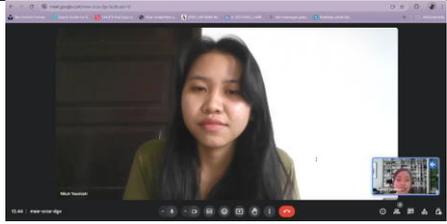
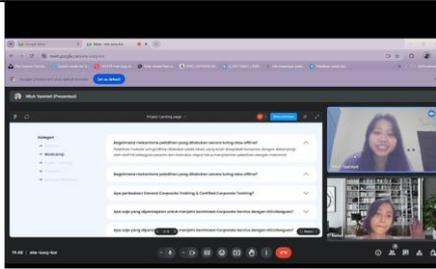
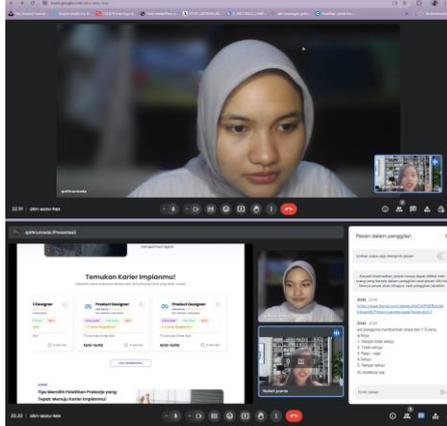


Lampiran 2. Dokumentasi Observasi Wawancara

| No | Tanggal Wawancara | Nama Partisipan | Dokumentasi | Ringkasan Observasi |
|----|---------------------------------|-----------------|--|---|
| 1 | Monday, July 8, 2024, 12:41:20 | Niluh Yasmiati |  | Memberikan Feedback atau umpan balik terkait apa saja,hambatan,permasalahan yang dihadapi pada saat mengeksplor landing page Hicolleagues yang Lama.(Tahap ini masuk pada tahapan emphatize) |
| 2 | Tuesday, July 9, 2024, 7:34:06 | Niluh Yasmiati |  | Pada Tahap ini responden memberikan umpan balik berdasarkan task yang telah dibuat di landing page yang baru dirancang dan memberikan Skala usability dari 1 – 5. Disini kita memancing audiens untuk bercerita apa saja kendala dan kenyamanan saat menggunakan Landing page Hicolleagues (Tahapan ini masuk pada tahap Testing) |
| 3 | Tuesday, July 9, 2024, 10:18:35 | Nada Khalis |  | Disini responden diberikan overview terkait landing page Hicolleagues yang direvamp, dan meminta user menjalankan activity sesuai dengan instruksi melalui produk yang dirancang.lalu responden mengeksplor.lalu memberikan Skala Usability (Tahap ini masuk pada tahap testing) |

