.00- 09.00	Pengenalan Tools Figma dan praktek menggunakannya.			
7	Pertemuan rutin dengan mentor	02/03/2024	10.00- 12.00	Pembahasan ulang mengenai materi hari hari sebelumnya serta praktek menggunakan figma.			
8	Materi How To Use Figma	05/03/2024	07.00- 09.00	Pengenalan tools figma untuk mendesain UI/UX			
9	Materi Critical and Analytical Thinking	06/03/2024	08.00- 10.00	Dengan mempelajari materi Critical and Analytical Thinking saya dapat memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi secara			

				mendalam, logis, dan terstruktur. Dengan kemampuan ini, kita dapat memecahkan masalah, mengambil keputusan yang tepat, dan berkomunikasi dengan lebih efektif.			
10	Materi Creativity and Problem-solving	07/03/2024	08.00-10.00	memberikan wawasan tentang cara berpikir kreatif dan bagaimana menghadapi serta menyelesaikan masalah secara efektif.			
11	Mentoring	09/03/2024	10.00-12.00	Mengulas kembali materi materi hari-hari sebelumnya, serta membahas tugas dan juga praktek langsung menggunakan figma.			
12	Materi Coordination in teamwork and Time-management	12/03/2024	08.00-10.00	Pemahaman penting tentang bagaimana bekerja secara efektif dalam tim dan mengelola waktu agar produktivitas maksimal.			
13	Materi Introduction to UX Research	13/03/2024	08.00-10.00	Pemahaman tentang pentingnya memahami pengguna dalam proses desain produk atau layanan.			
14	Materi Quantitative Research Objective and Timeline	14/03/2024	08.00-11.00	Memahami Metode UX Research, Mengenal Card Sorting dan Information Architecture (IA), Simulasi penggunaan card sorting			
15	Materi Qualitative Research Objective and Timeline	15/03/2024	08.00-11.00	Memberikan wawasan tentang tujuan, sasaran, dan langkah-langkah dalam melakukan penelitian kualitatif serta bagaimana mengatur waktunya secara efektif			
16	Mentoring	16/03/2024	10.00-12.00	Mengulas kembali materi hari sebelumnya dan juga praktek langsung menggunakan figma			
17	Materi Understanding Users Through Visualizations	18/03/2024	10.00-12.00	Memahami proses dan kegiatan pada fase define, proses memahami pengguna, User Persona, Jobs to be Done, dll, Pain Points dan Room for Improvement serta User Journey Maps			
18	Materi Define UX Goals	19/03/2024	07.00-09.00	Memahami cara menetapkan tujuan yang jelas dalam desain pengalaman pengguna (UX) untuk menciptakan produk atau layanan yang efektif, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.			
19	Materi UI/UX Tools	21/03/2024	07.00-09.00	Memahami Tools brainstorming, Tools wireframing, Tools prototyping, Tools kolaborasi proyek, Tools handoff, Pengenalan plugin			
20	Mentoring	23/03/2024	10.00-12.00	Mengulas kembali materi hari sebelumnya dan juga praktek langsung menggunakan figma			
21	Materi Introduction to Wireframe	27/03/2024	07.00-09.00	Memahami proses dan kegiatan pada fase ideation, Information Architecture			
22	Materi Wireframing	27/03/2024	13.00-15.00	Memahami Pengantar wireframe dan juga Tools wireframing			

4.

