

**PENERAPAN UI UX DESIGN & RESEARCH UNTUK PRODUCT
DIGITAL MELALUI SERTIFIKASI KOMPETENSI**

**PRODI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

(Jalur Artist : Sertifikasi Kompetensi)



**disusun oleh
SIDIK RISTIAWAN YUSUF
17.11.1150**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
YOGYAKARTA
2024**

**PENERAPAN UI UX DESIGN & RESEARCH UNTUK PRODUCT
DIGITAL MELALUI SERTIFIKASI KOMPETENSI**

**PRODI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

(Jalur Artist : Sertifikasi Kompetensi)



**disusun oleh
SIDIK RISTIAWAN YUSUF
17.11.1150**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
YOGYAKARTA
2024**

PERSETUJUAN

**PENERAPAN UI UX DESIGN & RESEARCH UNTUK PRODUCT DIGITAL MELALUI
SERTIFIKASI KOMPETENSI
(Jalur Artist : Sertifikasi Kompetensi)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sidik Ristiawan Yusuf

17.11.1150

Telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi

Pada tanggal 22 Januari 2024

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

PENGESAHAN
PENERAPAN UI UX DESIGN & RESEARCH UNTUK PRODUCT DIGITAL MELALUI
SERTIFIKASI KOMPETENSI
(Jalur Artist : Sertifikasi Kompetensi)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sidik Ristiawan Yusuf

17.11.1150

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 17 Januari 2024

Nama Penguji

Uvoek Anggoro Saputro, M.Kom

NIK. 190302419

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom

NIK. 190302281

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

Tanda Tangan



Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana

Tanggal 17 Januari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Alfatta, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Sidik Ristiawan Yusuf

NIM : 17.11.1150

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PENERAPAN UI UX DESIGN & RESEARCH UNTUK PRODUCT DIGITAL MELALUI SERTIFIKASI KOMPETENSI

Dosen Pembimbing : Bernadhed, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 17 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Sidik Ristiawan Yusuf

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbil 'Alamin penulis panjatkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan banyak sekali nikmat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh perjuangan dan pengorbanan sehingga mendapatkan hasil yang terbaik.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, yaitu:

1. **Orang tua**, yang sudah memberikan saran dan nasihat serta doa dan materi, terima kasih untuk segalanya.
2. **Dosen Pembimbing, Pak Bernadhed**, Terima kasih pak sudah membantu saya selama ini dan menasehati soal duniawi, insyallah saya jalankan pak.
3. **Dewi Retno Pamungkas & Eny Triandary**, Masakan mu enak leq, matur nuwun sudah memberikan gizi untuk otak yang selalu dibakar setiap harinya. Hahaha. Tante saya yang memberikan laptop selalu memotivasi dan memberikan nasihat singkat tapi sangat berarti, terima kasih. Matur sembah nuwun
4. **Kakek dan Nenek**, Matur nuwun mbah, terima kasih buat doa – doa yang dipanjatkan di sepertiga malam, kerasa sampai kehati. Terima kasih
5. **Titis Dwi Lestari**, Terima kasih sudah menerima keadaan saya belum lulus, selalu ada dan menemani malam – malam sepi agar selalu semangat. Arigatou.
6. **Yakob Nurhuda, Afochar Syabnirusmanto**, Matur nuwun le sudah membantu saya tentang informas per skripsian.
7. **Teman – Teman Kantor**, Sudah diberikan kesempatan untuk WFH selama 6 Bulan atau 1 semester perkuliahan saya sudah bayar dengan kelulusan. Terima kasih Mas Ahmad, Pak Vando, Mas Jhoni, dan team Digimon lain yang tidak bisa saya sebutkan satu – satu, nanti malah kepanjangan. Hahahaa

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW.

Rekomendasi Non Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan jenjang Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Proses penyusunan hingga selesainya laporan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu, sebagai rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku Dosen Pembimbing penulis yang telah memberikan arahan, bimbingan dan nasihatnya dalam proses penulisan skripsi.
5. Segenap dosen dan staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama perkuliahan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR GAMBAR PROJECT.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Profil Lembaga.....	2
1.3 Pelaksanaan Sertifikasi.....	4
BAB 2 PEMBAHASAN	7
2.1 Proses Pembelajaran.....	7
2.1.1 Proses Pembelajaran Chapter 3.....	7
2.1.2 Proses Pembelajaran Chapter 4.....	16
2.1.3 Proses Pembelajaran Chapter 5.....	19
2.1.4 Proses Pembelajaran Chapter 6.....	22
2.1.5 Proses Pembelajaran Chapter 7.....	24
BAB 3 HASIL AKHIR.....	27

