

**PEMBUATAN DESIGN TAMPILAN WEBSITE LAYANAN  
MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN  
APLIKASI FIGMA  
(Studi Kasus: PT. Impactbyte Teknologi Edukasi)**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

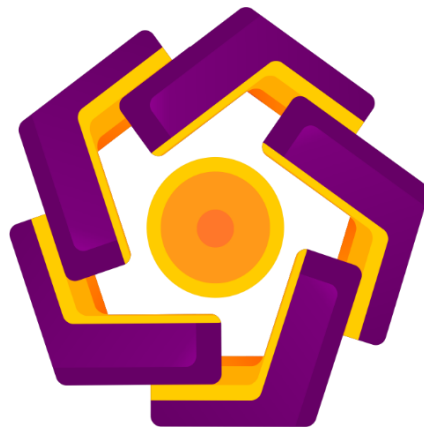
<b>Bima Pramudya Asaddulloh</b>	<b>19.01.4282</b>
<b>Muhammad Miftahuddin</b>	<b>19.01.4311</b>

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PEMBUATAN DESIGN TAMPILAN WEBSITE LAYANAN  
MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN  
APLIKASI FIGMA  
(Studi Kasus: PT. Impactbyte Teknologi Edukasi)**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta  
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

<b>Bima Pramudya Asaddulloh</b>	<b>19.01.4282</b>
<b>Muhammad Miftahuddin</b>	<b>19.01.4311</b>

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

### PEMBUATAN DESIGN TAMPILAN WEBSITE LAYANAN MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bima Pramudya Asaddulloh**

**19.01.4282**

**Muhammad Miftahuddin**

**19.01.4311**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 23 Desember 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Lukman, S.Kom, M.Kom**

**NIK. 190302151**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN DESIGN TAMPILAN WEBSITE LAYANAN**  
**MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN**  
**APLIKASI FIGMA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bima Pramudya Asaddulloh**      **19.01.4282**

**Muhammad Miftahuddin**      **19.01.4311**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Januari 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**M. Nuraminudin, M.Kom.**  
**NIK. 190302408**

**Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302392**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 20 Januari 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,


Nama mahasiswa : Bima Pramudya Asaddulloh  
NIM : 19.01.4282

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:  
**Pembuatan Design Tampilan Website Layanan Mentor On Demand menggunakan Aplikasi Figma (Studi Kasus: PT. Impactbyte Teknologi Edukasi)**

Dosen Pembimbing : Lukman, S.Kom, 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

