

**MAGANG STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT (MSIB)
SKILVUL VIRTUAL INTERNSHIP UI/UX DESIGN
DI PT. IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI**

TUGAS AKHIR

DECI BIHUKU

18021009



**PROGRAM STUDI AGRIBISNIS
FAKULTAS PERTANIAN
UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE
MANADO
2022**

**MAGANG STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT (MSIB)
SKILVUL VIRTUAL INTERNSHIP UI/UX DESIGN
DI PT. IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI**

**DECI BIHUKU
18021009**

Tugas Akhir Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pertanian
Pada Fakultas Pertanian Universitas Katolik De La Salle Manado

**PROGRAM STUDI AGRIBISNIS
FAKULTAS PERTANIAN
UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE
MANADO
2022**

**MAGANG STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT (MSIB)
SKILVUL VIRTUAL INTERNSHIP UI/UX DESIGN
DI PT. IMPACTBYTE TEKNOLOGI EDUKASI**

Disusun Oleh:

DECI BIHUKU

18021009

Telah Memenuhi Syarat untuk Diterima oleh Komisi Pembimbing

Pembimbing



Mario V. Poluakan, S.E., M.Sc

Manado, 28 Agustus 2022

Program Studi Agribisnis

Fakultas Pertanian

Universitas Katolik De La Salle Manado

Dekan



Dino Rahardiyanto, S.TP., M.Sc

Plt. Ketua Program Studi



Meilany R. Lengkong, S.P., M.Agb.M.P.M

**SURAT PERNYATAAN KESANGGUPAN
MENYELESAIKAN TUGAS AKHIR MBKM
(MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA)**



**UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE MANADO
FAKULTAS PERTANIAN
(TERAKREDITASI BAN – PT)**

Alamat: Kampus Kombos, Kairagi I Manado – Sulawesi Utara
Telp : (0431) 877512, 871957, 871971. Fax: (0431) 871972
Website: <http://www.unikadelasalle.ac.id>

**SURAT PERNYATAAN KESANGGUPAN
MENYELESAIKAN TUGAS AKHIR MBKM
(MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Deci Bihuku
2. N I M : 18021009
3. Fakultas / Program Studi : Pertanian / Agribisnis
4. Tempat/Tanggal Lahir : Waflan/ 16 September 1999
5. Jenis Kelamin : Perempuan
6. Alamat : Desa Waflan, RT.001. Kecamatan Waelata.
7. E-mail : 18021009@unikadelasalle.ac.id
8. Telepon/HP : 082191549716

Dengan ini menyatakan kesanggupan saya :

1. Mengikuti semua proses pembimbingan tugas akhir MBKM dengan baik dan mematuhi tata tertib sesuai aturan/pedoman yang berlaku di Program Studi Agribisnis Fakultas Pertanian Unika De La Salle Manado;
2. Mempertanggungjawabkan hasil tugas akhir MBKM dan tidak melakukan kegiatan plagiat;
3. Mematuhi batas waktu maksimum penyelesaian tugas akhir selambat-lambatnya 4 (**empat**) semester terhitung dari tanggal/bulan SK Tugas Akhir dikeluarkan oleh Fakultas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dengan penuh tanggung jawab.

Manado, 28 Januari 2022

Yang membuat pernyataan,

E2DAJX995521616
Deci Bihuku

RINGKASAN

Merdeka Belajar-Kampus Merdeka merupakan kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Program ini bertujuan untuk mendorong mahasiswa menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja melalui Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka yang dirancang dan diimplementasikan dengan baik maka diharapkan *hard* dan *soft skills* mahasiswa akan terbentuk dengan kuat. Program Merdeka Belajar - Kampus Merdeka juga diharapkan dapat menjawab tantangan Perguruan Tinggi untuk menghasilkan lulusan yang sesuai perkembangan zaman, kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), tuntutan dunia usaha dan dunia industri, maupun dinamika masyarakat yang juga sejalan dengan visi misi.

PT. Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) dimana perusahaan ini bergerak dibidang UI/UX Design dengan misi memberi pembelajaran yang dibutuhkan perusahaan *startup* saat ini. Skilvul dalam program ini tidak sendiri tapi bekerjasama dengan *Challenge Partners*, dimana setiap *challenge partner* menyediakan tantangan untuk diselesaikan oleh peserta magang, selain itu skilvul juga menyediakan modul pembelajaran *online* di *platform* skilvul bagi para peserta magang.

