

**LAPORAN AKHIR**  
**MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT**  
**PERMUDAH PROSES SETOR SAMPAH PADA**  
**PLATFORM WASTE4CHANGE**

**Di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan  
Program MSIB MBKM

oleh :

Hilmy Farid / 1810631170047



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS SINGAPERBANGSA KARAWANG**  
**2021**

**Lembar Pengesahan Program Studi Teknik Informatika Universitas  
Singaperbangsa Karawang**

**PERMUDAH PROSES SETOR SAMPAH PADA PLATFORM  
WASTE4CHANGE**

**Di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi**

oleh :

Hilmy Farid / 1810631170047

disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Karawang, 20 Desember 2021

Pembimbing Magang atau Studi Independen Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Singaperbangsa Karawang



Ultach Enri, M.Kom

NIP: 0001018108

**Lembar Pengesahan**

**PERMUDAH PROSES SETOR SAMPAH PADA PLATFORM  
WASTE4CHANGE**

**Di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi**

oleh :

Hilmy Farid / 1810631170047

disetujui dan disahkan sebagai

Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka

Jakarta, 20 Desember 2021

Head of Programme

PT. Impactbyte Teknologi Edukasi

  
**PT. IMPACTBYTE  
TEKNOLOGI EDUKASI**

Caron Toshiko Monica

## Abstraksi

Magang Kerja sebagai proses latihan bekerja untuk mendapat pengalaman yang cukup bagi mahasiswa sehingga setelah lulus siap memasuki dunia kerja sesungguhnya. Maka dengan adanya program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) ini menjadi salah satu jalan untuk meningkatkan skill yang didapatkan di bangku perkuliahan guna mendapatkan ilmu dan pengalaman baru dalam dunia kerja yang akan sangat bermanfaat saat mahasiswa lulus. Program magang bersertifikat Skillful Virtual Internship Challenge dapat melengkapi para mahasiswa dengan keterampilan hard skills dan soft skills untuk menjawab kebutuhan talenta digital, khususnya UI/UX Designer. Program magang ini berjalan 4 bulan mulai dari tanggal 23 Agustus hingga 23 Desember. Pada program magang ini diberikan pembelajaran seputar UI/UX serta proyek akhir berupa challenge yang dipilih pada awal program berjalan. Challenge yang dipilih oleh penulis adalah mitra Waste4Change dengan tujuan untuk menyelesaikan masalah kebingungan yang dialami oleh pengguna Waste4Change ketika melakukan setor sampah. Dalam menyelesaikan proyek akhir ini, digunakan metode *Design Thinking* sebagai pendekatan design process yang akan dilakukan. Hasil yang didapat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah membuat beberapa fitur seperti setor tanpa login, gamifikasi serta tracking sampah. Kemudian dilakukan testing pada rancangan yang telah dibuat dan mendapatkan nilai skala 6 dari 7 dari responden saat melakukan *usability testing*. Hal tersebut menandakan bahwa rancangan yang telah dibuat sudah cukup memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata kunci: Magang, UI, UX, *Design Thinking*

## Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam beserta isinya. Atas izin dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan akhir magang tepat waktu tanpa kurang suatu apa pun. Tak lupa pula penulis haturkan shalawat serta salam kepada junjungan Rasulullah Muhammad SAW. Semoga syafaatnya mengalir pada kita di hari akhir kelak. Adapun judul proyek dari laporan magang ini adalah “Permudah Proses Setor Sampah Pada Platform Waste4Change”.

Penulis memahami akan sangat sulit dalam menyelesaikan penyusunan laporan akhir magang ini tanpa bantuan dari pihak-pihak yang terkait. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada;

1. Bapak William Hendradjaja selaku *Chief of Business* PT. Impactbyte Teknologi Edukasi.
2. Bapak Caron Toshiko Monica selaku *Head of Programme* PT. Impactbyte Teknologi Edukasi yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk mengikuti kegiatan magang ini.
3. Kak M. Ihsan Fauzan selaku mentor saya selama mengikuti kegiatan magang di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi.
4. Ibu Ultach Enri, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Magang yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan laporan akhir magang ini.
5. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan.
6. Serta teman-teman dari program magang di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi.

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

Karawang, 20 Desember 2021

Penulis

## **Daftar Isi**

Lembar Pengesahan Program Studi Teknik Informatika	i
Lembar Pengesahan	ii
Abstraksi	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vi
Bab I    Pendahuluan	I-1
I.1    Latar Belakang	I-1
I.2    Lingkup	I-2
I.3    Tujuan	I-4
Bab II   Organisasi atau Lingkungan MSIB	II-1
II.1   Struktur Organisasi	II-1
II.2   Lingkup Pekerjaan	II-3
II.3   Deskripsi Pekerjaan	II-3
II.4   Jadwal Kerja	II-3
Bab III   Pengerjaan Final Project dari Challenge Partner	III-1
III.1   Deskripsi Permasalahan	III-1
III.2   Design Process	III-2
III.3   23	
Bab IV   11	
IV.1   1	
IV.2   1	
Referensi	viii
Lampiran A. TOR	A-1
Lampiran B. Log Activity	B-1
Lampiran C. Dokumen Teknik	C-1

## Daftar Gambar

<b>Gambar 2.1</b>	Struktur Organisasi PT. Impactbyte Teknologi Edukasi.....	II-1
<b>Gambar 3.1</b>	Metode <i>Design Thinking</i> .....	III-2
<b>Gambar 3.2</b>	<i>Pain Points</i> .....	III-4
<b>Gambar 3.3</b>	<i>How-Might We</i> .....	III-5
<b>Gambar 3.4</b>	<i>Solution Idea</i> .....	III-5
<b>Gambar 3.5</b>	<i>Affinity Diagram</i> .....	III-6
<b>Gambar 3.6</b>	<i>Prioritization Idea</i> .....	III-7
<b>Gambar 3.7</b>	<i>Crazy 8's</i> .....	III-6
<b>Gambar 3.8</b>	<i>User Flow</i> .....	III-7
<b>Gambar 3.9</b>	<i>Wireframe (Low-Fidelity Design)</i> .....	III-7
<b>Gambar 3.10</b>	<i>High-Fidelity Design (1)</i> .....	III-8
<b>Gambar 3.11</b>	<i>High-Fidelity Design (2)</i> .....	III-8
<b>Gambar 3.12</b>	Sesi Interview & Usability Testing.....	III-9
<b>Gambar 3.13</b>	Halaman tata cara pengiriman sampah.....	III-10
<b>Gambar 3.14</b>	Menu Navigasi.....	III-11

## **Bab I Pendahuluan**

### **I.1 Latar belakang**

Magang Kerja sebagai proses latihan bekerja untuk mendapat pengalaman yang cukup bagi mahasiswa sehingga setelah lulus siap memasuki dunia kerja sesungguhnya. Dengan adanya Magang Kerja, mahasiswa dapat melihat semua hal yang telah pelajari dibangku perkuliahan dengan sesungguhnya, sehingga mahasiswa dapat mengetahui kesulitan atau masalah secara nyata dalam dunia kerja. Dengan adanya program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) ini menjadi salah satu untuk meningkatkan skill yang didapatkan serta ilmu yang belum dipelajari dan pengalaman baru dalam dunia kerja yang akan bermanfaat saat mahasiswa lulus.

Sebagai sebuah organisasi yang bergerak di bidang pendidikan teknologi dan inovasi digital yaitu PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul), menyadari jumlah digital talenta yang terbilang sedikit dibandingkan kebutuhan yang ada. Program magang bersertifikat Skilvul Virtual Internship Challenge memperlengkapi para mahasiswa dengan keterampilan hard skills and soft skills untuk menjawab kebutuhan talenta digital, khususnya UI/UX Designer, yang siap kerja untuk setelah para peserta magang menyelesaikan program ini dan studinya di universitas. Bekerjasama dengan Challenge Partners, PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) menyediakan fasilitas dan modul pembelajaran di platform Skilvul dan project tantangan yang perlu diselesaikan oleh para peserta magang.

#### **a. Visi dan Misi Perusahaan**

##### **- Visi:**

Menghasilkan sejuta digital talent untuk Indonesia melalui pendidikan vokasi digital.

##### **- Misi:**

"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!

## I.2 Lingkup

Program Magang Bersertifikat Skilvul Virtual Internship Challenge terdiri atas pembelajaran individu dan project akhir yang dilaksanakan bersama tim. Adapun lingkup pekerjaan dalam aktivitas tersebut berupa pengembangan UI/UX Design dan produk terkait kebutuhan Challenge Partners. Tabel dibawah merupakan silabus dari Program Skilvul Virtual Internship: UI/UX Challenge.