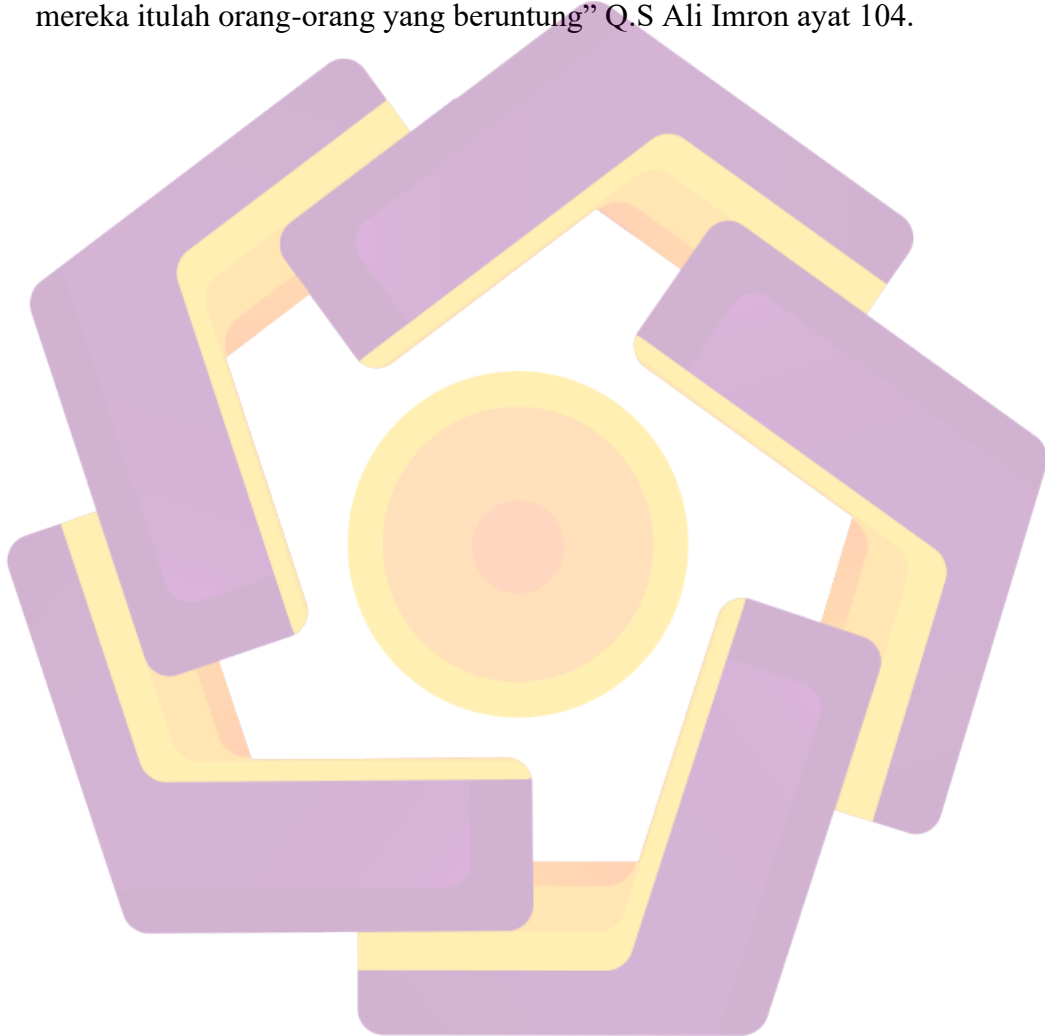
Kampar, 20 Januari 2022  
Yang Menyatakan,



506F7AJX641276302  
Bima Pramudya Asaddulloh

## HALAMAN MOTTO

“Dan hendaklah ada diantara kamu sekalian segolongan yang mengajak pada kebajikan dan menyuruh pada yang makruf dan mencegah dari yang munkar, mereka itulah orang-orang yang beruntung” Q.S Ali Imron ayat 104.



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kami haturkan ke hadirat Allah SWT, rahmat dan keberkahan Engkau telah memberikan kami kekuatan, melimpahi kami dengan ilmu serta memperkenalkan kami dalam keimanan. Atas karunia serta keberkahan yang Engkau berikan akhirnya tugas akhir kami dapat terselasaikan dengan baik. Shalawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW. Kami persembahkan karya sederhana ini kepada orang - orang yang sangat kami kasihi dan kami sayangi.

1. Kedua orang tua kami (Bpk. H. Rachmat Kartolo dan Ibu Hj. Umi Handayani serta Bpk. H. Djoko Nugro Asmoro dan Ibu Hj. Juwarti) yang telah senantiasa mendoakan, membimbing dan memotivasi kami untuk terus semangat. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ayah dan Ibu bahagia, karena kami sadar selama ini belum bisa berbuat lebih.
2. Saudara dan teman-teman seperjuangan yang telah banyak membantu kami dalam hal apapun. Semoga Allah memberi balasan dan ganti yang lebih baik kepada kalian semua orang-orang baik.
3. Dosen pembimbing kami (Bpk. Lukman, S.Kom, M.Kom) yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam pembuatan tugas akhir ini, semoga limpahan ilmu Bapak senantiasa bermanfaat bagi semua orang.

## KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Allah SWT. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW. Berkat limpahan dan rahmat-Nya penyusun mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul, “Pembuatan Desain Tampilan Website Layanan *Mentor On Demand* Menggunakan Aplikasi Figma (Studi Kasus: Pt. Impactbyte Teknologi Edukasi)”, meskipun selama penyusunan, tidak sedikit hambatan yang penulis hadapi. Namun berkat kehendak-Nyalah sehingga penulis berhasil menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan program studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih serta pengharagaan setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini terutama kepada:

1. Kedua orang tua atas segala dukungan, do'a, motivasi dan kasih sayang yang diberikan tanpa putus baik secara langsung atau pun tidak langsung.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Barka Satya, S.Kom., M.Kom. Selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Lukman, S.Kom, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Segenap dosen pengajar pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta atas ilmu, pendidikan dan pengetahuan yang telah diberikan kepada penulis selama duduk dibangku kuliah.
6. Segenap staf pegawai Fakultas Ilmu Komputer yang telah banyak membantu penulis selama ini.
7. Seluruh teman-teman program studi Teknik Informatika. Terima kasih atas dukungan dari kalian semua.



8. Semua pihak yang tidak bisa dituliskan satu persatu namun senantiasa mendukung baik secara langsung maupun tidak langsung, semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan dari berbagai pihak. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak khususnya dalam hal perancangan desain tampilan website.

Yogyakarta, 20 Januari 2022

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR ISTILAH.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Keaslian Penelitian.....	6
2.3 Dasar Teori.....	9
2.3.1. <i>User Interface</i> .....	9
2.3.2. <i>User Experience</i> .....	9

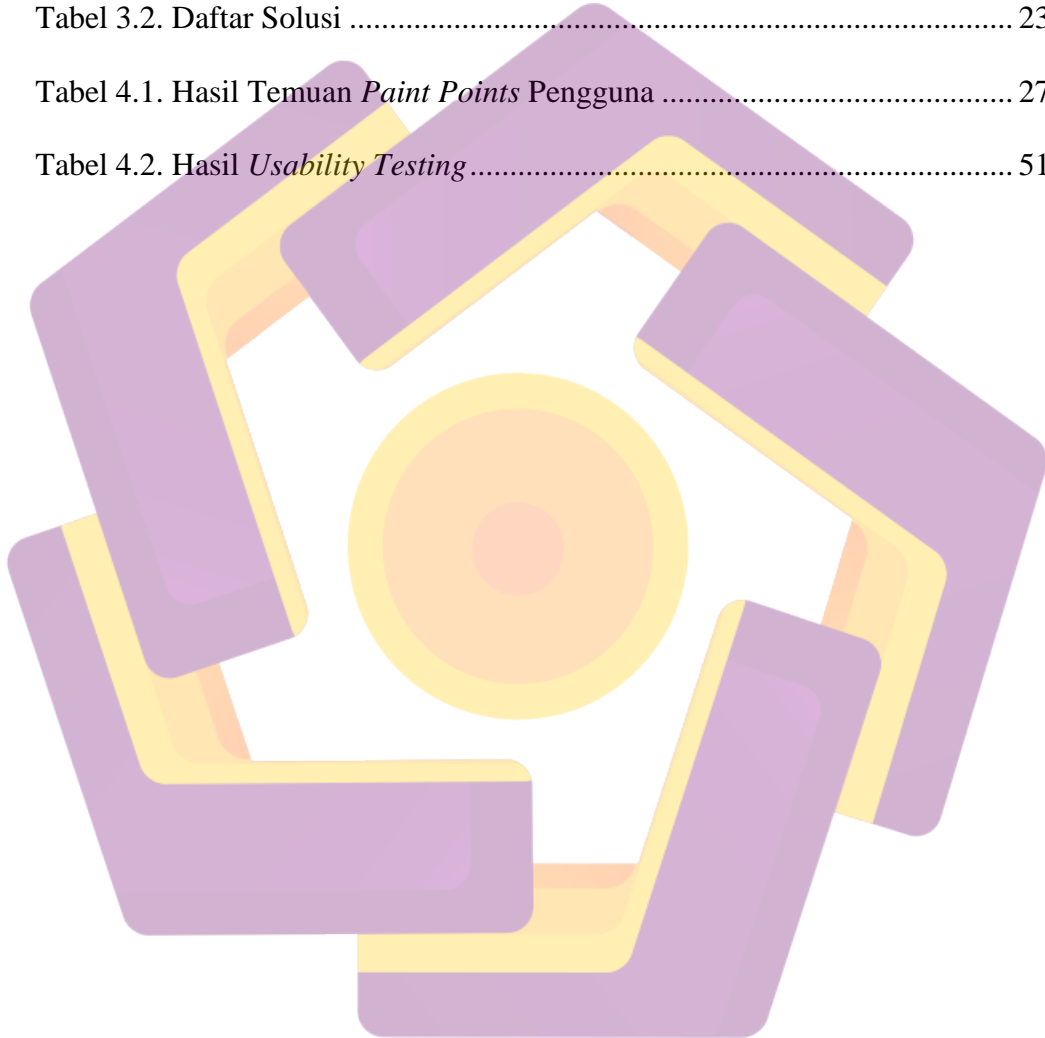
2.3.3. <i>Design Thinking</i> .....	10
1) <i>Empathize</i> .....	10
2) <i>Define</i> .....	11
3) <i>Ideation</i> .....	11
4) <i>Prototyping</i> .....	12
5) <i>Testing</i> .....	13
2.3.4. <i>Survey Research</i> .....	14
2.3.5. <i>Secondary Research</i> .....	14
2.3.6. <i>Insight Card</i> .....	15
2.3.7. <i>How-Might We Questions</i> .....	15
2.3.8. <i>Brainstorming</i> .....	15
2.3.9. <i>Affinity Diagram</i> .....	16
2.3.10. <i>Prioritization Idea</i> .....	16
2.3.11. <i>Crazy 8's</i> .....	17
2.3.12. <i>User Flow</i> .....	18
2.3.13. <i>Wireframe</i> .....	18
2.3.14. <i>Mockup</i> .....	18
2.3.15. <i>Figma</i> .....	19
2.3.16. <i>Usability Testing</i> .....	19
2.3.17. <i>Jumlah Sampel / Jumlah Responden</i> .....	20
2.3.18. <i>Single Ease Question (SEQ)</i> .....	20
<b>BAB III TINJAUAN UMUM</b> .....	21
3.1 <i>Deskripsi Singkat Obyek</i> .....	21
3.2 <i>Hasil Pengumpulan Data</i> .....	22

