

## DESAIN UI/UX: APLIKASI PLATFORM PEMBELAJARAN ONLINE SMART STUDY

I.G.A.M.A. Jayanti<sup>1</sup>, I. B. M. Mahendra<sup>2</sup>, L. G. Astuti<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Kampus Merdeka 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 sebagai persiapan karier masa depan. bencana alam, Salah satu perusahaan yang menjadi mitra magang di program Kampus Merdeka adalah PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul). Perkembangan teknologi dan internet membawa pengaruh dalam setiap kegiatan dan aktivitas sehari-hari. Salah satu kegiatan yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan internet yaitu, kegiatan belajar-mengajar. Pemanfaatan teknologi dan internet dalam kegiatan belajar-mengajar menghadirkan metode pembelajaran e-learning atau electronic learning. *E-learning* merupakan bentuk digital dari sistem pembelajaran, sekolah, ruang kelas, sistem administrasi, dan kesiswaan. Kegiatan pembelajaran tentu tidak akan berjalan dengan baik tanpa platform yang berkualitas. Melalui *E-learning* diharapkan penyampaian materi pelajaran dapat menjadi lebih menarik dan *user friendly*. Disini penerapan *UI/UX Design untuk* membuat tampilan platform pembelajaran online yang bernama Smart Study.

**Kata kunci :** Kampus Merdeka, UI/UX, Desain, SmartStudy, E-learning

### ABSTRACT

Merdeka Campus is part of the Merdeka Learning policy by the Ministry of Education, Culture, Research and Technology of the Republic of Indonesia which provides opportunities for students to hone skills according to their talents and interests by going directly into the world of work as preparation for future careers. natural disasters, One of the companies that become internship partners in the Merdeka Campus program is PT. Impactbyte Educational Technology (Skilvul). The development of technology and the internet brings influence in every activity and daily activity. One of the activities that utilize advances in technology and the internet is teaching and learning activities. The use of technology and the internet in teaching and learning activities presents e-learning or electronic learning methods. E-learning is a digital form of learning systems, schools, classrooms, administrative systems, and students. Learning activities will certainly not run well without a quality platform. Through E-learning, it is hoped that the delivery of subject matter can be more

---

<sup>1</sup> Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jimbaran, 80361, Badung-Indonesia, marselinusphs@gmail.com

<sup>2</sup> Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jimbaran, 80361, Badung-Indonesia, dewabayu@unud.ac.id

<sup>3</sup> Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jimbaran, 80361, Badung-Indonesia, gungde@unud.ac.id

Submitted: 7 November 2022

Revised: 25 November 2022

Accepted: 27 November 2022

interesting and user friendly. Here is the application of UI/UX Design to create the appearance of an online learning platform called Smart Study.

**Keywords:** Independent Campus, UI/UX, Design, SmartStudy, E-learning

## **1. PENDAHULUAN**

Kampus Merdeka 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 sebagai persiapan karier masa depan. Salah satu program yang dimiliki Kampus Merdeka adalah Magang Bersertifikat yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia yang bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk bisa mengembangkan diri dan belajar melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan.

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 *UI/UX Designer*. *User Interface* merupakan kumpulan dari beberapa elemen grafis yang digunakan sebagai sarana untuk berinteraksi dan mengendalikan suatu sistem. Sedangkan, *User Experience* sebuah proses untuk meningkatkan kebiasaan pengguna melalui *usability, usefulness, & desirability* yang diberikan dalam interaksi produk.

Perkembangan teknologi dan internet membawa pengaruh dalam setiap kegiatan dan aktivitas sehari-hari. Salah satu kegiatan yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan internet yaitu, kegiatan belajar-mengajar. Pemanfaatan teknologi dan internet dalam kegiatan belajar-mengajar menghadirkan metode pembelajaran e-learning atau electronic learning. *E-learning* merupakan bentuk digital dari sistem pembelajaran, sekolah, ruang kelas, sistem administrasi, dan kesiswaan. Kegiatan pembelajaran tentu tidak akan berjalan dengan baik tanpa platform yang berkualitas. Melalui *E-learning* diharapkan penyampaian materi pelajaran dapat menjadi lebih menarik dan *user friendly*. Disini penerapan *UI/UX Design untuk* membuat tampilan platform pembelajaran online yang bernama Smart Study. Metode Design Thinking merupakan pendekatan desain yang berpusat pada manusia atau human centris untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Penggunaan metode Design Thinking diharapkan mampu memenuhi kebutuhan dan dapat menyelesaikan permasalahan pengguna saat menggunakan aplikasi e-learning Smart Study nantinya.

