

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

**TUGAS AKHIR**

**JOANINHA GUSMAO AWOAH  
18021014**



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

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

**JOANINHA GUSMAO AWOAH**

**18021014**

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 BERSERTIFIKAT SKILVUL VIRTUAL**

**INTERNSHIP : UI/UX CHALLENGE DI PT. IMPACTBYTE**

**TEKNOLOGI EDUKASI**

Disusun Oleh :

**JOANINHA GUSMAO AWOAH**  
**18021014**

Disetujui dan Diajukan sebagai Tugas akhir

**Pembimbing**



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

Manado, 31 Agustus 2022

Fakultas Pertanian

Program Studi Agribisnis



**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 : Joaninha Gusmao Awoah
2. N I M : 18021014
3. Fakultas / Program Studi : Pertanian / Agribisnis
4. Tempat/Tanggal Lahir : Manado/ 21 Januari 2001
5. Jenis Kelamin : Perempuan
6. Alamat : Kelurahan Bailang. Lingk. III. Kecamatan Bunaken
7. E-mail : 18021014@unikadelasalle.ac.id
8. Telepon/HP : 089526377459

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,

Joaninha Gusmao Awoah

## RINGKASAN

Pemanfaatan teknologi di era sekarang dapat meringankan beban masyarakat dalam menjalankan kehidupan. Teknologi mampu memberikan kemudahan dalam menyelesaikan permasalahan yang sering terjadi baik permasalahan individu maupun berkelompok, seperti masalah yang terjadi di dunia pendidikan maupun perusahaan. Penulis saat ini mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya berbasis teknologi dengan mengikuti kegiatan magang pada perusahaan PT. Impactbyte Teknologi Edukasi, *Skilvul Virtual Internship : UI/UX Challenge*, dengan mengerjakan proyek dari *challenge partner* Crowde yaitu mendesain kembali website Crowde agar lebih memudahkan dan memberikan kepercayaan petani dalam menggunakan *website* tersebut. Hubungan *UI/UX* dengan Agribisnis yaitu terletak pada perusahaan Crowde yang menjadi *challenge partner* dari *Skilvul Virtual Internship : UI/UX Challenge*. Crowde melihat bahwa petani kesusahan dalam mengakses peminjaman modal ke lembaga keuangan, maka tujuan Crowde membantu petani dalam mengakses secara alternatif dengan menggunakan media digital. Metode yang digunakan dalam mengerjakan proyek ini adalah *design thinking*, yang memiliki 5 tahap yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototyping dan Testing*.

Kata Kunci : Teknologi, *UI/UX*, Agribisnis

## SUMMARY

Utilization of technology in the era can now alleviate the public load in the life of life. Technology is able to provide ease in solving problems that often occur both individual and group problems, such as problems that occur in the world of education and companies. The author is currently developing knowledge and technology-based skills by following internship activities on PT. Impactbyte Education Technology, Virtual Internship Skilvul: UI/UX Challenge, by working on the Challenge Partner Crowde is redirected the Crowde website to make it easier and provide the trust in farmers in using the website. The UI/UX relationship with Agribusiness is located on the Crowde company which became Challenge Partner from the Virtual Internship Skilvul: UI/UX Challenge. Crowde saw that the district farmers in accessing capital loan to financial institutions, the Crowde destination helped farmers in accessing alternatively using digital media. The method used in doing this project is a thygan design, which has 5 stages, Empathise, Define, Ideate, Prototyping dan Testing.

Keywords : Technology, UI/UX, Agribusiness.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan penulisan tugas akhir dengan judul “**Magang Bersertifikat *Skilvul Virtual Internship : UI/UX Challenge di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi***”. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih untuk semua pihak yang terlibat, memberikan dukungan dan masukan-masukan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini sehingga dapat terselesaikan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Johanis Ohoitumur, MSC, selaku Rektor Universitas Katolik De La Salle Manado, yang sudah memberikan penulis kesempatan dalam menempuh perkuliahan di Universitas Katolik De La Salle Manado
2. Dino Rahardiyana, S.T.P., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Pertanian Universitas Katolik De La Salle Manado, yang sudah memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
3. Meilany R. Lengkong, S.P., M.Agb, selaku Plt. Ketua Program Studi Agribisnis Universitas Katolik De La Salle Manado yang membantu dan memberikan dukungan sampai di tahap ini.
4. Dr. Karen A. Pontoan, M.Si., AFA. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir dan Dosen Pembimbing Akademik, atas semua arahan, bimbingan, motivasi, kritik dan saran selama proses perkuliahan hingga penyelesaian tugas akhir ini.
5. Para Dosen dan Staf Fakultas Pertanian Universitas Katolik De La Salle Manado yang telah memberikan banyak pembelajaran serta pengalaman selama proses perkuliahan.
6. Seluruh Anggota di Perusahaan PT. Impactbyte Teknologi Edukasi, *Skilvul Virtual Internship : UI/UX Challenge*, yang sudah menerima penulis dalam mengikuti kegiatan magang.
7. Papa Demianus Awoah, Mama Maria Antonia Gusmao, Kakak Melly Awoah, Kakak Donald Awoah, Kakak Stanlye Awoah, Kakak Yohanes Awoah, Kakak Merlina Awoah, dan Kakak Junidia Awoah, Kakak Bella Sasahang dan semua keluarga yang selalu memberikan doa, semangat, kekuatan, dukungan dan

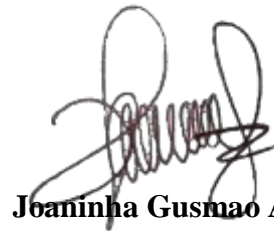
kesempatan untuk menempuh perkuliahan sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung dan Jeon Jungkook, yang sudah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.
9. Teman-teman Fakultas Pertanian angkatan 2018 (Veronika Taliwongso, Rofianty Takaredas dan Tesalonika Kapahang) yang telah berjuang bersama dan memberi semangat bagi penulis dari awal perkuliahan sampai saat ini.
10. Semua Pihak yang sudah memberikan dukungan dan doa kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini , banyak kekurangan yang harus diperbaiki. Segala bentuk kritik dan saran akan dengan senang hati diterima bertujuan untuk membangun dan memotivasi penulis untuk lebih baik lagi.

