

**OPTIMALISASI UI/UX APLIKASI MOBILE MOOC
“MYDIGILEARN.ID” DI SCHOOL OF DIGITAL
PLATFORM AND DIGITAL SERVICE PT.
TELEKOMUNIKASI INDONESIA**

JALUR NON REGULER – MAGANG IT

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

BENEDICTUS CAHYO KUNCORO

19.12.1054

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**OPTIMALISASI UI/UX APLIKASI MOBILE MOOC
“MYDIGILEARN.ID” DI SCHOOL OF DIGITAL
PLATFORM AND DIGITAL SERVICE PT.
TELEKOMUNIKASI INDONESIA
JALUR NON REGULER – MAGANG IT**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

BENEDICTUS CAHYO KUNCORO

19.12.1054

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON REGULER – MAGANG IT

OPTIMALISASI UI/UX APLIKASI MOBILE MOOC
“MYDIGILEARN.ID” DI SCHOOL OF DIGITAL
PLATFORM AND DIGITAL SERVICE PT.
TELEKOMUNIKASI INDONESIA


yang disusun dan diajukan oleh

BENEDICTUS CAIYO KUNCORO

19.12.1054

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 29 Juli 2024

Dosen Pembimbing,


Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

HALAMAN PENGESAHAN
JALUR NON REGULER – MAGANG IT

OPTIMALISASI UI/UX APLIKASI MOBILE MOOC
“MYDIGILEARN.ID” DI SCHOOL OF DIGITAL
PLATFORM AND DIGITAL SERVICE PT.
TELEKOMUNIKASI INDONESIA

yang disusun dan diajukan oleh

Benedictus Cahyo Kuncoro
19.12.1054

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hendra Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302244

Nur Widjivati, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302425

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Juli 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.Ph.D
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Benedictus Cahyo Kuncoro**
NIM : **19.12.1054**

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

**OPTIMALISASI UI/UX APLIKASI MOBILE MOOC "MYDIGILEARN.ID" DI
SCHOOL OF DIGITAL PLATFORM AND DIGITAL SERVICE PT.
TELEKOMUNIKASI INDONESIA**

Dosen Pembimbing : **Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.**

1. Karya adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya merupakan **gagasan penelitian** yang **orisinil** dan **SAYA** memiliki **KONTRIBUSI** terhadap karya tersebut.
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 atau Referensi 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, 8 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



METERAI
TEMPEL
1000
BQB66ALX33529957

Benedictus Cahyo Kuncoro

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “OPTIMALISASI UI/UX APLIKASI MOBILE MOOC “MYDIGILEARN.ID” DI SCHOOL OF DIGITAL PLATFORM AND DIGITAL SERVICE PT. TELEKOMUNIKASI INDONESIA” dengan lancar dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

