

KEGIATAN MAGANG BERSERTIFIKAT SKILVUL *VIRTUAL INTERNSHIP UI/UX CHALLENGE* DI PT IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI

Y.A.V. Gunawan¹, I.B.M. Mahendra², dan A.A.I.N.E. Karyawati³

ABSTRAK

Magang Bersertifikat merupakan sub - bagian dari program Kampus Merdeka yang masuk dalam kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia untuk mahasiswa Indonesia. Skilvul dengan nama perusahaan PT Impactbyte Teknologi Edukasi menjadi salah satu mitra terpilih untuk mendukung program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka. Skilvul mengadakan beberapa program, salah satunya adalah Skilvul *Virtual Internship: UI/UX Challenge* yang merupakan program magang selama 4 bulan bagi mahasiswa untuk memberikan pengalaman magang virtual melalui *UI/UX Challenge* dari *Challenge Partners* Skilvul yang terdiri dari perusahaan, startup, dan organisasi sosial terkemuka di Indonesia. *UI/UX Design* adalah salah satu bidang pekerjaan yang cukup banyak dicari dan terbelang menjanjikan di Industri 4.0. UI atau *User Interface design* dan UX atau *User Experience design* adalah dua jenis desain yang dibutuhkan selama proses pengembangan produk digital.

Kata kunci : Kampus Merdeka, Magang Bersertifikat, Desain UI, Desain UX, PT Impactbyte Teknologi Edukasi

ABSTRACT

Magang Bersertifikat is a sub – section of the Kampus Merdeka program which is included in the Merdeka Belajar policy by the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology of the Republic of Indonesia for Indonesian students. Skilvul under the company name PT Impactbyte Teknologi Edukasi became one of the selected partners to support the Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka program. Skilvul holds several programs, one of which is the Skilvul Virtual Internship : UI/UX Challenge which is a 4 month internship program for students to provide virtual internship experiences through UI/UX Challenge from Skilvul’s Challenge Partners consisting of leading companies, startups, and social organizations in Indonesia. UI/UX Design is one of the most promising fields of work in Industry 4.0. UI or User Interface design and UX or User Experience design are two types of designs that are needed during the digital product development.

Keywords : Kampus Merdeka, Magang Bersertifikat, UI Design, UX Design, PT Impactbyte Teknologi Edukasi

1. PENDAHULUAN

Magang Bersertifikat merupakan sub bagian dari program Kampus Merdeka yang masuk dalam kebijakan Merdeka Belajar oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia untuk mahasiswa Indonesia. Melalui program ini, mahasiswa mendapatkan hak

¹ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jl. Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung – Bali, yumagunawan22@gmail.com.

² Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jl. Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung – Bali, ibm.mahendra@unud.ac.id.

³ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jl. Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung – Bali, eka.karyawati@unud.ac.id.

Submitted: 7 November 2022

Revised: 25 November 2022

Accepted: 27 November 2022

untuk meningkatkan dan mengasah kemampuan sesuai bakat dan minatnya dengan terjun langsung ke dunia kerja sebagai persiapan karir masa depan.

Skilvul dengan nama perusahaan PT Impactbyte Teknologi Edukasi menjadi salah satu mitra terpilih dari program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka. Dengan membawa visi yang sama untuk mendukung usaha memajukan pertumbuhan talenta digital yang siap kerja, Skilvul mengadakan beberapa program, 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 menentukan fokus pembuatan hasil akhir produk dari setiap peserta. Skilvul *Virtual Internship: UI/UX Challenge* merupakan program magang selama 4 bulan bagi mahasiswa untuk memberikan pengalaman magang virtual melalui *UI/UX Challenge* dari perusahaan *partner*. Program ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pembuatan solusi desain serta penyusunan desain dengan *high fidelity* dan *clickable prototype*.

