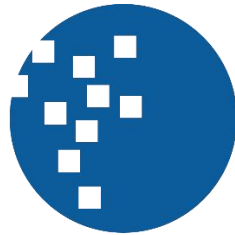


**PERANCANGAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM*
KEMENTERIAN PERTAHANAN PADA PT KUNCIE PINTAR
NUSANTARA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

Daffa Arsy Putra

0000056985

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

PERANCANGAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM*
KEMENTRIAN PERTAHANAN PADA PT KUNCIE PINTAR
NUSANTARA



LAPORAN MAGANG

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Daffa Arsy Putra

0000056985

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkapasiswa : 00000056985
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Magang saya yang berjudul:
**PERANCANGAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* KEMENTERIAN
PERTAHANAN PADA PT KUNCIE PINTAR NUSANTARA**
merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula
dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk,
telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan
dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya
bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga
bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak
plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab
Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 23 Oktober 2024



(Daffa Arsy Putra)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Daffa Arsyah Putra

Nomor Induk Mahasiswa 00000056985

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Kunci Pintar Nusantara

Alamat Perusahaan : Jl. R.A. Kartini No.26, RT.12/RW.6, Cilandak Bar., Kec. Cilandak, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12430- Indonesia

Email Perusahaan : support@kuncie.com

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 23 Oktober 2024

Mengetahui



-Tanda tangan dan cap Perusahaan-

(Aditya Daniswara)

Menyatakan



(Daffa Arsyah Putra)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* KEMENTRIAN
PERTAHANAN PADA PT KUNCIE PINTAR NUSANTARA**

Oleh

Nama Lengkap : Daffa Arsyah Putra
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056985
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 20 Desember 2024
Pukul 00.00 s.d. 00.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/042750

Penguji



Joni Nur Budi Kawulur, S.Sn., M.Ds.
0312096805/023959

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliand, S.Ds., M.A.

0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Daffa Arsy Putra

Nomor Induk Mahasiswa : 00000056985

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenjang : S1

Jenis Karya : Laporan Magang

Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *LEARNING***

***MANAGEMENT SYSTEM* KEMENTERIAN PERTAHANAN PADA PT**

KUNCIE PINTAR NUSANTARA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.


Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.

Lainnya, pilih salah satu:

Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.

Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 20 Desember 2024


Daffa Arsy Putra

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Magang ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas akhir program magang di PT Kunci Pintar Nusantara, di mana saya ditempatkan sebagai UI/UX intern di Divisi Tech & Product.

Tujuan dari pembuatan laporan ini adalah untuk mendokumentasikan proses dan pengalaman yang saya dapatkan selama magang, serta untuk memberikan gambaran mengenai kontribusi saya dalam pengembangan produk di perusahaan tersebut. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membacanya, serta menjadi referensi untuk pengembangan keilmuan di bidang desain UI/UX dan teknologi.

Saya ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan bimbingan-Nya.
2. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds, selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
4. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
5. PT Kunci Pintar Nusantara, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang dan pengalaman berharga dalam pengembangan produk teknologi.
6. Hamid Dewa Saputra, supervisor saya di PT Kunci Pintar Nusantara. Dukungan dan bimbingan beliau selama proyek magang sangat berharga, memberikan kesempatan untuk belajar secara langsung dalam lingkungan

kerja yang dinamis. Arahannya dan umpan balik yang konstruktif dari beliau telah menjadi sumber inspirasi bagi saya untuk terus berkembang sebagai desainer UI/UX.

7. Adhreza Brahma, M.Ds., selaku dosen pembimbing penulis, yang telah memberikan arahan, motivasi, dan pengetahuan berharga selama saya menjalani proses magang. Bimbingan dan wawasan yang diberikan telah sangat membantu dalam pengembangan keterampilan dan pemahaman saya di bidang desain komunikasi visual.
8. Keluarga saya yang telah memberikan dukungan material dan moral sehingga saya dapat menyelesaikan magang ini dengan baik.

Harapan saya, semoga laporan magang ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan keilmuan dan menjadi acuan bagi mahasiswa yang akan melaksanakan program magang di masa yang akan datang. Semoga pengalaman yang saya peroleh selama magang ini dapat bermanfaat bagi karier dan pengembangan diri saya di bidang UI/UX.

