

## KEGIATAN DESIGN UI/UX APLIKASI E-DUKASI PADA SKILVUL VIRTUAL INTERSHIP: UI/UX CHALLENGE DI PT IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI

K.V. Sedana<sup>1</sup>, L.A.A.R. Putri<sup>2</sup>, dan I.G.S. Astawa<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Magang Bersertifikat adalah salah satu program Kampus Merdeka yang merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja. Salah satu perusahaan yang menjadi mitra magang di program Kampus Merdeka adalah PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul). Skilvul adalah sebuah platform pendidikan teknologi yang menyediakan konten pelajaran digital skills dengan metode “*blended-learning*” dalam bentuk *online* maupun *offline*. Perusahaan ini menyediakan beberapa program magang yang bisa diikuti oleh mahasiswa, salah satunya adalah Skilvul *Virtual Internship: UI/UX Challenge*. Skilvul *Virtual Internship: UI/UX Challenge* merupakan program magang selama kurang lebih 4 bulan bagi mahasiswa untuk memberikan pengalaman magang virtual melalui *UI/UX Challenge* dari perusahaan *partner*. Dalam kegiatan ini diberikan dua topik permasalahan, salah satunya adalah perombakan total sebuah platform edukasi milik perusahaan X karena mengalami penurunan revenue sejak 1 tahun yang lalu. Oleh karena itu penulis membuat sebuah desain UI/UX aplikasi E-Dukasi sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

**Kata kunci :** MBKM, Magang Bersertifikat, UI/UX, Kampus Merdeka, PT Impactbyte Teknologi Edukasi

### ABSTRACT

Magang Bersertifikat is one of the programs Kampus Merdeka which is part of the policy of the Merdeka Belajar by the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology of the Republic of Indonesia that provide the opportunity for students to hone the skills of appropriate talents and interests with a direct plunge into the world of work. One of the companies that become partners internship program Kampus Merdeka is PT. Impactbyte Educational Technology (Skilvul). Skilvul is an educational platform technology that provides the content of the lesson digital skills with the method of “*blended-learning*” in the form of online and offline. The company offers several internship programs can be attended by students, one of them is Skilvul *Virtual Internship: UI/UX Challenge*. Skilvul *Virtual Internship: UI/UX Challenge* is an internship program for 4 months for students to provide internship experience virtual through *UI/UX Challenge* of partner companies. In this activity, two problem topics were given, one of which was a complete overhaul of company X educational platform due to the decline in revenue from 1 year ago. Therefore, the author makes a UI/UX design of the E-Dukasi application as a solution to these problems.

**Kata kunci :** MBKM, Magang Bersertifikat, UI/UX, Kampus Merdeka, PT Impactbyte Teknologi Edukasi

---

<sup>1</sup> Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jimbaran, Bali, 80361, Email: vinckysedana@gmail.com

<sup>2</sup> Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jimbaran, Bali, 80361, Email: rahningputri@cs.unud.ac.id

<sup>3</sup> Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jimbaran, Bali, 80361, Email: santi.astawa@cs.unud.ac.id

## **1. PENDAHULUAN**

Magang Bersertifikat adalah salah satu program Kampus Merdeka yang merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa/i untuk mengasah kemampuan sesuai bakat dan minat dengan terjun langsung ke dunia kerja. Melalui program ini, mahasiswa/i mendapatkan pengalaman kerja di industri atau dunia profesi nyata selama kurang lebih 1 semester. Mahasiswa bisa mendapatkan *hard skill* ataupun *soft skill* melalui praktik kerja lapangan secara langsung di tempat kerja mitra magang, sehingga mampu menyiapkan mahasiswa/i untuk berkarir di masa mendatang.

Salah satu perusahaan yang menjadi mitra magang di program Kampus Merdeka adalah PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul). Skilvul adalah sebuah platform pendidikan teknologi yang menyediakan konten pelajaran digital skills dengan metode “*blended-learning*” dalam bentuk online maupun offline. Perusahaan ini menyediakan beberapa program magang yang bisa diikuti oleh mahasiswa, salah satunya adalah Skilvul *Virtual Internship: UI/UX Challenge*. Skilvul juga merangkul beberapa perusahaan, startup, dan organisasi sosial terkemuka yang berasal dari berbagai jenis industri sebagai *Challenge Partners* yang akan menjadi *final project* dari semua peserta. Skilvul *Virtual Internship: UI/UX Challenge* merupakan program magang selama kurang lebih 4 bulan bagi mahasiswa untuk memberikan pengalaman magang virtual melalui *UI/UX Challenge* dari perusahaan *partner*.