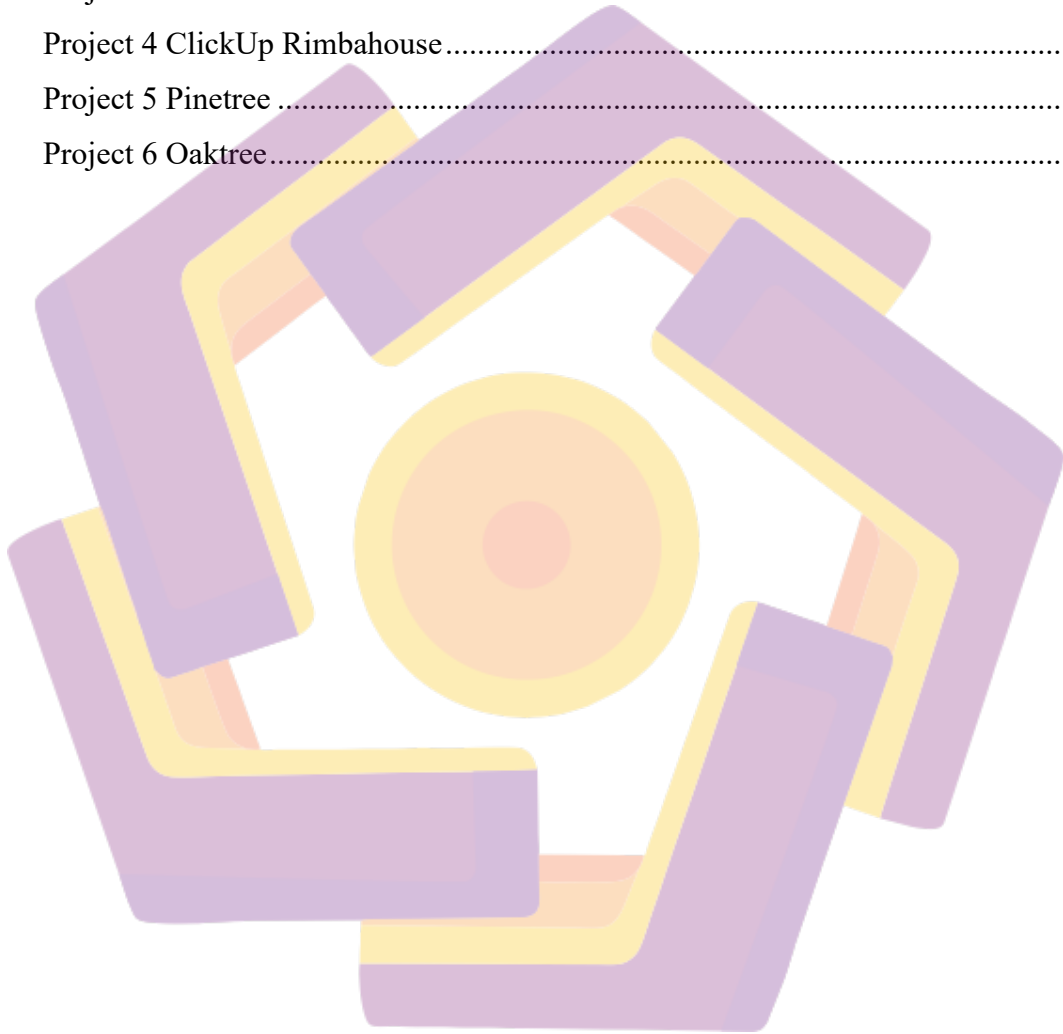
3.1	Metode Evaluasi.....	27
3.1.1	Kompetensi <i>Hardskill</i>	27
3.1.2	Kompetensi Soft Skill	28
3.1.3	Penjelasan Hasil Project.....	31
BAB 4	PENUTUP.....	34
4.1	Kesimpulan	34
4.2	Kritik	34
4.3	Saran.....	34
DAFTAR PROJECT	35
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	44
4.4	Lampiran Dokumentasi Sertifikasi	44
4.5	Penilaian.....	44
CURRICULUM VITAE	45
SURAT PERNYATAAN	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Profil Lembaga Binar Academy	2
Gambar 2.1 Pengenalan Masing - Masing Orang	8
Gambar 2.2 Quiz Time Quizes.....	8
Gambar 2.3 Mempelajari Design Thingking	9
Gambar 2.4 Mempelajari Design Thingking 2	10
Gambar 2.5 Screenshoot Bukti Forum Discussion 2	10
Gambar 2.6 Screenshoot Bukti Forum Discussion 3	11
Gambar 2.7 Screenshoot Bukti Forum Discussion 3 (2).....	12
Gambar 2.8 Screenshoot Bukti Forum Discussion 4	13
Gambar 2.9 Screenshoot Bukti Forum Discussion 5	14
Gambar 2.10 Bukti Pengerjaan Chapter 3.....	15
Gambar 2.11 Bukti Pengerjaan Chapter 3 (2).....	15
Gambar 2.12 Bukti Pengerjaan Chapter 4.....	17
Gambar 2.13 Quiz Time	17
Gambar 2.14 Bukti Pengerjaan Chapter 4 (2) Pengerjaan Chapter	18
Gambar 2.15 Quiz Time 2.....	18
Gambar 2.16 Bukti Pengerjaan Chapter 4 (3).....	18
Gambar 2.17 Bukti Pengerjaan Chapter 5.....	20
Gambar 2.18 Project Awal Desain	21
Gambar 2.19 Bukti Pengerjaan Chapter 5 (2).....	21
Gambar 2.20 Timeline Production	21
Gambar 2.21 Forum Discussion 2.....	23
Gambar 2.22 Forum Discussion Discord.....	23
Gambar 2.23 Presentasi Project	25
Gambar 2.24 Penyampaian Mekanisme Tugas	25
Gambar 2.25 Kesan Project.....	25
Gambar 2.26 Chapter 7 Presentation	26
Gambar 2.27 Kesan dan Pesan Chapter 7	26
Gambar 3.1 Cover Project.....	32
Gambar 3.2 Metode Sprint.....	32