Lampiran 3. *Loogbook*

| Bulan | Kegiatan |
|-------|--|
| 1 | <p>Selama periode tersebut, saya telah aktif dalam berbagai kegiatan yang mendukung pengembangan diri dan kontribusi ke dalam tim. Berikut rangkuman kegiatan yang telah saya lakukan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mentoring dan Koordinasi bersama Mentor & DPP : Saya selalu mengikuti meet bersama mentor UI/UX, Mentoring dilakukan secara online melalui Google meet. Pada saat mentoring membahas mengenai Daily stand Up, Sprint Plan yang akan kita kerjakan,serta retrospektif. Lalu saya juga mengikuti meet bersama DPP yang membahas mengenai Apa saja yang dilakukan saat magang, benefit apa saja yang didapatkan saat magang serta sharing bersama DPP. 2. Perkembangan Pekerjaan : Selama magang bulan ini, saya telah aktif bekerja pada proyek yang diberikan oleh mentor saya, yaitu proyek pembuatan Fitur Career. Proyek ini dilakukan secara tim. Saya dan rekan tim saya memulai dengan melakukan riset terlebih dahulu, yang mencakup problem statement, user persona, analisis kompetitor, Business Proses Mapping ,dan pembuatan wireframe berdasarkan hasil riset kami. Setelah menyelesaikan tahap tersebut, kami melakukan review atau presentasi bersama mentor. Setelah itu, kami menerima revisi dari mentor dan melaksanakan perbaikan yang diberikan. 3. Tantangan dan Solusi : Saya menghadapi tantangan karena kurang memahami fitur yang sedang kami kerjakan, serta pemahaman yang kurang dalam melakukan riset, sehingga kurang aktif dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, saya berusaha untuk lebih memperdalam pemahaman tentang UX research. Saya juga sering berdiskusi dengan rekan kerja di kantor mengenai hal - hal yang belum saya pahami. 4. Pengembangan Kompetensi : Selama periode pertama magang ini, saya telah mempelajari banyak hal dari mentor saya dan menemukan banyak hal baru. Berkat pengalaman ini, saya berusaha untuk terus mencari tahu mengenai hal hal yang belum saya pahami mulai dari ux research maupun User Interface. Saya juga telah mengalami peningkatan keterampilan dalam bidang UX research. Saya mulai memahami bagaimana kerja di dunia profesional, khususnya di bidang UI/UX. <p>Kesimpulan : Selama periode magang tersebut, saya telah aktif terlibat dalam berbagai kegiatan yang mendukung pengembangan diri dan kontribusi kepada tim. Saya terlibat dalam mentoring dan koordinasi bersama mentor UI/UX serta DPP melalui pertemuan online, di mana kami membahas perencanaan proyek dan berbagi pengalaman terkait manfaat dan tantangan selama magang. Dalam pekerjaan proyek Fitur Career, saya bekerja secara tim dan terlibat dalam seluruh proses mulai dari riset, analisis, hingga presentasi hasil kepada mentor. Meskipun menghadapi tantangan seperti pemahaman yang kurang dalam riset dan kurangnya komunikasi, saya aktif berusaha untuk memperdalam pengetahuan saya dalam bidang UX research dan melakukan diskusi dengan rekan kerja untuk memperbaiki pemahaman saya. Selama periode magang, saya juga telah mengalami peningkatan keterampilan dalam UX research dan memahami lebih dalam bagaimana kerja di dunia profesional, terutama di bidang UI/UX. Hal ini telah</p> |