Dalam kegiatan magang bersertifikat di PT Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) diberikan dua topik permasalahan, salah satunya adalah perombakan total sebuah platform edukasi milik perusahaan X. Perusahaan X ingin merombak total platform edukasinya karena mengalami penurunan *revenue* sejak 1 tahun yang lalu dengan tujuan agar platformnya menjadi lebih *user friendly* dengan tampilan yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar ketika menggunakan platformnya. Oleh karena itu penulis membuat sebuah desain UI/UX aplikasi E-Dukasi sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

### **2.1. Pelaksanaan Kegiatan**

Program Magang Bersertifikat Skilvul *Virtual Internship: UI/UX Challenge* terdiri atas pembelajaran individu dan proyek akhir yang dilakukan dalam bentuk tim. Adapun pembelajaran individu menggunakan pembelajaran model campuran (*blended - learning model*) yang merupakan kombinasi dari belajar mandiri (*self - learning*), belajar kelompok (*peer - learning*) dan *mentor - led learning*. Proses belajar mandiri dilakukan selama 8 minggu dari 28 Agustus sampai 16 Oktober 2021. Setelah menjalani rangkaian pembelajaran mandiri, setiap peserta akan mengerjakan proyek akhir dari mitra *Challenge Partners* Skilvul yang telah dipilih pada awal program. Pengerjaan proyek akhir berlangsung selama 8 minggu juga dari 18 Oktober sampai 10 Desember 2021. Sesi terakhir adalah *demo day* yaitu melakukan pitching kepada pihak mitra untuk dapat dinilai dan dipilih satu solusi desain terbaik.

### **2.2. Aplikasi yang Digunakan**

Seluruh kegiatan dari program ini dilakukan secara daring dengan menggunakan beberapa aplikasi sebagai sarannya. Sarana komunikasi utama antar peserta, mentor, dan penyelenggara menggunakan Discord. Sarana pembelajaran sepenuhnya menggunakan website Skilvul. Google Classroom digunakan sebagai sarana pengumpulan tugas-tugas yang diberikan. Sesi mentoring setiap minggunya menggunakan aplikasi Zoom Meeting, sedangkan untuk pengerjaan project UI/UX

menggunakan aplikasi Figma dan untuk pengerjaan project UX *case study* menggunakan platform Medium.

### 2.3. Proses Perancangan

Pembuatan desain UI/UX aplikasi E-Dukasi menggunakan metode pendekatan *design thinking*. *Design thinking* merupakan metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh informasi (Sari et al., 2020). *Design thinking* digunakan untuk mencari solusi yang paling efektif dan efisien untuk memecahkan suatu masalah yang kompleks. Terdapat 5 tahapan dalam design thinking.

#### a. Empathize

Dalam tahap *empathize*, penulis melakukan wawancara dengan calon pengguna dan melakukan observasi terhadap perusahaan-perusahaan serupa untuk menemukan masalah-masalah yang dialami oleh pengguna dalam menggunakan aplikasi pembelajaran *online*.

#### b. Define

Dalam tahap *define*, penulis berdiskusi dan berkolaborasi dengan anggota tim untuk mendefinisikan masalah yang dialami oleh pengguna sehingga dapat menemukan masalah yang paling utama yang dialami oleh pengguna. Masalah-masalah tersebut dianalisa dan dikelompokkan sehingga mendapatkan sebuah solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Solusi yang didapatkan oleh penulis adalah membuat platform pembelajaran online yang *user friendly* dengan video pembelajaran dan materi bacaan serta dapat memotivasi *user* untuk belajar.

#### c. Ideate

Dalam tahap *ideate*, penulis melakukan *brainstorming* dari solusi yang telah didapatkan untuk mendapatkan ide-ide yang sesuai dengan solusi tersebut sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh pengguna.