**Tabel 1.1** Silabus Program Skilvul Virtual Internship: UI/UX Challenge

Stage	Stage Name	Learning Objective	Lesson
1.	INTRO TO UI/UX	Peserta dapat <b>menjelaskan</b> apa itu UI/UX Design, <b>membedakan</b> proses yang dilalui untuk membuat UI/UX Design pada tingkat dasar, <b>menjelaskan</b> kegunaan aplikasi Figma, dan <b>mensimulasikan</b> penggunaan aplikasi Figma	Introduction to UI/UX Design
			Hands-On Figma
2.	DESIGN THINKING	Peserta dapat <b>menjelaskan</b> tentang UX Design Process, <b>menjelaskan &amp; membedakan</b> proses pada Design Thinking, dan <b>mensimulasikan</b> tahap Define & Ideate pada Design Thinking	UX Design Process & Design Thinking
			Define & Ideate Process
3.	USER EXPERIENCE DESIGN	Peserta dapat <b>menjelaskan</b> tentang Userflow & Wireframe serta dapat <b>mensimulasikan</b> langkah-langkah dalam membuat userflow & wireframe yang sesuai dari hasil Define & Ideate dari proses sebelumnya	Userflow
			Wireframe
4	USER INTERFACE DESIGNING & PROTOTYPING	Peserta dapat <b>menjelaskan</b> tentang dasar-dasar pada UI Design & Design System,	Fundamental of UI Design
			Design System

		<p><b>menjelaskan</b> tentang dasar-dasar UX Writing, <b>mensimulasikan</b> pembuatan UI Design, <b>mensimulasikan</b> pembuatan prototype UI</p>	<p>Mockup UI Design</p> <p>UX Writing</p> <p>Prototyping UI</p>
5.	RESEARCH & USABILITY TESTING	<p>Peserta dapat <b>menjelaskan</b> apa itu User Research dan macam-macam tipe User Research, <b>mensimulasikan</b> praktik wawancara dengan pengguna, <b>menganalisis &amp; mengukur</b> hasil Usability Testing yang telah dilakukan</p>	<p>User Research</p> <p>Practice User Research</p>
6.	SOFTSKILL & CAREER DEVELOPMENT	<p>Peserta mampu <b>memahami</b> dan <b>mempraktekan</b> soft skills yang dibutuhkan di dunia kerja, <b>memahami</b> dan <b>mempersiapkan</b> kebutuhan untuk melamar pekerjaan di bidang teknologi khususnya UI/UX Designer, serta mampu untuk <b>merancang</b> ide bisnis dari ide solusi digital agar berkelanjutan, dan <b>menjelaskan</b> melalui presentasi yang terstruktur mengenai masalah, solusi, dan ide bisnis berkelanjutan yang akan dilakukan.</p> <p>Peserta mampu menjelaskan ide UI/UX nya ke dalam presentasi yang bisa membantu audience untuk memahami latar belakang dan cerita dari permasalahan yang user alami dimana ini menjadi fondasi dari solusi yang disampaikan.</p>	<p>UX Case Study</p> <p>Getting Job in UI/UX</p> <p>UI/UX Design in The Daily Basis</p> <p>Basic Mentality For Career Development</p> <p>Portofolio Management</p> <p>Interview Preparation</p> <p>Entrepreneurship &amp; Pitching</p>

### **I.3 Tujuan**

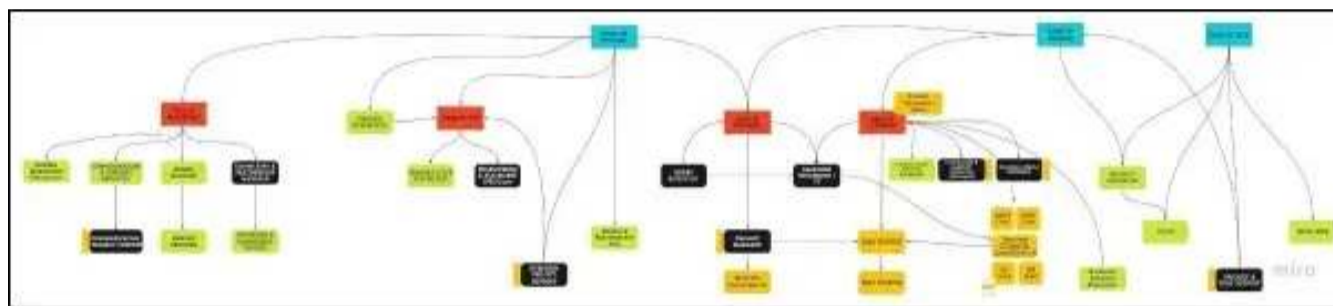
Tujuan dan hasil setelah mengikuti program MSIB di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi yaitu:

1. Mampu memahami proses dari awal sampai akhir dalam pembuatan UI/UX Design.
2. Mampu mengimplementasikan *Design Process* dalam pembuatan UI/UX Design.
3. Mampu menyelesaikan *project* yang diberikan *challenge partner*.
4. Memiliki kesiapan secara mental dan *skill* untuk terjun ke dalam dunia kerja.

## Bab II Organisasi atau Lingkungan Organisasi Mitra MSIB

### II.1 Struktur Organisasi

Berikut ini adalah gambar dan tabel struktur organisasi dari PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul).



**Gambar 2.1** Struktur Organisasi PT. Impactbyte Teknologi Edukasi

**Tabel 2.1** Struktur Organisasi PT. Impactbyte Teknologi Edukasi

Title (Organizational Structure)	Full Name
Chief of Business	William Hendradjaja
Head of Marketing	Nahum Arimaralogo
Digital Marketing Specialist	Agus Cahyono
Digital Marketing Specialist	Reffi Muqrizi
Communication & Content Manager	Need to recruit
Communication Project Support	Need to recruit
Design Manager	Josep Andrians Junaedi
Graphic Designer	Tulus (Intern)
Community & Partnership Manager	Need to recruit
Admission & Community Officer	Lucky Julian
Finance Controller	Jessica Leaky
Head of Operations	Kezia Toto
Finance & Operations Specialist	Shendy Regar
Recruitment & Placement Specialist	Cecilia Angelina Ng
Business Project Support	Need to recruit
Business Development & Partnership Assistant	Michael Japardi
Head of Program	Caron Toshiko

Money Specialist	Need to recruit
Learning Strategist	Need to recruit
Project Manager	Ana Khasanah
Project Manager	Putri Hana Syafitri
Project Manager	Valenia Febe Christiani
Project Manager	Ismail Fajar
Activity Coordinator	Cindy Rezma Fanny
Activity Coordinator	Nihlah Karimah
Chief of Product	Amanda Aprilanie
Head of Learning	David Winalda
Coding Technical Lead	Need to recruit
Curriculum & Content Developer	M. Saifoelloh
<del>Curriculum &amp; Content Developer (External)</del>	<del>External</del>
<del>Technical Writer (External)</del>	<del>External</del>
Game Lead	External
Data Lead	External
Program Technical Lead	External
UX Lead	External
IOT Lead	External
Chief of Tech	Johan Mulyono
Product Specialist	Michael Sihombing
UI/UX	Nisrina Thifal Khairunnisa
Product & Tech Support	Need to recruit
Developer	Bryan Lumbantobing

Learning Support Assistant	Edward Dolton
Coding Mentor Hero	Afista Syah
Coding Mentor Hero	Eddy Permana
Coding Mentor Hero	Thoriq Nur Faizal
<del>Coding Mentor Hero</del>	<del>Auzan Assidqi</del>

Senior Programmer	Gibran Khrisna Putra
Scholarship Officer	Muhammad Kasyfunnur

## II.2 Lingkup Pekerjaan

Posisi saya dalam program MSIB di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi ini adalah sebagai *mentee*, yang didampingi oleh seorang mentor, ruang lingkup pekerjaan saya bertanggung jawab untuk mempelajari dan menyelesaikan *assignment* yang diberikan oleh pihak Skilvul. Selain itu saya juga mengerjakan *final project* yang diberikan oleh *challenge partner* yang telah dipilih yaitu Waste4Change.

## II.3 Deskripsi Pekerjaan

Selama mengikuti kegiatan MSIB di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul), saya bekerja sebagai UI/UX Designer. UI/UX Designer adalah seorang yang bertugas untuk membuat tampilan antarmuka pada suatu aplikasi/*website* yang bertujuan agar mudah digunakan dan nyaman bagi pengguna.

Untuk pekerjaannya, mulai dari hari senin-jumat saya melakukan pembelajaran secara mandiri dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh pihak Skilvul. Kemudian setelah itu saya diberikan *final project* UI/UX Challenge dari *challenge partner* untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Pada *challenge partner* yang saya pilih saya diberikan *challenge* untuk menyelesaikan masalah kebingungan yang dialami oleh pengguna Waste4Change ketika melakukan setor sampah.

## II.4 Jadwal Kerja

Jadwal kerja yang ditentukan perusahaan kepada mahasiswa yang program MSIB cukup fleksibel. Pada hari Senin – Jum'at, saya melakukan self-learning, kemudian pada hari Sabtu saya melakukan sesi mentoring menggunakan zoom. Dalam sesi mentoring ini, saya dibimbing oleh seorang mentor yang berkompeten di bidang UI/UX. Sesi mentoring ini diadakan mulai pukul 13.00 – 17.00.

Saya mengikuti program MSIB ini dengan durasi 4 bulan dari tanggal 23 Agustus sampai 23 Desember. Pada 2 bulan pertama (28 Agustus 2021 – 16 Oktober 2021), saya ditugaskan untuk melakukan *self-learning* yang mempelajari materi dari dasar tentang semua hal yang berkaitan dengan UI/UX Design dan mengerjakan *quiz* pada *website* skilvul. Kemudian 2 bulan terakhir (18 Oktober 2021 - 10 Desember 2021) saya mengerjakan *final project* secara berkelompok dari *challenge partner* yang telah saya pilih yaitu Waste4Change.

## **Bab III          Pengerjaan Final Project dari Challenge Partner**

### **III.1    Deskripsi Permasalahan**

Pengalaman pengguna atau User Experience menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan suatu produk. Salah komponen dari user experience adalah Usability yang menjadi aspek penting pada saat pengembangan produk baru. Rendahnya usability dari sebuah produk dapat mempengaruhi keputusan pengguna untuk menggunakannya secara terus menerus atau bahkan dapat beralih menggunakan produk yang lain.