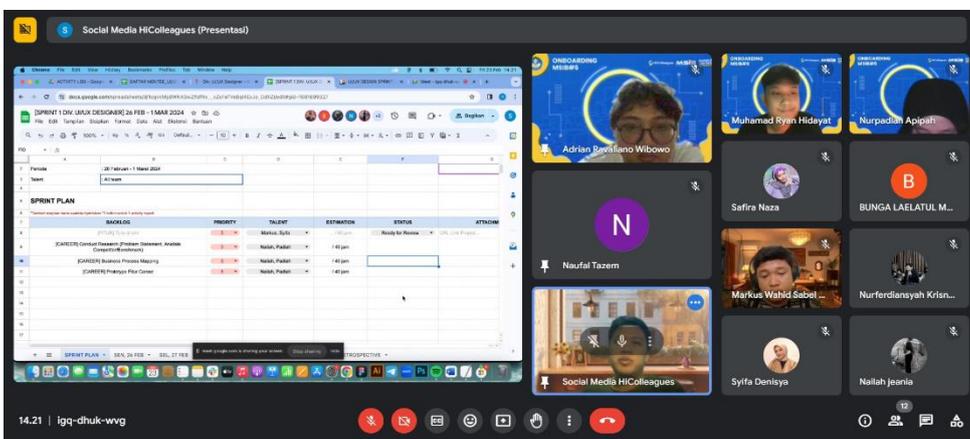
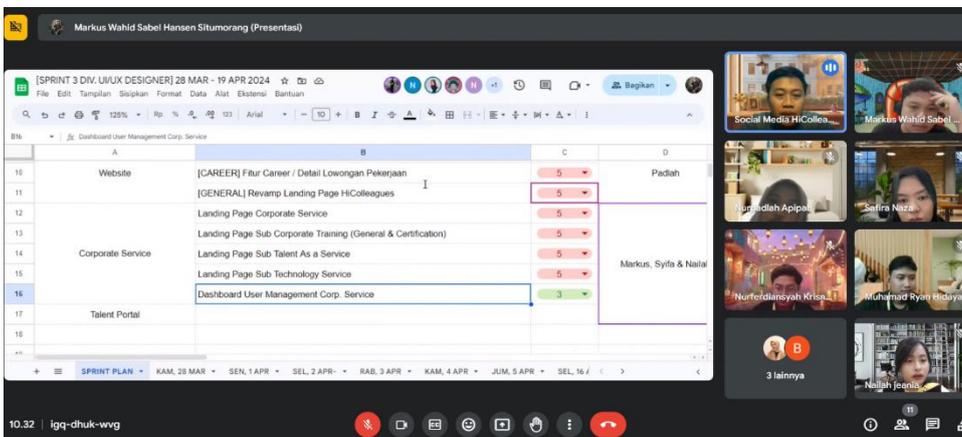
| Bulan | Kegiatan |
|--------------|--|
| | membantu saya untuk terus mengembangkan diri dan meningkatkan kontribusi saya dalam tim. |
| 2 | <p>Selama periode tersebut, saya telah aktif dalam berbagai kegiatan yang mendukung pengembangan diri dan kontribusi ke dalam tim. Berikut rangkuman kegiatan yang telah saya lakukan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mentoring dan Koordinasi bersama Mentor & DPP : Saya selalu mengikuti meet bersama mentor UI/UX, Mentoring dilakukan secara online melalui Google meet. Pada saat mentoring membahas mengenai Daily stand Up, Sprint Plan yang akan kita kerjakan,serta retrospektif. Pada saat meet bersama mentor ,mentor juga sering memberikan arahan dan feedback yang berguna bagi saya dan teman teman . Lalu saya juga mengikuti meet bersama DPP yang membahas Kendala apa saja yang kita temukan pada saat magang dan kesulitan apa saja yang kita alami yang kita alami pada saat magang 2. Perkembangan Pekerjaan : Selama magang bulan ini, saya telah aktif bekerja pada proyek yang diberikan oleh mentor saya, yaitu proyek pembuatan FiturCorporate Service. Proyek ini dijalankan secara kolaboratif oleh tim, dimana langkah awal kami melakukan penelitian mendalam. Berikutnya,kami merancang wireframe yang disesuaikan dengan temuan riset kami.setelah pembuatan wireframe,kami mengadakan sesi asistensi dengan mentor untuk mendapatkan saran dan feedback dari mentor kami ,dari saran dan feedback tersebut, kami menerima beberapa revisi terkait aspek-aspek yang belum sesuai,yang kemudia kami perbaiki,setelah revisi selesai ,kami juga presentasi kepada stakeholder tentang wireframe yang telah kami rancang 3. Tantangan dan Solusi : Saya menghadapi tantangan dalam menyamakan frekuensi dengan rekan rekan saya, sedangkan saya membuthkan waktu untuk menyerap dan mencerna apa yang dikatakan dan apa yang dijelaskan. Namun beberapa langkah dapat ambil untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman bersama dengan rekan tim.saya sering mencari sumber atau referensi belajar untuk hal yang baru saya temui pada saat magang yang belum saya pahami.selain itu saya sering meminta umpan balik dari rekan tim tentang pekerjaan yang telah saya lakukan untuk sebagai pembelajaran dan perbaikan dan juga memperkaya pengalaman belajar dan kolaborasi. 4. Pengembangan Kompetensi : Selama periode pertama magang ini, saya telah mempelajari banyak hal dari mentor saya dan menemukan banyak hal baru. Berkat pengalaman ini, saya berusaha untuk terus mencari tahu mengenai hal hal yang belum saya pahami mulai dari Cara merancang Wireframe yang baik dan benar, Merancang Information Arhcitecture,user flow dan use case <p>Kesimpulan : Selama periode magang ini, saya telah terlibat aktif dalam berbagai kegiatan yang tidak hanya mendukung pengembangan pribadi saya tetapi juga kontribusi saya dalam tim. Melalui sesi mentoring yang teratur dengan mentor UI/UX dan pertemuan dengan DPP, saya mendapatkan arahan dan feedback yang sangat berharga untuk kemajuan pekerjaan saya, khususnya dalam proyek pembuatan Fitur Corporate service. Proses ini meliputi penelitian, perancangan wireframe, revisi berdasarkan feedback, dan presentasi kepada stakeholder. Di samping itu, saya menghadapi tantangan dalam menyinkronkan pemahaman dengan</p> |