3.3 Solusi Yang Diusulkan.....	23
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>24</b>
4.1 Tahap Awal dan <i>Empathize</i> .....	25
4.2 <i>Define</i> .....	29
4.3 <i>Ideation</i> .....	30
a. <i>Affinity Diagram</i> .....	31
b. <i>Prioritization Idea</i> .....	31
c. <i>Crazy 8's</i> .....	32
4.4 <i>Prototyping</i> .....	35
a. <i>User Flow</i> .....	35
1) <i>User Flow</i> Pendaftaran Siswa dan <i>Login</i> .....	35
2) <i>User Flow</i> Pencarian Mentor dan Sewa Mentor.....	35
3) <i>User Flow</i> FAQ dan <i>Mentoring</i> .....	36
4) <i>User Flow</i> Pendaftaran Mentor.....	36
b. <i>Style Guide</i> .....	37
c. <i>Wireframe</i> .....	38
1) <i>Wireframe</i> Halaman Utama Skilvul.....	38
2) <i>Wireframe</i> Pendaftaran dan <i>Login</i> .....	39
3) <i>Wireframe</i> <i>Homepage Mentor On Demand</i> dan Pencarian Mentor.....	39
4) <i>Wireframe</i> Detail Mentor, <i>Chat</i> Mentor dan Sewa Mentor .....	40
5) <i>Wireframe</i> Transaksi, <i>Invoice</i> dan Transaksi Berhasil.....	41
6) <i>Wireframe</i> Profil Pengguna, Topik FAQ dan FAQ .....	42
7) <i>Wireframe</i> Detail <i>Mentoring</i> dan Ulasan .....	42
8) <i>Wireframe</i> Pendaftaran Mentor.....	43

