

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**  
**DI PT. ZONA EDUKASI NUSANTARA**  
**(ZENIUS EDUCATION)**

**DISUSUN OLEH :**

**RIKKI FAISAL SINAGA**

**198150079**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**2022**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 14/2/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)14/2/23

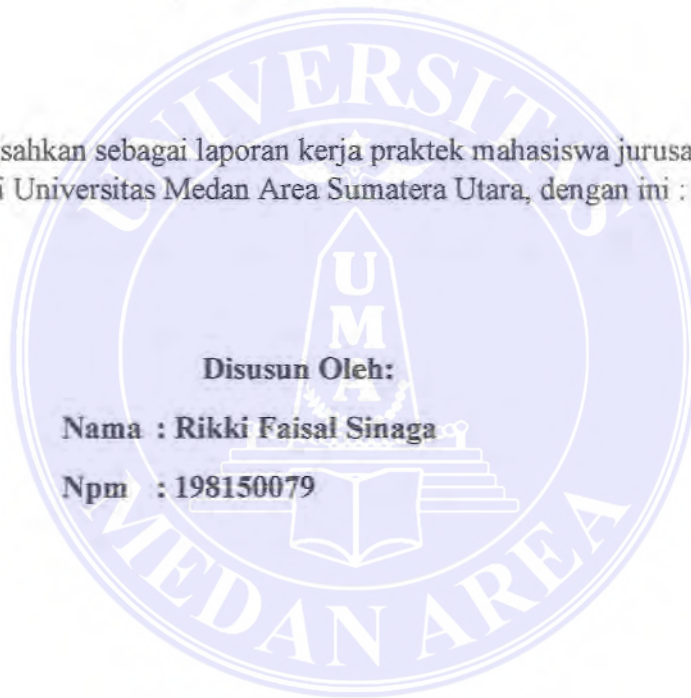
# LEMBAR PENGESAHAN

## LAPORAN KERJA PRAKTEK

**PT. ZONA EDUKASI NUSANTARA**

*(Zenius Education)*

Disetujui dan disahkan sebagai laporan kerja praktek mahasiswa jurusan teknik industri Universitas Medan Area Sumatera Utara, dengan ini :



**Disusun Oleh:**

**Nama : Rikki Faisal Sinaga**

**Npm : 198150079**

Jakarta, Juli 2022

**Content Organic Growth PT. Zona Edukasi Nusantara**

  
UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 14/2/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)14/2/23

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**LAPORAN KERJA PRAKTEK**  
**PT ZONA EDUKASI NUSANTARA (*ZENIUS EDUCATION*)**

Disetujui dan disahkan sebagai laporan kerja praktek mahasiswa jurusan teknik industri Universitas Medan Area Sumatera Utara, dengan ini :

**Disusun Oleh :**

**RIKKI FAISAL SINAGA**  
198150079



**Kordinator Kerja Praktek**

Nukhe Andri Silviana, ST, MT

NIDN.0127038802

**Dosen Pembimbing I**



Nukhe Andri Silviana, ST, MT  
NIDN.0127038802

**Dosen Pembimbing II**



Rudi Salam, ST, MT  
NIDN: 0127038802

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 14/2/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber  
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)14/2/23

## KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur Penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktek di **PT. Zona Zona Edukasi Nusantara (Zenius Education)**. Penulisan laporan kerja praktek ini adalah salah satu syarat untuk mahasiswa dalam menyelesaikan studinya di Fakultas Teknik Program Studi Teknik Industri Universitas Medan Area.

Dalam penyusunan laporan kerja praktek ini, penulis telah banyak memperoleh bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, Maka pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu tercinta yang telah memberikan dukungan baik secara moral maupun materi dan doa yang tidak henti-henti, serta seluruh keluarga yang saya sayangi.
2. Ibu Nukhe Andri Silviana, ST, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Industri Universitas Medan Area sekaligus Dosen Pembimbing I.
3. Rudi Salam, ST, MT, selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberi sarann masukan serta dorongan motivasi yang membantu penulis dalam pengerjaan Laporan Kerja Praktek pada Program Magang dan Studi Independent Bersertifikat (MSIB) Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM).

4. Ibu Aulia Mutiara Sifia Selaku Goverbnebt Relation – Project Manager (MSIB) Kampus Merdeka di PT. Zona Zona Edukasi Nusantara (*Zenius Education*).
5. Putu Nitya Nipuna, selaku mentor di PT. Zona Zona Edukasi Nusantara (*Zenius Education*).
6. Seluru kariawan PT. Zona Zona Edukasi Nusantara (*Zenius Education*).
7. Rio Albinus Tambunan selaku teman saya yang bekerja sama dalam hal menyelesaikan Kerja Praktek pada program Studi Independen Bersertifikat.
8. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for, for never quitting, I wanna thank me for always being a giver, And tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times.*

Penulis sadar bahwa dalam penyusunan Laporan Akhir ini masih ditemukan banyak kekurangan. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki laporan ini. Kiranya Laporan Akhir ini dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Amin

## 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>vii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan.....	2
1.3 Manfaat Kerja Praktek.....	2
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Metode Kerja Praktek.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II.....</b>	<b>7</b>
<b>GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....</b>	<b>7</b>
2.1 Sejarah Perusahaan.....	7
2.1.1 Sejarah PT Zona Edukasi Nusantara (Zenius Education).....	7
2.1.2 Produk Yang Dihasilkan.....	9
2.1.3 Prestasi Perusahaan.....	10
2.3 Struktur Organisasi.....	12
2.3.1 Struktur Organisasi Perusahaan.....	12
2.3.1 Lingkup Pekerjaan Perusahaan.....	13
2.3.2 Manajemen Perusahaan.....	15
<b>BAB III.....</b>	<b>16</b>
<b>PROSES KERJA PRAKTEK.....</b>	<b>16</b>
3.1 Gambar Umum Program .....	16
3.2 Proses Rekrutmen dan Onboarding Peserta .....	16
3.2 Kerangka Program.....	17
3.3 Daftar Aktivasi dan Modul Pembelajaran.....	19
3.3 Deskripsi Aktivasi.....	19

3.4	Jumlah Peserta dan Kriteria Kandidat .....	20
<b>BAB IV</b>	.....	<b>24</b>
<b>TUGAS KHUSUS</b>	.....	<b>24</b>
4.1	Pendahuluan .....	24
4.1.1	Latar Belakang Masalah.....	24
4.1.3	Manfaat .....	27
4.2	Landasan Teori .....	28
4.2.1	Website Universitas Medan Area.....	28
4.2.2	User Interface .....	28
4.2.3	User Experience .....	29
4.2.4	Design Thinking.....	29
4.2.4	<i>Usability Testing</i> .....	31
4.3	Metodologi Penelitian .....	31
4.4	Hasil dan Pembahasan.....	31
4.4.1	Recruiting Respondents .....	31
4.1.2	Wawancara (User Interview) .....	32
4.1.3	<i>User Persona</i> .....	33
4.1.4	<i>Paint Points</i> .....	34
4.1.5	<i>User Flow</i> .....	35
4.5.6	<i>Wireframe</i> .....	36
4.5.7	<i>Mockup</i> .....	37
4.5.8	Hasil Penerapan <i>Design Thinkking</i> .....	38
<b>BAB V</b>	.....	<b>39</b>
<b>PENUTUP</b>	.....	<b>39</b>
<b>5.1 KESIMPULAN</b>	.....	<b>39</b>
<b>5.2 SARAN</b>	.....	<b>40</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>41</b>

## DAFTAR TABEL

Table 4.1 Demografi dan Psiografi ..... 32





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT Zona Edukasi Nusantara (Zenius Education) .....	9
Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT. Zona Edukasi Nusantara .....	13
Gambar 3.1 Pendampingan Studi Independen.....	21
Gambar 4.1 Kerangka Design Thingking .....	26
Gambar 4.2 User Persona .....	34
Gambar 4.3 User Flow.....	35
Gambar 4.4 Wireframe Website secara keseluruhan.....	36
Gambar 4.5 Desain mockup.....	37



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. Term Of Reference (ToR)
2. Struktur Organisasi PT. Zona Edukasi Nusantara
3. Log Activity Studi Independen PT. Zona Edukasi Nusantara



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Sektor industri khususnya di Indonesia telah mengalami perkembangan seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi sehingga persaingan industri menjadi semakin ketat. Untuk menghadapi persaingan industri di era globalisasi ini maka dibutuhkan faktor-faktor produksi yang berkualitas. Tenaga kerja sebagai salah satu faktor produksi memiliki peran yang sangat krusial bagi suatu industri, sehingga dibutuhkan tenaga kerja yang terampil, berkualitas, dan profesional (nursha, 2021). Untuk memenuhi tuntutan tersebut perguruan tinggi khususnya Universitas Medan Area Fakultas Teknik Industri memasukkan program kerja praktek pada kurikulum sebagai kegiatan yang wajib di ikuti mahasiswa.

Dengan program kerja praktek mahasiswa dituntun untuk belajar secara langsung ke lapangan untuk memperluas wawasan mahasiswa. Mahasiswa juga dituntut untuk memiliki ilmu praktek kerja yang luas.

Mahasiswa Universitas Medan Area khususnya program studi teknik industri dipersiapkan untuk menjawab dunia kerja industri yang profesional di bidangnya. Kerja Praktek lapangan merupakan suatu bentuk kegiatan yang dilaksanakan dalam rangka merelevankan antara kurikulum perkuliahan dengan penerapannya di dunia kerja, dimana mahasiswa/mahasiswi dapat terjun langsung melihat ke lapangan, mempelajari, mengidentifikasi, dan menangani masalah-masalah yang dihadapi dengan menerapkan teori dan konsep ilmu yang telah di

pelajari dibangku perkuliahan. Pengalaman yang didapatkan mahasiswa di kerja praktek akan menambah nilai tambah (*added value*) yang akan menjadi modal dan bekal ke dunia kerja nantinya. Oleh karena itu, mahasiswa akan mengimplementasikan ilmu Teknik Industri yang didapatkan di bangku perkuliahan untuk meningkatkan hard skills dan soft skills yang akan di dapatkan di kegiatan Kerja Praktek (KP) di PT. Zona Edukasi Nusantara (Zenius Education).