| Bulan | Kegiatan |
|--------------|--|
| | <p>rekan tim, namun saya mengatasi ini dengan proaktif mencari sumber belajar tambahan dan meminta umpan balik rutin untuk pembelajaran dan perbaikan. Keseluruhan pengalaman ini telah menambah pengalaman baru saya dalam merancang wireframe, memahami information architecture, user flow, dan use case, serta meningkatkan kemampuan kolaborasi dan adaptasi saya dalam lingkungan kerja.</p> |
| 3 | <p>Selama periode tersebut, saya telah aktif dalam berbagai kegiatan yang mendukung pengembangan diri dan kontribusi ke dalam tim. Berikut rangkuman kegiatan yang telah saya lakukan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mentoring dan Koordinasi bersama Mentor & DPP : Saya selalu mengikuti meet bersama mentor UI/UX, Mentoring dilakukan secara online melalui Google meet. Pada saat mentoring membahas mengenai Daily stand Up, Sprint Plan yang akan kita kerjakan,serta retrospektif. Pada saat meet bersama mentor ,mentor juga sering memberikan arahan dan feedback yang berguna bagi saya dan teman teman . Lalu saya juga mengikuti meet bersama DPP yang membahas Kendala apa saja yang kita temukan pada saat magang dan kesulitan apa saja yang kita alami yang kita alami pada saat magang 2. Perkembangan Pekerjaan : Selama magang bulan ini, saya telah aktif bekerja pada proyek yang diberikan oleh mentor saya, yaitu proyek pembuatan FiturCorporate Service. Proyek ini dijalankan secara kolaboratif oleh tim, dimana langkah awal kami melakukan penelitian mendalam. Berikutnya,kami merancang wireframe yang disesuaikan dengan temuan riset kami.setelah pembuatan wireframe,kami mengadakan sesi asistensi dengan mentor untuk mendapatkan saran dan feedback dari mentor kami ,dari saran dan feedback tersebut, kami menerima beberapa revisi terkait aspek-aspek yang belum sesuai,yang kemudia kami perbaiki,setelah revisi selesai ,kami juga presentasi kepada stakeholder tentang wireframe yang telah kami rancang 3. Tantangan dan Solusi : Saya menghadapi tantangan dalam menyamakan frekuensi dengan rekan rekan saya, sedangkan saya membutuhkan waktu untuk menyerap dan mencerna apa yang dikatakan dan apa yang dijelaskan. Namun beberapa langkah dapat ambil untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman bersama dengan rekan tim.saya sering mencari sumber atau referensi belajar untuk hal yang baru saya temui pada saat magang yang belum saya pahami.selain itu saya sering meminta umpan balik dari rekan tim tentang pekerjaan yang telah saya lakukan untuk sebagai pembelajaran dan perbaikan dan juga memperkaya pengalaman belajar dan kolaborasi. 4. Pengembangan Kompetensi : Selama periode pertama magang ini, saya telah mempelajari banyak hal dari mentor saya dan menemukan banyak hal baru. Berkat pengalaman ini, saya berusaha untuk terus mencari tahu mengenai hal hal yang belum saya pahami mulai dari Cara merancang Wireframe yang baik dan benar, Merancang Information Arhcitecture,user flow dan use case <p>Kesimpulan : Selama periode magang ini, saya telah terlibat aktif dalam berbagai kegiatan yang tidak hanya mendukung pengembangan pribadi saya tetapi juga kontribusi saya dalam tim. Melalui sesi mentoring yang teratur dengan mentor UI/UX dan pertemuan dengan DPP, saya mendapatkan arahan dan feedback yang sangat berharga untuk</p> |