Tangerang, 20 Desember 2024



Daffa Arsy Putra

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* KEMENTERIAN
PERTAHANAN PADA PT KUNCIE PINTAR NUSANTARA**

(Daffa Arsy Putra)

ABSTRAK

Laporan magang ini disusun berdasarkan pengalaman selama menjalani program magang sebagai *UI/UX Intern* di Divisi Tech & Product di PT Kunci Pintar Nusantara. Latar belakang dari kegiatan ini adalah untuk memahami secara langsung proses pengembangan produk berbasis teknologi dalam industri edutech. Tujuan dari magang ini adalah untuk mempelajari penerapan desain produk digital yang efektif serta menambah wawasan terkait kolaborasi antar tim dalam mengembangkan solusi pendidikan. Teori utama yang digunakan adalah teori desain interaksi dan user-centered design, yang menjadi dasar dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. PT Kunci Pintar Nusantara merupakan platform edutech yang fokus pada pengembangan keterampilan melalui program mentoring dan kursus praktis. Pelaksanaan magang ini melibatkan beberapa tugas utama, seperti riset pengguna, pembuatan wireframe, dan penyusunan prototipe produk. Hasil dari magang ini menunjukkan pentingnya pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna dan bagaimana desain produk dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Kesimpulan dari program ini adalah bahwa proses desain yang berfokus pada pengguna dapat memberikan dampak signifikan pada kualitas produk dan kepuasan pengguna.

Kata kunci: desain produk, user-centered design, edutech, pengembangan keterampilan, pengalaman pengguna.

DESIGN OF LEARNING MANAGEMENT SYSTEM MINISTRY OF DEFENSE AT PT KUNCIE PINTAR NUSANTARA

(Daffa Arsy Putra)

ABSTRACT

This internship report is based on the experience gained during the internship program as a UI/UX Intern in the Tech & Product Division at PT Kuncie Pintar Nusantara. The background of this internship is to gain hands-on experience in the product development process within the edu-tech industry. The purpose of this internship is to learn the application of effective digital product design and to expand knowledge on cross-functional team collaboration in developing educational solutions. The main theories applied are interaction design and user-centered design, which form the foundation for creating optimal user experiences. PT Kuncie Pintar Nusantara is an edu-tech platform focused on skill development through mentoring programs and practical courses. The internship tasks included user research, wireframing, and creating product prototypes. The results of this internship highlight the importance of understanding user needs and how product design can be tailored to meet those needs. The conclusion drawn from the internship is that user-centered design processes significantly impact product quality and user satisfaction.

Keywords: *product design, user-centered design, edutech, skill development, user experience.*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	Error!
Bookmark not defined.i	
HALAMAN PENGESAHAN	iiiv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xivv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Magang	3
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Magang	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	6
2.1.1 Profil Perusahaan	7
2.1.2 Sejarah Perusahaan	8
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	11
2.3 Portofolio Perusahaan	12
BAB III PELAKSANAAN MAGANG	14
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang	14
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang	15
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang	16
3.2 Tugas yang Dilakukan	17
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	19

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang	21
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang	29
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang	37
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang	38
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang	3
BAB IV PENUTUP	40
4.1 Simpulan	40
4.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	xv



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Data Perusahaan.....	16
---	-----------



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Perusahaan Kunci	7
Gambar 2.2 (PT Kunci Bergabung Dengan Telkomsel Ekosistem)	9
Gambar 2.3 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	11
Gambar 2.4 Homepage Kelas Kunci	12
Gambar 2.5 Produk Kelas Kunci	13
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	16
Gambar 3.2 Kunci Assets For LMS	20
Gambar 3.3 Client Brief 23 Juli 2024	22
Gambar 3.4 Final Sketch From Product Head	25
Gambar 3.5 Researching Product	24
Gambar 3.6 Sign Up Page For LMS	24
Gambar 3.7 Design awal homepage LMS	25
Gambar 3.8 Final Prototype Feature	27
Gambar 3.9 Final Revision and Detailing	28
Gambar 3.10 Final Design	28
Gambar 3.11 IBJ Homepage	29
Gambar 3.12 Versi awal Mobile View	30
Gambar 3.13 Versi final mobile view	31
Gambar 3.14 (Versi final perbandingan IBJ Homepage web view)	32
Gambar 3.15 Low fidelity	33
Gambar 3.16 Tampilan final	34
Gambar 3.17 tampilan warna Utama	35
Gambar 3.18 tampilan warna kontras	35
Gambar 3.19 Sign Up Color Grading	36
Gambar 3.20 Tampilan awal AI Chatbot UI/UX	36
Gambar 3.21 Tampilan final AI Chatbot UI/UX	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin 1	xvii
Lampiran Form Bimbingan 1	xviii
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1	xix
Lampiran MBKM 01 1	xx
Lampiran MBKM 02 1	xxi
Lampiran MBKM 03 1	xxii
Lampiran MBKM 04 1	xxxiv
Lampiran Karya 1	xxxv