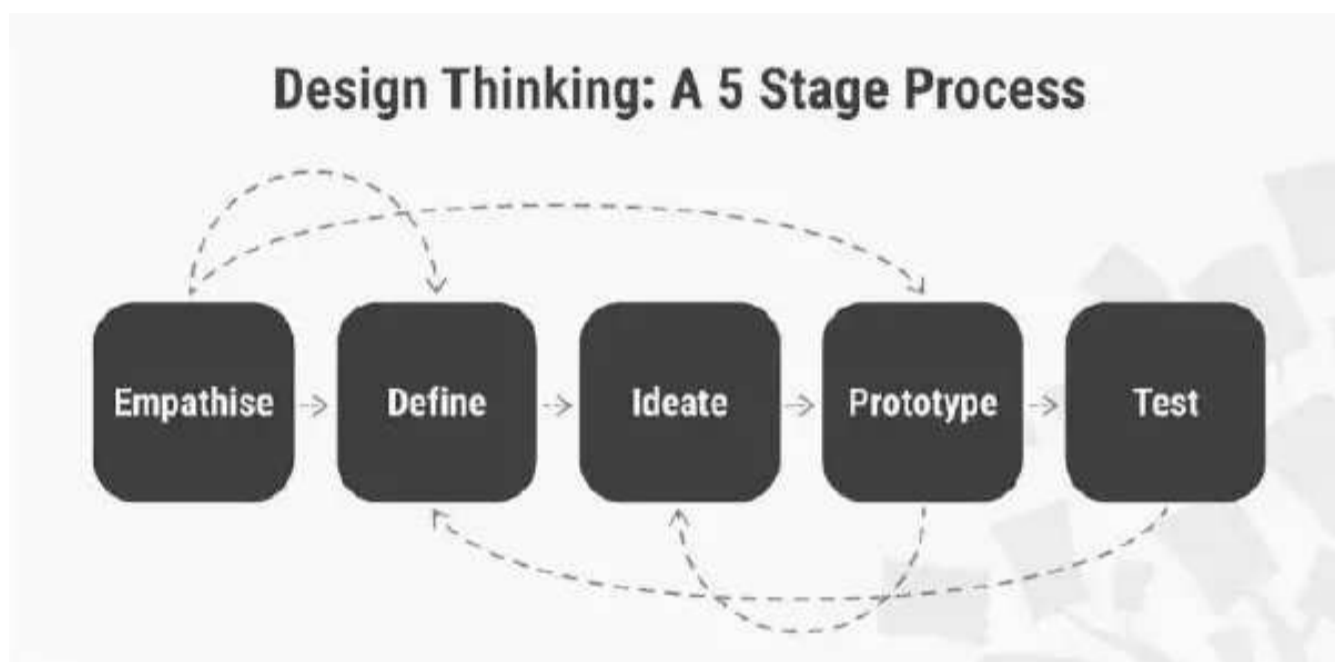
Contoh produk yang sedang dikembangkan adalah Waste4Change, Waste4Change adalah perusahaan yang menyediakan solusi pengelolaan sampah (waste management) secara bertanggung jawab dan terpercaya. Selain itu Waste4Change juga memberikan solusi terhadap permasalahan sampah, dengan prinsip perubahan perilaku dan pengelolaan yang bertanggung jawab dengan misi untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang bertanggung jawab atas sampahnya.

Waste4Change menghadirkan layanan RWU (*Recycle With Us*) dengan beberapa program seperti SYW (*Send Your Waste*) baik Regular ataupun Sponsored Program. SYW (*Send Your Waste*) adalah program sukarela untuk masyarakat Indonesia yang menargetkan ibu rumah tangga untuk dapat mengelola sampah anorganik di rumahnya. Namun, berdasarkan riset kecil yang telah dilakukan pengguna Waste4Change ternyata sering bertanya bagaimana cara menggunakan web apps serta kesulitan dalam pengiriman paket karena adanya trouble pada integrasi API yang disebabkan oleh adanya miskomunikasi dalam flow dan copywriting.

Oleh karena itu, pihak perusahaan Waste4Change menjadi Challenge Partner pada program MSIB dan memberikan challenge yang harus diselesaikan untuk melakukan pengembangan atau peningkatan pada web apps Waste4Change untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

### III.2 Design Process

Untuk menyelesaikan challenge ini, kami menggunakan *Design Thinking* sebagai pendekatan *design process* yang akan dilakukan. Dengan menggunakan *Design Thinking*, kami dapat memecahkan permasalahan yang dialami pengguna serta dapat memahami apa yang dibutuhkannya sehingga memberikan solusi produk yang paling efektif. Metode *Design Thinking* dibagi menjadi lima tahap, yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan test*.



**Gambar 3.1** Metode *Design Thinking*

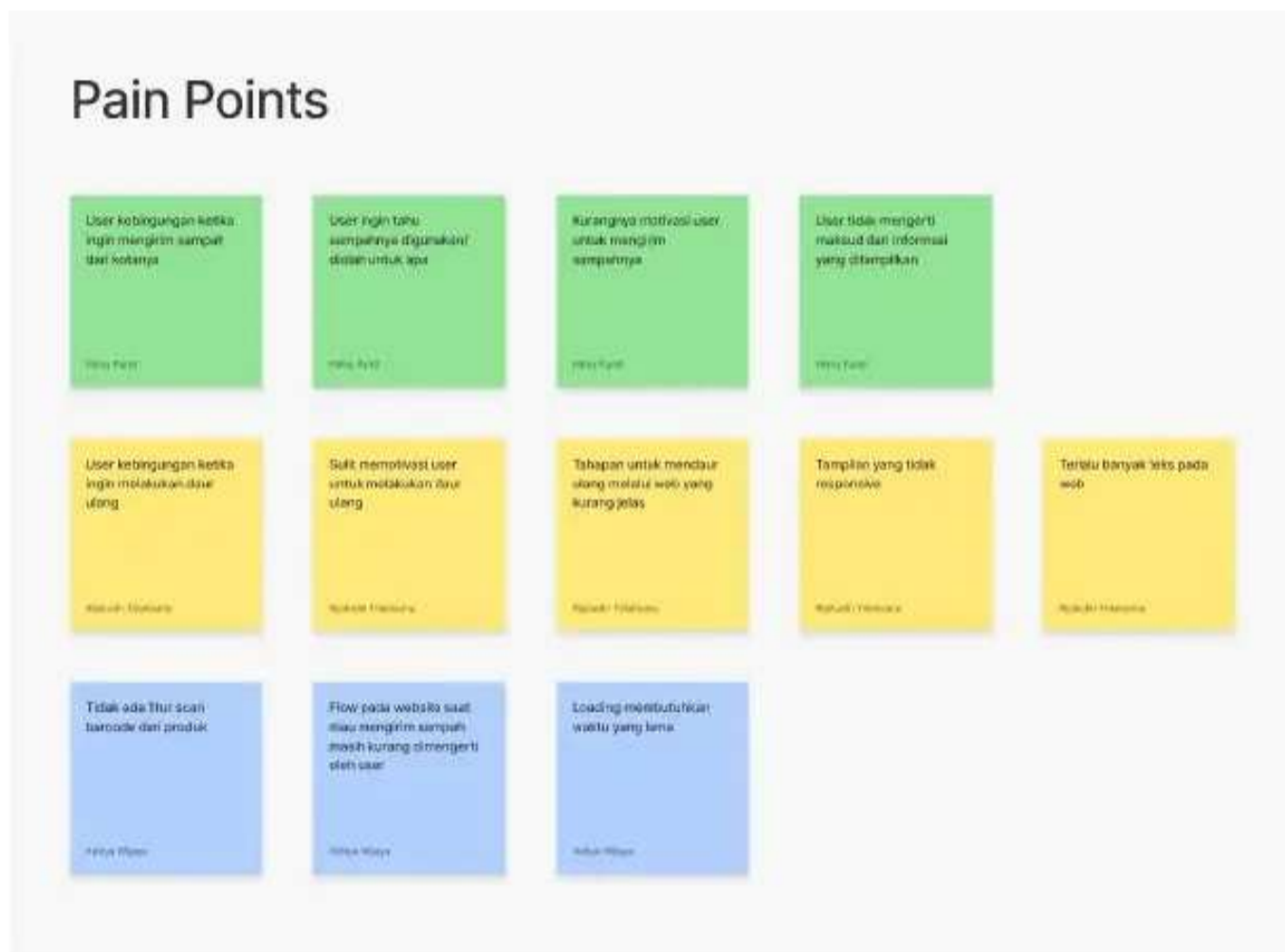
#### III.2.1 Empathize

Tahap yang pertama dalam proses *Design Thinking* adalah *empathize*. Pada tahap ini kami harus mencari tahu permasalahan yang dihadapi pengguna serta memahami keinginan dan kebutuhan ketika pengguna menggunakan platform *Waste4Change*. Kami berusaha menempatkan diri sebagai pengguna untuk mendapatkan hal-hal tersebut.

Pada tahap ini kami menggunakan *Secondary Research* untuk mengumpulkan data berupa feedback pengguna dan kompetitor analisis. *Secondary Research* (disebut juga *Desk Research*) adalah metode riset yang dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis data dari informasi yang ditemukan, seperti data analitik dari artikel, melakukan analisis kompetitor, mencari referensi jurnal, dan lain-lain

### III.2.2 Define

Dalam tahap *define*, kami mendefinisikan permasalahan pengguna dari hasil *Empathize* dan menuliskannya ke dalam *Pain Points* dan membuat *How-Might We* sebagai opportunity. Kami berdiskusi untuk menentukan *How-Might We* untuk dijadikan tujuan agar dapat menyelesaikan permasalahan yang telah didapat.