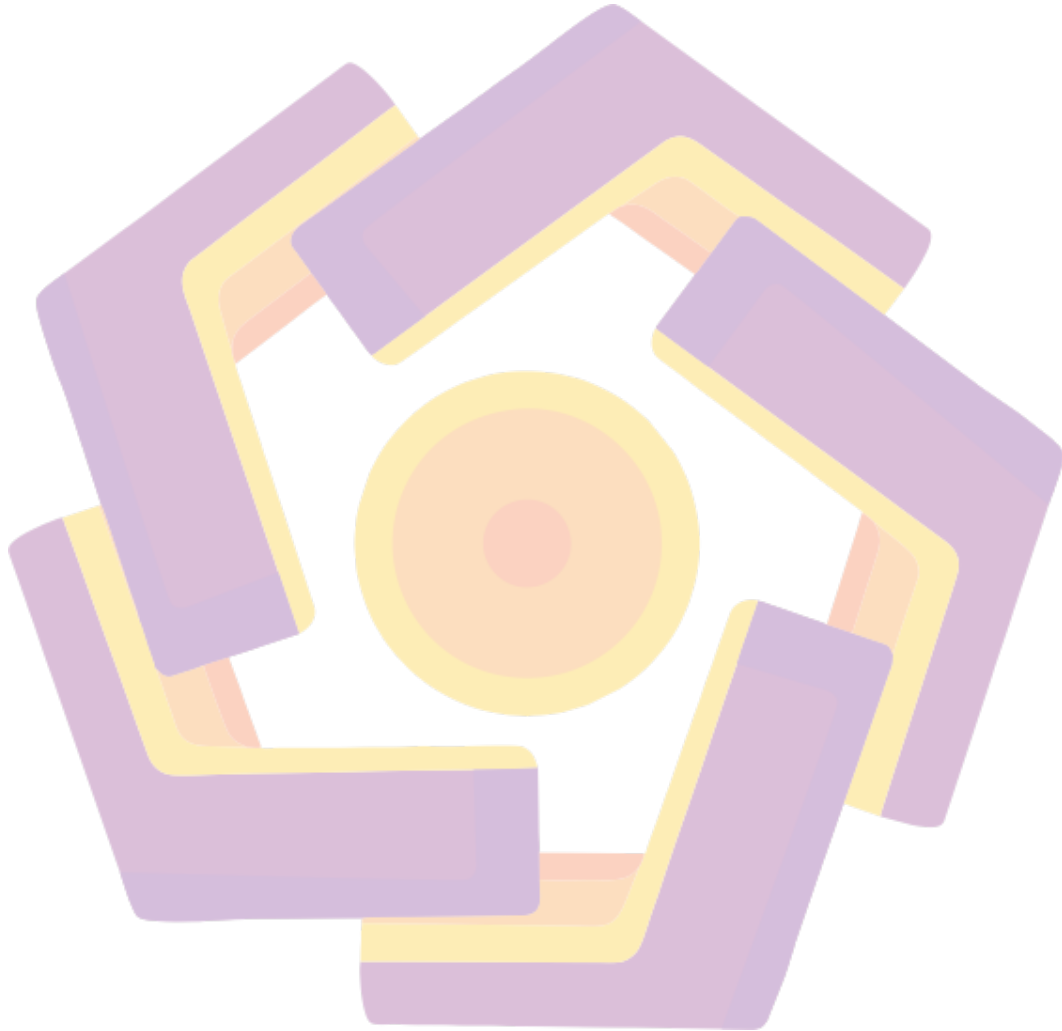
Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dorongan, dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama proses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S. Kom, M. Kom, selaku Dekan dan Kaprodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
4. Ibu Ika Asti Astuti, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Magang
5. Mas M. Farizko Nurditama, sebagai mentor dan pemomong mentee selama magang
6. Mama dan Papa yang sudah menemani selama menempuh pendidikan
7. Anastasia Abraham yang sudah memberi dorongan menyelesaikan studi
8. Kolega MSIB-4 selama di SoDPS, Amira, Sinta, Sabil, Monic, Tesya, Kak San, Mas Eric, Mas Zidni Mas Wibi, Pak Mele, Pak Iwan, Pak Bambang Satya, dan semua nama yang belum saya sebut disini namun telah memberikan feedback dan pengalaman yang sangat berharga