UI/UX Design adalah salah satu bidang pekerjaan yang cukup banyak dicari dan terbilang menjanjikan di Industri 4.0. Banyak produk memiliki tampilan menarik untuk memikat pengguna dan menghadirkan fungsi yang semakin canggih, sayangnya hal itu menyebabkan produk inovasi yang dihasilkan unggul namun kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan masalah pengguna (Adam & Widiatoro, 2019). Hal tersebut menunjukkan pentingnya peran *UI/UX Design*. UI atau *User Interface design* dan UX atau *User Experience design* adalah dua jenis desain yang dibutuhkan selama proses pengembangan produk digital. Dua kata tersebut sering digunakan bersebelahan, namun merupakan dua jenis disiplin desain dengan fokus dan tujuan yang berbeda. *UI Design* lebih berfokus kepada mendesain seluruh visual fitur yang digunakan atau dilihat oleh pengguna. Selain itu, visual yang dihasilkan harus terlihat menarik dan secara jelas mengarahkan pengguna untuk terus bergerak menuju tujuannya (intuitif). Sedangkan, UX adalah mengenai bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan tersebut dan apakah pengalaman (*experience*) dalam penggunaannya mudah digunakan, sederhana, dan mudah dimengerti, serta seberapa efektif dan efisien interaksi yang terjadi dengan produk tersebut (Ahsan et al., 2020).

UX memikirkan alur yang akan diambil oleh pengguna, sedangkan UI berfokus kepada detail yang mendukung alur tersebut. Memperhatikan detail juga berarti memastikan bahwa desain yang dipilih dapat berfungsi secara responsif dalam berbagai jenis media, resolusi dan ukuran. Untuk membuat desain UI, riset dan penelitian UX harus terlebih dahulu dilakukan atau diselesaikan. Riset UX dapat dilakukan dengan riset pengalaman pengguna secara kualitatif dengan wawancara serta melihat kelebihan dan kekurangan produk/layanan yang sudah ada agar dapat diimplementasikan menjadi produk/inovasi yang lebih baik (Palado et al., 2020).

2. METODE PELAKSANAAN

2.1. Pelaksanaan Kegiatan

Program Magang Bersertifikat *Skilvul Virtual Internship UI/UX Challenge* terdiri atas pembelajaran individu dan projek 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 projek akhir dari mitra *Challenge Partners* Skilvul yang telah dipilih di awal program. Pengerjaan projek akhir berlangsung selama 8 minggu dari 18 Oktober sampai 10 Desember 2021. Sesi

terakhir adalah *demo day* yaitu melakukan *pitching* kepada pihak mitra untuk dapat dinilai dan dipilih salah satu solusi terbaik dari setiap mitra untuk dilanjutkan ke tahap pendanaan.

2.2. Aplikasi yang Digunakan

Seluruh kegiatan program dilakukan secara daring dengan menggunakan berbagai *platform* sebagai sarana komunikasi, pembelajaran, dan kolaborasi pengerjaan proyek. Sarana komunikasi utama antar peserta, mentor, dan penyelenggara menggunakan *Discord* dan *WhatsApp*. Adapun sarana pembelajaran sepenuhnya menggunakan *website* Skilvul dan *Google Classroom*. Sesi *mentoring* setiap minggunya menggunakan platform *Zoom Meeting*, sedangkan untuk kolaborasi pengerjaan *UI/UX* menggunakan aplikasi *Figma* dan juga *Notion* untuk penulisan dokumentasi. Di samping itu, juga banyak menggunakan platform *Google* lainnya seperti *Gmail* dan *Google Calendar* untuk meningkatkan produktivitas.

2.3. Materi Pembelajaran

Pada Tabel 2.1. berisi materi atau rincian kegiatan selama mengikuti program.

Tabel 2.1. Materi atau Rincian Kegiatan

Kegiatan	Materi / Rincian Kegiatan
Belajar mandiri melalui <i>website</i> Skilvul	<i>Introduction to UI/UX Design; Hands - On Figma; UX Design Process & Design Thinking; Define & Ideate Process; Userflow; Wireframe; Fundamental of UI Design; Design System; Mockup UI Design; UX Writing; Prototyping UI; User Research & Practice; 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</i>
<i>Onboarding Day & AMA Session with Mentor</i>	Kegiatan mengenal diri sendiri dan menjalin <i>networking</i> sesama peserta. Selain itu juga melakukan tanya jawab seputar pembelajaran di Skilvul dan pengenalan profil mentor.
<i>AMA Session with Challenge Partners</i>	Kegiatan mengenal mitra <i>Challenge Partners</i> secara lebih mendalam, termasuk mengetahui lebih detail tentang permasalahan yang dihadapi dan akan diselesaikan oleh peserta.
Sesi <i>Mentoring</i>	Sesi konsultasi dan pengarahan oleh mentor terhadap materi pembelajaran setiap minggunya dan pembahasan kendala saat pengerjaan final proyek. Dalam sesi ini juga dibagi ke dalam beberapa <i>breakout room</i> untuk berdiskusi dan kolaborasi dengan anggota kelompok.
Pengerjaan <i>Final Project</i>	Menyelesaikan <i>challenge</i> dari mitra bersama rekan setim dengan mengimplementasikan semua pengetahuan dan <i>skills</i> yang sudah dipelajari dalam pembelajaran mandiri.
<i>Career Preparation</i>	Kegiatan untuk mempersiapkan peserta dalam memasuki dunia kerja di bidang <i>UI/UX</i> .
<i>Pitching Workshop</i>	<i>Webinar</i> mengenai cara membuat <i>pitch deck</i> yang baik dan melakukan presentasi produk yang menarik kepada mitra.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses belajar mandiri dilakukan secara *asynchronous* menggunakan materi kelas *UX Design Course* di *website* Skilvul yang meliputi video pembelajaran, materi bacaan, kuis serta juga