## 1.2 Tujuan

Tujuan dari Program Kerja Praktek Studi Teknik Industri Universitas Medan Area yaitu memiliki keahlian di bidang Teknik Industri. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Menyelesaikan salah satu tugas pada kurikulum yang ada pada Program Studi Teknik Industri Medan Area.
2. Menerapkan ilmu yang di dapat di perkuliahan ke dunia kerja.
3. Membandingkan teori yang telah dipelajari dengan yang terjadi pada perusahaan.
4. Melatih kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja.
5. Memperoleh data serta keterangan-keterangan yang dibutuhkan sehubungan dengan Analisa dan masalah yang diangkat pada kegiatan Tugas Akhir (TA)

## 1.3 Manfaat Kerja Praktek

Terlaksananya kegiatan Kerja Praktek (KP) diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak, yakni:

Bagi Mahasiswa

1. Dapat mengimplementasikan ilmu-ilmu yang di dapat di perkuliahan ke praktek kerja.
2. Mengetahui secara langsung masalah-masalah Industri Teknologi dan cara menyelesaikannya.
3. Mendapatkan pengalaman kerja di PT. Zona Edukasi Nusantara (Zenius Education).

#### Bagi Universitas

1. Menjadi tolak ukur ilmu teknologi dan sarana pembelajaran dalam kegiatan proses pengajaran yang akan datang.
2. Sebagai pengenalan pembelajaran yang efektif kepada mahasiswa.
3. Memulai hubungan dan sinergi positif antara Universitas Medan Area dan Perusahaan PT. Zona Edukasi Nusantara (Zenius Education).

#### Bagi Perusahaan

1. Mengetahui perkembangan ilmu pengetahuan yang terbaru khususnya Program Studi Teknik Industri.
2. Sebagai wadah bagi perusahaan untuk menciptakan citra yang positif bagi masyarakat.
3. Sebagai awal memulai kerja sama antara PT. Zona Edukasi Nusantara (Zenius Education) dengan Universitas Medan Area.

### 1.4 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup kerja praktek pada Program Studi Independen adalah sebagai berikut:

1. Setiap mahasiswa yang telah memenuhi persyaratan harus melakukan kerja

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 14/2/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)14/2/23

praktek pada perusahaan, pemerintahan atau swasta.

2. Kerja praktek dilakukan pada PT. Zona Edukasi Nusantara, yang bergerak dalam bidang edutech
3. Kerja praktek ini meliputi bidang-bidang yang berkaitan dengan disiplin ilmu Teknik Industri, antara lain:
  - a. Organisasi dan manajemen.
  - b. Teknologi.
  - c. UI/UX Design
4. Kerja praktek ini harus memiliki sifat-sifat sebagai berikut:
  - a. Latihan kerja yang disiplin dan bertanggung jawab terhadap pekerjaan, serta dengan para pekerja dalam perusahaan yang bersangkutan.
  - b. Mengajukan usulan-usulan perbaikan seperlunya dari sistem kerja atau proses yang selanjutnya dimuat dalam berupa laporan.

### 1.5 Metode Kerja Praktek

Prosedur yang dilaksanakan dalam kerja praktek meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

#### 1. Tahap Persiapan.

Yaitu mempersiapkan hal-hal yang penting untuk kegiatan penelitian antara lain:

- a. Pemilihan perusahaan tempat kerja praktek.
- b. Pengenalan perusahaan baik melalui secara langsung ketempat perusahaan ataupun melalui internet.
- c. Permohonan kerja praktek kepada program Studi Teknik Industri dan perusahaan.

- d. Konsultasi dengan coordinator kerja praktek dan dosen pembimbing.
  - e. Penyusunan laporan.
  - f. Pengajuan proposal kepada ketua program Studi Teknik Industri.
  - g. Seminar proposal.
2. Tahap Orientasi.

Mempelajari buku-buku karya ilmiah, jurnal, majalah dan referensi lainnya yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi perusahaan.
  3. Pengumpulan Data.

Pengumpulan data untuk tugas khusus dan data-data yang berhubungan dengan judul proposal.
  4. Analisis dan Evaluasi.

Data yang diperoleh / dikumpulkan, dianalisis dan dievaluasi dengan menggunakan metode yang telah ditetapkan.
  5. Membuat Draft Laporan Kerja Praktek.

Penulisan draft kerja praktek dibuat sehubungan dengan data yang diperoleh dari perusahaan.
  6. Asistensi.

Draft laporan kerja praktek diasistensi pada dosen pembimbing.
  7. Penulisan Laporan Kerja Praktek  

Draft Laporan Kerja Praktek yang telah diasistensi diketik rapi dan dijilid rapi.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Laporan kerja praktek ini dibuat dengan sistematika sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menguraikan latar belakang, tujuan kerja praktek, manfaat kerja praktek, batasan masalah, tahapan kerja praktek, waktu dan tempat pelaksanaan serta sistematika penulisan.

### **BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Menguraikan secara singkat gambaran perusahaan secara umum meliputi sejarah perusahaan, ruang lingkup perusahaan, lokasi perusahaan.

### **BAB III PROSES KERJA PRAKTTEK**

Menguraikan tentang proses pembelajaran di perusahaan, proses pemberian tugas dan penilaian di perusahaan.

### **BAB IV TUGAS KHUSUS**

Berisi pembahasan tentang kondisi yang terjadi pada lingkungan perusahaan. Adapun yang menjadi fokus kajian adalah “**Redesign Website Universitas Medan Area**”.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Menguraikan tentang kesimpulan dari pembahasan laporan kerja praktek di PT Zona Edukasi Nusantara (Zenius Education).



## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Sejarah Perusahaan

##### 2.1.1 Sejarah PT Zona Edukasi Nusantara (Zenius Education)

Zenius didirikan pada tahun 2004 oleh Sabda PS, Wisnu Subekti, dan Medy Suharta. Pada awalnya, Zenius berdiri sebagai bimbingan belajar offline. Di tahun 2005, Zenius mulai meluncurkan materi pembelajaran dalam bentuk CD. Materi pembelajaran tersebut difokuskan untuk anak SMA sebagai persiapan masuk SPMB. Di tahun 2007, Zenius Education resmi berdiri dan berbadan hukum sebagai perusahaan perseroan terbatas. Lalu pada 2010, Zenius meluncurkan situs pembelajaran pertama di Indonesia melalui Zenius.net. Pada bulan Juli 2019, semua materi dan fitur belajar Zenius sudah bisa diakses melalui Zenius App yang tersedia di Play Store dan App Store. Dalam rangka membantu pemerintah Indonesia dalam mewujudkan \non-tatap muka di tengah pandemi, pada Desember 2019, Zenius menggratiskan lebih dari 80.000 video materi pelajarannya. Hingga kini, Zenius masih menawarkan lebih dari 100.000 konten materi pelajaran yang bisa diakses secara gratis.

Tidak hanya untuk siswa, sebagai perusahaan yang bergerak di bidang EdTech (*Education Technology*), kami terus melakukan inovasi untuk dapat menciptakan ekosistem belajar yang mudah dan menyenangkan, khususnya bagi para guru dalam mendukung kegiatan belajar mengajar bersama para siswa. Selaras dengan tujuan tersebut, Zenius telah mengembangkan sistem tata kelola

pembelajaran Zenius untuk Guru (“ZenRu”) yang menyediakan layanan pendidikan gratis untuk guru. Selain itu, Zenius juga telah bekerjasama dengan Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi untuk memberikan kesetaraan pendidikan dan teknologi bagi masyarakat yang tinggal di daerah yang kurang menguntungkan.

Saat ini, Zenius juga mulai mengembangkan produk yang ditujukan kepada para masyarakat umum dan pekerja, baik dalam sektor formal maupun informal, perusahaan dan perguruan tinggi, yakni ZenPro. Salah satu tujuan dari pengembangan ZenPro adalah untuk menjembatani kesenjangan keterampilan antara kebutuhan industri dan kesediaannya yang dihadirkan dengan mengedepankan pemikiran ilmiah, dan pembelajaran berdasarkan pertanyaan dan kebutuhan praktis. Melalui ZenPro, juga akan diberikan pembelajaran berbasis hasil yang bertujuan untuk menciptakan ekosistem belajar yang menyenangkan. Sejak pertengahan tahun 2020, Zenius melalui ZenPro telah membuat 17 (tujuh belas) pelatihan digital dan telah menjangkau lebih dari 250.000 pengguna melalui program kartu Prakerja.

Dengan semakin berkembangnya Zenius serta aksi nyata Zenius untuk terus menyebarkan kecintaan untuk belajar dan mengembangkan diri, dengan pembelajaran dan pengalaman pelaksanaan program Studi Independen Bersertifikat Zenius pada program Magang Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka pada cycle 1, sekali lagi Zenius berkontribusi pada program Magang Studi Independen Bersertifikat cycle 2 melalui program Zenius Studi Independen Bersertifikat yang diadakan untuk memberikan kesempatan bagi tenaga muda atau mahasiswa-mahasiswa di Indonesia untuk dapat mempersiapkan diri sebelum

terjun ke dunia profesional terlibat untuk memberikan dampak sosial yang positif terhadap pendidikan di Indonesia dengan cara yang lebih adaptif dan kreatif sesuai dengan ruang lingkup program sertifikasi profesional yang diambil.

Proses pembelajaran yang dilakukan dalam program Studi Independen ini adalah *experience learning*, di mana peserta harus mengimplementasikan materi yang diperolehnya ke dalam suatu proyek akhir. Pemberian materi akan disediakan dalam bentuk video ajar untuk setiap materi dan kelas live webinar. Setiap pemberian materi juga akan dilengkapi dengan kuis/latihan untuk memastikan pemahaman peserta. Selain *hard skill* sesuai kompetensi program sertifikasi yang diambil, *soft skill* juga menjadi target kompetensi peserta Studi Independen yaitu kerja sama tim, berpikir analitis, dan berpikir kritis. Setiap program akan ditutup dengan proyek akhir, di mana peserta akan mengimplementasikan ilmu sertifikasi yang telah didapatkan dalam suatu bentuk yang konkret untuk kemudian dipresentasikan maupun dipublikasikan kepada publik.