## 2. METODE PELAKSANAAN

### 2.1 Pelaksanaan Kegiatan

Program Magang Bersertifikat Skilvul Virtual Internship Challenge terdiri atas pembelajaran individu dan project akhir yang dilakukan dalam tim. Terdapat beberapa program magang yang ditawarkan oleh PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul), salah satunya yaitu *UI/UX Designer*. Adapun lingkup pekerjaan dalam aktivitas tersebut berupa pengembangan UI/UX Design dan produk terkait kebutuhan Challenge Partners seperti UI/UX Fundamentals, Design Process, User Research, User Journey, Wireframe, Design Systems, UI Mockup, UX Writing, Prototyping, UX Case Study, dan lain-lain.. Program ini mengharuskan mahasiswa yang lolos untuk mengikuti kegiatan secara intensif mulai dari tanggal 23 Agustus 2021 sampai 23 Desember.

### 2.2. Aplikasi yang Digunakan

Seluruh kegiatan UI/UX Design dilaksanakan penuh secara daring dengan menggunakan beberapa aplikasi. Aplikasi *Zoom Meet* digunakan sebagai sarana pertemuan daring antara mahasiswa dengan instruktur setiap sesinya. Aplikasi Figma dan Medium digunakan sebagai sarana penyampaian materi dan tugas-tugas. Aplikasi *Google Classroom* digunakan sebagai sarana pengumpulan tugas-tugas yang diberikan.

### 2.3. Materi dan Penugasan

Program Magang Bersertifikat Skilvul Virtual Internship Challenge terdiri atas pembelajaran individu dan project akhir yang dilakukan dalam tim. Adapun lingkup pekerjaan dalam aktivitas tersebut berupa pengembangan UI/UX Design dan produk terkait kebutuhan Challenge Partners.

#### A. Belajar UX Design Course di Skilvul.com selama 8 Minggu

Berikut ini pembelajaran model campuran (blended learning model) dalam program magang bersertifikat SVI yang merupakan kombinasi dari belajar mandiri (self-learning), belajar kelompok (peer-learning), dan mentor-led learning:

- Mentor-led Learning

Pembelajaran yang dibimbing oleh mentor melalui video conference, dan dilakukan secara synchronous. Mentor-led learning terbagi menjadi dua (2) tipe yaitu Live Webinar (lecture) dan Mentoring: konsultasi dengan mentor fasilitator

- Belajar Kelompok (peer-learning)

Proses belajar dengan sesama peserta, dilakukan secara synchronous melalui *video conference* dan *asynchronous* melalui forum diskusi daring.

- Belajar Mandiri (self-learning)

- Proses belajar mandiri secara asynchronous menggunakan materi kelas online di Skilvul berupa video pembelajaran, kuis, dan latihan coding menggunakan teknologi Skilvul Playground.

B. Final Project menyelesaikan UX Challenge dari Perusahaan Partner



Gambar 2.1. Diagram Alir Design Process

Dalam project ini saya menggunakan metode Design Thinking sebagai pendekatan design process yang saya lakukan. Design Thinking merupakan evolusi dari proses Human-Centered Design yang dapat digunakan untuk menciptakan inovasi dalam product design. Metode Design Thinking dibagi menjadi 5 tahapan/proses, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Pada proses persiapan, melalui proses *matchmaking* berdasarkan peminatan pada suatu bidang tantangan/*challenge*, peserta akan mengerjakan proyek secara individual. Pada saat project, setiap peserta akan memiliki 1 mentor sebagai media konsultasi jika peserta mengalami kendala dalam mengikuti proses pembelajaran. Satu (1) mentor akan membimbing 20 - 35 peserta. Setiap tim akan mendapat tantangan masalah dari *Challenge Partners* sebagai mitra industri Skilvul dalam Program Magang Bersertifikat Kampus Merdeka ini. Tidak hanya itu, Skilvul juga menyediakan fasilitas pembelajaran yang dibutuhkan pemegang seperti:

- *Blended learning*: mentoring session tatap muka secara daring dengan mentor profesional dan *self-learning* di platform Skilvul;
- Akses Materi selamanya melalui platform Skilvul.com;
- Mempelajari semua keterampilan, tools, dan proses yang dibutuhkan peserta magang untuk menjadi desainer UI/UX;

Terkait materi pembelajaran, peserta akan mendapatkan materi akan sangat praktikal dengan komposisi kurang lebih:

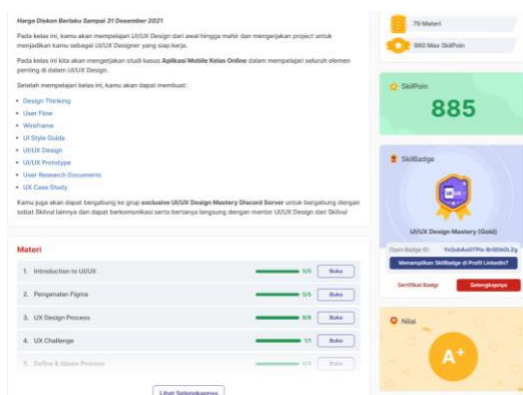
- 30% belajar teori dan pemahaman konsep;
- 70% adalah praktek aplikasi pembelajaran melalui kuis, project, dan tantangan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan magang di Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) telah berjalan dengan baik melalui sarana daring pada aplikasi Zoom Meeting. Kegiatan pertemuan daring diikuti oleh 33 mahasiswa dan seorang mentor. Kegiatan ini dilakukan setiap hari Sabtu pada pukul 14.00 WITA – 18.00 WITA untuk 16 sesi mulai dari tanggal 23 Agustus 2021 sampai 23 Desember 2021. Kegiatan

belajar mandiri melalui platform skilvull dilakukan dari hari Senin hingga Jumat selama 8 minggu pertama.

Kegiatan belajar mandiri adalah kegiatan untuk mempelajari topik-topik yang diberikan di kegiatan pertemuan daring secara mandiri oleh setiap mahasiswa. Materi berupa video pembelajaran terlebih dahulu diakses melalui *Skilvul.com* Selanjutnya, setiap menyelesaikan satu topik materi, mahasiswa akan diwajibkan untuk mengerjakan quiz yang telah disediakan di tiap akhir materi di awal pertemuan selama 8 minggu. Selain tugas quiz, tugas lainnya seperti praktikum langsung melalui aplikasi Figma juga diberikan. Pada aplikasi Figma kami mengaplikasikan ilmu yang di dapat dari belajar mandiri sebelumnya pada *Skilvul.com* selama Senin hingga Jumat tersebut, yang nantinya akan dibimbing langsung melalui darin Zoom meeting tiap hari Sabtu, dan tugas ini akan paling lambat dikumpulkan pada Google Classroom tiap hari Minggu esoknya jam 24.00 WITA setiap minggunya.

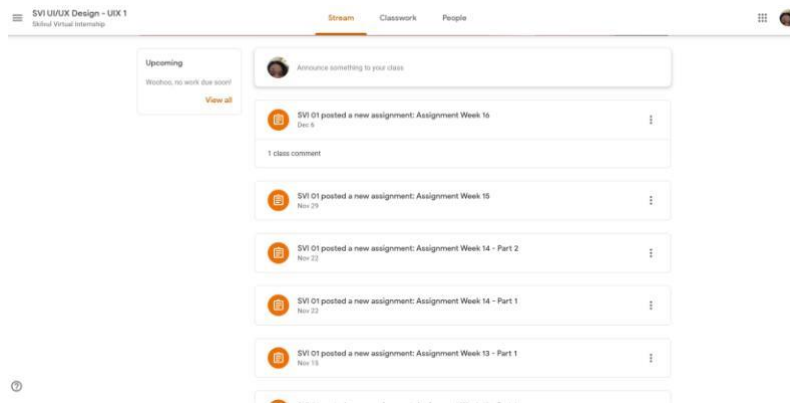


Gambar 3.1. Hasil nilai dari kegiatan belajar mandiri pada website Skilvul.com



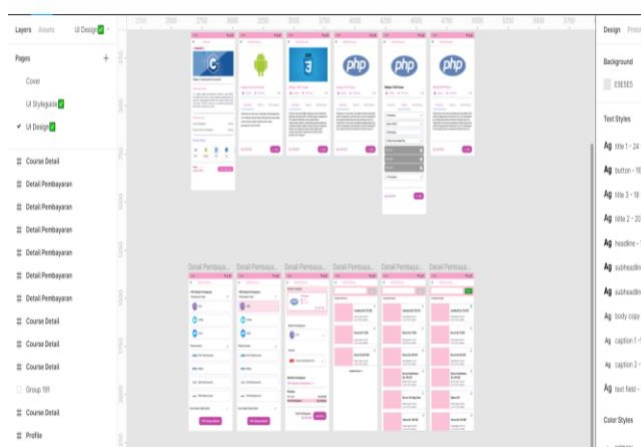
Gambar 3.2. Kegiatan Belajar Daring Bersama Mentor di Tiap Hari Sabtu