| Bulan | Kegiatan |
|--------------|---|
| | <p>kemajuan pekerjaan saya, khususnya dalam proyek pembuatan Fitur Corporate service. Proses ini meliputi penelitian, perancangan wireframe, revisi berdasarkan feedback, dan presentasi kepada stakeholder. Di samping itu, saya menghadapi tantangan dalam menyinkronkan pemahaman dengan rekan tim, namun saya mengatasi ini dengan proaktif mencari sumber belajar tambahan dan meminta umpan balik rutin untuk pembelajaran dan perbaikan. Keseluruhan pengalaman ini telah menambah pengalaman baru saya dalam merancang wireframe, memahami information architecture, user flow, dan use case, serta meningkatkan kemampuan kolaborasi dan adaptasi saya dalam lingkungan kerja.</p> |
| 34 | <p>Selama periode tersebut, saya telah aktif dalam berbagai kegiatan yang mendukung pengembangan diri dan kontribusi ke dalam tim. Berikut rangkuman kegiatan yang telah saya lakukan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mentoring dan Koordinasi bersama Mentor & DPP : Saya Selalu mengikuti meet bersama mentor dan berdiskusi bersama mentor dan rekan rekan tim, Mentoring dilakukan secara online melalui Google meet maupun secara offline. Pada saat mentoring melakukan monitoring dan membahs mengenai perkembangan dan update progress dari project yang kami/saya kerjakan.Mentor selalu memberikan arahan dan feedback yang menambah ilmu atau insight baru bagi saya. 2. Perkembangan Pekerjaan : Selama magang bulan ini, saya telah aktif mengerjakan beberapa proyekhususnya sekarang saya fokus pada proyek "Tentang Kami". Saya berkontribusi dengan memberikan ide-ide yang kemudian saya diskusikan dengan mentor.lalu saya merancang Prototype yang nantinya akan diriview oleh mentor Proyek-proyek ini dijalankan secara kolaboratif dengan divisi lain, di mana saya mencari insight untuk dikembangkan lebih lanjut.Brainstorming dengan rekan sedivisi mengenai rancangan yang saya dan meminta review dan feedback dari rekan sedivisi . 3. Tantangan dan Solusi : Saya menghadapi tantangan dalam melakukan riset karena saya menangani proyek secara mandiri, yang membuat saya bingung dan membutuhkan saran terkait apakah riset yang saya kerjakan sudah sesuai atau masih ada yang kurang. Solusi yang saya lakukan adalah berdiskusi dengan tim internal UI/UX dan meminta feedback dari mereka terkait proyek yang saya kerjakan. Selain itu, saya juga langsung menanyakan hal-hal yang masih membingungkan kepada mentor yang kemudian mentor memberikan saran atau insight untuk saya 4. Pengembangan Kompetensi : Selama periode magang ini, saya telah mempelajari banyak hal dari mentor saya dan menemukan banyak hal baru. Berkat pengalaman ini, saya berusaha untuk terus belajar mengenai hal-hal yang belum saya pahami, menggali insight dari rekan tim UI/UX,serta membangun perancangan agar terlihat menarik dan memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna <p>Kesimpulan : Selama periode magang ini, saya telah terlibat aktif dalam berbagai kegiatan yang mendukung pengembangan diri dan kontribusi tim. Melalui mentoring rutin, saya mendapatkan arahan dan feedback berharga. Saya telah mengerjakan beberapa proyek, khususnya fokus pada proyek "Tentang Kami", dengan ide-ide yang dikembangkan melalui diskusi dan kolaborasi. Saya menghadapi tantangan dalam riset, namun berhasil mengatasinya dengan berdiskusi dan mendapatkan feedback dari tim. Pengalaman ini memperkaya pengetahuan saya, meningkatkan</p> |