**Gambar 2.1 Logo PT Zona Edukasi Nusantara (Zenius Education)**

### 2.1.2 Produk Yang Dihasilkan

PT Zona Edukasi Nusantara (*Zenius Education*) adalah perusahaan yang bergerak pada bidang Pendidikan di Indonesia yang telah memulai aktivitas bisnisnya sejak tahun 2004 dan terdaftar sebagai perusahaan (PT) resmi pada tahun

UNIVERSITAS MEDAN AREA

2007. *Business model* dari *zenius education* adalah dengan menjual akses

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber

2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)14/2/23

pengajaran untuk seluruh mata pelajaran dari tingkat sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah atas (SMA) dalam format video berbahasa Indonesia yang disajikan secara online melalui aplikasi Zenius yang bisa diunduh di App Store (iOS) dan Google Play (Android) dan juga website (zenius.net). Sampai dengan tahun 2021, Zenius telah berhasil mendokumentasikan lebih dari 90.000 video materi pelajaran untuk 15 mata pelajaran dari tingkat SD – SMA. Zenius juga menyediakan ratusan ribu latihan soal yang bisa kamu download secara gratis. Termasuk pembahasan soal ujian nasional / UN untuk tingkat SD, SMP, SMA.

### 2.1.3 Prestasi Perusahaan

Pada Februari 2020, Zenius mendapat pendanaan seri-A dari Northstar Group, Kinesys Group, dan BeeNext. Selain itu juga ada pergantian CEO, yang sebelumnya diisi oleh Sabda PS, lalu dilanjutkan oleh Rohan Monga, ex COO Gojek. Di awal tahun 2021, Zenius kembali mendapatkan pendanaan pra-seri B dari Alpha JWC Ventures, Open Space Ventures, dan investor yang sebelumnya telah tergabung di pendanaan seri-A. Pada Maret 2022, Zenius meraih pendanaan dari MDI Ventures, perusahaan modal ventura yang merupakan anak dari perusahaan Telkom Indonesia. Investor terdahulu, yaitu Northstar Group, Alpha JWC, Openspace Ventures, dan investor baru, Beacon Venture Capital, perusahaan ventura dari Kasikorn Bank, turut bergabung dalam putaran pendanaan ini.

Selain pendanaan yang diperoleh oleh perusahaan PT Zona Edukasi Nusantara, ada beberapa prestasi yang diperoleh oleh perusahaan ini adalah:

1. 2017 Startupranking.com Top 10 Startup in Indonesia
2. 2021 Dinas Pendidikan Sulawesi Selatan

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber  
 2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah  
 3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 14/2/23

Access From (repository.uma.ac.id)14/2/23

### 3. 2022 Popular Vote Global Edtech Startup Awards (GESAwards)

## 2.2 Perkembangan Perusahaan

Diiringi dengan berkembangnya zaman, PT. Zona Edukasi Nusantara juga mengalami perkembangan sesuai dengan perkembangan zaman. Berikut ini beberapa perkembangan yang telah dialami PT. Zona Edukasi Nusantara yaitu:

#### a) *New Primagama Powered By Zenius*

Zenius resmi mengakuisisi Primagama melalui penandatanganan perjanjian yang dilakukan pada awal tahun 2022. Jenama Primagama kini berubah menjadi “*New Primagama Powered by Zenius*” yang diumumkan bertepatan dengan ulang tahun ke-40 Primagama. Akuisisi ini bertujuan untuk memperkuat ekosistem pembelajaran yang dimiliki Zenius dalam memberikan dampak teknologi yang lebih besar di pendidikan melalui model pembelajaran *hybrid*, dengan bantuan pengalaman dan jangkauan offline yang dimiliki Primagama

#### b) ZeniusLand

Zenius secara resmi menggandeng Disney dalam menghadirkan ZeniusLand yang menawarkan konsep taman bermain dan belajar digital bagi anak untuk mengeksplorasi pengetahuan baru secara interaktif. Zenius merupakan aplikasi yang dirancang untuk para siswa di jenjang sekolah dasar. ZeniusLand juga memperkenalkan karakter animasi Tiga Sekawan, yang setiap karakternya merepresentasikan nilai-nilai kemampuan anak; Gika untuk kemampuan logika, Imaji untuk imajinasi, dan Aksa untuk literasi.

### c) ZenPro

Zenius memperluas jangkauannya dengan meluncurkan ZenPro, platform pelatihan dan pemberdayaan bagi orang yang ingin mempertajam keterampilan atau mempelajari keterampilan baru di luar sistem pendidikan formal. Kelas pelatihan di ZenPro terbagi dalam beberapa bidang, yaitu: Bisnis, Analitik, Wirausaha, Keuangan, Bahasa Inggris, Pemasaran Digital, Teknologi, Pembuatan Konten, Pengembangan Diri, Kemampuan Komunikasi, Kemampuan Manajemen, dan Layanan Pelanggan. Seluruh materi pelatihan di ZenPro dibawakan oleh master tutor Zenius yang kompeten serta para ahli di bidangnya masing-masing.

### d) Zenius Untuk Guru

Zenius untuk Guru atau ZenRu adalah sebuah komunitas bagi lebih dari 250 ribu guru di seluruh Indonesia. Dari jumlah tersebut, hampir 200 ribu di antaranya menggunakan platform ZenRu. Salah satu fitur ZenRu adalah LMS yang bisa terintegrasi dengan Google Classroom. Dalam LMS ini, guru bisa membuat kelas, memberikan latihan soal untuk para siswa dan melakukan penilaian.

## 2.3 Struktur Organisasi

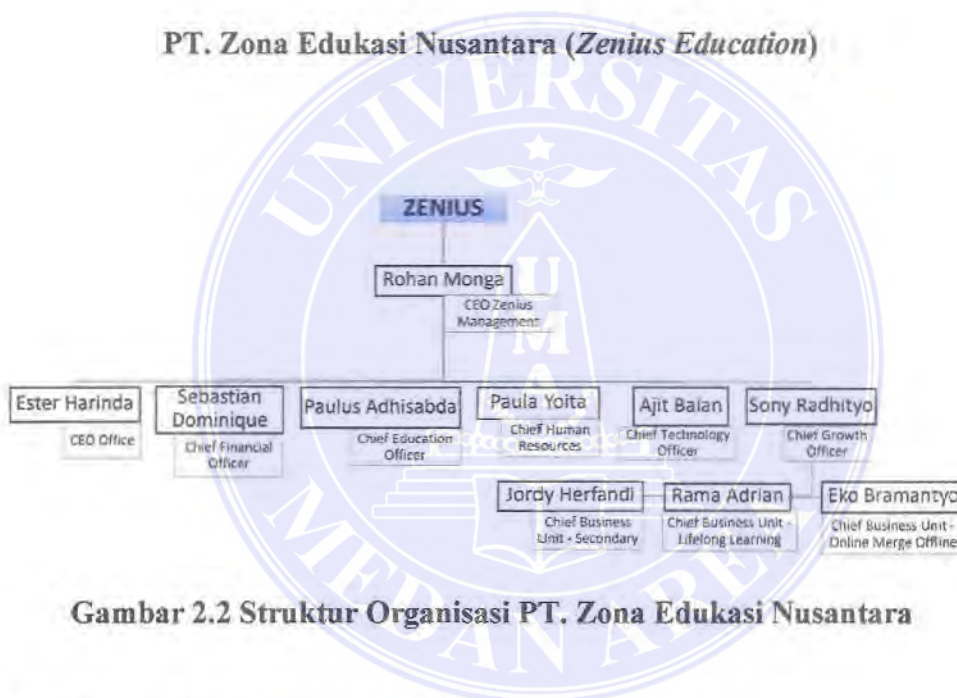
### 2.3.1 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi merupakan suatu bagian yang dibutuhkan bagi sebuah

perusahaan untuk mempermudah pencapaian sasaran dan target perusahaan yang

telah direncanakan sejak awal. Dibutuhkannya struktur organisasi supaya pelaksanaan tugas dan tanggung jawab masing-masing tenaga kerja atau personil dapat terkoordinir dengan baik dan jelas. Tanggung jawab yang dimiliki oleh setiap anggota perusahaan melalui struktur organisasi yang berada pada perusahaan, maka setiap anggota yang berada didalamnya akan dapat mempertanggung jawabkan setiap hal atau tugas yang menjadi bagiannya untuk dilakukan dengan baik.

### Struktur Organisasi



**Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT. Zona Edukasi Nusantara**

#### 2.3.2 Lingkup Pekerjaan Perusahaan

Ada beberapa lingkup dari setiap divisi atau pekerjaan di PT. Zona Edukasi Nusantara yaitu:

##### a) CEO Zenius Management

Bertugas sebagai pembuat keputusan manajerial paling tinggi, termasuk manajemen hubungan pelanggan, yaitu pemantauan menyeluruh seluruh

aktivitas dengan klien melalui sistem terintegrasi. Mereka juga bertanggung jawab atas pengambil keputusan utama dalam manajemen perusahaan.

b) CEO Office

Bertugas dalam menciptakan, mengomunikasikan, dan mengimplementasikan visi misi dan gambaran umum tujuan organisasi atau perusahaan kepada seluruh karyawan. memimpin perkembangan dan pengimplementasian strategi perusahaan. berkomunikasi dengan board of director untuk kemajuan perusahaan.

c) Chief Financial Officer

Seorang chief financial officer (CFO) bertanggung jawab untuk mengelola tindakan keuangan perusahaan. Tugas CFO termasuk melacak  arus kas  dan perencanaan keuangan serta menganalisis kekuatan dan kelemahan keuangan perusahaan dan mengusulkan tindakan korektif.

d) Chief Technology Officer

Bertugas untuk memastikan bahwa teknologi yang tengah digunakan perusahaan tidak sama dengan perusahaan lain dan menerapkan teknologi terbaru yang lebih canggih. Hal tersebut dilakukan agar perusahaan tidak kalah saing dengan perusahaan lain.