Yogyakarta, 8 Juli 2024



Benedictus Cahyo Kuncoro



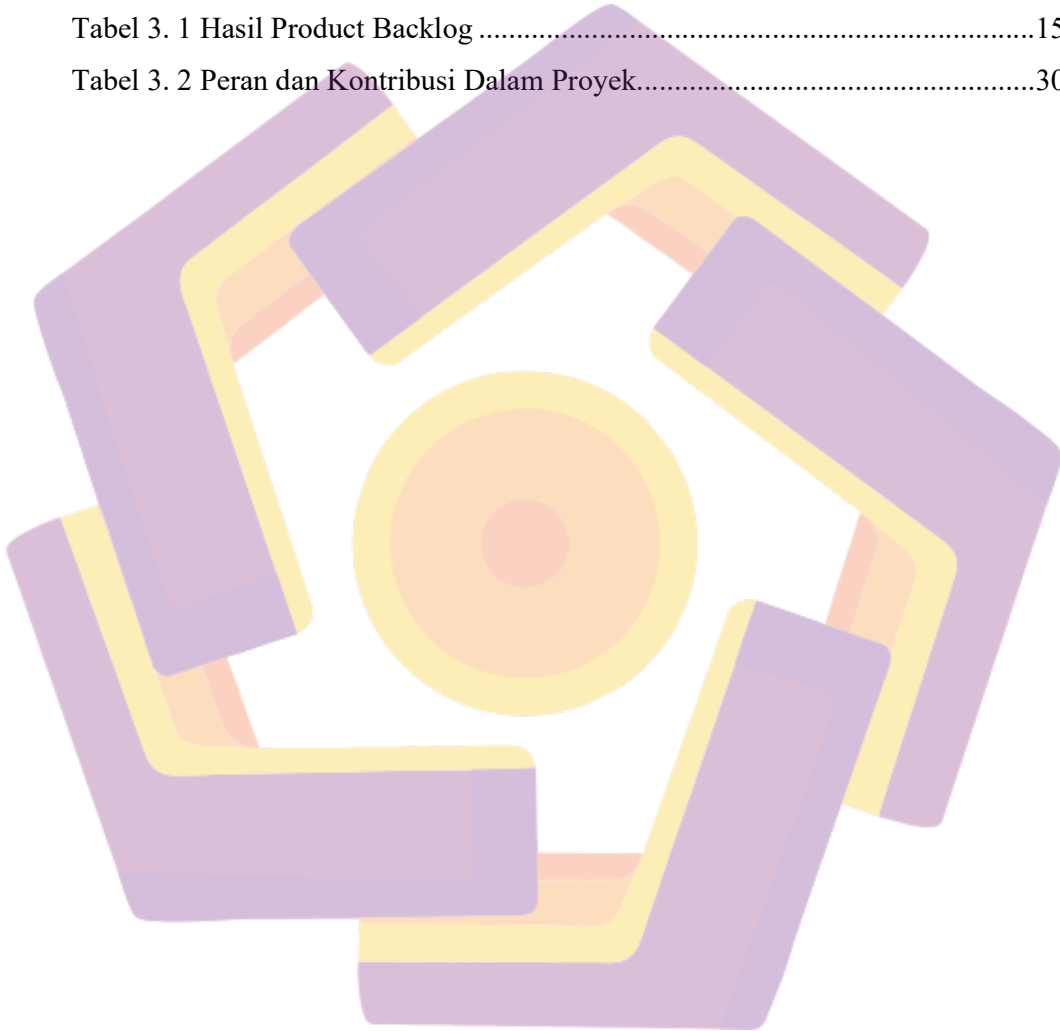
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Profil	3
1.5.1 Profil Mitra Magang IT.....	3
1.5.2 Deskripsi Magang IT	3
BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISIS	6
2.1 Landasan Teori.....	6
2.2 Analisis SWOT	8

2.3	Alur Pengembangan Produk	9
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN		13
3.1	Scrum Process	13
3.2	Scrum Planning	14
3.2.1	Sprint Planning Meeting	14
3.2.2	Penyusunan Backlog	15
3.2.3	Analisis Data <i>Project Designer</i>	16
3.3	Perancangan Konseptual	16
3.3.1	Pelaporan Perancangan Konseptual	17
3.3.1	Menyerahkan Pakta Integritas / Dokumen NDA	18
3.3.2	Melaksanakan Daily Scrum	19
3.3.3	Evaluasi Sprint 1	19
3.4	Tahap Implementasi dan Evaluasi	21
3.4.1	Persentase Pengerjaan Proyek	22
3.4.2	Feedback PIC	28
3.4.3	Implementasi Frontend oleh <i>Project Manager</i>	29
3.5	Peran dan Kontribusi	30
BAB IV PENUTUP		31
4.1	Kesimpulan	31
4.2	Saran	32
REFERENSI		33
LAMPIRAN		35