d. <i>Mockup</i> .....	43
1) <i>Mockup</i> Halaman Utama Skilvul .....	43
2) <i>Mockup</i> Pendaftaran dan <i>Login</i> .....	44
3) <i>Mockup</i> <i>Homepage Mentor On Demand</i> .....	44
4) <i>Mockup</i> Pencarian .....	45
5) <i>Mockup</i> Detail Mentor, <i>Chat</i> Mentor dan Sewa Mentor .....	46
6) <i>Mockup</i> Transaksi, <i>Invoice</i> dan Transaksi Berhasil.....	46
7) <i>Mockup</i> Profil Pengguna, Topik FAQ dan FAQ.....	47
8) <i>Mockup</i> Detail <i>Mentoring</i> dan Ulasan .....	48
9) <i>Mockup</i> Pendaftaran Mentor .....	48
e. <i>Prototype Design</i> .....	49
4.5 <i>Testing</i> .....	49
BAB V PENUTUP.....	56
5.1 Kesimpulan .....	56
5.2 Saran .....	56
DAFTAR PUSTAKA .....	57
LAMPIRAN 1 .....	59
LAMPIRAN 2 .....	61
LAMPIRAN 3.....	71
LAMPIRAN 4.....	109

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu .....	6
Tabel 3.1. Masalah Pada Obyek Penelitian.....	22
Tabel 3.2. Daftar Solusi .....	23
Tabel 4.1. Hasil Temuan <i>Paint Points</i> Pengguna .....	27
Tabel 4.2. Hasil <i>Usability Testing</i> .....	51



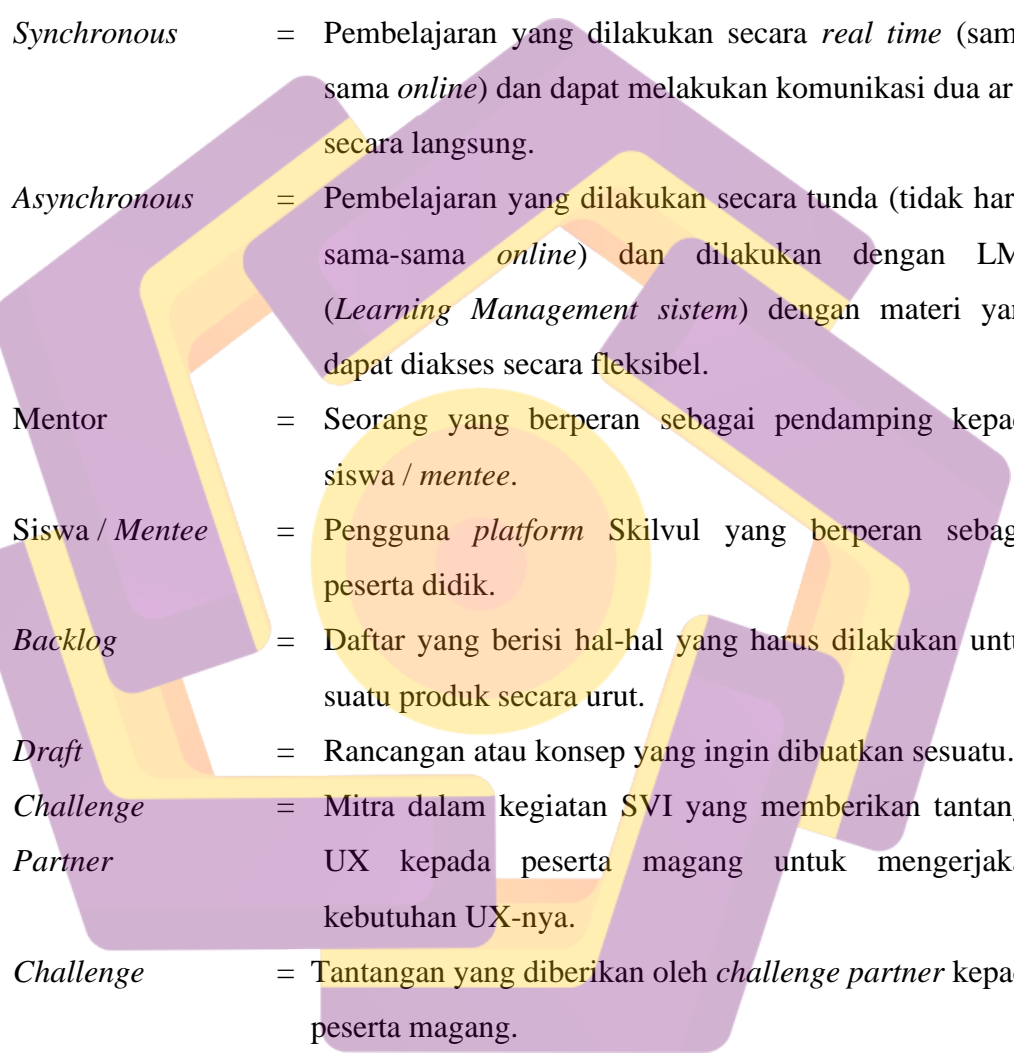
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Struktur Organisasi PT. Impactbyte Teknologi Edukasi.....	22
Gambar 4.1. Alur Penelitian.....	24
Gambar 4.2. Alur Proses <i>Design Thinking</i> .....	25
Gambar 4.3. <i>Insight Card</i> .....	29
Gambar 4.4. <i>How Might We Questions</i> .....	30
Gambar 4.5. <i>Solution Ideas</i> .....	30
Gambar 4.6. <i>Affinity Diagram</i> .....	31
Gambar 4.7. <i>Prioritization Ideas</i> .....	32
Gambar 4.8. <i>Crazy 8's</i> Pertama.....	33
Gambar 4.9. <i>Crazy 8's</i> Kedua.....	33
Gambar 4.10. <i>Crazy 8's</i> Ketiga.....	34
Gambar 4.11. <i>Crazy 8's</i> Keempat.....	34
Gambar 4.12. <i>User Flow</i> Pendaftaran dan <i>Login</i> .....	35
Gambar 4.13. <i>User Flow</i> Pencarian dan Sewa Mentor.....	36
Gambar 4.14. <i>User Flow</i> FAQ dan <i>Mentoring</i> .....	36
Gambar 4.15. <i>User Flow</i> Pendaftaran Mentor.....	37
Gambar 4.16. <i>Style Guide Mentor On Demand</i> .....	37
Gambar 4.17. <i>Wireframe</i> Halaman Utama Skilvul.....	38
Gambar 4.18. <i>Wireframe</i> Halaman Pendaftaran dan <i>Login</i> .....	39
Gambar 4.19. <i>Wireframe Home Page Mentor On Demand</i> .....	40
Gambar 4.20. <i>Wireframe</i> Detail Mentor.....	41