e) Chief Growth Officer

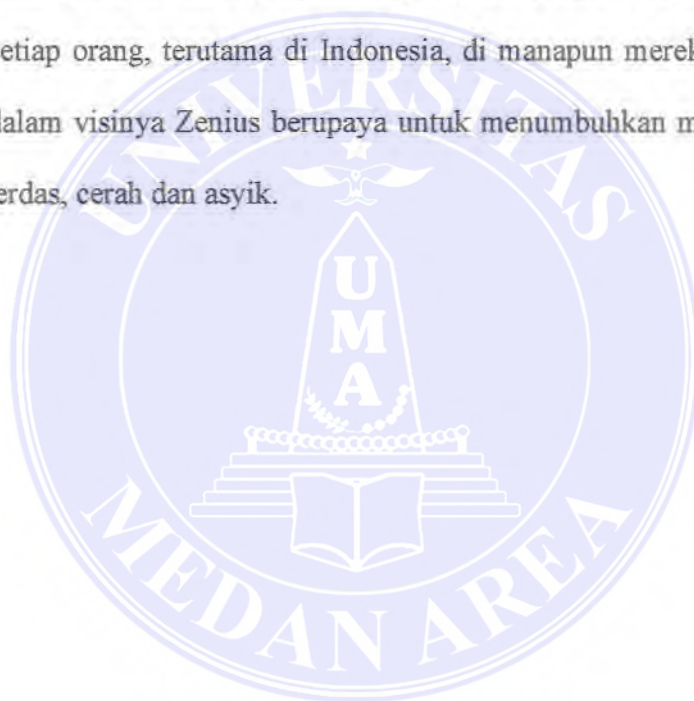
Bertanggung jawab atas pengalaman dari pelanggan alias customer experience (CX) dan employee experience (EX). CX dapat mempengaruhi performa bisnis secara langsung.



## 2.4 Manajemen Perusahaan

### 2.4.1 Visi dan Misi Perusahaan

PT. Zona Edukasi Nusantara atau yang sering disebut dengan *Zenius Education* merupakan platform belajar berbasis teknologi yang telah berdiri sejak tahun 2004 yang berfokuskan pada pemahaman konsep dan penalaran ilmiah dengan tujuan dapat memberikan social impact yang mampu mentransformasi masa depan bangsa. Zenius percaya bahwa pendidikan yang lebih baik merupakan salah satu hak utama setiap orang, terutama di Indonesia, di manapun mereka berada. Oleh sebab itu, dalam visinya Zenius berupaya untuk menumbuhkan masyarakat Indonesia yang cerdas, cerah dan asyik.



## BAB III

### PROSES KERJA PRAKTEK

#### 3.1 Gambar Umum Program

Dengan pengalaman kurang lebih 17 tahun, Zenius telah menemukan formula efektif dalam proses belajar-mengajar secara digital. Berawal dari pembelajaran dasar untuk sekolah (kelas 1-12), Zenius terus mengembangkan produk belajar yang ditujukan untuk kalangan yang lebih luas seperti ZenRu (Zenius untuk Guru) dan ZenPro (Zenius untuk Profesional).

Melalui ZenPro, Zenius berupaya untuk menjembatani kesenjangan kompetensi untuk karier (persiapan karier maupun pengembangan karier profesional). Hal ini ditunjukkan dari berbagai macam inisiatif dan kemitraan yang dilakukan oleh ZenPro dengan berbagai institusi, perusahaan dan juga para ahli di bidangnya. Dengan kemitraan dengan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, ZenPro berupaya untuk mempersiapkan para lulusan sarjana Indonesia untuk mampu berpikir kritis, ilmiah dan terampil sebelum masuk ke dunia kerja melalui Program Zenius Studi Independen Bersertifikat.

#### 3.2 Proses Rekrutmen dan Onboarding Peserta

Zenius telah mempublikasikan program ini di bulan Januari 2022. Program akan dilaksanakan dari bulan Februari hingga Juli 2022. Terdapat 15 program sertifikasi profesional dan kuota 2.000 (dua ribu) peserta. Seleksi akan dilakukan dalam 2 tahap:

1. Seleksi administratif untuk memeriksa kelengkapan dan kesesuaian berkas kandidat peserta termasuk mata kuliah yang telah diambil oleh peserta.
2. Seleksi tertulis secara daring untuk mengetahui kemampuan logika dan membaca dari peserta (Logic and Reading Test).

Program Zenius Studi Independen Bersertifikat ini akan dilakukan secara remote selama 5 bulan dengan proses pembelajaran akan dijalankan menggunakan 5 (empat) acuan yang telah ditetapkan meliputi.

1. Proses Onboarding sebagai tahap pengenalan terhadap Zenius sebagai perusahaan penyelenggara Studi Independen, yang terdiri atas pemaparan company profile serta nilai-nilai Zenius secara keseluruhan.
2. Penjelasan mengenai peraturan akademik yang berlaku pada program Studi Independen.
3. Penjelasan mengenai proses evaluasi dan penilaian peserta selama proses Studi Independen.
4. Touch base sebagai tahap pengenalan kepada mentor profesional yang akan mendampingi para peserta secara intensif selama program Studi Independen berjalan dan juga tutor/ahli yang akan memberikan materi pengajaran.
5. Proses pembelajaran dimulai sesuai dengan kerangka silabus program oleh pengajar ahli, diikuti dengan mentoring/pendampingan rutin peserta oleh mentor dedikatif.

### 3.2 Kerangka Program

Seluruh peserta dalam setiap program akan mendapatkan materi yang sama

pada tahapan Universal Fundamental Skills. Dalam tahapan ini, peserta akan

diberikan pemaparan mengenai kemampuan dasar yang digunakan untuk berpikir dan menghasilkan kualitas berpikir yang dapat dipertanggungjawabkan dari mengolah sebuah informasi, masalah, isu atau situasi. Setelah itu, setiap peserta mempelajari kompetensi terspesialisasi dan pendalaman profesi yang berkaitan dengan kemampuan dasar yang harus dimiliki sesuai dengan learning path yang dipilih masing-masing peserta, dengan tutor ahli dan mentor dedikatif pada tahap Specific Fundamental Skills. Tahapan pembelajaran berikutnya adalah Specific Technical Skills di mana peserta akan belajar untuk membangun dan mempraktikkan kemampuan profesional yang telah dipelajari learning path masing-masing peserta melalui berbagai bentuk proyek akhir seperti penelitian, demo produk, pembuatan konten, hingga study case.

Ada pun 15 program Program Zenius Studi Independen Bersertifikat adalah sebagai berikut:

1. Zenius Educator: Leveraging Technology for Tutoring
2. UI/UX in Product Design: From Design Thinking to Rapid Prototyping
3. Web Development
4. Full Stack Development, CI/CD, and Cloud Engineering
5. Accelerated Machine Learning Program
6. Product Management
7. Data Warehousing, Analysis, and Visualization for Business Insights
8. Code-as-Data and Functional Programming (with Lisp - Clojure)
9. Video, Motion & Multimedia Production
10. Social Media Content Creation for Modern Businesses

11. Accelerated Social Media Management Program

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

12. Accelerated Digital Marketing Program
13. E-Business Strategy and Customer Lifecycle Management for eCommerce Managers/Specialists
14. Building Agile Workplace
15. Digital Sales Transformation and Business Development

Proses pembelajaran Program Zenius Studi Independen Bersertifikat ini akan terdiri dari kegiatan pembelajaran materi per individu dan kelompok yang akan dilakukan melalui cara *synchronous* (melalui online meeting) dan *asynchronous* (disediakan video ajar untuk setiap materi) serta proyek akhir.

### 3.3 Daftar Aktivasi dan Modul Pembelajaran

Nama Program	: Program Zenius Studi Independen Bersertifikat
Periode Penyelenggaraan	: 21 Februari - 22 Juli 2022
Periode Rekrutmen	: 13 - 28 Januari 2022
Jumlah kredit	: 20 SKS
Tipe aktivitas	: Online (daring)
Lokasi aktivitas	: Online (daring)

### 3.4 Deskripsi Aktivasi

Merujuk pada yang telah dijelaskan sebelumnya, Program Zenius Studi Independen Bersertifikat ini akan dilakukan dalam 15 program sertifikasi profesional. Kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan belajar individu dan kelompok. Pada pembelajaran individu, peserta akan mengikuti kelas online/live di mana peserta dapat belajar dan berinteraksi langsung dengan pengajar yang ahli (Subject Matter Experts) pada materi yang diajarkan. Peserta juga akan diberikan

akses kepada materi berupa video pembelajaran yang dapat diakses sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan.

Tidak hanya belajar, dalam pelaksanaan Program Zenius Studi Independen Bersertifikat, setiap peserta akan didampingi oleh seorang mentor pembimbing yang akan mendampingi dan berperan sebagai tempat konsultasi jika ditemui kesulitan non-akademik yang terjadi selama pembelajaran. Sesi mentoring akan dilaksanakan secara rutin, baik secara individual maupun berkelompok, dan peserta akan mendapatkan langsung paparan mengenai gambaran kehidupan profesional yang relevan dengan program yang diambil serta latar belakang profesional mentor dedikatifnya.

Pada akhir pembelajaran setiap peserta akan diarahkan untuk mengerjakan suatu proyek akhir, untuk mempraktikkan dan konkretisasi ilmu sertifikasi profesional yang telah diperolehnya. Peserta akan mendapatkan sertifikat keikutsertaan yang diperoleh dari partisipasi aktif setiap peserta dalam mengikuti sesi pembelajaran individu, penilaian hingga tugas-tugas yang ditetapkan pengajar ahli dan mentor dedikatif.

### **3.5 Jumlah Peserta dan Kriteria Kandidat**

Berikut merupakan sebaran jumlah peserta dan kriteria kandidat untuk setiap program sertifikasi Zenius Studi Independen Bersertifikat:

Nama Program	: UI/UX In Product Design: From Design Thinking To Rapid Prototyping
Jumlah Peserta	: 150
Kriteria Kandidat	: Mahasiswa dari perguruan tinggi Indonesia minimal

semester 6 dan tidak akan dinyatakan lulus hingga Juli 2022, dari jurusan: - Psikologi - Ilmu Komputer -Human Computer Interaction - Desain Komunikasi Visual - Desain Grafis - Arsitektur - Desain Produk dan Mahasiswa yang mendapat persetujuan dari Universitas untuk mengikuti program kampus merdeka dengan konversi 20 SKS.