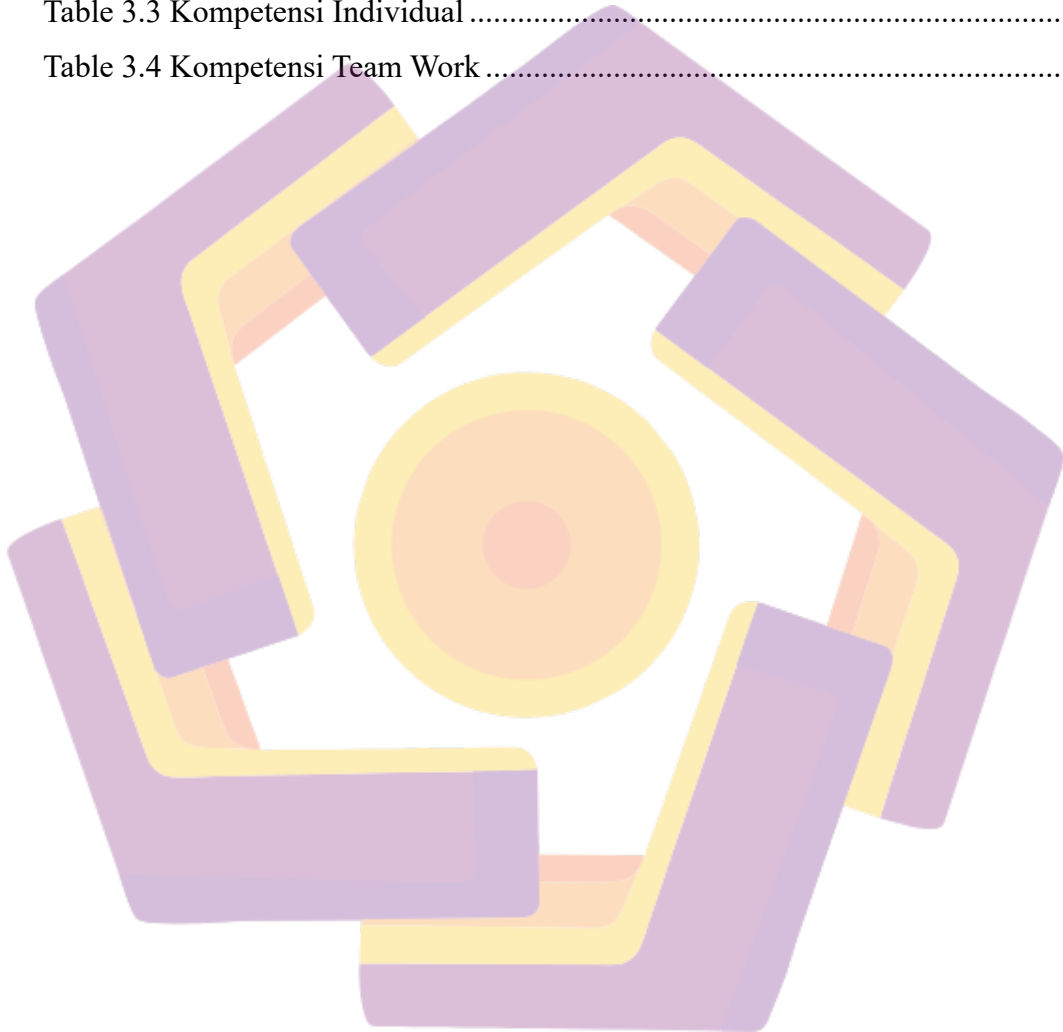
DAFTAR GAMBAR PROJECT

Project 1 Form Checkout System.....	35
Project 2 Szeto Academy	36
Project 3 Bambootree.....	37
Project 4 ClickUp Rimbahouse.....	38
Project 5 Pinetree	39
Project 6 Oaktree.....	40



DAFTAR TABEL

Table 1.1 Timeline Pelaksanaan	4
Table 1.2 Jadwal Kegiatan	5
Table 3.1 Penilaian	27
Table 3.2 Kompetensi Work	28
Table 3.3 Kompetensi Individual	28
Table 3.4 Kompetensi Team Work	30



INTISARI

Seiring dengan berkembang pesatnya teknologi saat ini timbul banyak permasalahan di sekitar masyarakat yang bisa diselesaikan secara digital untuk mempermudah pengguna dalam melakukan aktivitasnya tanpa harus keluar dari rumah, sehingga terdapat banyak pengusaha ataupun product owner yang ingin mengembangkan produk atau mengembangkan bisnisnya dengan menyediakan platform online untuk customernya.

Tantangan dan permasalahannya adalah tidak banyak yang membuat sebuah product digital berdasarkan dengan kebutuhan pengguna yang benar - benar berguna. Hal ini memicu semakin banyaknya perusahaan yang ingin membuat sebuah product yang benar - benar berguna untuk orang banyak.

Ilmu ini menjadi hal yang penting sekali di era sekarang ini. Keterkaitan bidang informatika ini sangat krusial terkait dengan sukses atau tidaknya product digital saat ini. Hal ini bisa dibuktikan dengan banyaknya tools yang bisa digunakan seperti Figma, Invision Apps, Miro, Adobe XD, PhotoShop, dan masih banyak tools lainnya.

Dengan memberikan sebuah solusi yang tepat bagi pengguna yang sesuai dengan pengalaman mereka akan membuat perusahaan bisa dengan mudah mendeliver produknya dan bisa menguntungkan juga bagi kedua pihak.

Penulis ingin membuat sebuah produk yang bisa digunakan oleh banyak masyarakat melalui Pengalaman pengguna yang baik, minimnya pengalaman dan project yang dibuat membuat penulis akhirnya memutuskan untuk mengambil sertifikasi kompetensi ini oleh salah satu platform di Indonesia.