23	Materi Wireframing	28/03/2024	07.00-09.00	Mempelajari Langkah-langkah membuat wireframing, Crazy 8, Tree Interaction, Flowchart, wireframes, dan wireflows			
24	Mentoring	30/03/2024	10.00-12.00	Mengulas kembali materi hari sebelumnya dan juga praktek langsung menggunakan figma			
25	Materi introduction to UI Design	01/04/2024	07.30-09.30	Mempelajari dan memahami, pengantar prototyping, klasifikasi prototyping berdasarkan tools dan kompleksitas teknologi			
26	Materi Moodboards	02/04/2024	08.00-10.00	Pemahaman mengenai bagaimana moodboards dapat digunakan untuk menginspirasi dan memandu proses desain, membantu visualisasi ide, dan memastikan keselarasan estetika sebelum proyek desain dimulai.			
27	Materi introduction to UI Design	05/04/2024	08.00-10.00	Dapat memahami Brand identity system, Design system, Grid system, Design inspiration platform			
28	Mentoring	17/04/2024	19.00-21.00	Mengulas kembali materi hari sebelumnya dan juga praktek langsung menggunakan figma			
29	Materi Design System	18/04/2024	19.00-21.00	Memahami pentingnya design system, Layouts, Color system,			

				Type system			
30	Materi Design System	19/04/2024	19.00-21.00	Memahami Elevation, Product dan system icons, States, Metode spacing, Button, cards, dan divider			
31	Mentoring	20/04/2024	10.00-12.00	Mengulas kembali materi hari sebelumnya dan juga praktek langsung menggunakan figma			
32	Materi Prototyping	22/04/2024	19.00-21.00	Memahami Defenisi, Tujuan, & Manfaat Prototype, Prototype Tools, Praktek: Scroll, Navigation, Variant, Variable			
33	Materi Prototyping 2	24/04/2024	19.00-21.00	Memahami Pengenalan Advanced Prototyping, Praktek: Navigation, Scroll, Keyboard, Variable, Camera, Voice			
34	Materi UX Motion	26/04/2024	19.00-21.00	Mendapatkan Pemahaman mengenai defenisi UX Motion, Tools, Alasan penggunaan, Prinsip, Kategori berdasarkan Fungsi, Kategori berdasarkan Objek, Do & Don'ts - Case Studies			
35	Mentoring	27/04/2024	19.00-21.00	Mengulas kembali materi hari sebelumnya dan juga praktek langsung menggunakan figma			
36	Materi UX Writing 101	29/04/2024	19.00-21.00	Memahami Jenis konten UX, Metode penulisan UX			

37	Materi UX Writing Advanced	02/05/2024	08.00-10.00	Mempelajari prinsip dan hal-hal yang mempengaruhi penulisan UX, contoh penulisan UX, simulasi/praktik penulisan UX			
38	Mentoring	02/05/2024	19.00-21.00	Mengulas kembali materi hari sebelumnya dan juga praktek langsung menggunakan figma			
39	Meteri UX Audit	03/05/2024	19.00-21.00	Mendapat pemahaman mengenai Pengantar UI/UX redesign, Refactoring UI, Heuristic Evaluation, Pemeriksaan analitik, Analisis feedback pengguna, Analisis kompetitor			
40	Mentoring	04/05/2024	10.00-12.00	Mengulas kembali materi hari sebelumnya dan juga praktek langsung menggunakan figma			
41	Materi Introduction to Usability Testing	06/05/2024	19.00-21.00	Mempelajari dan memahami, pengantar usability testing, pentingnya fase testing, pesearch vs testing			

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing Praktik Magang / Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang:

.....

.....

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang



Bambang Robi'in, S.T., M.T.

Yogyakarta, 18 Januari 2025

Mahasiswa



Nurul Istiqamah

LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA, UAD T.A /
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim 2100018278
 Nama Mahasiswa : Nurul Istiqamah
 Judul Praktik Magang : PERANCANGAN DESAIN APLIKASI ENVIROFUND PT GREATEDU GLOBAL MAHARDIKA
 Dosen Pembimbing : Jefree Fahana S.T.,M.Kom.
 Pembimbing Lapangan : Fauziah Nurhayati

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing Praktik Magang
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktik Magang
5. Jumlah bimbingan minimal 3x