### 3.6 Kerangka Pendampingan dan Peran Para Pihak

Dalam program ini, terdapat 4 (empat) pihak yang terlibat secara intensif untuk mempersiapkan dan menjalankan program.



**Gambar 3.1 Pendampingan Studi Independen**

#### a) Program Manager

1. Manajemen seluruh proses dalam program, mulai dari seleksi mahasiswa, perekrutan, administrasi dengan pemerintah dan pihak

kampus, proses belajar dan asesmen, hingga pemberian nilai dan sertifikat

2. Pusat koordinasi dan komunikasi dari seluruh pihak
3. Mensinkronisasi seluruh pihak, baik dari segi silabus pengajaran maupun timeline program
4. Memastikan program berjalan dengan kualitas baik dan sejalan dengan standar yang ditetapkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia

b) Subject Matter Expert

1. Mempersiapkan dan melakukan sinkronisasi silabus yang terkait dengan spesialisasi
2. Menyampaikan bahan ajar, baik dalam bentuk synchronous (penyampaian secara langsung/daring) maupun asynchronous (memberikan materi atau referensi untuk dipelajari)
3. Melakukan asesmen untuk mengukur capaian belajar dan proyek final untuk melatih peserta untuk dapat langsung mempraktikkan ilmu dan keahlian yang dipelajari
4. Berkoordinasi dengan Program Manager dan Mentor

c) Mentor

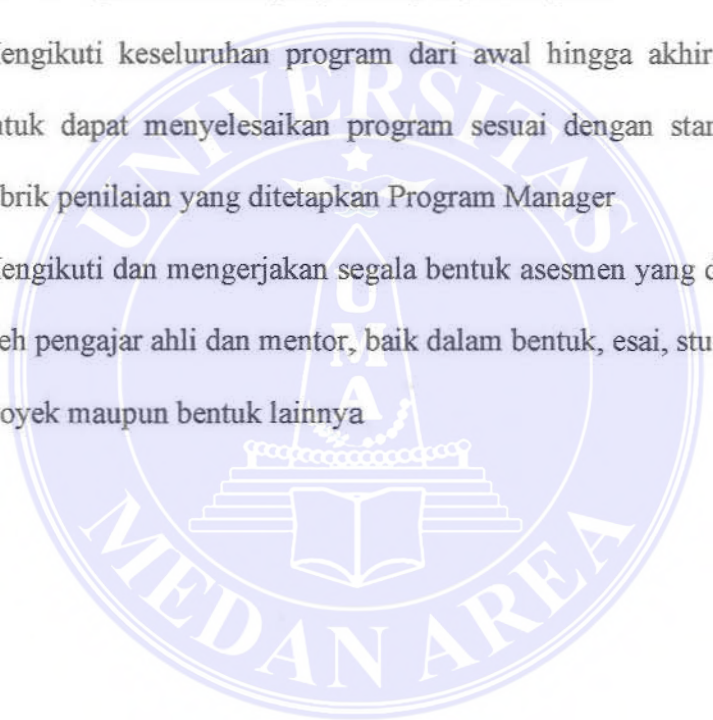
1. Mendampingi proses belajar peserta dengan melakukan mentoring dengan jadwal yang sudah ditetapkan, baik secara berkelompok dan individu sebanyak 1 (satu) kali sebulan
2. Memonitor progres belajar peserta dan menindaklanjuti apabila ada peserta yang tertinggal dalam proses belajar maupun nilai asesmen



3. Membantu Program Manager dan Subject Matter Expert untuk melakukan pengecekan tugas/asesmen untuk memastikan tugas telah dikumpulkan dan dikerjakan dengan baik

d) Peserta

1. Mengikuti seluruh rangkaian kegiatan program, pembelajaran oleh Subject Matter Expert serta mentoring yang diadakan oleh mentor dedikatifnya sesuai dengan jadwal yang ditetapkan
2. Mengikuti keseluruhan program dari awal hingga akhir periode untuk dapat menyelesaikan program sesuai dengan standar dan rubrik penilaian yang ditetapkan Program Manager
3. Mengikuti dan mengerjakan segala bentuk asesmen yang diberikan oleh pengajar ahli dan mentor, baik dalam bentuk, esai, studi kasus, proyek maupun bentuk lainnya



## BAB IV

### TUGAS KHUSUS

#### 4.1 Pendahuluan

Tugas khusus ini merupakan bagian dari laporan kerja praktek yang menjelaskan gambaran dasar mengenai tugas akhir yang akan disusun oleh mahasiswa nantinya, dengan judul “**Redesign Website Universitas Medan Area**”.

##### 4.1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan industri media komunikasi yang semakin cepat membuat perhatian yang cukup besar baik masyarakat maupun organisasi. Media komunikasi adalah sarana saluran yang digunakan untuk mengantarkan informasi dari pihak pemberi informasi kepada penerima informasi. Media massa meliputi media cetak & media *online*. Media cetak terbagi menjadi beberapa macam diantaranya adalah buku, majalah, koran & sebagainya sedangkan dengan media *online* meliputi antara lain media internet seperti website dan lainnya.

Revolusi industri 4.0 yang semakin cepat dapat menjadikan timbulnya peningkatan globalisasi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), perkembangan media komunikasi tersebut memerlukan perhatian yang cukup besar bagi masyarakat dan organisasi. Media komunikasi yang berupa media cetak sudah mulai tergeserkan dengan media *online*, dikarenakan media *online* lebih praktis dan cepat dibandingkan dengan media cetak.

Berbagai upaya dilakukan oleh perusahaan atau perguruan tinggi untuk mengikuti revolusi industri untuk meningkatkan keuntungan serta memuaskan *costumer*. Website Perguruan Tinggi adalah platform digital yang berfungsi sebagai penyampaian informasi mengenai perguruan tinggi, fakultas dan program studi kepada khalayak.

Universitas Medan Area juga ikut berupayah untuk mempertahankan eksistensinya untuk mempertahankan diri dari pesaing yang ketat, dengan penyediaan penyampaian informasi perguruan tinggi ke masyarakat dengan konten-konten yang menarik di website Universitas Medan Area. Artinya website Universitas Medan Area merupakan tampilan awal yang dilihat masyarakat di dunia maya. Oleh karena itu, website harus berkualitas dan memiliki desain yang baik bagi *user*. Untuk memberikan pengalaman yang terbaik dalam memperoleh informasi terkait dengan Universitas Medan Area. Maka, Website Universitas Medan Area melakukan desain ulang terhadap *fitures* di website Universitas Medan Area. Metode yang digunakan dalam proses desain ulang yaitu, dengan pendekatan Design Thinking. Metode Design Thinking merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia atau *human centered* untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Untuk mendapatkan feedback dan menggali permasalahan dilakukan proses research dan pengujian. Setelah berhasil menemukan dan memahami permasalahan didapatkan hasil desain website mencakup User Interface (UI) dan User Experience (UX) yang mampu menjadi solusi dari permasalahan yang ada.

Berdasarkan survei awal terhadap Mahasiswa Universitas Medan Arae, perlunya *redesign* Website Universitas Medan Area untuk membuat website yang

nyaman dan mudah digunakan oleh pengguna (*user friendly*). *Scope* perancangan UI/UX Website Universitas Medan Area adalah tampilan, fungsionalitas dan target audience. Pada tampilan dilakukan major perubahan pada Website Universitas Medan Area. Pada bagaian fungsionalitas dilakukan perubahan minor pada beberapa fitur yang telah tersedia, sedangkan target audience tidak ada perubahan. Tampilan keseluruhan situs Universitas Medan Area masih menggunakan desain dari *template* website yang utama. Penggunaan *template* dari website sebelumnya akan memberi *branding* dari Universitas Medan Area yang belum terlihat. Tampilan *interface* masih mengikuti *template* desain yang masih mengikuti *template* desain website standar membuatnya tidak *up to date* mengikuti trend desain terkini. Pengalaman pengguna yang tidak terstruktur juga menjadi permasalahan pada situs Website Universitas Medan Area yang menggunakan *template* desain standar.

Penggunaan metode *Design Thinking* akan berpengaruh terhadap perancangan *user interface* dan *user experience* suatu produk. Metode *Design Thinking* memiliki tahap proses diantaranya, *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.



**Gambar 4.1 Kerangka Design Thinking**

Setiap proses dalam metode *Design Thinking* digunakan untuk mencari tahu kebutuhan dan permasalahan *user*, kemudian akan diselesaikan menjadi sebuah solusi yang diterjemahkan dalam bentuk desain antarmuka dan interaksi.

Penggunaan metode *Design Thinking* dalam proses desain ulang akan mampu memenuhi kebutuhan dan dapat menyelesaikan permasalahan pengguna saat menggunakan Website Universitas Medan Area.

#### 4.1.2 Tujuan

Tujuan dilakukannya *redesign* Website Universitas Medan Area menggunakan metode *Design Thinking* adalah sebagai berikut:

1. Meredesain Website Universitas Medan Area agar *user friendly*.
2. Mempermudah *user* menemukan informasi yang diinginkan pada website.
3. Mengetahui apakah yang di desain dapat memecahkan masalah oleh *user*.

#### 4.1.3 Manfaat

Manfaat dilakukannya desain ulang website dengan metode *Design Thinking* adalah sebagai berikut :

1. Metode *Design Thinking* merupakan proses yang berpusat pada pengguna, sehingga dalam setiap proses pencarian, penyelesaian, dan pengujian akan melibatkan pengguna secara langsung.
2. Penggunaan metode *Design Thinking* dapat mendorong terciptanya inovasi dalam perancangan ulang website.
3. Rangkaian proses dalam metode *Design Thinking* membantu merancang *user experience* yang terbaik untuk pengguna.

## 4.2 Landasan Teori

### 4.2.1 Website Universitas Medan Area

Website adalah salah satu media penting dimana pengguna dapat menemukan semua jenis informasi yang berkaitan dengan bidang mereka. Salah satu domain dimana website paling banyak digunakan saat ini adalah domain akademik (Perguruan Tinggi/Universitas).