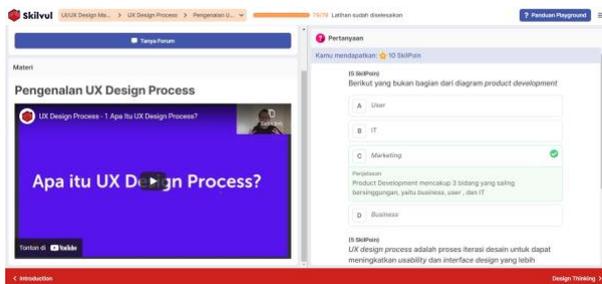
Kegiatan Magang Bersertifikat Skilvul Virtual Internship UI/UX Challenge di PT Impactbyte Teknologi Edukasi

terdapat *assignment* yang harus dikumpulkan setiap minggunya melalui *Google Classroom*. Pelaksanaan proses belajar mandiri dapat dilihat di Gambar 3.1. Adapun proses belajar kelompok dilakukan secara *synchronous* melalui *video conference* dan *asynchronous* melalui forum diskusi daring.

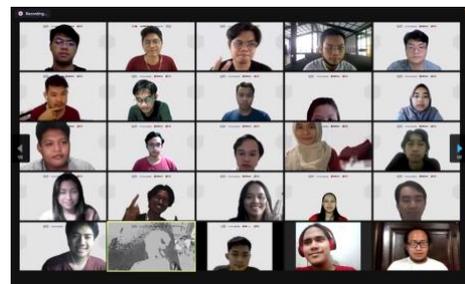
Sesi *mentor - led learning* merupakan pembelajaran yang dibimbing oleh mentor melalui *video conference* secara *synchronous* yang terbagi menjadi dua jenis yakni *live webinar lecture* dan *mentoring*. *Mentoring* dilakukan selama 180 menit setiap hari Sabtu dari pukul 14.00 - 17.00 WIB dan bertambah menjadi 240 menit dari pukul 13.00 - 17.00 WIB sewaktu masa pengerjaan final proyek. Sesi ini lebih kepada konsultasi dan pengarahan oleh mentor terhadap materi pembelajaran setiap minggunya dan pembahasan kendala saat pengerjaan final proyek. Dalam sesi ini juga dibagi ke dalam beberapa *breakout room* untuk berdiskusi dan kolaborasi dengan anggota kelompok. Sesi *mentoring* dapat dilihat di Gambar 3.2.

Pengerjaan tugas & proyek pada kegiatan magang menggunakan *Figma* sebagai *tools* utama untuk kolaborasi. Pada Gambar 3.3 ditunjukkan penggunaan *file figjam* yang sebagian besar digunakan dalam proses UX termasuk *brainstorming*, riset UX, dan juga penyusunan *userflow*. Di samping itu, juga digunakan *file figma design* untuk melakukan pembuatan desain UI, termasuk *wireframe* dan *design system* seperti yang terlihat pada Gambar 3.4.

Hasil pengerjaan solusi desain dituliskan ke dalam bentuk *UX Case Study* di situs *Medium* sebagai portofolio untuk *UI/UX Designer*. Total ada dua proyek yang telah dibuat selama mengikuti kegiatan magang. Yang pertama yaitu perancangan UI/UX aplikasi *mobile online learning* untuk perusahaan yang bergerak di bidang *edutech*. Lalu yang kedua yaitu proyek akhir bersama *Challenge Partner* yang telah dipilih yaitu Amarnya, dimana Amarnya ingin menghadirkan layanan investasi emas untuk memperkaya lini bisnisnya dan fitur tersebut perlu dibungkus dengan konsep gamifikasi agar dapat menarik pengguna dan memberikan kesan menyenangkan saat melakukan investasi. *Mockup prototype* proyek dapat dilihat pada Gambar 3.5 dan Gambar 3.6.