| Bulan | Kegiatan |
|--------------|---|
| | kemampuan, dan membantu saya dalam merancang desain yang menarik dan memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna. |
| 5 | <p>Selama periode tersebut, saya telah aktif dalam berbagai kegiatan yang mendukung pengembangan diri dan kontribusi ke dalam tim. Berikut rangkuman kegiatan yang telah saya lakukan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mentoring dan Koordinasi bersama Mentor & DPP : Saya Selalu mengikuti meet bersama mentor dan berdiskusi bersama mentor dan rekan rekan tim, Mentoring dilakukan secara online melalui Google meet maupun secara offline. Pada saat meet membahas optimasi desain dan mentor memberikan arahan bagi saya dalam mengerjakan task 2. Perkembangan Pekerjaan : Selama magang bulan ini, saya terlibat dalam berbagai tugas, termasuk melakukan optimasi elemen desain untuk meningkatkan efisiensi dan estetika, mengerjakan revisi berdasarkan masukan dari mentor, serta menyelesaikan tugas baru yang diberikan oleh mentor. Saya juga bertanggung jawab untuk mengisi beberapa fitur yang masih kosong dan mencari elemen desain baru untuk mengembangkan projek. 3. Tantangan dan Solusi : Saya menghadapi tantangan dalam meresearch karena terdapat beberapa competitor yang tidak menyediakan fitur yang sedang dikembangkan sehingga saya kesulitan untuk mencari referensi Solusi yang saya lakukan adalah berdiskusi dengan tim internal UI/UX dan meminta feedback dari mereka terkait proyek yang saya kerjakan. Selain itu, saya juga langsung menanyakan hal-hal yang masih membingungkan kepada mentor yang kemudian mentor memberikan saran atau insight untuk saya 4. Pengembangan Kompetensi : Selama periode magang ini, saya telah memperoleh banyak pengetahuan dari mentor tentang pentingnya optimasi desain, pencarian elemen desain yang sesuai, dan fokus pada desain yang tidak hanya menarik secara visual. Berkat pengalaman ini, saya bertekad untuk terus belajar hal-hal baru, berkolaborasi dengan rekan tim UI/UX untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam, serta mengembangkan perancangan yang tidak hanya menarik tetapi juga memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna. <p>Kesimpulan : Selama periode magang ini, saya aktif terlibat dalam mentoring dan koordinasi dengan mentor dan tim, baik melalui pertemuan online maupun berdiskusi lewat figma untuk mendiskusikan optimasi desain dan mendapatkan arahan dalam mengerjakan tugas. Saya telah mengembangkan berbagai pekerjaan, termasuk optimasi elemen desain, revisi berdasarkan masukan mentor, serta penyelesaian tugas baru yang ditugaskan. Saya juga mengatasi tantangan dalam riset dengan berdiskusi intensif dengan tim UI/UX internal untuk mendapatkan umpan balik yang berharga dan meminta saran dari mentor. Selain itu, pengalaman ini telah meningkatkan kompetensi saya dalam pengembangan desain yang tidak hanya estetik tetapi juga memperhatikan kepuasan pengguna, serta memotivasi saya untuk terus belajar dan berkolaborasi dengan tim untuk meraih tujuan yang lebih tinggi.</p> |