*Website* merupakan suatu instrumen penting sebagai media komunikasi dan informasi untuk memperkenalkan perguruan tinggi kepada masyarakat (itssin, 2019).

### 4.2.2 User Interface

Berikut ini adalah beberapa definisi User Interface menurut para ahli:

- a) Menurut (Satzinger, 2020), antarmuka pengguna yang lebih dari layar itu, adalah serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna dalam menggunakan sistem, konseptual dan fisik.
- b) Menurut (Rouse, 2019), Antarmuka pengguna menyediakan (sarana) dari Input, yang memungkinkan pengguna mengendalikan system dan output, yang memungkinkan sistem menginformasikan pengguna (umpan balik)
- c) Menurut (Roth, 2020), antarmuka adalah seperangkat alat atau elemen yang digunakan untuk memanipulasi objek digital.

Berdasarkan definisi dari beberapa ahli mengenai User Interface dapat diambil definisi secara umum bahwa User Interface merupakan kumpulan dari beberapa elemen grafis yang digunakan sebagai sarana untuk berinteraksi dan mengendalikan

suatu sistem

### 4.2.3 User Experience

User Experience adalah pengalaman yang diciptakan oleh produk untuk orang-orang yang menggunakan produk tersebut dalam dunia nyata. Interaksi pengguna dengan tampilan antarmuka sistem akan memunculkan sebuah penilaian berdasarkan pengalaman pengguna. User Experience bukanlah tampilan grafis suatu tampilan antarmuka, melainkan keseluruhan proses yang dilewati oleh pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Perancangan UX dengan pendekatan pengguna akan memberikan kenyamanan dan kemudahan selama pengguna berinteraksi dengan sistem.

Menurut Don Norman dan Jakob Nielsen, sebagaimana yang dikutip oleh (Loranger, 2017) mendefinisikan UX dengan persyaratan pertama untuk pengalaman pengguna yang patut dicontoh adalah memenuhi kebutuhan pelanggan secara tepat, tanpa repot atau repot. Berikutnya adalah kesederhanaan dan keanggunan yang menghasilkan produk yang menyenangkan untuk dimiliki, menyenangkan untuk digunakan. UX akan menjadi penghubung tujuan bisnis dan tujuan yang diinginkan oleh pengguna. Tentunya dengan perancangan UX yang melibatkan pengguna akan memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi dalam penyampaian tujuan bisnis maupun tujuan pengguna.

### 4.2.4 Design Thinking

Design Thinking merupakan metode pendekatan desain yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi baru. Metode ini memiliki beberapa tahapan mulai dari pengumpulan informasi mengenai pengguna, berdasarkan informasi tersebut dibuat mengenai apa yang dibutuhkan pengguna, membuat solusi-solusi kreatif, membangun representasi dari solusi-solusi yang

ditawarkan, dan menguji hasil representasi yang telah dibangun sehingga mendapatkan feedback (Fauzi, 2019)

Proses Design Thinking, (Abdul Naser, 2021) menjelaskan proses-proses dalam Design Thinking diantaranya sebagai berikut:

a) Empathize

Empathize merupakan proses dalam Design Thinking dengan melakukan penelitian untuk mengetahui apa yang dilakukan, dikatakan, dipikirkan, dan dirasakan oleh pengguna.

b) Define

Define merupakan proses menentukan permasalahan pengguna dengan memanfaatkan hasil penelitian dan observasi pada tahap empathize

c) Ideate

Ideate merupakan proses brainstorming ide untuk menangani kebutuhan pengguna yang belum terpenuhi berdasarkan hasil identifikasi pada tahap define.

d) Prototype

Prototype merupakan proses yang bertujuan untuk memahami komponen mana yang berhasil, dan mana yang tidak. Dalam tahap ini, mulai melakukan pertimbangan dampak dan kelayakan ide melalui umpan balik pada prototype.

e) Test

Tahap ini dilakukan dengan melakukan pengujian prototype dengan pengguna nyata untuk mendapatkan umpan balik dan memverifikasi apakah tujuan perancangan telah tercapai.



#### 4.2.5 *Usability Testing*

*Usability Testing* adalah tingkat kegunaan suatu produk yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan yang ditentukan secara efektif, efisien, dan memberikan kepuasan (ISO, 1998). Usability atau kegunaan berkaitan dengan setiap interaksi manusia dengan sistem, apakah mudah digunakan dan pengalaman ketika menggunakannya. (Nielsen, 2017) menjelaskan ada 5 syarat usability yang ideal, yaitu: Learnability (tingkat kemudahan), Efficiency (tingkat efisiensi), Memorability (tingkat ingatan), Errors (tingkat kesalahan), dan Satisfaction (tingkat kepuasan). Untuk mengetahui tingkat kegunaan (usability) suatu produk dapat dilakukan dengan pengujian usability. Parameter diperlukan untuk mengetahui tingkat usability selama dilakukannya pengujian.

#### 4.3 Metodologi Penelitian

Pada penelitian kali ini akan melakukan perancangan user interface dan user experience dengan menggunakan metodologi Design Thinking untuk mendapatkan tampilan situs Website Universitas Medan Area versi mobile aplikasi. Perancangan UI /UX sendiri adalah sebuah proses pembuatan desain tampilan antarmuka dan pengalaman pengguna yang didapatkan saat menggunakan produk tersebut. UI dan UX adalah hal yang saling berkaitan satu sama lain, karena itu untuk mendapatkan UI yang baik harus didukung dengan UX yang konkret (Dewi, 2021)

#### 4.4 Hasil dan Pembahasan

##### 4.4.1 Recruiting Respondents

Recruiting Responden bertujuan untuk merecrut pengguna website untuk melakukan wawancara.

**Table 4.1 Demografi dan Psiografi**

No	Demografi	Psikografi
1	Laki-laki dan Perempuan.	Tech habit/level : Siswa dan mahasiswa yang terbiasa menggunakan Website
2	Usia 18-30 Tahun.	Siswa, mahasiswa baru dan mahasiswa lama yang sedang mencari informasi Universitas Medan Area
3	Mahasiswa Universitas Medan Area dan Masyarakat yang mencari informasi perkuliahan di Universitas Medan Area.	

**4.4.2 Wawancara (User Interview)**

Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur adalah wawancara yang menggunakan panduan pertanyaan dan pertanyaan dapat berkembang sesuai topik yang dibahas.

List Pertanyaan wawancara:

1. Apa warna dan symbol yang akan digunakan untuk mempermudah user pada saat menggunakan Website Universitas Medan Area?

2. Siapa saja user yang tidak tertarik dengan menggunakan Website Universitas Medan Area?
3. Kenapa user menggunakan Website Universitas Medan Area?
4. Dimana letak tombol pencarian fakultas?
5. Kenapa user sering mengalami kendala saat menggunakan Website Universitas Medan Area?

#### 4.4.3 User Persona

*User persona* merupakan gambaran dari calon pengguna Website nantinya. *Persona* berisikan profil dari calon pengguna yang dijadikan dasar dari rancangan tampilan sehingga tampilan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mudah untuk digunakan. *User persona* didapat dari *user research* yang telah dilakukan kepada kelima partisipan yang telah memenuhi kriteria.

Dipilihnya delapan responden akan dibagi menjadi dua *user persona* dari partisipan karena mereka adalah gambaran dari pengguna Website Universitas Medan Area. Dari wawancara dengan partisipan yang sudah dilakukan *user persona* sebagai berikut:

**zenius** x **Kampus Merdeka**

**Persona 1**

**Bio:**  
Tiur Sitorus siswa SMA yang sedang mencari perguruan tinggi untuk melanjutkan perkuliahan. Tiur menggunakan Website 4/Bulan.

**Chaneels:**  
1. Instagram  
2. FB & WA

**Mood:**  
1. Tidak yakin (bet)  
2. Using kesian (murel)

**Frustrations:**  
1. Mencari informasi kegiatan mahasiswa sulit  
2. Melihat aktifitas jurusan flownya ribet

**Goals:**  
1. Mendapatkan informasi universitas pendaftaran UMA  
2. Jurusan-jurusan di UMA  
3. Preetasi Mahasiswa

**Persona 2**

**Bio:**  
Betty, Bowo dan Misael Mahasiswa Semester 2 di Universitas Medan Area, Betty & Bowo menggunakan Website 2-3/bulan untuk mencari informasi beasiswa dan berita seputar beasiswa.

**Chaneels:**  
1. Instagram  
2. YT & WA

**Mood:**  
1. Tidak yakin ribet  
2. Chocic

**Frustrations:**  
1. Tampilan website tidak bagus  
2. Informasi beasiswa tidak ada

**Goals:**  
1. Mendapatkan informasi yang terbaru  
2. Mengetahui profil dosen industri  
3. Informasi beasiswa

©2020 Program Riset Inovasi dan Bisnis (RIB) Universitas Sumatera Utara (USU)



Gambar 4.2 User Persona

#### 4.4.4 Paint Points

Setiap layanan atau produk dibuat untuk memudahkan kebutuhan dari penggunanya. Namun banyak layanan atau produk tidak diketahui oleh penggunanya. Pada dasarnya layanan atau produk diciptakan untuk mengatasi pain point yang diresahkan oleh pengguna. Pain point adalah permasalahan yang dialami oleh pengguna yang dapat dimanfaatkan untuk membangun atau mengembangkan brand bisnis. Demi meningkatkan user interface dan user experience pada aplikasi perlu mengidentifikasi user terlebih dahulu. Berikut pain point yang didapat dari hasil wawancara:

##### a) Technical Issue

Terdapat beberapa kendala teknis misalnya pada saat menggunakan website E-Learning terjadi error saat ujian semester dimulai, hal ini dikarenakan banyaknya mahasiswa yang mengakses website E-Learning pada saat Ujian Semester. Mereka akan menutup aplikasi ketika mereka menghadapi

b) *Confused and frustrated*

Sebagian besar pengguna website E-Learning bingung dan frustasi, karena website E-Learning hanya memiliki satu fitur di halaman rumah. Untuk mengakses absensi, tugas dan materi kuliah, pengguna harus mengklik fitur tersebut terlebih dahulu.

c) *Features must be easily*

Aplikasi harus dapat diakses. Fitur-fitur penting harus mudah diakses.