#### d. Prototype

Dalam tahap *prototype*, Ide-ide yang telah dikumpulkan kemudian diimplementasikan dalam bentuk *prototype* atau rancangan produk. Hal pertama yang dibuat penulis adalah wireframe. Wireframe merupakan kerangka dasar atau blueprint dari suatu halaman aplikasi yang akan dibangun oleh pengembang aplikasi (Andrian et al., 2020). Dalam proses pengembangan desain antar muka (*interface*) penggunaan wireframe agar lebih membuat tambahan inspirasi perancangan bagi desainer dalam proses kreatif, pembuatan mockups, interaktif prototype dan desain akhir sebuah perancangan (Aziz, 2017). Penulis kemudian membuat desain UI pengguna dengan mengacu pada tampilan wireframe yang telah dibuat sebelumnya. Setelah semua halaman yang dibutuhkan selesai dibuat, penulis melanjutkan untuk menghubungkan satu halaman dengan halaman lainnya, sehingga terbentuk *prototype* atau rancangan awal dari aplikasi tersebut.

#### e. Test

Dalam tahap *test*, penulis melakukan wawancara *online* dan *usability testing* menggunakan metode *system usability scale* (SUS) dengan responden yang memenuhi kriteria guna mendapatkan *feedback* dan masukkan untuk *prototype* tersebut.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melewati tahapan *Emphatize (research problem)*, *define* (mendefinisikan masalah dan mencari solusi dari permasalahan tersebut) dan *ideate (brainstorming)* untuk mencari ide solusi), kemudian dilakukan *prototyping* pada tahap *prototype*. Berikut merupakan hasil desain yang telah dibuat, diawali dengan *splash screen* ketika baru membuka aplikasinya, dan ketika *user* mengklik **Mulai** *user* akan diarahkan ke halaman *login*. Halaman *splash screen* dapat dilihat pada gambar 3.1.

Pada halaman *login*, *user* bisa login menggunakan akun yang telah didaftarkan, *user* juga dapat melakukan login dengan menggunakan akun google, dan jika *user* belum mempunyai akun dapat melakukan registrasi dengan mengklik **Daftar di sini** yang akan mengarahkan *user* ke halaman registrasi. Halaman *login* dapat dilihat pada gambar 3.1.

Pada halaman registrasi, *user* bisa mendaftarkan diri dengan mengisi formulir yang disediakan dengan benar. Pada halaman registrasi juga terdapat verifikasi akun untuk lebih meningkatkan keamanan *user*. Jika akun telah berhasil dibuat, *user* dapat kembali ke halaman login dengan mengklik **Kembali ke halaman login**. Halaman registrasi dapat dilihat pada gambar 3.2.

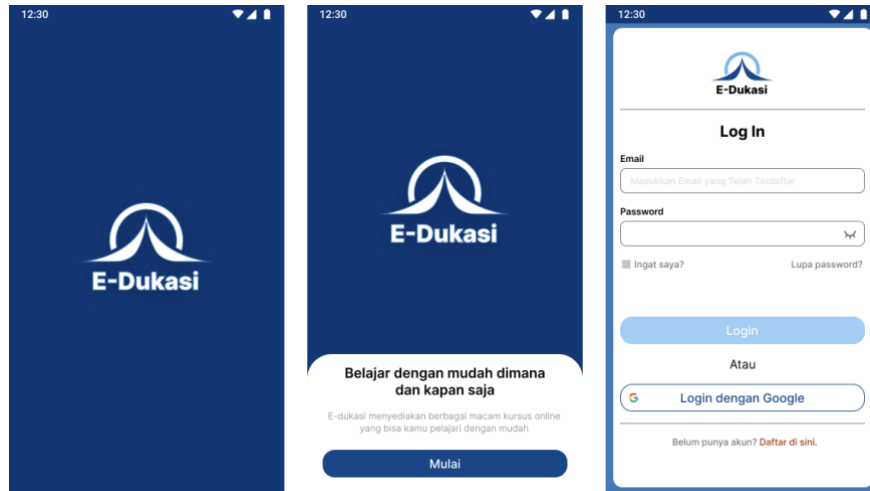
Pada halaman home terdapat tampilan utama dari aplikasi E-Dukasi. Pada halaman ini terdapat fitur utama dari aplikasi ini yaitu kursus, *leaderboard* dan profile. Selain itu juga ada fitur pendukung lainnya seperti notifikasi. Halaman *home* dapat dilihat pada gambar 3.3.

