

MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
UI/UX CHALLENGE:
LAYANAN AJUKAN PEMINJAMAN DAN PEMODALAN
PERTANIAN BERSAMA CROWDE DI PT. IMPACTBYTE
TEKNOLOGI EDUKASI (SKILVUL)

TUGAS AKHIR

JUNIDIA JOSEFA AWOAH

18021015



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

**MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT UI/UX
CHALLENGE: LAYANAN AJUKAN PEMINJAMAN DAN PEMODALAN
PERTANIAN BERSAMA CROWDE DI PT. IMPACTBYTE TEKNOLOGI
EDUKASI (SKILVUL)**

**JUNIDIA JOSEFA AWOAH
18021015**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk 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

LEMBAR PENGESAHAN

**MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT
UI/UX CHALLENGE: LAYANAN AJUKAN PEMINJAMAN DAN
PEMODALAN PERTANIAN BERSAMA CROWDE DI PT. IMPACTBYTE
TEKNOLOGI EDUKASI (SKILVUL)**

Disusun Oleh:

Junidia Josefa Awoah

18021015

Disetujui dan Diajukan sebagai Tugas Akhir

Pembimbing



Dr. Karen A. Pontoan, M.Si.,AFA

Manado, 31 Agustus 2022

Fakultas Pertanian

Program Studi Agribisnis

Universitas Katolik De La Salle Manado



Dekan

Dino Rahardiyanto, S.TP., M.Sc

Plt. Ketua Program Studi



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

**SURAT PERNYATAAN KESANGGUPAN
MENYELESAIKAN TUGAS AKHIR MBKM**



**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 : Junidia Josefa Awoah
2. NIM : 18021015
3. Fakultas / Program Studi : Pertanian / Agribisnis
4. Tempat/Tanggal Lahir : Manatuto/ 29 Juni 1998
5. Jenis Kelamin : Perempuan
6. Alamat : Kelurahan Bailang, Lingk. III. Kecamatan Bunaken
7. E-mail : 18021015@unikadelasalle.ac.id
8. Telepon/HP : 089529176804

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,


Junidia Josefa Awoah

RINGKASAN

Kampus Merdeka adalah program Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang bertujuan memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk menguasai pengetahuan praktis dan memperoleh keterampilan atau kompetensi yang bermanfaat bagi kariernya di masa depan. Untuk itu, salah satu kebijakan Kampus Merdeka adalah menyelenggarakan program magang mahasiswa dengan menggandeng mitra dari dunia industri, salah satunya *Skilvul*. Program magang ini menempatkan penulis pada perusahaan PT. *Impactbyte* Teknologi Edukasi yang merupakan perusahaan pendidikan berbasis teknologi. Lingkup *project* yang dilakukan pada mitra *Skilvul* adalah menjadi seorang *UI/UX Designer* dengan tugas menyelesaikan *challenge partner* dengan mitra yang tergabung dengan *skilvul*. Pada misi *project skilvul* penulis mengambil sebuah *challenge partner Crowde* yang dimana *Crowde* memiliki target market sebagai peminjam (*borrower*), seperti petani tradisional, toko tani dan trader atau pengusaha agrikultur (petani modern). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meredesign halaman *website Crowde* dalam memenuhi target market yang ingin dicapai dan menarik minat target market dalam menjalin kerjasama. Tim menggunakan metode *Design Thinking* dalam membuat desain baru *website Crowde*. *Design Thinking* terdiri dari 5 tahap, yaitu *Empathize*, *Ideate*, *Define*, *Prototype*, dan *Test*. Hasilnya, didapatkan *prototype* berupa *UI website Prototype* yang dibuat kemudian diuji kepada 1 orang. Indikator dari pengujian tersebut adalah *Single Ease Question* dengan nilai 6,5 dari 7. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *design* yang tim buat sudah menyelesaikan permasalahan yang dialami *Crowde*.