**Gambar 3.2 Pain Points**



**b. Affinity Diagram**

Selanjutnya kami membuat Affinity Diagram, yaitu dengan mengelompokkan solusi ide yang telah terkumpul menjadi beberapa kelompok

**Solution Idea**

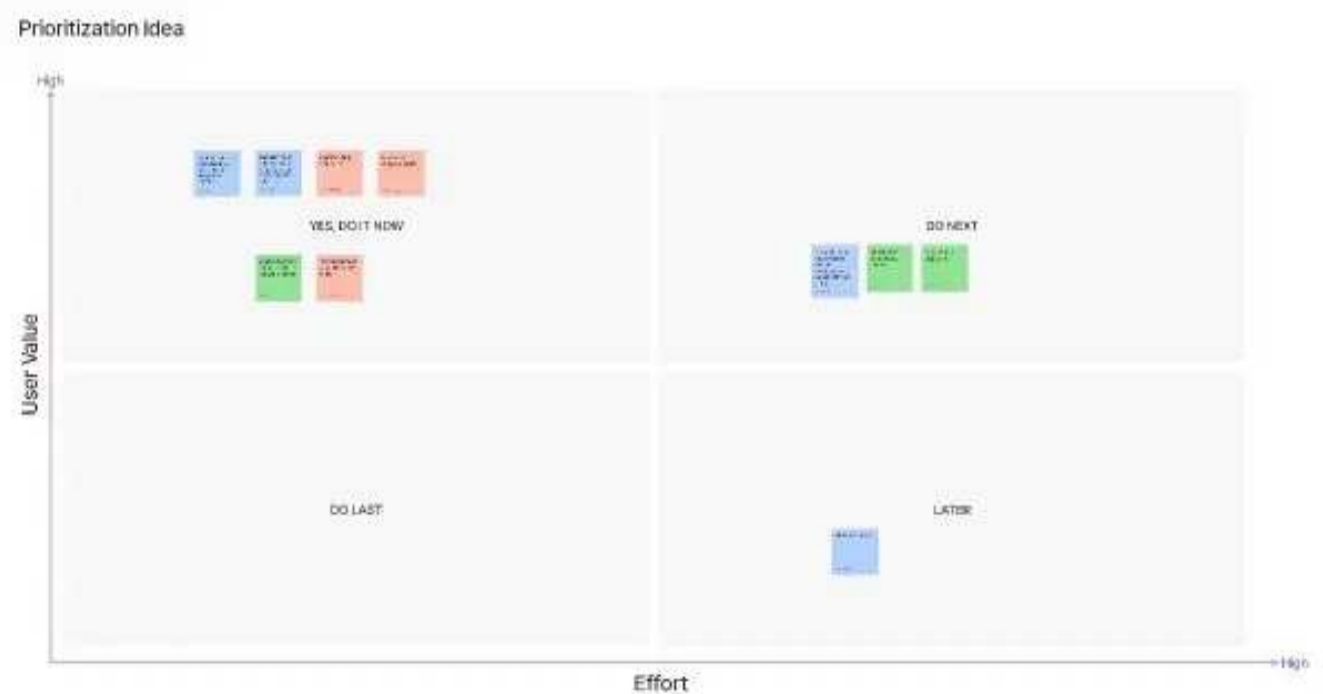
How-Might We: Membuat platform yang mudah digunakan dan memotivasi user mengirim sampah untuk didaur ulang



**Gambar 3.5 Affinity Diagram**

**c. Prioritization Idea**

Setelah kami membuat affinity diagram, selanjutnya kami membuat prioritization idea untuk menentukan ide mana yang akan dieksekusi terlebih dahulu berdasarkan user value dan effort.



**Gambar 3.6 Prioritization Idea**

#### d. Crazy 8's

Selanjutnya saya dan tim melakukan *crazy 8* untuk mendapatkan ide layout secara cepat.



**Gambar 3.7** *Crazy 8's*

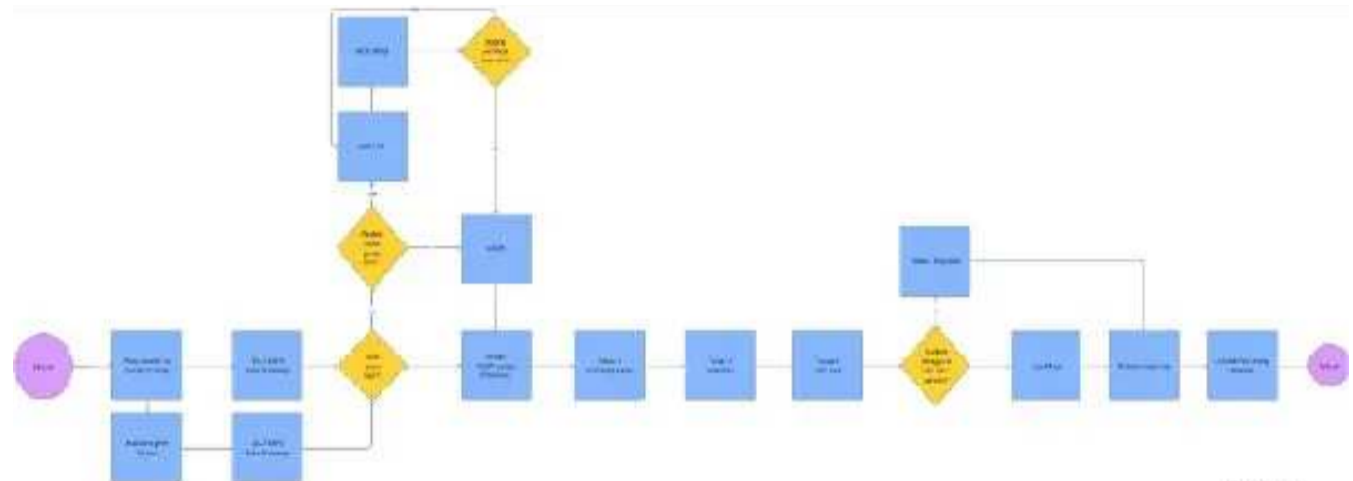
### III.2.4 Prototype

Selanjutnya adalah tahap *Prototype*. Pada tahap ini, dilakukan perancangan solusi desain hingga menjadi *prototype*. Rancangan *prototype* tersebut nantinya akan digunakan sebagai pengujian guna memperoleh *feedback* dari pengguna untuk menyempurnakan rancangan produk.

#### a. User Flow

*User flow* merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan pengguna dalam menyelesaikan task pada sebuah produk. Berikut adalah *user flow* yang kami buat berdasarkan tahap *define & ideate*.

**USER FLOW: Setor Sampah**



**USER FLOW: Tracking Sampah**



**Gambar 3.8 User Flow**

**b. Wireframe**

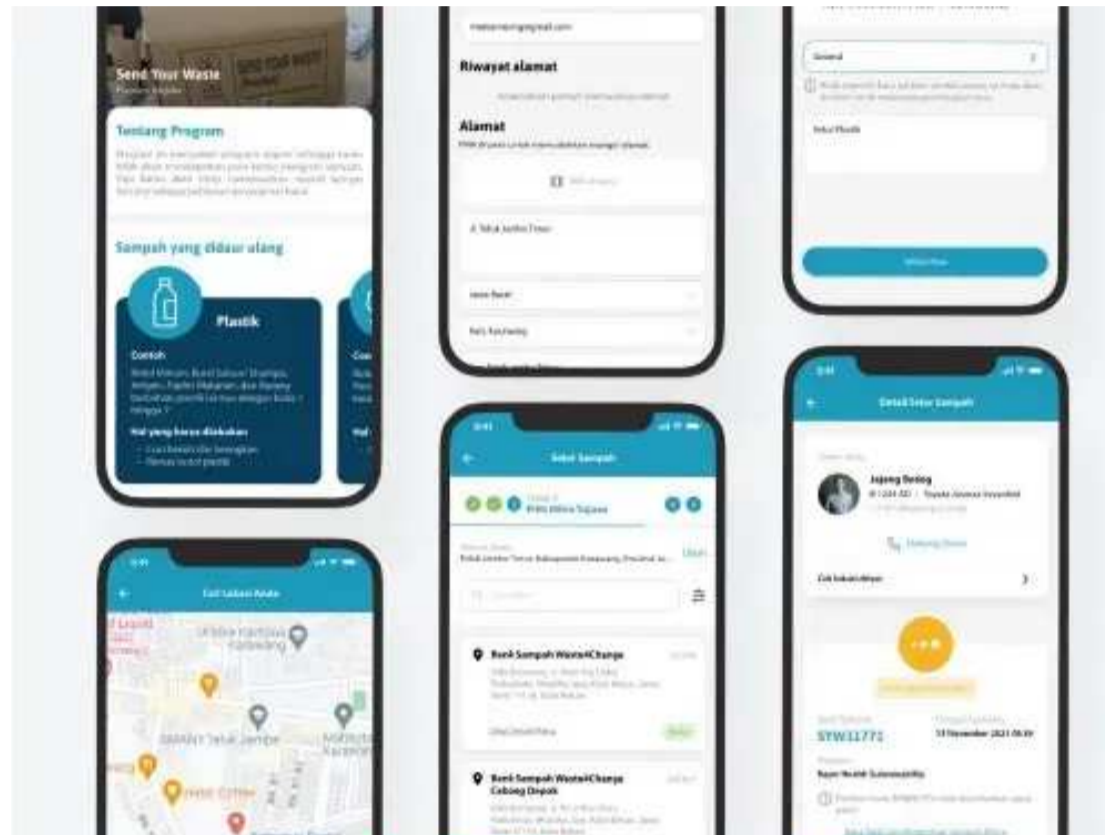
Selanjutnya adalah membuat *Wireframe*, *wireframe* dibuat berdasarkan *user flow* dan ide solusi. Kemudian *wireframe* tersebut dibuat *prototype* yang akan digunakan pada tahap testing.