Pada halaman kursus terdapat kursus-kursus yang disediakan oleh aplikasi E-Dukasi ini. Ketika *user* mengklik salah satu kursus, *user* akan diarahkan ke halaman detail kursus dari kursus tersebut. Pada halaman detail kursus terdapat deskripsi, silabus, paket belajar, jumlah modul, rating, dan poin yang bisa didapatkan jika menyelesaikan kursus tersebut. Jika *user* ingin membeli kursus tersebut *user* dapat mengklik **Beli** untuk melanjutkan ke halaman transaksi. Halaman kursus dapat dilihat pada gambar 3.4.

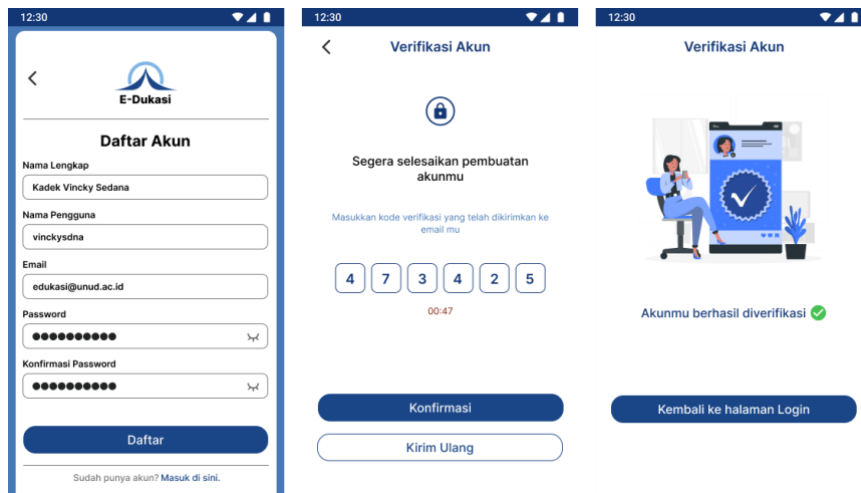
Pada halaman transaksi *user* dapat melakukan pembelian kursus yang diinginkan. Jika *user* mempunyai voucher *user* dapat menggunakannya. *User* juga dapat memilih metode pembayaran yang tersedia dan jika sudah *user* dapat menyelesaikan proses transaksi. Halaman transaksi dapat dilihat pada gambar 3.5.

Pada halaman pembelajaran terdapat video dan juga materi bacaan. Jika *user* merasa sudah cukup paham dengan materinya, *user* dapat mengecek pemahamannya dengan mengerjakan kuis yang disediakan. Kuis ini juga nantinya akan memberikan poin jika *user* berhasil menjawab dengan benar. Halaman pembelajaran dapat dilihat pada gambar 3.6.

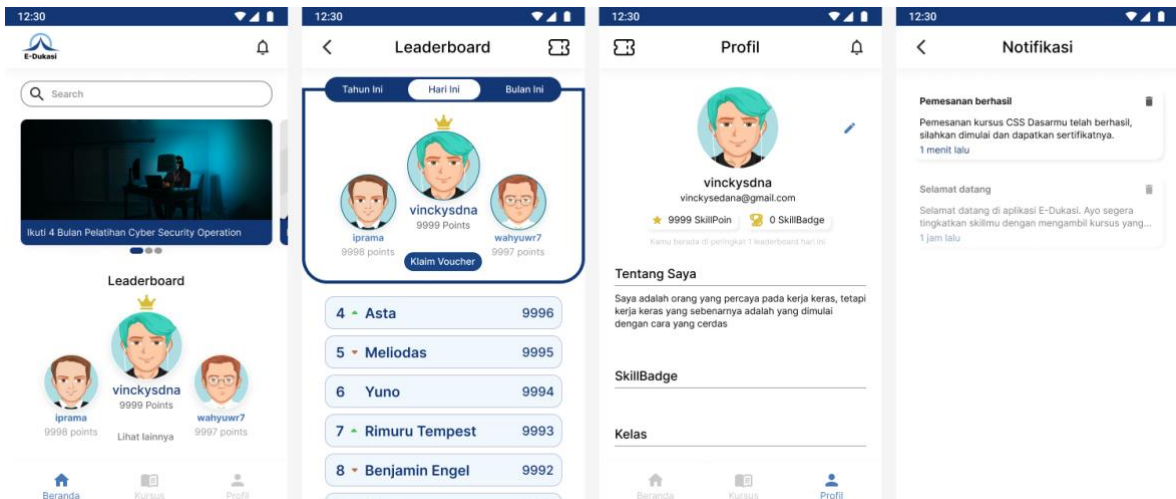
Setelah tahapan *prototype*, masuklah ke tahap terakhir yaitu *test*. *Test* dilakukan dengan cara wawancara *online* dan *usability testing* dengan responden yang memenuhi kriteria. *Usability testing* di sini menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*), di mana desain UI/UX aplikasi E-Dukasi ini mendapatkan nilai 90 dan dapat dikatakan bahwa Desain UI/UX aplikasi ini sudah baik walaupun masih ada beberapa kekurangan yang dapat ditingkatkan lagi. Hasil wawancara dan *usability testing* dapat dilihat pada link berikut: <https://bit.ly/3zrE5rI>.