Kata Kunci: Magang Bersertifikat Kampus Merdeka, *Skilvul*, *Crowde*, *Challenge Partner*, *UI/UX Designer*.

SUMMARY

Merdeka Campus is a program of the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology of the Republic of Indonesia which aims to provide opportunities for students to master knowledge and acquire skills or competencies that are beneficial for their future careers. To that end, one of the policies of the Merdeka Campus is to organize a student internship program by cooperating with Partner from the industrial world, one of which is Skilvul. This internship program places the author at the company Pt.Impactbyte Technology Edukasi which is a technology-based education company. The Scope project carried out on Skilvul Partner is to become a UI/UX Designer by completing partner challenges with Partner who are members of Skilvul. On the mission of the Discilvul project, the author takes a challenge from Crowde's partner where Crowde has a target market as a borrower (borrower), such as traditional farmers, farmer shops and traders or agricultural entrepreneurs (modern farmers). The purpose of this research is to redesign the Crowde website page to meet the target market to be achieved and attract the target market's interest in establishing cooperation. The author and the team used the Design Thinking method in creating a new Crowde website design. Design Thinking consists of 5 stages, namely Empathize, Ideate, Define, Prototype, and Test. The result, obtained a prototype in the form of a UI Prototype website which was created and then tested on 1 person. The indicator of the test is the Single Ease Question with a score of 6.5 out of 7. Based on these results, it can be said that the design that the author and team have successfully solved the problems experienced by the Crowde.

Word Key: Independent Campus Certified Intership, Skilvul, Crowde, Challenge Partner, UI/UX Designer

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karuniaNya sehingga dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir dengan judul “MAGANG & STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT *UI/UX Challenge: Layanan Ajukan Peminjaman dan Pemodalan Pertanian Bersama Crowde Di PT. Impactbyte* Teknologi Edukasi (*Skilvul*) 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 pelaksanaan dan penyusunan laporan di antaranya:

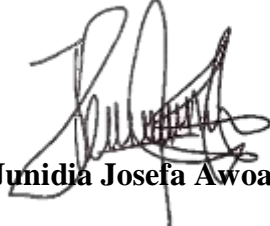
1. Nadiem Anwar Makarim, B.A., M.B.A. selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
2. Prof. Dr. Johanis Ohoitumur selaku Rektor Universitas Katolik De La Salle Manado.
3. Benny Salombre, Pr selaku Ketua Yayasan Universitas Katolik De La Salle Manado.
4. Dino Rahadiyan, S.TP., M.Sc. selaku Dekan Fakultas Pertanian Unika De La Salle Manado.
5. Meilany R. Lengkong, S.P.,M.Agb. selaku Plt. Ketua Program Studi Agribisnis Fakultas Pertanian Universitas Katolik De La Salle Manado yang membantu penulis dalam mengikuti program magang dan telah memberikan dukungan sehingga penulis bisa sampai pada tahap ini.
6. Gracia Kelana, S.P., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu memberikan motivasi serta saran yang membangun untuk penulis.
7. Dr. Karen A.Pontoan, S.E., M.Si.,AFA selaku dosen pembimbing magang di Universitas Katolik De La Salle Manado yang membantu penulis dalam menyusun tugas akhir dan telah memberikan dukungan sehingga penulis bisa sampai pada tahap ini.
8. Ryan Yudha Satria selaku mentor SVI 13, di *Skilvul Virtual Intership*.
9. Seluruh panitia Program Magang Kampus Merdeka yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

10. Orang Tua penulis mama, papa, kakak-kakak dan nhina yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan doa kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir Magang & Studi independen Bersertifikat Program Kampus Merdeka.
11. Teman se-program studi veronika taliwongso, rofianti takaredas, adik joaninha dan ka Isabela sasahang yang telah membantu dalam membagikan informasi dan membuat Tugas Akhir Magang & Studi Independen Bersertifikat Program Kampus Merdeka.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi susunan serta cara penulisan tugas akhir ini, karenanya saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan tugas akhir ini sangat penulis harapkan. Akhirnya, semoga tugas akhir ini bisa bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan juga bermanfaat bagi penyusun.