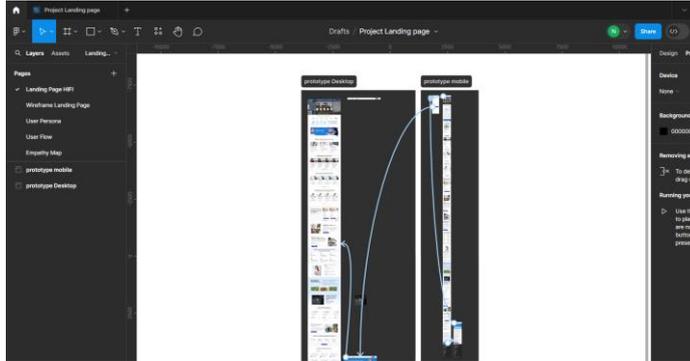
Lampiran 4. Foto Kegiatan



Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan atau Bahan

1. Buka link prototype browser yang support Figma
<https://www.figma.com/design/KibTxHY5ERzIo5dh4gagyR/Project-Landing-page?node-id=0-1&t=U4O6VMjFCEZkd5Sf-1>

2. Bahan



3. Record Data pengguna
 - ii. Record Data spreadsheet observasi wawancara
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1apZnjSuhKYAN-vLUb_5_BAe7-SK0ImmRUSqOmfHGIZU/edit?usp=sharing
 - iii. Record data spreadsheet hasil Usability Testing Responden 1
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1m4ECCYhFscdkQuJq7vqaB2Q9kOrsqmy0-JmSAWDvIw/edit?usp=sharing>
 - iv. Record data spreadsheet hasil Usability Testing Responden 2
https://docs.google.com/spreadsheets/d/15ca5duevNVcbp_towimpxR5wXWjaxn7znEmM_9Covpc/edit?usp=sharing
4. Recording Hasil observasi wawancara dan *Usability Testing* wawancara :
 - v. Hasil observasi wawancara tahap empathize
https://drive.google.com/file/d/1NanLfoxtVSWrWPcD6gcKdxc_sGVTG3Vs/view?usp=drive_link
 - vi. Hasil Usability Testing Responden 1
https://drive.google.com/file/d/1yNF-Jo6vTlwZS-1DltO7HTvzo_VZ8Byk/view?usp=drive_link
 - vii. Hasil Usability Testing Responden 2
https://drive.google.com/file/d/147KBkvIkDyB6Kfq46kFXejhb3i73ZQsV/view?usp=drive_link

Lampiran 6. Surat Keterangan Penggunaan Produk

Surat Permohonan Izin Penggunaan Hasil Proyek Magang untuk Penyusunan Tugas Akhir

Nomor : 2024/07/8
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penggunaan Hasil Proyek Magang untuk Penyusunan Tugas Akhir

Kepada Yth.
Handika Wahyu Jatmiko, A. Md
Product Designer
PT Generasi Anak Muda Berkarya - Hicolleagues
Palmerah, Jakarta Barat, DKI Jakarta.

Dengan Hormat,
Saya yang bertanda tangan di bawah ini :
Nama : Nailah Jeania Misharah
NIM : 215610095
Program Studi : Sistem Informasi
Institusi : Universitas Teknologi Digital Indonesia

Melalui surat ini, Saya bermaksud untuk mengajukan permohonan izin penggunaan hasil proyek magang yang Saya lakukan di PT Generasi Anak Muda Berkarya sebagai bahan penyusunan tugas akhir.

Demikian surat permohonan ini Saya sampaikan. Atas perhatian dan perkenannya, Saya ucapkan terima kasih

Hormat Saya,



Nailah Jeania Misharah

SURAT IZIN PENGGUNAAN PROJEK

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Handika Wahyu Jatmiko, A. Md

Jabatan : Product Designer

Berdasarkan surat permohonan, menerangkan bahwa memberikan izin penggunaan hasil projek magang sebagai tugas akhir.