Gambar 3.1. Halaman *Splash screen* dan *login*

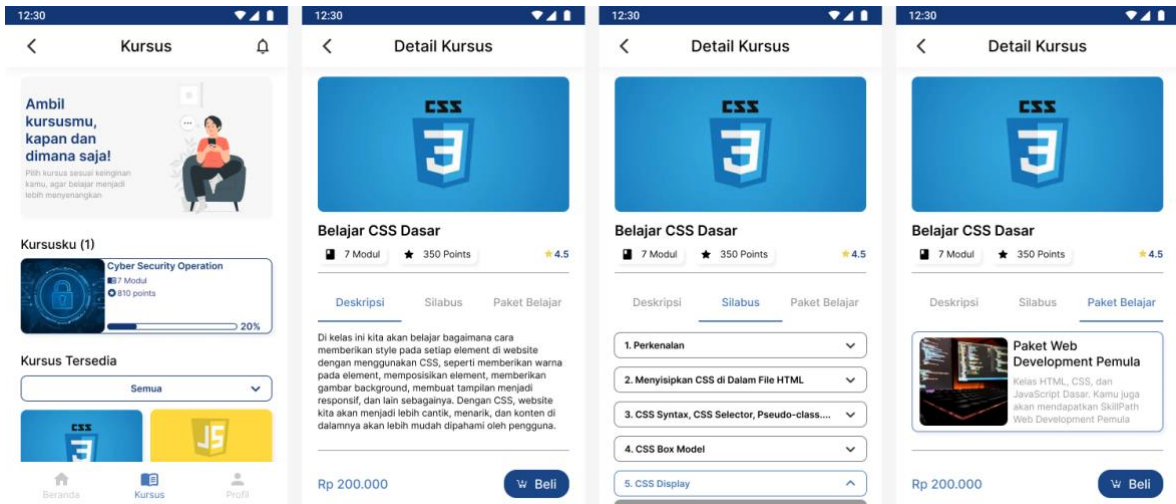


Gambar 3.2. Halaman *Registrasi*

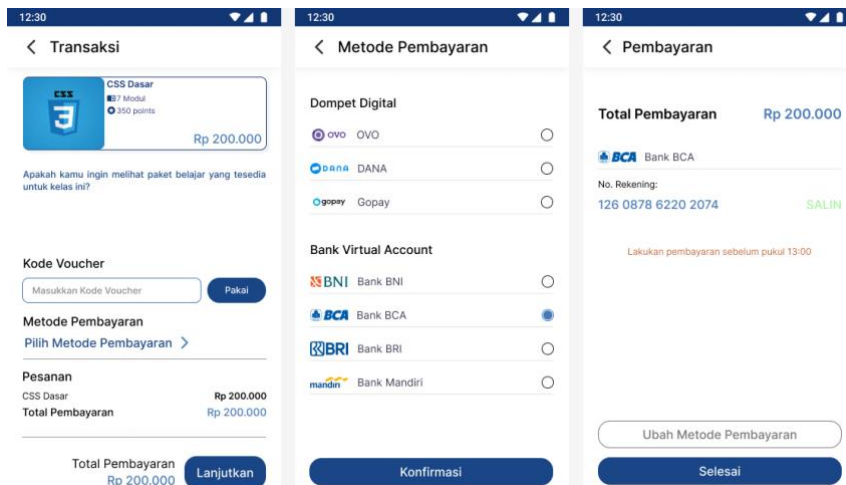


Gambar 3.3. Halaman *Home*, *Leaderboard*, *Profile* dan *Notifikasi*

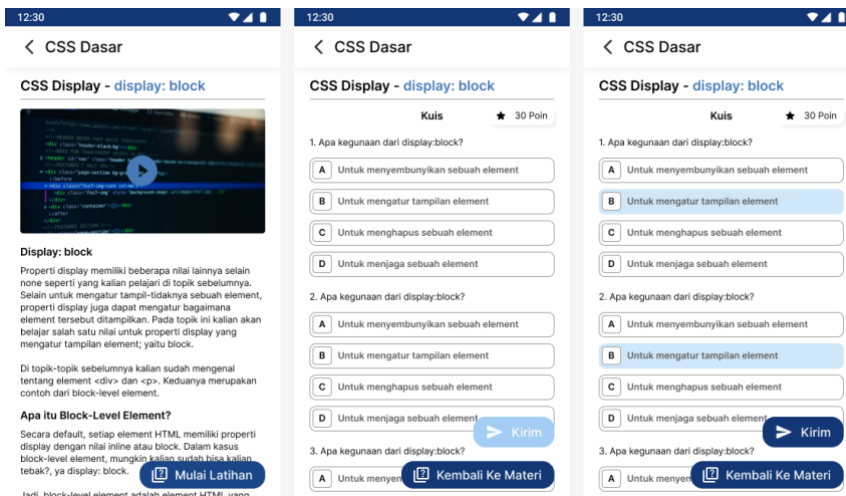
**Kegiatan Design UI/UX Aplikasi E-Dukasi Pada Skilvul Virtual Intership: UI/UX Challenge Di PT Impactbyte Teknologi Edukasi**



Gambar 3.4. Halaman Kursus



Gambar 3.5. Halaman Transaksi



Gambar 3.6. Halaman Pembelajaran

**4. KESIMPULAN**

Kegiatan Magang Bersertifikat Kampus Merdeka di PT Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) telah terlaksana dengan baik. Desain UI/UX aplikasi E-Dukasi yang telah dibangun juga terbilang baik walaupun masih terdapat kekurangan yang dapat ditingkatkan lagi. Proses perancangan aplikasi E-Dukasi menggunakan metode pendekatan *design thinking* yang melewati beberapa tahapan. Penulis terlebih dahulu harus melakukan wawancara dengan calon pengguna dan melakukan observasi terhadap perusahaan-perusahaan serupa untuk menemukan masalah-masalah yang dialami oleh pengguna dalam menggunakan aplikasi pembelajaran *online*. Dari permasalahan tersebut lalu dicari solusi yang tepat dan efektif untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ditemukan. Setelah itu, penulis membuat tampilan pengguna dan menghubungkan tiap