Logbook Minggu 8 sd 10 (setelah UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
42	Usability Testing Method	07/05/2024	3 Jam	Mempelajari metode UX ini membantu memahami cara mengidentifikasi masalah, menganalisis perilaku pengguna, dan mengoptimalkan desain. Untuk usability testing prototipe, tentukan tujuan, pilih metode, rekrut partisipan, jalankan tes, analisis hasil, dan iterasi desain untuk meningkatkan pengalaman pengguna.			
43	Present Your Prototype to Stakeholder	13/05/2024	3 Jam	Mempelajari materi ini mengajarkan cara menyampaikan desain dengan efektif kepada tim, engineer, dan stakeholders, menggunakan metode <i>inverted pyramid</i> untuk menyajikan			

44

				Fokus pada kebutuhan audiens, visualisasi jelas, dan manfaat desain saat mempresentasikan hasil penelitian atau prototipe.			
44	Mentoring	11/05/2024	3 Jam	Membahas mengenai capstone project dan juga pembahasan mengenai materi materi yang sebelumnya telah dipelajari secara mendalam dan mempraktekannya.			
45	Mentoring	15/05/2024	3 Jam	Membahas mengenai capstone project dan juga pembahasan mengenai materi materi yang sebelumnya telah dipelajari secara mendalam dan mempraktekannya.			
46	Mentoring	18/05/2024	3 Jam	Membahas mengenai capstone project dan juga pembahasan mengenai materi materi yang sebelumnya telah dipelajari secara mendalam dan mempraktekannya.			
47	Mentoring	25/05/2024	3 Jam	Membahas mengenai capstone project dan juga pembahasan mengenai materi materi yang sebelumnya telah dipelajari secara mendalam dan mempraktekannya.			
48	Career Preparation: Building a great UI/UX Portfolio	27/05/2024	3 Jam	Peserta mendapatkan kemampuan menyusun portofolio profesional yang menampilkan proyek terpilih, studi kasus detail, dan desain konsisten. Peserta belajar membangun personal branding, mempresentasikan portofolio, dan menerima feedback, sehingga siap menghadapi dunia kerja sebagai desainer UI/UX dengan portofolio menarik dan relevan.			
49	Mentoring	01/06/2024	3 Jam	Membahas mengenai capstone project dan progress tiap kelompok			

50	Mentoring	08/06/2024	3 Jam	Membahas mengenai capstone project dan progress tiap kelompok			
----	-----------	------------	-------	---	--	--	---

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing Praktik Magang / Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang:

.....

.....

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang



Bambang Robi'in, S.T., M.T.

Yogyakarta, 18 Januari 2025

Mahasiswa



Nurul Istiqamah

D. Dokumentasi Kegiatan

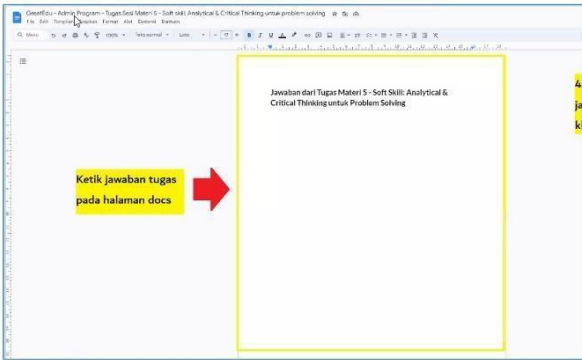
1. On-Boarding





4

Silahkan ketik jawaban tugas pada halaman docs
Jika sudah selesai mengetik jawabannya, klik **Serahkan**



Ketik jawaban tugas pada halaman docs

Jawaban dari Tugas Materi 5 - Soft Skill: Analytical & Critical Thinking untuk Problem Solving

Note

Untuk penamaan file Docs harap sesuaikan dengan format : **Nama - Kelompok - Judul Materi/tugas**



2. Kegiatan Pembelajaran

Recording

- ☒ Mengerjakan Pre & Post Test
- ☒ Isi Presensi di LMS GreatEdu
- ☒ Isi Logbook pada Dashboard MSIB
- ☒ Kerjakan Kuis & Tugas yang Diberikan
- ☒ Isi Learning Feedback setelah