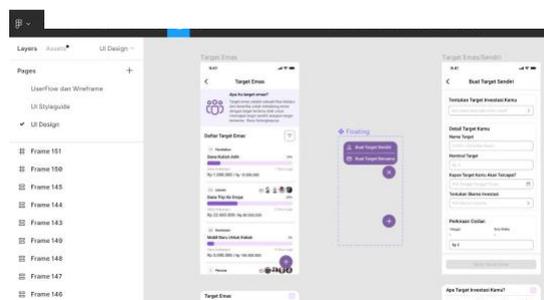
Gambar 3.1. Kegiatan belajar mandiri melalui *website* Skilvul



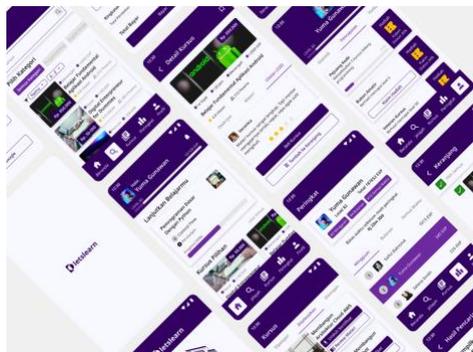
Gambar 3.2. Sesi *Mentoring*



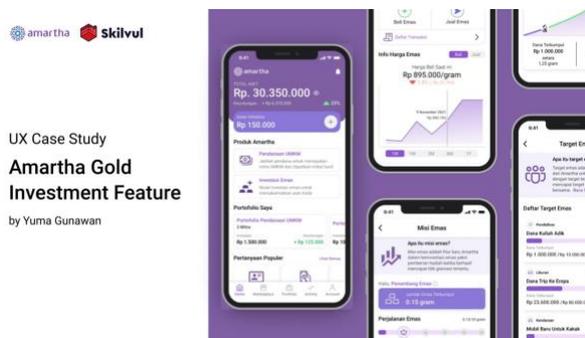
Gambar 3.3. Penggunaan *figjam* untuk pembuatan proses UX



Gambar 3.4. Pembuatan desain UI dengan *figma design*



Gambar 3.5. Mockup prototype aplikasi online learning



Gambar 3.6. Mockup prototype fitur investasi emas aplikasi Amartha

4. KESIMPULAN

Kegiatan Magang Bersertifikat Kampus Merdeka bersama PT Impactbyte Teknologi Edukasi melalui Program Skilvul *Virtual Internship: UI/UX Challenge* telah terlaksana dengan baik. Sebagai *UI/UX Designer*, penulis mampu memahami proses dalam *UI/UX Design*; mensimulasikan penggunaan aplikasi Figma dalam *daily basis*; memahami *UX Design Process*; mensimulasikan proses dalam *Design Thinking*; membuat *userflow* dan *wireframe*; mensimulasikan pembuatan *Design System*, *UI Design*, dan *prototype UI*; mensimulasikan praktik *user research*; menganalisis dan mengukur hasil *user research*; memahami dan mempersiapkan kebutuhan karir di bidang *UI/UX*; merancang ide bisnis dari ide solusi digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada PT Impactbyte Teknologi Edukasi karena telah memberikan kesempatan untuk dapat melakukan Praktik Kerja Lapangan Jurusan Informatika FMIPA Universitas Udayana Periode (2021) Gelombang (I) pada semester Ganjil 2021/2022 sebagai *UI/UX Designer*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Widiatoro, S. (2019). Rancang Purwarupa Aplikasi Becakap Bagi Masyarakat Pesisir dengan Pendekatan Design Thinking. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 3(2), 96–101. <https://doi.org/10.30871/jaic.v3i2.1738>
- Ahsan, M., Arianto, W., & Murdani, R. T. (2020). User Interface Design And User Experience Kuysedekah.Id Mobile Applications. *Smatika Jurnal*, 10(02), 109–114. <https://doi.org/10.32664/smatika.v10i02.515>
- Palado, D. P., Az-zahra, H. M., & Purnomo, W. (2020). *Perancangan User Experience Aplikasi Parenting Dengan Menggunakan Pendekatan Human-Centered Design*. 4(8), 2670–2679.

Halaman ini sengaja dikosongkan