Manado, 31 Agustus, 2022

Penulis



Junidia Josefa Awoah

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.1 Pentingnya Topik Magang.....	1
1.1.2 Permasalahan Yang Berkaitan dengan Agribisnis.....	3
1.2 Tujuan dan Manfaat Program Magang	4
1.2.1 Tujuan Program	4
1.2.2 Manfaat Program	5
1.3 Sasaran Kompetensi Capaian Pembelajaran Program Studi.....	5
1.3.1 Kompetensi Utama	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Deskripsi Topik Magang	7
2.1.1 Pengantar UI/UX.....	7
2.1.2 Design Thinking	8
2.1.3 UX Design	9
2.1.4 UI Design.....	9
2.1.5 Research dan Usability Testing.....	11
2.1.6 Career Development in UI/UX.....	11
2.2 Kajian Atau Riset Terkait Substansi Program	12
2.3 Artikel Atau Berita Dari Sumber Terpercaya Terkait Urgensi Program	13

BAB III METODE PELAKSANAAN.....	16
3.1 Uraian Metode Dan Pelaksanaan Magang	16
3.2 Proyek <i>Milestone/Capstone</i> Dalam Program Magang	18
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	31
4.1 Hasil Program Magang.....	31
4.2 Pembahasan Program Dan Implementasi	35
4.3 Pengembangan Program	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN.....	44

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pogram Timeline Skilvul Virtual Intership.....	17
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Artikel UI/UX	13
Gambar 2. 2 Artikel UI/UX	14
Gambar 2. 3 Artikel UI/UX	14
Gambar 3. 1 Screenshoot Google Classroom.....	19
Gambar 3. 2 Platfrom Skilvul	19
Gambar 3. 3 User Flow (Belajar Kuy)	20
Gambar 3. 4 Wireframe (Belajar Kuy)	20
Gambar 3. 5 Design System (Belajar Kuy).....	21
Gambar 3. 6 Protoype (Belajar Kuy)	21
Gambar 3. 7 UI Design (Belajar Kuy)	21
Gambar 3. 8 UX Works	22
Gambar 3. 9 Paint Points.....	23
Gambar 3. 10 How-Might We	24
Gambar 3. 11 Solution Idea	24
Gambar 3. 12 Affinity Diagram	25
Gambar 3. 13 Prioritization Idea.....	25
Gambar 3. 14 Crazy 8's	26
Gambar 3. 15 User Flow	26
Gambar 3. 16 Wireframe.....	27
Gambar 3. 17 Design System.....	27
Gambar 3. 18 UI Design	27
Gambar 3. 19 Prototype	28
Gambar 3. 20 Stimulus Reseacrh.....	29
Gambar 3. 21 List of Questions	29
Gambar 3. 22 Single Ease Question.....	30

Gambar 3. 23 Responden	30
Gambar 4. 1 Sebelum dan Sesudah Iterasi pada Figma	31
Gambar 4. 2 Slide Deck	33
Gambar 4. 3 Video Presentasi Tim	33
Gambar 4. 4 Final Score Card.....	34
Gambar 4. 5 Final Score.....	34
Gambar 4. 6 Userf Flow.....	37
Gambar 4. 7 Wireframe.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. LOG BOOK AKTIVITAS	44
Lampiran 2. SURAT KETERANGAN KEABSAHAN	50
Lampiran 3. HASIL UJI PLAGIASI TURNITIN.....	51
Lampiran 4. PENGEMBANGAN PROGRAM.....	52
Lampiran 5. DOKUMEN ATAU FOTO	54
Lampiran 6. VIDEO PELAKSANAAN	56
Lampiran 7. RELEVAN LAINNYA	57