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Analisis SWOT.....	8
Tabel 2. 2 Tabel Rencana Pekerjaan Magang.....	9
Tabel 3. 1 Hasil Product Backlog	15
Tabel 3. 2 Peran dan Kontribusi Dalam Proyek.....	30

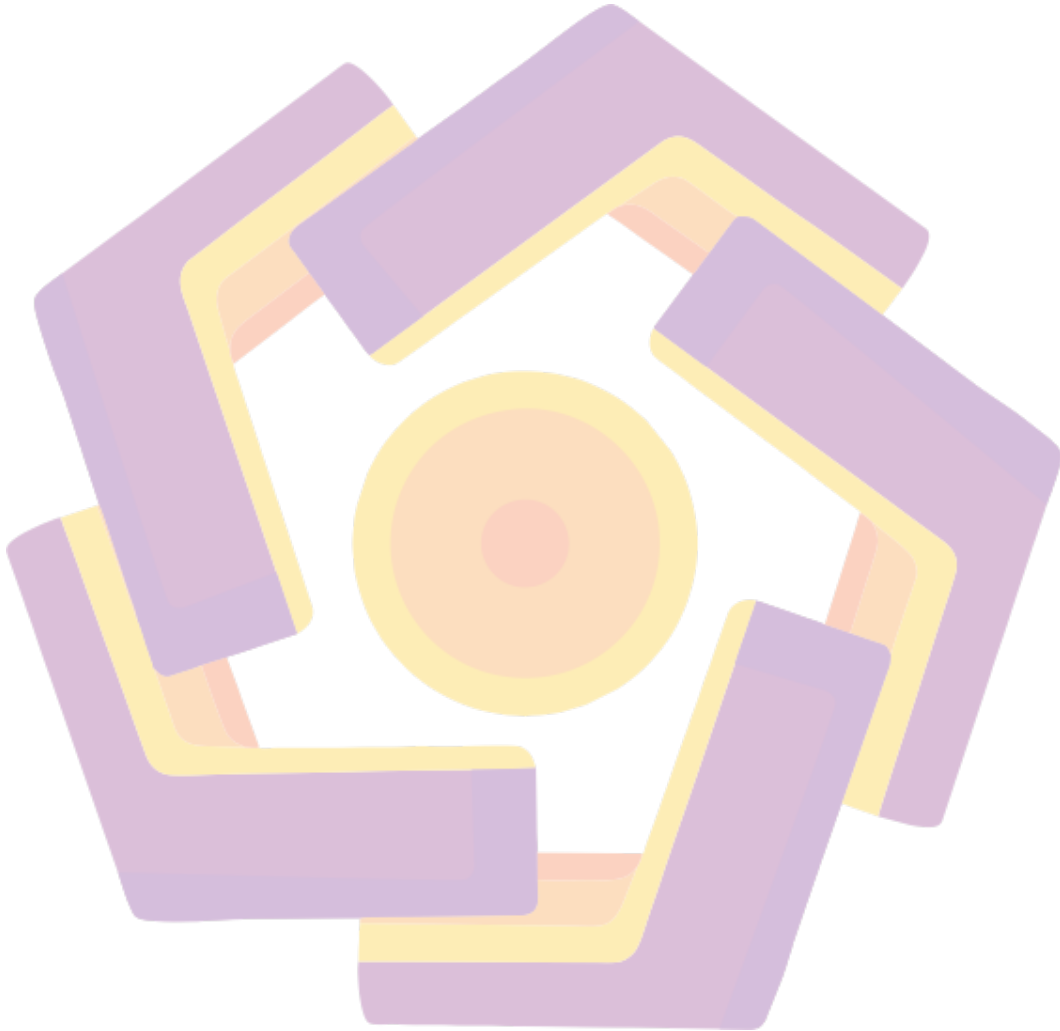


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Alur Seleksi Telkom MSIB Batch 4	5
Gambar 2. 1 Bagan Keseluruhan Proyek MSIB-4.....	10
Gambar 2. 2 Diagram Alur Pengembangan Pokok Bahasan	11
Gambar 3. 1 Diagram Proyek Minggu ke-1.....	14
Gambar 3. 2 Dokumentasi Sprint Plan UI/UX	14
Gambar 3. 3 Metode Kanban untuk Backlog.....	15
Gambar 3. 4 Diagram Perancangan Konseptual	16
Gambar 3. 5 Icon dan Color Pallette Sesuai Dengan GSM	17