halamannya sehingga membentuk sebuah *prototype* dari aplikasi pembelajaran *online* ini. Penulis kemudian melakukan pengujian dengan melakukan wawancara *online* dan *usability testing* dengan responden yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Hasil dari pengujian yaitu berupa nilai *usability testing* dan *feedback* yang akan digunakan sebagai acuan untuk melakukan iterasi desain di kemudian hari.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dirjen DIKTI, Kemdikbudristek RI dan Skilvul sebagai penyelenggara kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dan membiayai kegiatan ini selama kurang lebih 4 bulan, Pembimbing Akademik; Luh Arida Ayu Rahning Putri, S.Kom., M.Cs. yang telah membimbing sampai kegiatan selesai serta semua pihak yang berpartisipasi dalam pelaksanaan program ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Andrian, R., Ardiansyah, & Fitria, M. (2020). Rancangan Prototipe Aplikasi Informasi Penyewa Gedung Pernikahan Di Banda Aceh. *KITEKTRO : Jurnal Karya Ilmiah Teknik Elektro*, 5(1), 19–27. <https://doi.org/10.24815/kitektro.v5i1.15573>
- Aziz, M. H. (2017). Perancangan Desain Website Sebagai Salah Satu Media Promosi the Cobbler Yogyakarta. *UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*, 1–22.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>

Halaman ini sengaja dikosongkan