## Desain Ui/Ux: Aplikasi Platform Pembelajaran Online Smart Study

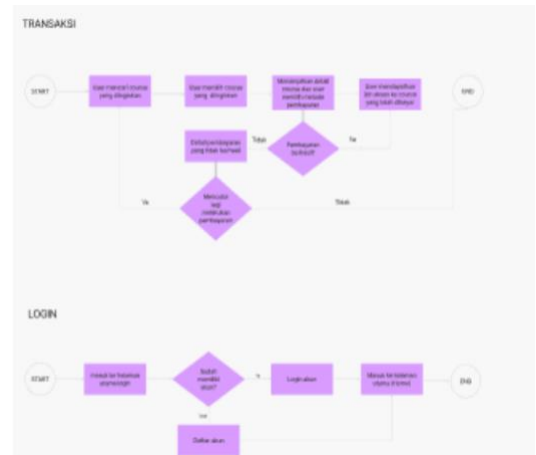


Gambar 3.3. Pengumpulan tugas-tugas yang dilakukan melalui Google Classroom

Selama kegiatan magang ini berlangsung tugas dari minggu pertama hingga ketiga dikerjakan berkelompok. Tugas berkelompok pertama saya lakukan Bersama teman saya Wahyu Ramadhan dan Ida Elvera, disini kami membuat tahapan design process dari emphatize, define, dan ideate. Setelah itu kami melakukan tugas individu dari tahapan prototype dan test. Pada tahap prototype ini saya membuat tampilan produk yang akan di-develop namun belum nyata. Prototype digunakan untuk mencoba & mensimulasikan solusi desain yang telah dibuat yang nantinya akan menjadi tampilan dari aplikasi *E-learning Smart Study*. Tahap prototyping ini telah melalui tahap-tahap seperti desain user flow, wireframe dan UI. Berikut desain user flow yang telah saya buat:



Gambar 3.4. UI Design



Gambar 3.5. Wireframe

Setelah menyelesaikan seluruh kegiatan project ini, saya melakukan testing untung mengetahui kekurangan ataupun kelebihan dari tampilan *design UI/UX* yang telah dibuat dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* dengan responden yang memenuhi kriteria. Dengan nilai akhir lebih dari 75 berarti desain yang dibuat sudah baik dan memenuhi standar.

System Usability Scale (SUS)											
Skor Hasil Hitung (Data Contoh)										Jumlah	Nilai(Jumlah * 2,5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	31	78
											PASSED

Gambar 3.6. System Usability Scale (SUS)

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan magang *UI/UX Design* di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) telah terlaksana dengan baik. Mahasiswa telah memperoleh keterampilan *designer* untuk menerapkan dan menyelesaikan beberapa permasalahan melalui serangkaian tugas praktik dan tugas akhir; dan bisa mengembangkan kemampuan *softskill* dan *hardskill*. Desain dari aplikasi SmartStudy yang telah dibuat pada studi kasus ini sudah cukup baik dengan skor SUS sebesar 78. Flow dari desain aplikasi ini juga sudah berjalan dengan cukup baik dan sudah dapat diterapkan pada kasus nyata pada pembuatan aplikasi. Namun terdapat beberapa kendala dan feedback dari responden yang harus dipertimbangkan untuk melakukan perbaikan pada desain aplikasi SmartStudy ini agar menjadi lebih baik. Kegiatan yang diselenggarakan oleh Kemendikbud ini (MBKM) sangatlag bermanfaat, oleh karena itu, kegiatan seperti ini penting untuk diadakan kembali ke depannya.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Prodi Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Udayana, PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul), mentor saya Dheavira serta teman-teman karena telah memberikan kesempatan dan membantu untuk mengikuti kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) tahun 2021 ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

Skilvul.com. (2019). Tentang Skilvul. Diakses pada 22 Desember 2021, dari <https://skilvul.com/about>

Kampusmerdeka.kemdikbud.go.id. (2021, Januari). Apa kampus merdeka ?. Diakses pada 22 Desember 2021, dari <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/>

medium.com. (2021, 28 November). UI/UX Case Study-SmartStudy. Diakses pada 22 Desember 2021, dari [UX Case Study-SmartStudy. Latar Belakang | by Gek Mirah | Oct, 2021 | Medium](#)

*Halaman ini sengaja dikosongkan*