Gambar 3. 6 Typography	18
Gambar 3. 7 Dokumen Pakta Integritas	18
Gambar 3. 8 Hasil Sampel Daily Scrum	19
Gambar 3. 9 Proses Sprint Minggu 15	19
Gambar 3. 10 Timeplan Sprint 2.....	20
Gambar 3. 11 Diagram Tahap Implementasi dan Evaluasi	21
Gambar 3. 12 Laporan Tampilan Login hingga Home.....	22
Gambar 3. 13 Desain Chat AI.....	28
Gambar 3. 14 Hasil Implementasi Frontend oleh PM	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran Pendukung Kompetensi <i>Project Manager</i>	35
Lampiran 2 Logbook Selama Magang	38
Lampiran 3 KRS Semester Berjalan	59



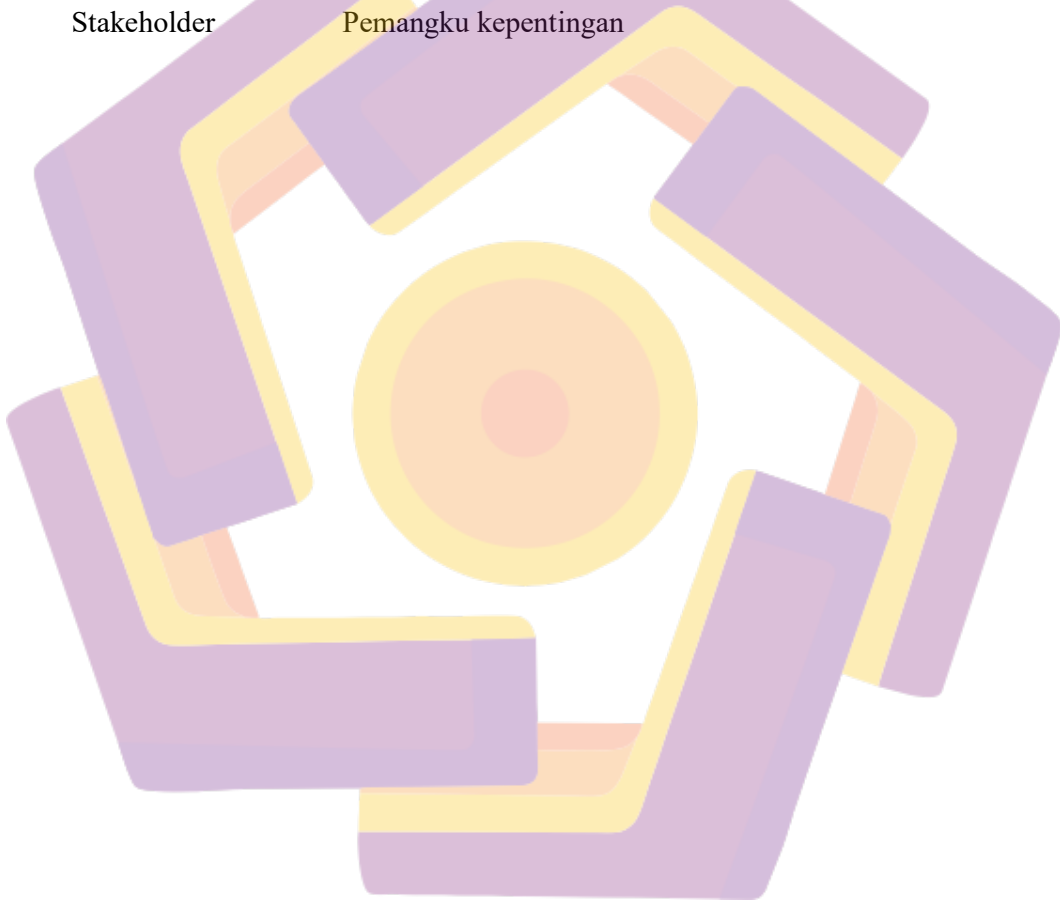
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