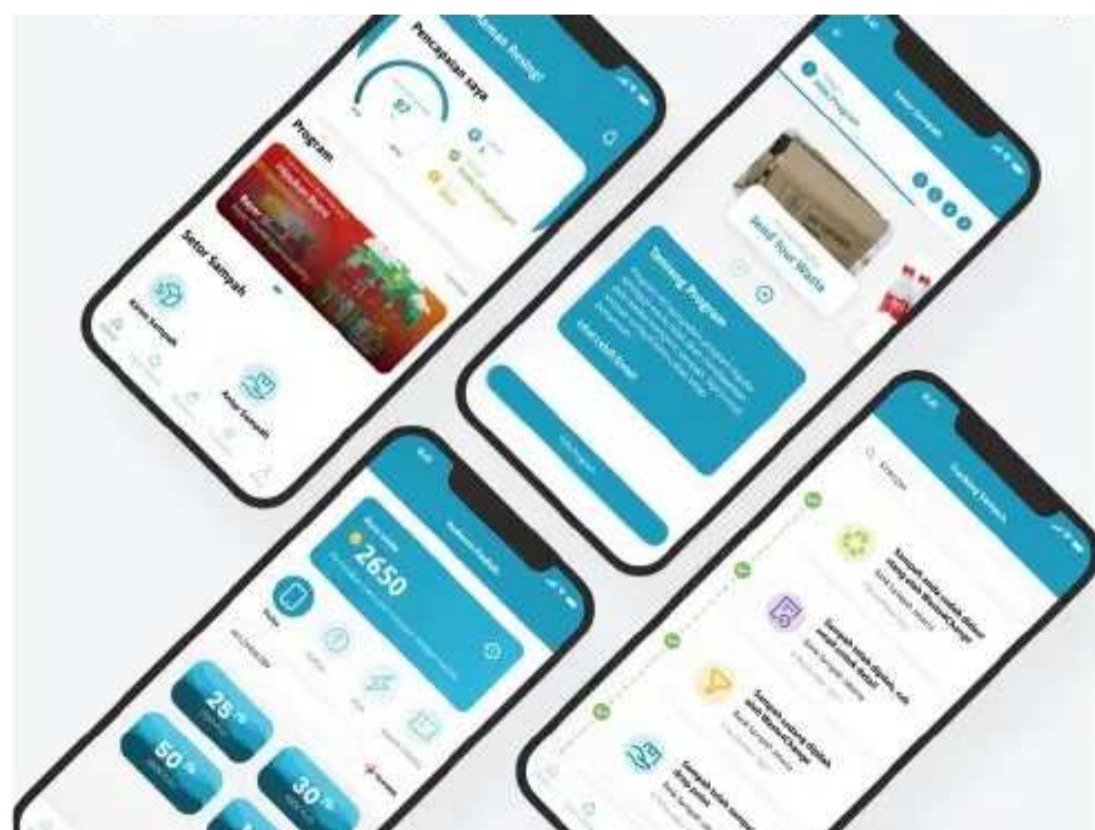
**Gambar 3.9 Wireframe (Low-Fidelity Design)**

**c. High-Fidelity Design**

*High-Fidelity Design* dibuat berdasarkan *user flow*, *wireframe*, dan juga *UI Style Guide* yang telah dibuat sebelumnya.



**Gambar 3.10 High-Fidelity Design (1)**



**Gambar 3.11 High-Fidelity Design (2)**

#### d. Prototype

Langkah terakhir dari tahap ini adalah membuat *prototype* dari hasil rancangan *High-Fidelity Design* sehingga dapat dijalankan. Rancangan dalam bentuk *prototype* tersebut nantinya akan digunakan dalam tahap selanjutnya yaitu testing untuk dilakukan pengujian guna mengetahui apakah rancangan berupa *prototype* tersebut sudah memenuhi kebutuhan atau belum.

### III.2.5 Test

Pada tahap testing, kami menggunakan metode *In-Depth Interview & Usability Testing*. Dalam melakukan *usability testing* kami menggunakan *Single Ease Question (SEQ)* dengan skala 1–7. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui apakah produk yang dibuat sudah memiliki tingkat usability yang baik atau belum.



**Gambar 3.12** Sesi Interview & Usability Testing

- Responden: Wanita, 21 Tahun, Mahasiswa pecinta lingkungan

Proses Interview dilakukan dengan memberikan 8 pertanyaan yang akan dijawab oleh responden, kemudian responden akan diminta melakukan *usability testing* dengan 4 Task sebagai berikut:

- Task 1: Setor Sampah (Kirim Sampah)
- Task 2: Pendaftaran
- Task 3: Tracking Sampah
- Task 4: Penukaran Poin

Pada akhir proses *usability testing*, responden diminta untuk melakukan penilaian terhadap keseluruhan dari task yang telah dilakukan dengan skala 1–7. Hasil rancangan yang telah kami buat mendapat skala 6 dari responden, karena menurut responden alur dari produk yang kami buat sudah mudah digunakan namun masih ada beberapa hal yang perlu ditambah.

Hasil dari tahapan testing ini menghasilkan feedback beberapa sebagai berikut:

- Responden suka dengan fitur setor sampah tanpa login, memudahkan responden agar bisa memakai aplikasi ini tanpa akun
- Responden perlu mengetahui tata cara pengiriman sampah
- Responden kebingungan mencari menu Tracking Sampah
- Responden meminta untuk pengguna program regular tetap mendapat reward berupa poin/kupon ketika naik level

Berdasarkan feedback yang diberikan oleh responden, kami melakukan iterasi desain untuk rancangan prototype kami dan membuat improvement sebagai berikut:

- Membuat Halaman Tata Cara Pengiriman Sampah



**Gambar 3.13** Halaman tata cara pengiriman sampah

- Menambahkan opacity warna pada menu navigasi



**Gambar 3.14** Menu Navigasi

### III.3 Pencapaian Hasil dari Project MSIB

Selain mendapatkan ilmu yang berguna bagi saya untuk kedepannya, banyak pencapaian yang saya dapatkan selama mengikuti program MSIB di PT.

Impactbyte Teknologi Edukasi, diantaranya adalah:

1. Menyelesaikan *assignment* di *website* Skilvul dengan mendapatkan *Badge Gold* dan sertifikat.
2. Mampu menyelesaikan *project* UI/UX Challenge untuk pembuatan aplikasi *online course*.
3. Mampu menyelesaikan *Final Project* UI/UX Challenge yang diberikan oleh *Challenge Partner* Waste4Change.

4. Mampu memahami proses dari awal sampai akhir dalam menyelesaikan permasalahan dan pembuatan UI/UX Design.
5. Mampu mengimplementasikan *Design Process* dalam menyelesaikan permasalahan dan pembuatan UI/UX.

## **BAB IV Penutup**

### **III.4 Kesimpulan**

Setelah mengikuti program MSIB di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi selama 4 bulan (23 Agustus 2021 – 23 Desember 2021) dan menyelesaikan challenge project pada mitra Waste4Change, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Saya mendapatkan banyak ilmu dan pengalaman baru pada saat menjadi UI/UX Designer.
2. Meningkatnya kemampuan dalam hal *softskill* dan *hardskill*, terutama pada saat berdiskusi untuk menyelesaikan pekerjaan yang diberikan.
3. Hasil *final project* dari *Challenge Partner* Waste4Change mendapatkan skala 6 dari 7 saat dilakukan *Usability Testing* yang menunjukkan bahwa hasil rancangan desain yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

### **III.5 Saran**

Masih banyak hal yang perlu ditingkatkan lagi dari program MSIB ini terutama di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi. Penulis merangkum hal tersebut dalam beberapa uraian saran. Adapun uraian saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Materi tentang UI/UX masih bisa diperjelas lagi untuk memberi pemahaman yang lebih lagi.
2. Pelaksanaan sesi mentoring sebaiknya tidak dilaksanakan pada hari *weekend*.

## Referensi

- [1] Hadi, K. R., Az-Zahra, H. M., & Fanani, L. (2018). Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire. *vol*, 2548, 964X.
- [2] Susanti, E., Fatkhiyah, E., & Efendi, E. (2019). Pengembangan UI/UX pada Aplikasi M-Voting menggunakan Metode Design Thinking.
- [3] Pradana, A. R., & Idris, M. (2021). Implementasi User Experience Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking. *AUTOMATA*, 2(2).
- [4] Farid, Hilmy, (2021, 24 Oktober), UX Case Study: CODEL (Online Learning App), <https://hilmyfarid.medium.com/ux-case-study-codel-online-learning-app-ccd8b1f88b3>
- [5] Farid, Hilmy, (2021, 24 Oktober), UX Case Study: Waste4Change (Waste Management Platform), <https://hilmyfarid.medium.com/ux-case-study-waste4change-d7fec2be8bd6>

**Lampiran A. TOR**

Jakarta, 7 Desember 2021

**No** : 176/GOV/2021  
**Lampiran** : Daftar Peserta, Silabus, Jadwal Kegiatan, dan Challenge Brief  
**Hal** : Surat Keterangan Pengganti ToR Skilvul Virtual Internship: UI/UX Challenge

Kepada Yth.  
Seluruh Kepala Program Studi  
Mitra Skilvul Virtual Internship: UI/UX Challenge

Di tempat

Dengan hormat,  
Terima kasih untuk dukungan yang telah diberikan untuk program **Kampus Merdeka Skilvul Virtual Internship: UI/UX Challenge**. Dalam surat ini kami ingin menginformasikan bahwa mahasiswa dengan data terlampir **sudah diterima** dan sedang mengikuti kegiatan Skilvul Virtual Internship: UI/UX Challenge yang dilaksanakan pada bulan **Agustus - Desember 2021**.

Bersama dengan surat ini, kami juga melampirkan **Silabus, Jadwal Kegiatan, dan Challenge Brief setiap Challenge Partners** dari **Program Skilvul Virtual Internship: UI/UX Challenge** yang akan menjadi landasan dalam pembelajaran peserta.