Harapan dari penulis dengan mengikuti sertifikasi ini adalah bisa membuat sebuah product digital yang bermanfaat untuk orang banyak dan tentunya digunakan dengan mudah oleh pengguna nantinya.

Kata Kunci : UI UX, UI UX Design, User Experience

ABSTRACT

Along with the rapid development of technology, many problems arise around society which can be solved digitally to make it easier for users to carry out their activities without having to leave the house, so there are many entrepreneurs or product owners who want to develop products or expand their business by providing an online platform for their customers.

The challenge and problem is that not many people make digital products based on user needs that are truly useful. This has triggered an increasing number of companies who want to make a product that is truly useful for many people.

This knowledge is very important in the current era. The relationship between the field of informatics is very crucial regarding the success or failure of current digital products. This can be proven by the many tools that can be used, such as Figma, Invision Apps, Miro, Adobe XD, PhotoShop, and many other tools.

By providing the right solution for users that suits their experience, the company can easily deliver its products and can also be profitable for both parties.

The author wants to create a product that can be used by many people through good user experience. The lack of experience and projects made made the author finally decide to take this competency certification by one of the platforms in Indonesia.

The author's hope by taking this certification is to be able to create a digital product that is useful for many people and of course can be used easily by future users.

Keywords : UI UX, UI UX Design, User Experience