MOOC	<i>Massive Open Online Course</i>
TCUC	Telkom Corporate University Center
SoDPS	School of Digital Platform and Digital Services
LMS	<i>Learning Management System</i>
BUMN	Badan Usaha Milik Negara
MSIB	Magang dan Studi Independen Bersertifikat
MBKM	Magang Bersama Kampus Merdeka
B2B	<i>Business to Business</i>
UI/UX	<i>User Interface / User Experience</i>
GSM	<i>Graphics Standard Manual</i>
WFO	<i>Work From Office</i>
WFH	<i>Work From Home</i>
FWA	<i>Flexible Working Arrangement</i>
PM	<i>Project Manager</i>
PD	<i>Project Design</i>
PO	<i>Product Owner</i>
AKHLAK	Amanah, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif
SWOT	<i>Strength, Weakness, Opportunity, Threat</i>
PIC	<i>Person in Charge</i>
OKR	<i>Objective Key Result</i>

DAFTAR ISTILAH

Scrum	Salah satu metode dalam manajemen proyek
Project Design	Bagian yang terlibat dalam proses desain suatu proyek
Projet Manager	Bagian yang bertanggungjawab dalam manajemen proyek
Prototyping	Implementasi dan perancangan dasar suatu sistem
Stakeholder	Pemangku kepentingan



INTISARI

Kemunculan MyDigilearn.id sebagai layanan MOOC tidak terlepas dari fakta bahwa semakin pesatnya penggunaan teknologi yang ada di Indonesia memberikan pengaruh secara tidak langsung munculnya para pegiat teknologi. Laporan ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh implementasi metode scrum dalam proses optimalisasi UI/UX aplikasi mobile MOOC “MyDigilearn.id” di SoDPS PT. Telkom Indonesia. Metode Scrum dinilai dapat menghasilkan kualitas produk yang sesuai kebutuhan, mampu diterapkan dalam skala proyek besar atau kecil dan mudah untuk mengadopsi perubahan. Laporan ini dilengkapi dengan pendekatan kuantitatif, menggunakan hasil perkembangan kerja dan logbook magang sebagai instrumen utama pengumpulan data. Berdasarkan kegiatan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Scrum dalam pelaksanaan proyek redesign UI/UX di School of Digital Platform and Digital Services terbukti efektif. Dengan demikian, peran aktif dan strategi yang diterapkan oleh Project Manager berkontribusi besar terhadap keberhasilan proyek redesign UI/UX ini.

Kata kunci: **scrum, UI/UX, aplikasi mobile, MOOC, manajemen proyek**

ABSTRACT

The emergence of MyDigilearn.id as a MOOC service is inseparable from the fact that the rapid advancement of technology in Indonesia has indirectly contributed to the rise of tech enthusiasts. This report aims to analyze the impact of Scrum methodology implementation in optimizing the UI/UX process of the mobile MOOC application "MyDigilearn.id" at SoDPS PT. Telkom Indonesia. Scrum is considered capable of producing products that meet the needs, applicable in both large and small-scale projects, and adaptable to changes. This report adopts a quantitative approach, utilizing work progress and internship logbooks as the main instruments for data collection. Based on the activities carried out, it can be concluded that the use of the Scrum methodology in the UI/UX redesign project at the School of Digital Platform and Digital Services has proven to be effective. Thus, the active role and strategies implemented by the Project Manager greatly contributed to the success of this UI/UX redesign project.

Keywords: scrum, UI/UX, mobile applicaion, MOOC, project management