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

Hormat kami,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Caron Toshiko Monica".

Caron Toshiko Monica  
Head of Programme  
PT Impactbyte Teknologi Edukasi

**Silabus Program Skilvul Virtual Internship: UI/UX Challenge**

Stage	Stage Name	Learning Objective	Lesson
1	INTRO TO UI/UX	Peserta dapat <b>menjelaskan</b> apa itu UI/UX Design, <b>membedakan</b> proses yang dilalui untuk membuat UI/UX Design pada tingkat dasar, <b>menjelaskan</b> kegunaan aplikasi Figma, dan <b>mensimulasikan</b> penggunaan aplikasi Figma	Introduction to UI/UX Design
			Hands-On Figma
2	DESIGN THINKING	Peserta dapat <b>menjelaskan</b> tentang UX Design Process, <b>menjelaskan &amp; membedakan</b> proses pada Design Thinking, dan <b>mensimulasikan</b> tahap Define & Ideate pada Design Thinking	UX Design Process & Design Thinking
			Define & Ideate Process
3	USER EXPERIENCE DESIGN	Peserta dapat <b>menjelaskan</b> tentang Userflow & Wireframe serta dapat <b>mensimulasikan</b> langkah-langkah dalam membuat userflow & wireframe yang sesuai dari hasil Define & Ideate dari proses sebelumnya	Userflow
			Wireframe
4	USER INTERFACE DESIGNING & PROTOTYPING	Peserta dapat <b>menjelaskan</b> tentang dasar-dasar pada UI Design & Design System, <b>menjelaskan</b> tentang dasar-dasar UX Writing, <b>mensimulasikan</b> pembuatan UI Design, <b>mensimulasikan</b> pembuatan prototype UI	Fundamental of UI Design
			Design System
			Mockup UI Design
			UX Writing
			Prototyping UI
5	RESEARCH & USABILITY TESTING	Peserta dapat <b>menjelaskan</b> apa itu User Research dan macam-macam tipe User Research, <b>mensimulasikan</b> praktik wawancara dengan pengguna, <b>menganalisis &amp; mengukur</b> hasil	User Research
			Practice User Research

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

[Lampiran]

#### Challenge Partners Brief: Kitabisa

##### Deskripsi Challenge:

Kitabisa hadir di berbagai platform seperti Android dan iOS termasuk Website. Penyumbang adalah sebutan untuk tipe user kami saat ini. Secara singkat, berikut merupakan cara platform kami bekerja :

1. Pengguna sebagai penggalang dana baik individu, organisasi dan kelompok lainnya dapat melakukan penggalangan di platform Kitabisa
2. Ketika sudah membuat penggalangan, pengguna yang disebut sebagai penyumbang dapat melihat informasi tersebut dan memberikan sumbangan dengan berbagai metode pembayaran
3. Jumlah dana yang terkumpul akan diperbaharui secara real time dan jumlahnya juga bisa dibatasi

Saat ini kami ingin melakukan revamp atau perubahan menyeluruh pada laman About Us atau Tentang Kami di platform website Kitabisa. Tujuannya adalah sebagai berikut :

- Memberikan informasi mengenai model bisnis Kitabisa dan kebijakan biaya layanan 5% untuk penggunaan platform
- Kami ingin menunjukkan kredibilitas perusahaan dengan memberikan informasi dan laporan mengenai audit keuangan

Oleh karena itu, kami membutuhkan sebuah desain tampilan website untuk laman About Us sehingga bisa meningkatkan kepercayaan pengguna terhadap platform kami. Untuk memudahkan kamu, berikut kami juga lampirkan dokumen yang dibutuhkan untuk pembuatan About Us Kitabisa .

##### Profil Pengguna

Gender : Pria atau Wanita  
 Umur : 25 - 35 tahun  
 Profesi : Tidak spesifik

User persona lainnya dapat dilihat pada Dokumen Pendukung

##### Tugas Proyek

Buatlah sebuah desain tampilan website berupa Halaman About Us untuk Kitabisa dengan 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 yang biasa kamu gunakan. Kamu juga diperbolehkan untuk mengeksplorasi fitur lainnya yang berkaitan dengan laman About Us tersebut.

##### Output yang Diharapkan

- Desain high fidelity dan prototype yang bisa diklik
- Menggambarkan proses desain serta metodenya

- Menggunakan resource free license untuk font, icon vektor dan aset lainnya
- File Figma (.fig) untuk preview desain yang dibuat

## Lampiran B. Log Activity

*Pada Bagian ini berisi log activity dengan format sebagai berikut*

Minggu/Tgl	Kegiatan	Hasil
Minggu 1 / (23 – 27 Agustus 2021)	Pada minggu ini, kegiatan saya adalah belajar self learning tentang Introduction UI/UX dan pengenalan Figma. Kemudian saya mengikuti 2 kegiatan, yaitu Onboarding Day dan Ama Session With Mentors	Megetahui pengetahuan dasar seputar UI/UX dan pengenalan Figma, serta dapat menjiplak UI Design.
Minggu 2 / (30 Agustus – 3 September 2021)	Pada minggu ini, kegiatan saya adalah belajar mandiri dan mengerjakan latihan Lesson 3 dan 4. Lesson 3 mempelajari tentang UX Design Process dan Lesson 4 mempelajari tentang Define & Ideate Process.	Memahami tahap Define & Ideate serta berhasil melakukan brainstorming pada tahap Define & Ideate untuk aplikasi online course.
Minggu 3 / (6 – 10 September 2021)	Pada minggu ke 3, kegiatan saya adalah mempelajari User Flow & Wireframe serta mengerjakan latihan-latihannya. Kemudian seperti biasa, pada hari sabtu jam 14:00 WIB mengikuti kegiatan mentoring serta praktek membuat userflow dan wireframe.	Dapat membuat User Flow dan Wireframe sesuai dengan hasil pada tahap Define & Ideate.
Minggu 4 / (13 – 17 September 2021)	Pada minggu ini, kegiatan saya adalah mempelajari lesson Fundamental of UI Design dan Desain System. Pada lesson Fundamental of UI Design saya mendalami Intro User Interface, Typography, Spacing, Coloring, UX Law dan Responsive Design. Pada materi tersebut, untuk membuat sebuah	Memahami tentang Design System dan berhasil membuat UI Styleguide Atom pada aplikasi figma.

	<p>UI harus berdasarkan aturan-aturan yang sesuai. Ada beberapa UX Law yang dibahas, Law of Proximity adalah objek atau komponen sejenis harus dikelompokkan bersamaan, Law of Common Region yaitu objek atau komponen sejenis harus dikelompokkan dengan pemisah yang jelas, Fitts's law yaitu hukum yang menyatakan berapa lama waktu yang diperlukan untuk mencapai target, Miller's Law yaitu hukum yang menyatakan bahwa manusia hanya bisa mengingat 5-7 item pada short term memory. Pada materi Responsive Design, UI desain akan lebih baik jika dapat diimplementasikan di semua ukuran device.</p> <p>Selanjutnya pada desain sistem saya mempelajari bagaimana cara membuat desain sistem untuk dipakai kedalam pembuatan produk UI. Arti sistem mempunyai maksud bahwa setiap desain memiliki aturan ketika komponen tersebut digunakan. Contohnya seperti button, warna atau tulisan memiliki aturan tersendiri. Kemudian pada hari sabtu, saya mengikuti live mentoring dan mengerjakan tugas membuat desain sistem.</p>	
--	---	--

<p>Minggu 5 / (20 – 24 September 2021)</p>	<p>Pada pembahasan Praktik Membuat UI dan UX Writting, saya dapat mengetahui cara membuat UI dan UX Writting. di Praktik Membuat UI saya membuat UI pada halaman login, home dan detail kelas berdasarkan wireframe yang telah dibuat sebelumnya. Untuk memudahkan dalam pembuatan UI, kita dapat mengakses komponen dengan shortcut keyboard Shift+I. Fitur Rules digunakan untuk memudahkan dalam merapikan susunan komponen UI. Kita juga dapat menggunakan plugins Unsplash untuk mencari referensi gambar yang dapat digunakan agar tampilan UI yang lebih menarik.</p> <p>Dari pembahasan Pengenalan UX Writing, saya dapat mengetahui seputar introduction UX Writing beserta contoh-contohnya. UX Writing dianalogikan seperti mendesain dengan kata-kata, yaitu lebih mendekati bahasa kepada user seperti state error ataupun normal. Copy writing berperan penting dalam UI/UX karena dapat menyampaikan pesan. Tugas seorang UX Writer adalah untuk mempermudah user dalam mencapai tujuan dengan lebih efisien. Pada pembelajaran ini, saya mendapatkan beberapa pelajaran baru</p>	<p>Dapat mempraktikkan untuk membuat UI Design dan UX Writting.</p>
--	--	---

	seputar Praktik Membuat UI dan UX Writting.	
Minggu 6 / (27 September – 1 Oktober 2021)	<p>Pada minggu ini saya mempelajari materi Prototyping dan User Research. Prototyping adalah skema rancangan sistem atau produk yang membentuk model dan standar ukuran yang akan dibuat. Dalam pembelajaran minggu ini saya merasa mendapat pengetahuan baru tentang prototyping. Terdapat 3 tipe prototype yaitu paper prototyping, Digital Prototyping dan Native Prototyping. Tools yang nanti akan digunakan dalam praktik membuat prototyping adalah figma.</p> <p>User Research adalah suatu proses yang dilakukan untuk memahami perilaku, kebutuhan dan motif user dari tujuan tertentu. Manfaat dari user research adalah untuk memberikan informasi sekaligus mengklarifikasi dari sisi usability (kegunaan) produk yang akan dibuat dari sudut pandang real-user. Terdapat 2 jenis riset, yaitu Quantitative dan Qualitative. Kualitatif Riset adalah riset yang berbasis jawaban verbal dari pemahaman user akan suatu hal dan Kuantitatif riset adalah riset yang berbasis angka atau grafik statistik biasa</p>	Dapat memahami apa itu prototyping serta User Research.