4.5.5 *User Flow*

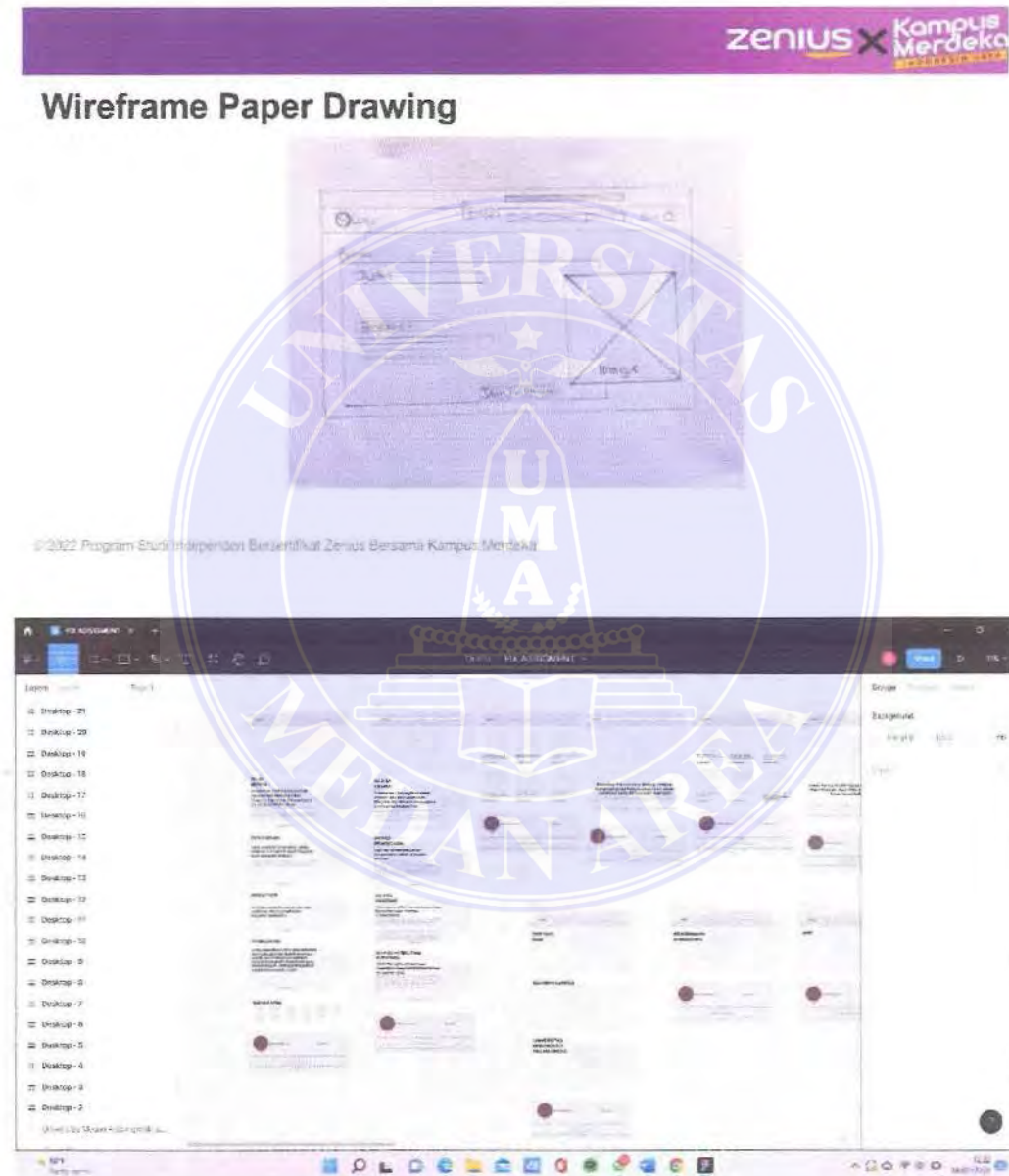
*User Flow* merupakan urutan langkah yang dilakukan oleh pengguna saat menggunakan suatu produk untuk menyelesaikan tugas pengguna. User flow berkaitan langsung dengan pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk. Pengguna akan memahami dan menggunakan produk dengan baik apabila user flow dirancang dengan baik.



Gambar 4.3 User Flow

#### 4.4.6 Wireframe

*Wireframe* adalah sebuah kerangka desain dari suatu produk, pembuatannya dilakukan pada awal perancangan produk. Tampilan *wireframe* secara keseluruhan Website Universitas Medan Area.



Gambar 4.4 Wireframe Website secara keseluruhan

### 4.5.7 Mockup

Desain *mockup* adalah untuk komunikasi, diskusi, kolaborasi, dan mendapatkan masukan mengenai desain sejauh ini. Ketika proses *mockup*, kesalahan-kesalahan yang tidak terlihat pada desain *wireframe* akan dapat diidentifikasi dan diperbaiki. Pada *mockup*, desain sudah menunjukkan warna, *style*, gambar, tipografi, tombol, teks, konten layout, spacing, dan navigasi yang lengkap.



Gambar 4.5 Desain mockup

#### 4.4.8 Hasil Penerapan *Design Thinking*

Perancangan ulang desain UI/UX pada Website Universitas Medan Area menggunakan pendekatan Design Thinking. Proses implementasi UI/UX dengan pendekatan Design Thinking dapat membuka lebar permasalahan pengguna terkait UI/UX dalam suatu produk. Pendekatan Design Thinking yang fokus kepada pengguna atau human centris membuat fokus permasalahan dan penyelesaiannya menjadi lebih jelas.

Terdapat beberapa tahapan dalam Design Thinking yang telah dilakukan oleh penulis selama mengerjakan proyek magang diantaranya adalah, empathize, define, ideate, prototype, dan test. Dalam tahap empathize, penulis bekerja sambil belajar bagaimana cara menggali permasalahan secara langsung melalui interview dengan pengguna. Pertanyaan dan skenario harus dipersiapkan dengan baik, cara berkomunikasi dengan pengguna juga harus diperhatikan untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Dalam tahap define dan ideate, penulis dibantu mentor untuk menyelaraskan permasalahan dan solusi yang akan dibuat dengan beberapa aspek pertimbangan. Pada tahap prototype, penulis mengimplementasikan UI/UX ke dalam desain yang dibuat dengan desain lama sebagai acuan. Masukan dari mentor dan senior kepada penulis untuk terus melakukan eksplorasi desain, tidak cukup hanya satu solusi desain melainkan ada banyak solusi desain yang harus dicoba. Dalam tahap test akan diketahui sejauh mana hasil eksplorasi dan pembuatan solusi yang penulis lakukan dapat menyelesaikan permasalahan dan kebutuhan pengguna. Didapatkan hasil dalam pengujian bahwa eksplorasi desain yang penulis lakukan dapat memudahkan pengguna baik dalam tampilan dan pengalaman penggunaannya.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang user interface dan user experience tampilan aplikasi Website Universitas Medan Area. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* sebagai metode pendekatan untuk menghasilkan rancangan tampilan karena setiap proses pada metode ini melibatkan pengguna.

Dalam merancang tampilan Website Universitas Medan Area metode *Design Thinking* dinilai efektif dan berhasil. Proses *Design Thinking* yang dimulai dari *specify the context of use* adalah mengidentifikasi calon pengguna aplikasi atau produk yang akan dibuat. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari calon pengguna dalam keadaan apa akan menggunakan aplikasi. Proses yang kedua adalah *specify user and organization requirements* menentukan kebutuhan dari pengguna. Kebutuhan pengguna didapat pada saat mengidentifikasi masalah dan kebutuhan sudah divalidasi oleh pengguna. Proses yang ketiga adalah *produce design solution* merancang produk sesuai dengan analisis masalah yang telah didapat dan kebutuhan dari pengguna. Berdasarkan perancangan dan pengujian yang telah dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* dalam penelitian ini didapatkan kesimpulan yaitu:

1. Setelah dilakukan proses desain ulang dan pengujian terhadap responden, didapatkan hasil bahwa desain Website Universitas Medan Area memudahkan pengguna dalam melakukan aktivitas dalam aplikasi.

Peningkatan UI/UX pada Website Universitas Medan Area dapat dibuktikan dari hasil pengujian dengan desain yang baru pengguna dapat memahami alur aplikasi dan dapat menjalankan tugasnya.

2. Tidak semua ide dan solusi dalam prototype dapat diimplementasikan, dikarenakan dalam perancangan desain ulang website menjadi desain Website Universitas Medan Area juga mempertimbangkan pengembangan dalam aspek teknologi.
3. Setelah melakukan seluruh proses untuk memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna. Hasilnya adalah menghadirkan solusi pada Website Universitas Medan Area menghasilkan guna memberikan pengalaman terbaik pada pengguna.

## 5.2 SARAN

Pada perancangan user interface dan user experience dari Website Universitas Medan Area masih didapatkan banyak kelemahan dan kekurangan yang dapat dikembangkan. Berikut adalah beberapa hal yang perlu dikembangkan:

- a) Tampilan interface setiap tahun harus dikembangkan. Karena setiap tahunnya pasti perkembangan tren akan berubah. Diharapkan Website Universitas Medan Area dapat mengikuti tren agar *user* menggunakannya lebih baik.
- b) Diharapkan rancangan Website Universitas yang dirancang dapat segera direalisasikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Naser, D. S. (2021). Perancangan User Interface dan User Experience Halaman Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8.
- Dewi, P. &. (2021). EKSPLORASI TARI TEL-EK . *SENADA (Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur)*, 423-431.
- Fauzi, A. H. (2019). Konsep Design Thingking pada Lembaga Bimbingan Belajar. *Jurnal Sainifik dan Akuntansi*, 37-45.
- itssin. (2019, Desember 28). *Pentingnya Website untuk Departemen dan Fakultas di ITS*. Retrieved from its: <https://www.its.ac.id/news/2019/12/28/pentingnya-website-untuk-departemen-dan-fakultas-di-its/>
- Loranger, H. (2017, Agust 10). *UX Without User Is Not UX*. Retrieved from nngoup: <https://www.nngroup.com/articles/ux-without-user-research/>
- Nielsen, J. (2017, January 03). *Usability 101: Introduction to Usability*. Retrieved from Nielsen Norman Group: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability>
- nursha. (2021). PERAN MEDIA MASSA DALAM MENGHADAPI SERBUAN MEDIA ONLINE. *MAJALAH SEMI ILMIAH POPULER KOMUNIKASI MASSA*, 51-64.
- Roth, R. (2020). User Interface and User Experience (UI/UX). *Geographic Information*, 4-8.
- Rouse, M. (2019). Mobile UI (Mobile User Interface) . *Mobile User Interface*, 4.
- Satzinger, J. W. (2020). System analysis and design in a changing. *cengage learning*, 5-6.