Manado, 31 Agustus 2022

Penulis



**Joaninha Gusmao Awoah**



## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 LATAR BELAKANG .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1.1 PENTINGNYA TOPIK MAGANG .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1.2 PERMASALAHAN YANG BERKAITAN DENGAN           AGRIBISNIS .....</b>	<b>2</b>
<b>1.2 TUJUAN DAN MANFAAT PROGRAM MAGANG .....</b>	<b>3</b>
<b>1.2.1 TUJUAN PROGRAM .....</b>	<b>3</b>
<b>1.2.2 MANFAAT MAGANG .....</b>	<b>4</b>
<b>1.3 SASARAN KOMPETENSI TERKAIT CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM STUDI .....</b>	<b>4</b>
<b>1.3.1 KOMPETENSI UTAMA .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 DESKRIPSI TOPIK MAGANG .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.1 PENGANTAR UI/UX .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1.2 DESIGN THINKING .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1.3 UX DESIGN .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1.4 UI DESIGN .....</b>	<b>9</b>
<b>2.1.5 RESEARCH DAN USABILITY TESTING .....</b>	<b>10</b>
<b>2.1.6 CAREER DEVELOPMENT IN UI/UX .....</b>	<b>10</b>
<b>2.2 KAJIAN ATAU RISET SUBTANSI PROGRAM .....</b>	<b>11</b>

<b>2.3 ARTIKEL ATAU BERITA DARI SUMBER TERPERCAYA TERKAIT URGENSI PROGRAM .....</b>	<b>12</b>
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>14</b>
<b>2.2 URAIAN METODE DAN PELAKSANAAN MAGANG .....</b>	<b>14</b>
<b>2.3 PROYEK MALESTONE DAN CAPSTONE DALAM PROGRAM MAGANG.....</b>	<b>17</b>
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>27</b>
<b>4.1 HASIL PROGRAM MAGANG.....</b>	<b>27</b>
<b>4.2 PEMBAHASAN PROGRAM DAN IMPLEMENTASINYA .....</b>	<b>34</b>
<b>4.3 PENGEMBANGAN PROGRAM.....</b>	<b>35</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>37</b>
<b>5.1 KESIMPULAN.....</b>	<b>37</b>
<b>5.2 SARAN .....</b>	<b>38</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>39</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>42</b>

**DAFTAR TABEL**

Table 1 Program <i>Timeline Skilvul Virtual Internship : UI/UX Challenge</i> .....	14
--	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Artikel tentang UI/UX.....	13
Gambar 2. 2 Artikel tentang UI/UX.....	13
Gambar 3. 1 Screenshoot Google Classroom .....	17
Gambar 3. 2 Wireframe (School-Ing) .....	18
Gambar 3. 3 User Flow (School-Ing).....	18
Gambar 3. 4 UI Design (School-Ing).....	19
Gambar 3. 5 Design System.....	19
Gambar 3. 6 Prototype (School-Ing).....	19
Gambar 3. 7 Tampilan Protoype (School-Ing).....	19
Gambar 3. 8 Solution Idea .....	22
Gambar 3. 9 Affinity Diagram .....	22
Gambar 3. 10 Prioritization Idea.....	22
Gambar 3. 11 Crazy 8's .....	23
Gambar 3. 12 User Flow .....	23
Gambar 3. 13 Wireframe.....	24
Gambar 3. 14 Design System.....	25
Gambar 3. 15 Testing.....	26
Gambar 4. 1 Tampilan halaman "Tentang Crowde" .....	27
Gambar 4. 2 Tampilan halaman "Tentang Crowde" .....	27
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman "Tentang Crowde" .....	28
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman "Tentang Crowde" .....	28
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman "Tentang Crowde" .....	28
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman "Kebutuhan Peminjam" .....	29
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman "Kebutuhan Peminjam" .....	29
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman "Kebutuhan Peminjam" .....	30

Gambar 4. 9 Tampilan Halaman "Kebutuhan Peminjam" .....	30
Gambar 4. 10 Tampilan "Kebutuhan Peminjam" .....	30
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman "Pemodal Institusi" .....	31
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman "Pemodal Institusi" .....	31
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman "Pemodal Institusi" .....	32
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman "Menjadi Partner" .....	32
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman "Menjadi Partner" .....	33
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman "Menjadi Partner" .....	33
Gambar 4. 17 Paint Point .....	35
Gambar 4. 18 Solution Idea .....	35
Gambar 4. 19 Affinity Diagram .....	36
Gambar 4. 20 User Flow .....	36
Gambar 4. 21 Prototype kotor .....	36

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 LOG-BOOK ACTIVITY .....	42
Lampiran 2 SURAT KETERANGAN KEABSAHAN TUGAS AKHIR .....	47
Lampiran 3 HASIL UJI PLAGIASI TURNITIN.....	48
Lampiran 4 PENGEMBANGAN PROGRAM.....	49
Lampiran 5 DOKUMEN DAN FOTO.....	51
Lampiran 6 VIDEO PELAKSANAAN .....	53
Lampiran 7 DOKUMEN RELEVAN LAINNYA.....	54