Crowde merupakan sebuah *website* peminjaman atau pembiayaan modal memilih yang ingin menjangkau tiga *target marketing*, diantaranya petani tradisional, petani *modern* dan toko pertanian. Tetapi, sekarang hanya satu target *marketing* saja yang dapat dijangkau oleh Crowde yaitu petani tradisional (*traditional farmer*). Crowde menginginkan adanya pengembangan untuk *website* ini agar bisa menjangkau ketiga target *market* ini dan meningkatkan penggunaan *website* untuk perkembangan ketiga target *market* serta banyaknya pengguna yang memilih Crowde untuk meningkatkan usahanya. Crowde, menemukan bahwa inti dari permasalahan disini yaitu petani tradisional sulit untuk mendapatkan mitra yang bukan hanya memberikan peminjaman modal tetapi juga mendampingi serta mengedukasi mereka untuk meningkatkan kualitas hasil usaha pertaniannya.

Kata kunci: Merdeka Belajar Kampus Merdeka, Crowde, Skilvul

SUMMARY

Independent Learning-Independent Campus is a policy of the Minister of Education and Culture. This program aims to encourage students to master various sciences that are useful for entering the world of work through the Independent Learning Program-Independent Campus which is well designed and implemented, so it is hoped that students' hard and soft skills will be formed strongly. The Independent Learning Program-Independent Campus is also expected to be able to answer the challenges of Higher Education to produce graduates who are in line with the times, the progress of Science and Technology (IPTEK), the demands of the business world and the industrial world, as well as the dynamics of society which is also in line with the vision and mission.

PT. Impactbyte Educational Technology (Skilvul) where this company is engaged in UI/UX Design with a mission to provide learning that startup companies need today. Skilvul in this program is not alone but in collaboration with Challenge Partners, where each challenge partner provides challenges to be completed by interns, besides that Skilvul also provides online learning modules on the skilvul platform for interns.

Crowde is a loan or capital financing website that wants to reach three marketing targets, including traditional farmers, modern farmers and farm shops. However, now there is only one marketing target that can be reached by Crowde, namely traditional farmers. Crowde wants a development for this website so that it can reach these three target markets and increase the use of the website for the development of the three target markets and the number of users who choose Crowde to increase their business. Crowde, found that the core of the problem here is that it is difficult for traditional farmers to find partners who not only provide capital loans but also assist and educate them to improve the quality of their agricultural products.

Keywords: Independent Learning- Independent Campus , Crowde, Skillvul

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan anugerah-Nya sehingga penulis boleh menyelesaikan kegiatan Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) ini hingga penyusunan Tugas Akhir dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktu yang telah ditentukan. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan Tugas Akhir. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada :

1. Prof. Dr. Johanis Ohoitumur, selaku Rektor Universitas Katolik De La Salle Manado yang selalu membantu, memberikan semangat dan motivasi bagi penulis.
2. Nadim Anwar Makarim, selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi.
3. Dino Rahardyan, S.TP., M.Sc. selaku Dekan Fakultas Pertanian Universitas Katolik De La Salle Manado dan juga sebagai Dosen Pembimbing Akademik bagi penulis yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan semangat selama ini bagi penulis.
4. Mario V. Poluakan, S.E., M.Sc, selaku Dosen pembimbing tugas akhir yang membantu dan memberikan dukungan, semangat, motivasi dan bimbingan bagi penulis.
5. Meilany Rosita Lengkong, S.P., M.Agb.M.P.M, selaku Plt. Ketua Program Studi dan sebagai Dosen Penguji serta Dosen Pembimbing yang telah membantu dan memberi dukungan, motivasi, dan bimbingan bagi penulis.
6. Michael George Sumampow, S.T., M.T selaku Dosen pendamping Magang Studi Independen Bersertifikat (MSIB) yang telah memberikan informasi, arahan, motivasi, dan dukungan moriil kepada penulis selama mengikuti Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM).
7. Saudara Muhammad Luthfi selaku mentor Magang Studi Independen Bersertifikat (MSIB) yang telah memberikan bimbingan dan materi selama proses Program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) berlangsung.