Gambar 4.21. <i>Wireframe</i> Transaksi .....	41
Gambar 4.22. <i>Wireframe</i> Profil dan FAQ.....	42
Gambar 4.23. <i>Wireframe</i> Detail <i>Mentoring</i> dan Ulasan .....	43
Gambar 4.24. <i>Wireframe</i> Pendaftaran Mentor .....	43
Gambar 4.25. <i>Mockup</i> Halaman Utama Skilvul .....	44
Gambar 4.26. <i>Mockup</i> Pendaftaran, <i>Login</i> dan Lupa <i>Password</i> .....	44
Gambar 4.27. <i>Mockup</i> <i>Home Page</i> Mentor <i>On Demand</i> .....	45
Gambar 4.28. <i>Mockup</i> Pencarian Mentor dan Topik .....	46
Gambar 4.29. <i>Mockup</i> Detail Mentor .....	46
Gambar 4.30. <i>Mockup</i> Transaksi .....	47
Gambar 4.31. <i>Mockup</i> Profil dan FAQ .....	47
Gambar 4.32. <i>Mockup</i> Detail <i>Mentoring</i> dan Ulasan .....	48
Gambar 4.33. <i>Mockup</i> Pendaftaran Mentor .....	48
Gambar 4.34. Grafik SEQ.....	55