	<p>digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan.</p> <p>Selain itu saya juga mempelajari tentang Usability Metric. Usability Metric merupakan satuan ukuran tingkat kegunaan yang dinilai dari beberapa aspek, seperti efektivitas, efisiensi, kemudahan, kepuasan, dan lain-lain yang kemudian dapat menggambarkan tingkat keberhasilan dari solusi desain.</p> <p>Macam-macam Usability Metrics : System Usability Scale, Single Ease Question, Completion &amp; Duration Metric</p> <p>Persiapan Usability Testing adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tentukan objektif &amp; target user</li> <li>- Buat daftar pertanyaan &amp; skenario testing</li> <li>- Tentukkan UX Metric yang digunakan</li> <li>- Siapkan ruang khusus untuk user</li> <li>- Siapkan tools yang akan digunakan</li> </ul>	
Minggu 7 / (4 – 8 Oktober 2021)	<p>Pada minggu ini saya mempelajari lesson User Research dan UX Case Study. Saya mempelajari bagaimana cara mentesting produk yang dibuat, lalu mereseach sesuai Stimulus Research yang dirancang. Untuk melakukan user research disarankan</p>	<p>Dapat mengetahui bagaimana cara mentesting produk yang dibuat berdasarkan stimulus user research.</p>

	<p>harus menghindari leading pertanyaan seperti jawaban ya atau tidak.</p> <p>Kemudian saya belajar tentang UX Case Studi, UX Case Studi merupakan sebuah artikel/journal tentang pekerjaan UI/UX yang menjadi salah satu portofolio utama dari seorang UI/UX Designer. Bentuk UX Case studi bisa berupa artikel/jurnal maupun slideshow. Terdapat beberapa komponen pada UX Case studi yaitu intro, Design Process dan Kesimpulan .Informasi yang perlu ada dalam UX Case Study adalah Permasalahan yang dihadapi, Brief singkat tentang product, Penjelasan Design Process yang dilakukan, Info berupa data/fakta, dan iterasi yang bersifat opsional. Praktik penulisan pada UX Case Studi menggunakan medium sebagai platform sharing artikel dalam dunia profesional dan usernya berasal dari seluruh dunia. Penulisan UX Case Studi mulai dari Latar Belakang, Objektif, Peran dalam Tim, Design Process, Kesimpulan, dan rekomendasi selanjutnya.</p> <p>Selanjutnya dilanjutkan dengan sesi mentoring dari 2 lesson ini pada hari sabtu. Sesi mentoring ini membahas 2</p>	
--	--	--

	lesson yang dipelajari dan mengerjakan tugas yang telah diberikan.	
Minggu 8 / (11 – 15 Oktober 2021)	<p>Pada minggu ini saya mempelajari lesson Getting Job in UI/UX Design dan UI/UX Design in The Daily Basis. Hal yang pertama dilakukan pada saat apply job adalah mengupdate CV, menyusun Portofolio dan mencari Lamaran Pekerjaan. CV yang baik adalah CV yang mudah dibaca simple dan tidak berukuran lebih dari 2 MB. Media yang digunakan untuk membuat UX Portfolio bisa menggunakan website atau berbasis text seperti notion atau pdf. Jumlah UX case study yang perlu dicantumkan pada UX portfolio sekitar 3-5 UX case study yang merefleksikan pengalaman &amp; skill kita.</p> <p>Tips untuk persiapan interview yang pertama adalah menyimpan invitation dalam kalender, selanjutnya mencari tahu tentang perusahaan yang dilamar, kemudian mencari tahu tentang interviewer yang akan menginterview kita. Dengan hal tersebut kita bisa tahu background mereka dia dan dapat mempersiapkan argumen ketika interview. Kemudian terdapat beberapa posisi dalam dunia kerja UI/UX, antara lain adalah UX Lead, UI/UX Designer,</p>	Berhasil mempelajari banyak hal untuk mempersiapkan dunia kerja bidang UI/UX. Selain itu saya juga dapat mengetahui apa saja yang perlu dilakukan agar menjadi UI/UX Designer.

	<p>UX Designer, UX Writer, UX Researcher, UI Designer, UX Illustrator. Selanjutnya pada hari sabtu, dilanjutkan dengan mentoring session dan membahas materi yang telah dipelajari.</p>	
<p>Minggu 9 / (18 – 22 Oktober 2021)</p>	<p>Pada minggu ini kegiatan saya adalah menginterview responden untuk usability testing serta membuat UX Case Study. Hal yang pertama dilakukan adalah mencari responden untuk melakukan Usability Testing serta eksplorasi tentang materinya dan menyiapkan beberapa hal yang diperlukan dalam untuk melakukan usability testingnya. Tujuannya agar pada saat interview dan usability testing dapat berjalan dengan lancar. Setelah semua siap, saya melakukan usability testing dengan seorang responden. Kemudian saya merapihkan hasil dari jawaban responden kedalam record data di spreadsheet yang nantinya akan digunakan untuk membuat UX Case Study. Selanjutnya saya mendaftar akun di medium serta eksplorasi tentang artikel seputar UX Case Study yang nantinya akan dijadikan referensi untuk membuat UX Case Study pada studi kasus yang telah dibuat. Kemudian saya mulai membuat atau menulis artikel UX</p>	<p>Berhasil melakukan User Research terhadap 1 responden dan kemudian membuat UX Case Study mengenai aplikasi online course yang telah dibuat di website Medium.</p>

	<p>Case Study di medium berdasarkan hasil yang telah saya kerjakan selama beberapa minggu kemarin.</p> <p>Kemudian pada hari sabtu saya mengikuti weekly mentoring dari jam 1 siang hingga jam 5 sore. Membahas UX Case Study yang telah dibuat dan menjelaskan hasil dari usability testing yang telah dilakukan kepada mentor.</p>	
Minggu 10 / (25 – 29 Oktober 2021)	<p>Kegiatan saya di minggu ini adalah mulai mengerjakan project challenge partner dari Skilvul yaitu project Waste4change. Dimulai dari menyusun timeline bersama anggota tim lainnya, tujuannya agar pengerjaan project terstruktur dan lancar. Target minggu ini adalah menyelesaikan tahapan empathize, define, dan ideate. Kemudian mencoba dan mengeksplorasi website demo dari Waste4Change untuk mengetahui flow website tersebut. Tujuannya agar dapat menyelesaikan beberapa tahapan dari empathize.</p> <p>Setelah itu kami mencari masalah atau kesulitan yang terdapat pada website Waste4Change. Setiap anggota masing mencari permasalahan atau kesulitan yang didapat, lalu kita sinkronkan</p>	Berhasil mempraktikkan tahap Define & Ideate dalam pengerjaan final project dari Challenge Partner Waste4Change.

	<p>jawabannya dengan anggota yang lain. melakukan research dengan metode Secondary Research. Secondary Research (disebut juga Desk Research) adalah metode riset yang dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis data dari informasi yang ditemukan, seperti data analitik dari artikel, melakukan analisis kompetitor, mencari referensi jurnal, dan lain-lain.</p> <p>Lalu pada hari sabtu, saya bersama tim mengikuti mentoring mingguan membahas Challenge Project dengan mentor. Mulai membuat List Pain Point hingga menyelesaikan crazy 8 hingga tahap empathize, define dan ideate selesai.</p>	
Minggu 11 / (1 – 5 November 2021)	<p>Kegiatan saya pada minggu ini adalah membuat User Flow, Wireframe dan UI Styleguide - Atom bersama anggota tim saya. Yang pertama dilakukan adalah menentukan timeline pekerjaan yang akan dilakukan. Kemudian saya dan rekan tim berdiskusi untuk merancang userflow dan wireframe dari challenge partner Waste4Change sesuai dengan hasil Define &amp; Ideate yang telah dilakukan. Saya bersama tim membuat wireframe versi mobile dan desktop dan kembali mengeksplora website</p>	<p>Berhasil membuat User Flow, Wireframe, dan UI Styleguide untuk project dari Challenge Partner Waste4Change.</p>

	<p>Waste4Change untuk memahami lebih dalam permasalahan yang ada dalam website tersebut.</p> <p>Setelah pembuatan userflow dan wireframe telah selesai, selanjutnya adalah membuat UI Styleguide - Atom. Pembuatan UI Styleguide - Atom berdasarkan website Waste4Change yang sudah ada. Pencarian UI Styleguide mulai dari inspect element pada websitenya dan mengkonversikannya menjadi UI Style Guide yang nantinya akan digunakan pada saat tahap desain.</p> <p>Lalu pada hari sabtu pagi jam 8, saya bersama tim mengikuti mentoring mingguan membahas Challenge Project dengan mentor. Mulai membahas Userflow dan wireframe hingga UI Style Guide hingga semuanya selesai.</p>	
Minggu 12 / (8 – 12 November 2021)	Kegiatan saya pada minggu ini yang pertama adalah berdiskusi bersamaa tim untuk menentukan timeline pekerjaan dari challange patner Waste4Change agar pekerjaan dapat terselesaikan dengan baik dan benar. Yang dikerjakan pada minggu ini adalah membuat UI Design & UI Styleguide - Molecule	Berhasil membuat UI Design dan UI Styleguide - Molecule hingga 50% dari User Flow yang telah dibuat