8. Pemimpin beserta tim kerja dari UI/UX Design PT.Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti kegiatan Magang Studi Independen Bersertifikat (MSIB) dan juga berterima kasih atas dukungan moril dan materi selama proses kegiatan magang ini berlangsung.
9. Seluruh Dosen Fakultas Pertanian Universitas Katolik De La Salle Manado, yang telah memberikan dukungan, semangat dan motivasi bagi penulis sehingga bisa sampai pada tahap penyusunan tugas akhir.
10. Rinny Yohana Lala, S.T., sebagai Staf Program Studi Agribisnis yang selalu memberikan informasi dan membantu penulis dalam kelengkapan dokumen selama proses kegiatan Magang Studi Independen Bersertifikat (MSIB) dan sampai pada tahap penyusunan tugas akhir.
11. Keluarga, Papa, Mama, Kakak, Adik yang selalu memberikan motivasi, bimbingan, dan semangat kepada penulis.
12. Andrew Billary Christomus Wera, yang telah memberikan semangat, motivasi, dan dukungan moriil selama ini bagi penulis.
13. Teman-teman mahasiswa angkatan 2018 Fakultas Pertanian Universitas Katolik De La Salle Manado, Khususnya Tesalonika Kapahang, Lesthari Puah, Maria Angkadai yang selalu memberikan dukungan moral kepada penulis.

Kepada semua pihak yang penulis tidak bisa sebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungannya selama ini. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menutupi segala kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Magang Studi Independen Bersertifikat (MSIB) ini. Akhir kata, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Manado, 28 Agustus 2022

Penulis

Deci Bihuku

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Pentingnya Topik Magang	1
1.1.2 Permasalahan Yang Berkaitan Dengan Bidang Agribisnis....	3
1.2 Tujuan dan Manfaat Program Magang	5
1.2.1 Tujuan Program.....	5
1.2.2 Manfaat Program.....	5
1.3 Sasaran Kompetensi Terkait Capaian Pembelajaran Program Studi .	5
1.3.1 Kompetensi Utama.....	5
1.3.2 Kompetensi Tambahan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Deskripsi Topik Magang.....	7
2.2 Kajian atau Riset Terkait Substansi Program	10
2.3 Artikel atau Berita dari Sumber Terpercaya Terkait Urgensi Program.....	12
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	17
3.1 Uraian Metode dan Pelaksanaan Magang.....	17
3.2 Proyek, Milestone atau Capstone Dalam Program Magang	22

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Hasil Program Magang	35
4.2 Pembahasan Program dan Implementasi	37
4.3 Pengembangan Program	38
BAB V PENUTUP	40
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	44
DOKUMENTASI	58

DAFTAR TABEL

Tebel 1. Jadwal Kegiatan Program SVI.....	18
Tabel 2. Daftar Materi dan Penjelasan Singkat.....	19
Tabel 3. <i>Log-Book Activity</i>	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Log-Book Activity</i>	44
Lampiran 2. Program Pengembangan	50
Lampiran 3. Video Pelaksanaan.....	51
Lampiran 4. Deck Peserta	55
Lampiran 5. Prototype Individu	55
Lampiran 6. Prototype Challenge Partner Crowde	56
Lampiran 7. Surat Keterangan dan Daftar Peserta SVI	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Logo Kampus Merdeka.....	2
Gambar 2.1 Berita UI/UX Dana.....	13
Gambar 2.2 Berita UI/UX Dompok Digital DANA	13
Gambar 2.3 Berita UI/UX Healmed.....	14
Gambar 2.4 Berita Webinar UI/UX	15
Gambar 3.1 UI/UX Course (8 Minggu)	22
Gambar 3.2 User Flow (Level-Up)	23
Gambar 3.3 <i>Wireframe (Level-Up)</i>	24
Gambar 3.4 Design System (Level-Up).....	25
Gambar 3.5 UI Design (Level -Up)	26
Gambar 3.6 Prototype (Level Up).....	26
Gambar 3.7 UX Works	27
Gambar 3.8 Pain Point	28
Gambar 3.9 How Might We.....	28
Gambar 3.10 Solution Idea	29
Gambar 3.11 Afinitty Diagram	29
Gambar 3.12 Prioritization Idea.....	30
Gambar 3.13 Crazy'8s	30
Gambar 3.14 User Flow	31
Gambar 3.15 Wireframe.....	32
Gambar 3.16 Design System.....	32
Gambar 3.17 UI Design	33
Gambar 3.18 Prototype	33
Gambar 3.19 Interview.....	31
Gambar 4.1 Hasil Dari Penyelesaian Kuis Dan Tuga	35
Gambar 4.2 Penilaian dan Feedback dari Mentor	36
Gambar 4.3 Nilai Akhir dan Kehadiran	36
Gambar 4.4 Mendapatkan Dua Sertifikat.....	37
Gambar 4.5 Logo Aplikasi Figma.....	38
Gambar 4.6 A18 Design Mengikuti Market Place.....	39