## DAFTAR ISTILAH



<i>Platform</i>	= Wadah utama untuk menjalankan sistem.
UI/UX	= <i>User Interface / User Experience</i> .
CTA	= <i>Call to Action</i> .
SVI	= <i>Skilvul Virtual Internship</i> .
<i>Synchronous</i>	= Pembelajaran yang dilakukan secara <i>real time</i> (sama-sama <i>online</i> ) dan dapat melakukan komunikasi dua arah secara langsung.
<i>Asynchronous</i>	= Pembelajaran yang dilakukan secara tunda (tidak harus sama-sama <i>online</i> ) dan dilakukan dengan LMS ( <i>Learning Management sistem</i> ) dengan materi yang dapat diakses secara fleksibel.
Mentor	= Seorang yang berperan sebagai pendamping kepada siswa / <i>mentee</i> .
Siswa / <i>Mentee</i>	= Pengguna <i>platform</i> Skilvul yang berperan sebagai peserta didik.
<i>Backlog</i>	= Daftar yang berisi hal-hal yang harus dilakukan untuk suatu produk secara urut.
<i>Draft</i>	= Rancangan atau konsep yang ingin dibuatkan sesuatu.
<i>Challenge</i>	= Mitra dalam kegiatan SVI yang memberikan tantangan UX kepada peserta magang untuk mengerjakan kebutuhan UX-nya.
<i>Partner</i>	
<i>Challenge</i>	= Tantangan yang diberikan oleh <i>challenge partner</i> kepada peserta magang.
<i>Challenge Brief</i>	= Data-data yang diberikan oleh <i>challenge partner</i> untuk mendukung pengerjaan <i>challenge</i> .
<i>Prototype Design</i>	= Purwarupa sebagai bukti fisik dari penerapan desain pada konsep rancangan produk yang dapat diinteraksikan menggunakan tetikus.

## INTISARI

Skilvul adalah *platform* pelatihan dan sertifikasi kejuruan *online* dari PT. Impactbyte Teknologi Edukasi untuk meningkatkan keterampilan digital dengan misi untuk membangun talenta digital yang siap kerja. Sistem pembelajaran *online* pada platform pendidikan Skilvul memiliki rasio tenaga pengajar berbanding siswa yang besar, sehingga membatasi waktu mentor untuk berkomunikasi kepada siswa satu per satu.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka Skilvul membutuhkan sebuah layanan baru yang dapat memberikan layanan mentor secara privat sesuai kebutuhan siswa, layanan tersebut diberi nama *Mentor On Demand*. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, peneliti mencoba menerapkan *User Interface / User Experience (UI/UX)* pada desain layanan *Mentor On Demand*. Solusi desain yang dibuat dalam pengembangan layanan *Mentor On Demand* ini akan dibuat menggunakan aplikasi Figma dengan metodologi *Design Thinking*.

Tujuan penelitian ini adalah membuat desain tampilan *website* layanan *Mentor On Demand* yang dapat memudahkan siswa dalam menemukan dan memperoleh bimbingan mentor secara privat di *platform* pendidikan *online* Skilvul. Hasil akhir penelitian ini berupa purwarupa (*prototype*) design tampilan layanan *Mentor On Demand* berbasis *website* dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Pengujian *prototype* menggunakan metode *usability testing* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 6,2 (dengan standar kelulusan 5,5) menggunakan *single ease question (SEQ)* sebagai *usability metric*, sehingga *usability testing* pada *prototype Mentor On Demand* berhasil.

**Kata kunci:** *Mentor On Demand, UI/UX, Design Thinking*

## **ABSTRACT**

*Skilvul is an online vocational training and certification platform from PT. Impactbyte Educational Technology to enhance digital skills with a mission to build work-ready digital talent. The online learning system on the Skilvul education platform has a large ratio of teaching staff to students, it limits the time for mentors to communicate with students privately.*

*Based on these problems, Skilvul needs a new feature that can provide private mentor services according to student needs, this feature is called Mentor On Demand. To achieve this goal, the researcher tried to apply UI/UX to the Mentor On Demand feature design. The design solution created in the development of the Mentor On Demand feature will be made using Figma with the Design Thinking method.*

*The purpose of this research is to design a website display for the Mentor On Demand service that can make it easier for students to find and obtain private mentor guidance on the Skilvul online education platform. The final result of this research is a design prototype for the website-based Mentor On Demand feature display using the Design Thinking method. The prototype testing using the usability testing method got an average score of 6.2 (the passing standard is 5.5) using a single ease question (SEQ) as a usability metric, so usability testing of the Mentor On Demand prototype was successful.*

**Keyword:** *Mentor On Demand, UI, Design Thinking*