	<p>hingga 50% dari User Flow yang telah dibuat.</p> <p>Kami berencana untuk membuat UI Design Desktop dan UI Design Mobile yang responsive. Kami mulai membuat UI Style Guide Molecule yang akan dipakai pada proses membuat UI Design. Setelah UI Style Guide Molecule selesai, kami membuat UI Design dari Mobile mulai dari mendesain Landing Page Recycle With Us, Landing Page Send Your Waste, Detail Program, Setor Sampah, Profile, Point, hingga Histori Setoran Sampah.</p> <p>Selain itu kami juga berdiskusi untuk mengembangkan fitur tracking sampah yang belum ada pada Waste4Change sekarang. Kemudian kami juga mengembangkan beberapa fitur yang belum ada pada website Waste4Change untuk mendapat perhatian user agar lebih tertarik untuk mengirimkan sampahnya. Kemudian pada Hari Sabtu, saya seperti biasa mengikuti sesi mentoring mingguan, pada sesi itu kami membahas desain tampilan yang telah dibuat.</p>	
Minggu 13 / (15 – 19	Kegiatan saya pada minggu ini seperti biasa yaitu yang pertama adalah	Berhasil membuat membuat UI Design,

November 2021)	<p>berdiskusi bersama tim untuk menentukan timeline pekerjaan dari challenge patner Waste4Change agar pekerjaan dapat terselesaikan dengan baik dan benar. Kemudian yang dikerjakan pada minggu ini adalah membuat UI Design, Prototyping &amp; Stimulus User Research.</p> <p>Kami mulai membuat UI Design sesuai yang telah didiskusikan. Saya ditugaskan untuk membuat UI dengan Flow mengirim sampah tanpa login. Dengan flow ini, user bisa mengirim sampah tanpa login sehingga bisa memudahkan user dalam proses mengirim sampah. Selain itu kami membuat Stimulus User Research untuk digunakan pada saat testing nanti.</p> <p>Hasil pada minggu ini adalah kami dapat membuat UI Design dengan flow user login, user tanpa login, dan fitur tracking sampah. Total UI Design yang kami buat adalah 23 UI yang mana mencakup semua flow yang kami buat sebelumnya. Kemudian pada hari sabtu saya seperti biasa mengikuti sesi mentoring mingguan, pada sesi itu kami membahas UI Design yang telah dibuat.</p>	Prototyping & Stimulus User Research proyek akhir.
----------------	---	--

<p>Minggu 14 / (22 – 26 November 2021)</p>	<p>Pada minggu ini saya bersama anggota kelompok melakukan user research dan saya juga membuat UX case study pada website medium. Saya bersama anggota kelompok melakukan user research kepada 1 responden dan mewawancarainya melalui zoom serta memberikan pertanyaan mengenai berdonasi dan rancangan aplikasi berupa prototype kepada user. Semua pertanyaan yang ditanyakan berdasarkan dokumen stimulus user research yang telah kami buat pada minggu sebelumnya. Di dalam user research ini saya juga menanyakan mengenai tingkat kemudahan rancangan aplikasi yang sudah kami buat dengan Usability Testing yaitu metode Single Ease Question (SEQ). Setelah selesai melakukan user research saya bersama anggota kelompok melakukan iterasi desain berdasarkan hasil user research terhadap responden kemudian saya membuat UX case study pada website medium. UX case study yang saya buat ini terdiri dari beberapa bagian yaitu latar belakang, task challenge, peran dalam tim, design process, kesimpulan, dan yang terakhir penutup. Kesan saya terhadap kegiatan minggu ini cukup baik.</p>	<p>Berhasil melakukan user research terhadap satu orang responden dan melakukan iterasi design berdasarkan hasil feedback yang diberikan dari User Research.</p>
--	--	--

<p>Minggu 15 / (29 November – 3 Desember 2021)</p>	<p>Kegiatan saya pada minggu ini seperti biasa yaitu yang pertama adalah berdiskusi bersama tim untuk menentukan timeline pekerjaan dari challenge partner Waste4Change agar pekerjaan dapat terselesaikan dengan baik dan benar. Kemudian yang akan dikerjakan pada minggu ini adalah membuat Slide Deck yang akan dipresentasikan kepada Challenge Partner.</p> <p>Kegiatan saya yang pertama yaitu melakukan iterasi atau perbaikan pada UX Case Studi yang telah saya buat pada website medium. Hal tersebut dilakukan karena ada beberapa penulisan yang salah seperti typo dan kalimat yang kurang baik atau benar. Kemudian pada hari rabu, saya juga mengikuti kegiatan Pitching Workshop yang diadakan oleh Skilvul. Kegiatan ini bertujuan agar dapat membuat pitch deck yang baik dan melakukan presentasi yang menarik.</p> <p>Setelah selesai mengikuti workshop, selanjutnya saya membuat Pitch Deck atau Slide Deck bersama tim saya. Kami membuatnya berdasarkan materi dari hasil workshop Pitch Deck yang telah</p>	<p>Berhasil membuat Slide Deck yang akan digunakan untuk presentasi.</p>
--	---	--

	<p>diselenggarakan. Setelah selesai membuat Slide Deck, kami langsung membuat video recording untuk menyelesaikan tugas workshop pitching. Kemudian pada hari sabtu, seperti biasa saya mengikuti kegiatan mentoring yang diadakan jam 9 pagi hingga jam 1 siang. Mentoring minggu ini membahas Slide Deck yang telah dibuat.</p>	
<p>Minggu 16 / (6 – 10 Desember 2021)</p>	<p>Kegiatan saya pada minggu ini seperti biasa yaitu yang pertama adalah berdiskusi bersama tim untuk menentukan timeline pekerjaan dari challenge partner Waste4Change agar pekerjaan dapat terselesaikan dengan baik dan benar. Kemudian yang akan dikerjakan pada minggu ini adalah membuat Video Pitch Recording yang akan dipresentasikan kepada Challenge Partner.</p> <p>Kegiatan saya yang pertama yaitu melakukan iterasi atau perbaikan pada Slide Deck yang telah kami buat pada google slide. Hal tersebut dilakukan karena ada beberapa penambahan dari sesi mentoring minggu sebelumnya, seperti penambahan Prototype dan User Journey. Kemudian selanjutnya saya mereview kembali slide pitching presentasi kami untuk mematangkan</p>	<p>Berhasil membuat record video presentasi final project dari Challenge Partner Waste4Change melalui media Zoom Meeting.</p>

	<p>lagi slide presentasinya. Hasil review slide pitching menghasilkan beberapa perbaikan deskripsi pada beberapa slidanya. Setelah semuanya selesai, selanjutnya saya merecord video presentasi slide deck yang menjadi tugas pada minggu ini. Kami melakukan record video menggunakan google meet. Kemudian pada hari sabtu, seperti biasa saya mengikuti kegiatan mentoring yang diadakan jam 9 pagi hingga jam 1 siang. Mentoring minggu ini membahas review materi.</p>	
<p>Minggu 17 / (13 – 17 Desember 2021)</p>	<p>Kegiatan saya pada minggu ini seperti biasa yaitu yang pertama adalah berdiskusi bersama tim untuk menentukan timeline pekerjaan dari challenge patner Waste4Change agar pekerjaan dapat terselesaikan dengan baik dan benar. Kemudian yang akan dikerjakan pada minggu ini adalah submit semua tugas di classroom serta mengunggah final project dari magang ini. Pada hari senin saya mendapatkan banyak arahan mulai dari submit semua tugas di classroom, submit final mengunggah project final, dan penulisan laporan akhir. Setelah itu saya dan tim juga berdiskusi menentukan tanggal untuk sesi final review bersama mentor. Pada esok harinya, saya</p>	<p>Mendapatkan pengalaman dari sesi mentoring terakhir dengan mentor.</p>

melakukan peninjauan akhir untuk project waste4change sebelum submit dan menyelesaikan projectnya. Saya juga berdiskusi bersama tim untuk penyusunan laporan akhir magang kampus merdeka karena banyak hal yang belum saya pahami.

Kemudian pada hari rabu, saya melakukan submit pengerjaan final project di website skilvul. Sebelum submit, saya membaca dan mengikuti instruksi mengenai panduan Submit Challenge yang diberikan. Kemudian saya menginput link project, nama project, deskripsi project, serta membuat cover dengan ketentuan yang diberikan. kemudian saya menginstruksikan teman-teman sekelompok saya untuk segera submit maksimal hari ini. Setelah itu saya mencari referensi artikel di LinkedIn dan Medium karena saya ingin membuat artikel tentang pengalaman saya mengikuti Skilvul Virtual Internship – Kampus Merdeka di media sosial saya. Selanjutnya saya mengikuti sesi DTS UIX 29 - Final Review yang diadakan oleh mentor pada tiap kelompok. Kelompok kami mengambil jam 20:30 untuk sesi mentoring ini.

	<p>Pada sesi ini, kami membahas nilai yang diperoleh oleh setiap anggota kelompok serta melakukan review nilai nilai yang telah didapat.</p>	
--	--	--

### **Lampiran C. Dokumen Teknik**

Berikut saya lampirkan link dokumen Teknik ari pihak Organisasi Mitra:

[https://docs.google.com/presentation/d/1plizzGZRYDqhF7oCM3A-4SXzt0CryEFmI0v9CU2Mz4Y/edit#slide=id.g103dd1521f9\\_15\\_0](https://docs.google.com/presentation/d/1plizzGZRYDqhF7oCM3A-4SXzt0CryEFmI0v9CU2Mz4Y/edit#slide=id.g103dd1521f9_15_0)

Hasil Prototype Aplikasi:

<https://www.figma.com/proto/KG2DFmZgaAvJxaViFHn3Sf/Design-File---Waste4Change?node-id=337%3A1490&scaling=scale-down&page-id=11%3A3&starting-point-node-id=337%3A1490&show-proto-sidebar=1>