Yogyakarta, 8 Juli 2024

PT Generasi Anak Muda Berkarya



Handika Wahyu Jatmiko, A. Md

Lampiran 7. Sertifikat Dan Penilaian



SERTIFIKAT

MAGANG DAN STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT

Diberikan Kepada :

Nailah Jeania Misharah

ID Kegiatan : 8276803 - Universitas Teknologi Digital Indonesia - Sistem Informasi

Sebagai :

Peserta MSIB Angkatan 6

Telah berhasil menyelesaikan tugasnya di PT. **Generasi Anak Muda Berkarya** dalam program **Magang Digital Acceleration Program** dengan posisi **UI/UX Designer** yang diselenggarakan pada tanggal **16 Februari -30 Juni 2024**.

Ketua Program Magang
PT Generasi Anak Muda Berkarya,



Gilang Yudha Prakoso

Jakarta, 30 Juni 2024
PT Generasi Anak Muda Berkarya



PT. Generasi Anak Muda Berkarya
Martha Sutopo

CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM

| No. | Kompetensi | Definisi Kompetensi | Jam | Nilai Capaian | Deskripsi Nilai Capaian |
|-----|---|---|---------|---------------|--|
| 1 | Mengumpulkan Data Dan Mengidentifikasi Masalah (Soft Skill & Hard Skill) | <ul style="list-style-type: none"> Mampu mengumpulkan data dari berbagai jenis metode penelitian dan sumber sesuai kebutuhan perancangan Mampu menganalisis data yang terkumpul Mampu mengidentifikasi masalah dari data | 300 Jam | 80 | Observasi, Monitoring, Penilaian atas Pencapaian |
| 2 | Merancang dan mengembangkan ide (Soft Skill & Hard Skill) | <ul style="list-style-type: none"> Mampu menetapkan Key Feature dalam perancangan produk Mampu merancang User Journey dalam memitigasi dasar pengalaman pengguna Mampu menetapkan Target User Mampu merancang User flow dalam memitigasi alur pengguna Mampu merancang Information Architecture & Wireframing | 250 Jam | 80 | Observasi, Monitoring, Penilaian atas Pencapaian |
| 3 | Merancang visualisasi Prototipe (Hard Skill) | <ul style="list-style-type: none"> Mampu merancang dan mengaplikasikan Design System Mampu mengoptimasi Wireframe (Low-FI) menjadi Prototype (High-FI) Mampu mengoptimasi Elemen Desain Mampu merancang Interaktif Prototype | 250 Jam | 70 | Observasi, Monitoring, Penilaian atas Pencapaian |
| 4 | Melakukan Usability Testing (Soft Skill & Hard Skill) | <ul style="list-style-type: none"> Mampu merancang Rencana Usability Testing Mampu melakukan usability testing terhadap rancangan produk Mampu mengumpulkan data hasil Usability Testing Mampu melakukan interpretasi pasca Usability Testing | 100 Jam | 70 | Observasi, Monitoring, Penilaian atas Pencapaian |
| 5 | Melakukan Hand-Off Design & Quality Control Desain Prototipe (Soft Skill & Hard Skill) | <ul style="list-style-type: none"> Mampu merancang Final User Flow berdasarkan Prototype Mampu mendokumentasikan File Desain Mampu mendeliverasikan rancangan Prototype kepada Developer Mampu melakukan monitoring Prototype hasil dari rancangan Developer Mampu melakukan Quality Control terhadap produk hasil proses Deploy Developer | 100 Jam | 80 | Observasi, Monitoring, Penilaian atas Pencapaian |

Ketua Program Magang
PT Generasi Anak Muda Berkarya,



Gilang Yudha Prakoso

Jakarta, 30 Juni 2024
PT Generasi Anak Muda Berkarya



PT. Generasi Anak Muda Berkarya
Martha Sutopo