**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 14/2/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From ([repository.uma.ac.id](http://repository.uma.ac.id))14/2/23

## Lampiran *Terms of Reference* (TOR)

zenius

zen PRO

Kampus  
Merdeka  
INDONESIA

### *Terms of Reference*

#### Program Zenius Studi Independen Bersertifikat bersama Kampus Merdeka

Program Zenius Studi Independen Bersertifikat merupakan program yang diinisiasi oleh Zenius bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi sebagai bagian dari implementasi Magang dan Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka. Objektif program ini dibuat khusus bagi mahasiswa untuk dapat merasakan pengalaman pembelajaran di luar Kampus berdasarkan tantangan nyata dihadapi oleh mitra/industri untuk mempersiapkan para lulusan sarjana Indonesia untuk mampu berpikir kritis, ilmiah dan terampil sebelum masuk ke dunia kerja setelah lulus dari dunia perkuliahan.

Proses pembelajaran yang dilakukan dalam program ini ini adalah *experience learning*, di mana peserta harus mengimplementasikan materi yang diperolehnya ke dalam suatu proyek akhir. Pemberian materi akan disediakan dalam bentuk video ajar untuk setiap materi dan kelas *live webinar*. Setiap pemberian materi juga akan dilengkapi dengan kuis/latihan untuk memastikan pemahaman peserta. Selain *hard skill* sesuai kompetensi program sertifikasi yang diambil, *soft skill* juga menjadi target kompetensi peserta Studi Independen yaitu kerja sama tim, berpikir analitis, dan berpikir kritis. Setiap program akan ditutup dengan proyek akhir, di mana peserta akan mengimplementasikan ilmu sertifikasi yang telah didapatkan dalam suatu bentuk yang konkret untuk kemudian dipresentasikan maupun dipublikasikan kepada publik.

#### Kerangka Pembelajaran



Seluruh peserta dalam setiap program akan mendapatkan materi yang sama pada tahapan **Universal Fundamental Skills**. Dalam tahapan ini, peserta akan diberikan paparan mengenai kemampuan dasar yang digunakan untuk berpikir dan menghasilkan kualitas berpikir yang dapat dipertanggungjawabkan dari mengolah

zenius

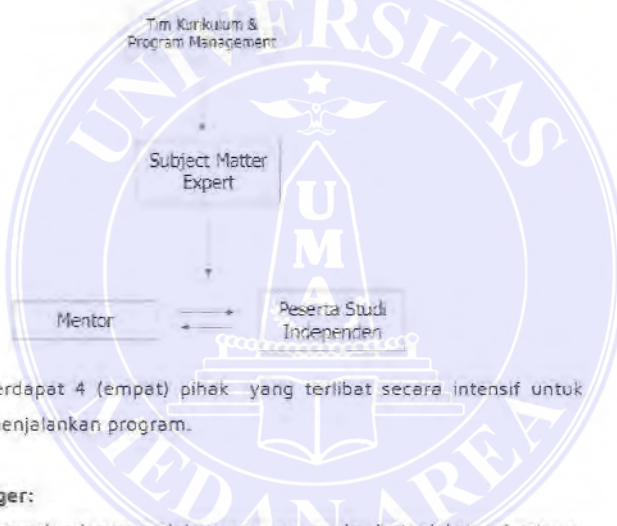
zen PRO

Kampus  
Merdeka  
INDONESIA 2025

sebuah informasi, masalah, isu atau situasi. Setelah itu, setiap peserta mempelajari kompetensi terspesialisasi dan pendalaman profesi yang berkaitan dengan kemampuan dasar yang harus dimiliki sesuai dengan *learning path* yang dipilih masing-masing peserta, dengan tutor ahli dan mentor dedikatif pada tahap **Specific Fundamental Skills**. Tahapan pembelajaran berikutnya adalah **Specific Technical Skills** di mana peserta akan belajar untuk membangun dan mempraktikkan kemampuan profesional yang telah dipelajari *learning path* masing-masing peserta melalui berbagai bentuk proyek akhir seperti penelitian, demo produk, pembuatan konten, hingga *study case*.

### **Kerangka Pendampingan dan Peran Para Pihak**

#### Pendampingan Studi Independen



Dalam program ini, terdapat 4 (empat) pihak yang terlibat secara intensif untuk mempersiapkan dan menjalankan program.

#### **1. Program Manager:**

- Manajemen seluruh proses dalam program, mulai dari seleksi mahasiswa, perekrutan, administrasi dengan pemerintah dan pihak kampus, proses belajar dan asesmen, hingga pemberian nilai dan sertifikat
- Pusat koordinasi dan komunikasi dari seluruh pihak

zenius

zen PRO

Kampus  
Merdeka  
INDONESIA ZENIUS

- Mensinkronisasi seluruh pihak, baik dari segi silabus pengajaran maupun timeline program
- Memastikan program berjalan dengan kualitas baik dan sejalan dengan standar yang ditetapkan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia

## 2. Subject Matter Expert

- Mempersiapkan dan melakukan sinkronisasi silabus yang terkait dengan spesialisasi
- Menyampaikan bahan ajar, baik dalam bentuk synchronous (penyampaian secara langsung/daring) maupun asynchronous (memberikan materi atau referensi untuk dipelajari)
- Melakukan asesmen untuk mengukur capaian belajar dan proyek final untuk melatih peserta untuk dapat langsung mempraktikkan ilmu dan keahlian yang dipelajari
- Berkoordinasi dengan Program Manager dan Mentor

## 3. Mentor

- Mendampingi proses belajar peserta dengan melakukan mentoring dengan jadwal yang sudah ditetapkan, baik secara berkelompok dan individu sebanyak 1 (satu) kali sebulan
- Memonitor progres belajar peserta dan menindaklanjuti apabila ada peserta yang tertinggal dalam proses belajar maupun nilai asesmen
- Membantu Program Manager dan Subject Matter Expert untuk melakukan pengecekan tugas/asesmen untuk memastikan tugas telah dikumpulkan dan dikerjakan dengan baik

## 4. Peserta

zenius

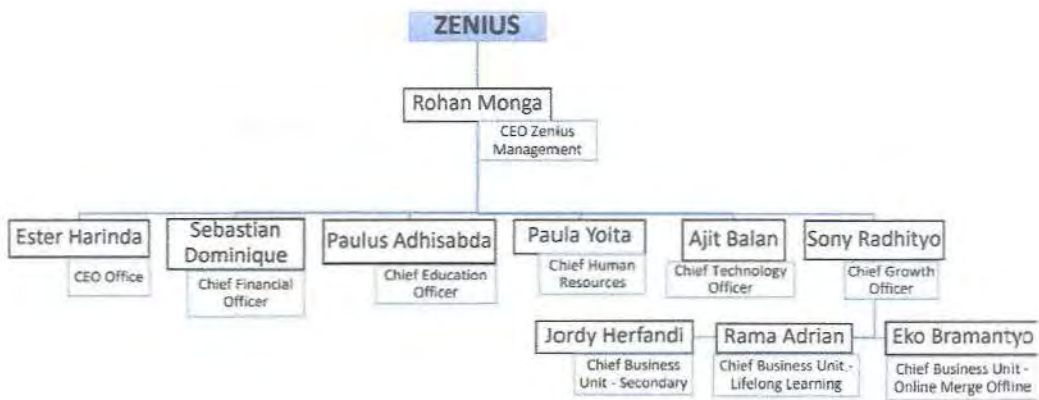
zen PRO

Kampus  
Merdeka  
INDONESIA JAYA

- Mengikuti seluruh rangkaian kegiatan program, pembelajaran oleh Subject Matter Expert serta mentoring yang diadakan oleh mentor dedikatifnya sesuai dengan jadwal yang ditetapkan
- Mengikuti keseluruhan program dari awal hingga akhir periode untuk dapat menyelesaikan program sesuai dengan standar dan rubrik penilaian yang ditetapkan Program Manager
- Mengikuti dan mengerjakan segala bentuk asesmen yang diberikan oleh pengajar ahli dan mentor, baik dalam bentuk, esai, studi kasus, proyek maupun bentuk lainnya







Lampiran Struktur Organisasi PT Zona Edukasi Nusantara

**Independent Study Program**  
*General Briefing*  
21 Februari 2022

zenius Kampus Merdeka

**Program Timeline**

Activity	Start Date	End Date
Onboarding Mahasiswa SIB	21 Feb '22	21 Feb '22
Universal Fundamental Courses	21 Feb - 15 Apr '22	15 Apr '22
Specific Fundamental Skills	18 Apr - 27 Jun '22	27 Jun '22
Final Project	27 Jun - 8 Jul '22	8 Jul '22
Penilaian Akhir Students	9 - 21 Jul '22	21 Jul '22

### Program Stakeholders



### Class Schedule (First One Month)

Class	Tutors	Date Schedule
Penalaran dan Pemahaman Bacaan	Cania, Butét, Cindy	23 February dan 25 February
Filsafat Dasar	Sabda, Damar, Olive	1 March dan 4 March
Sains Terintegrasi	Damar, Fanny, Rino, Pras, Azhar	8 March dan 11 March
Evolusi Perilaku Manusia	Sabda, Damar, Carian, Fanny	14 March dan 17 March

\*) Universal Fundamental Classes schedule for first one month  
 \*\*) Further information about these classes will be provided in Canvas

### Learning Method

**Self Paced Learning Visualization**

- Live session/webinar with Experts
- Video, books, podcast references
- Assessment
- Group Discussion
- Final Project

### Lampiran Log Activity Studi Independen PT Zona Edukasi