Recording

You are viewing Ridho Satria's screen

View Options

UI UX Design Trends 2024

Trend design di2024

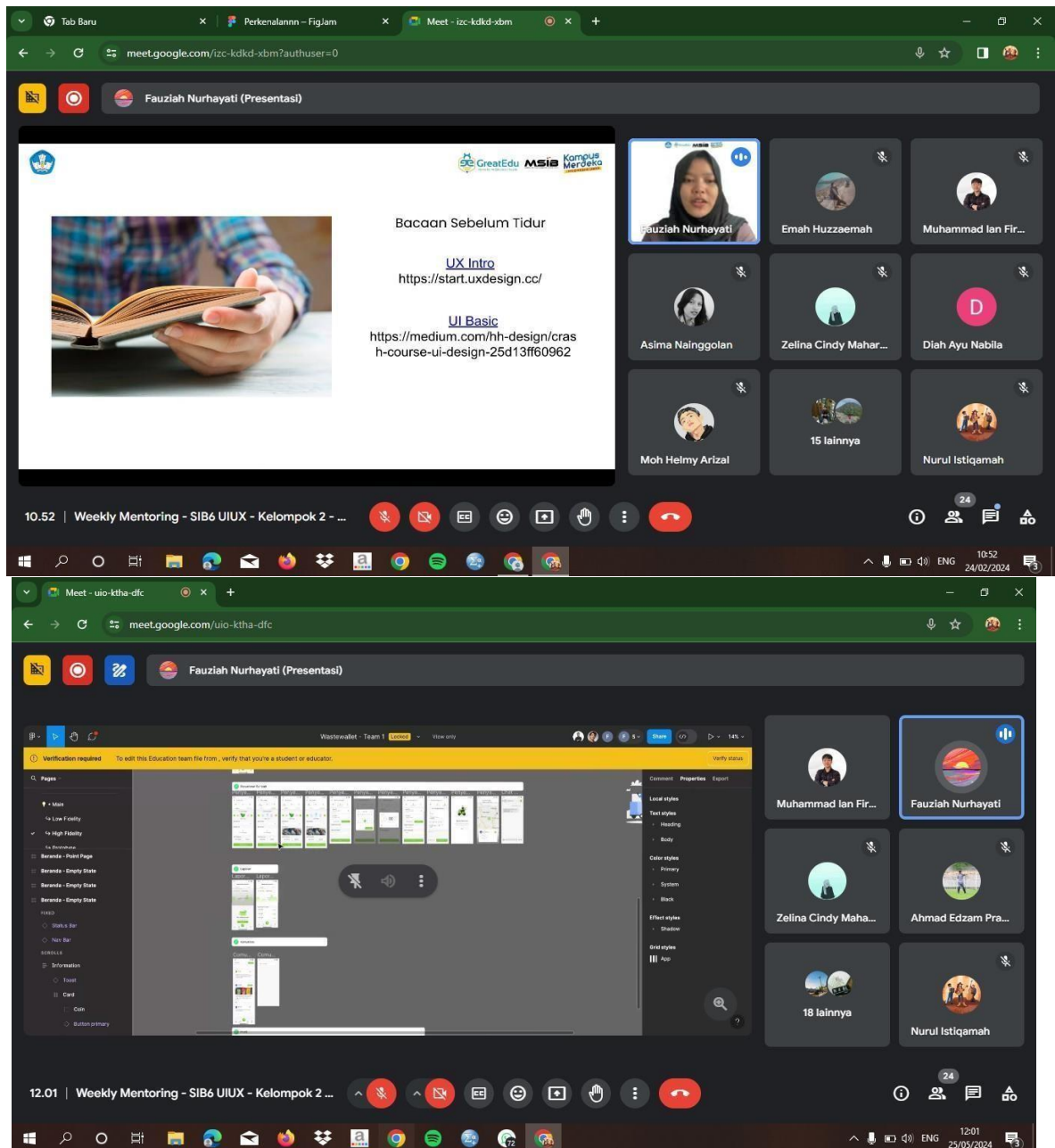


SIB Cycle 6 | 2024

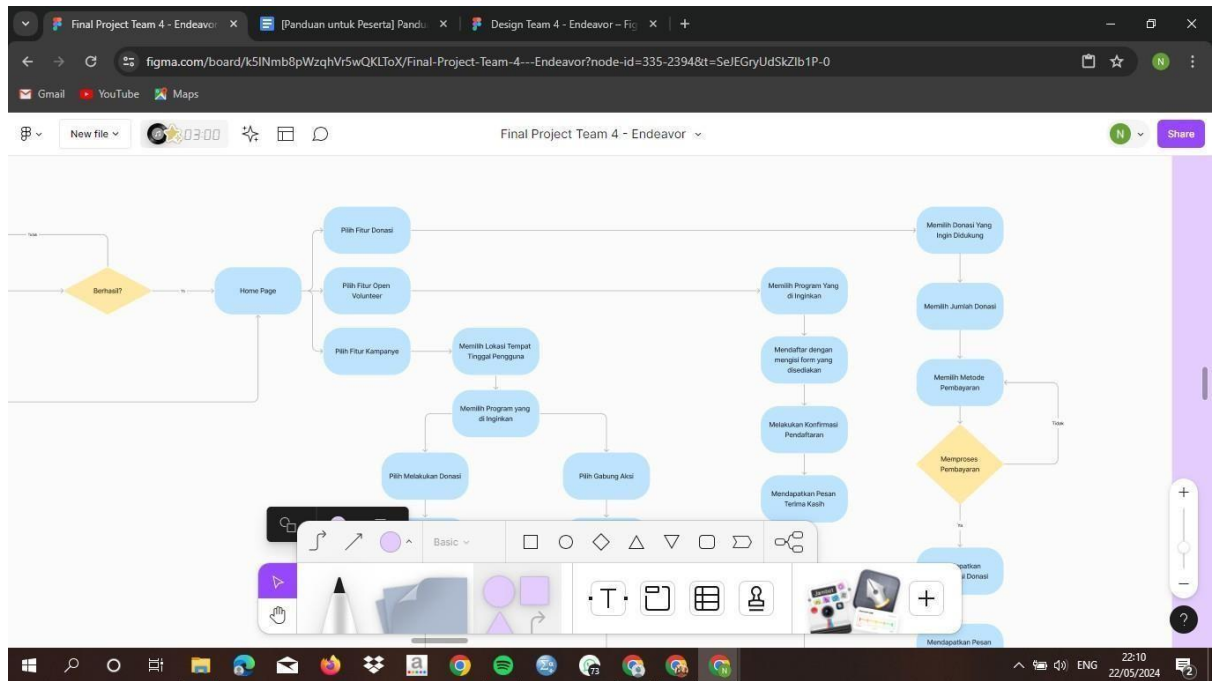
www.greatedu.co.id

Unmute Stop Video (Alt+V) Participants 191 Chat Share Screen Record Request Captions Reactions Raise Hand Apps Whiteboards Notes Leave





5. Kegiatan Capstone Project



6. Kelas Softskill

Recording You are viewing Rizka Ridfinanda's screen View Options

BEN TALENT CENTER

Interview Mann

- ✓ Ready 30 menit sebelumnya.
- ✓ Senyum, salam, sapa.
- ✓ Hati-hati dengan:
 - sikap berdiri
 - cara duduk
 - kontak mata
 - cara berbicara (artikulasi, intonasi, volume)
- ✓ "Terima kasih"
- ✓ "Mohon maaf"
- ✓ "Bolehkah saya"

Participants: Nurul Istiqamah, Rizka Ridfinanda, Clivia Dia A - GreatEdu, GOS, GreatEdu

Unmute Start Video Participants Chat Share Screen Record Request Captions Reactions Raise Hand Apps Whiteboards Notes Leave