

DAFTAR ISTILAH

Bonus Demografi	: Fenomena di mana suatu negara memiliki jumlah penduduk usia produktif yang relatif lebih banyak dibandingkan dengan jumlah penduduk usia tidak produktif seperti anak-anak dan orang tua.
Commit	: Aktivitas penyesuaian komitmen peserta terhadap apa yang akan didapatkan selama mengikuti sesi pelatihan.
Color Style	: Standarisasi instrumen visual warna terhadap perancangan suatu produk (platform atau aplikasi).
Customer Journey Maps	: Representasi visual tentang pengguna atau pelanggan berinteraksi dengan produk dengan memetakan langkah-langkah yang dilalui untuk menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu.
Define	: Salah satu fase dalam <i>Design Thinking</i> yang merupakan proses menentukan inti masalah hingga mendefinisikan dan merumuskan masalah yang memiliki kesejajaran atau pola yang berpusat pada manusia.
Design System	: Standar pengelolaan dan pengaturan skala desain yang mencakup aset komponen, prinsip desain, dan pedoman desain untuk mencapai konsistensi dan efisiensi di seluruh produk digital.
Design Handoff	: Fase Ketika rancangan produk digital dari <i>Product Designer</i> atau <i>UI/UX Designer</i> diserahkan ke <i>Developer</i> untuk diimplementasikan.
Drop-off	: Prosentase pengguna ketika berhenti atau keluar pada skenario atau tugas saat pengujian kegunaan suatu platform atau aplikasi.
Education Technology	: Bidang bisnis yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan dan keterampilan potensi manusia terhadap lingkup teknologi.
Empathize	: Salah satu fase dalam <i>Design Thinking</i> yang merupakan tahapan dalam mengidentifikasi pengguna secara mendalam melalui pendekatan emosional yang memiliki kaitan pengetahuan tentang apa yang dilakukan, dikatakan, dipikirkan, dan dirasakan.

Face Recognition	: Pengecekan wajah yang merupakan bagian dari proses autentifikasi platform.
FAQ (Frequently Asked Questions)	: Halaman platform atau aplikasi yang mengumpulkan pertanyaan yang sering ditanyakan oleh pengguna atau pelanggan dan memberikan solusi atau jawaban atas pertanyaan tersebut.
Feedback	: Umpan balik dari pengguna.
Gain	: Keuntungan (yang akan didapat).
High-Fidelity	: Proses perancangan dengan tingkat ketelitian tinggi.
How Might We (HMW)	: Alat yang digunakan untuk mengubah kerangka dan membuka pernyataan masalah untuk menciptakan sesi ide yang efisien, tepat sasaran, dan inovatif guna membantu memecahkan tantangan dalam proses desain.
Ideate	: Salah satu fase dalam <i>Design Thinking</i> yang merupakan proses menghasilkan solusi inovatif melalui imajinasi dan kreativitas berdasarkan sudut pandang yang berbeda terhadap permasalahan pengguna dan kebutuhannya.
Information Architecture	: Proses memandu pengguna terhadap platform dengan mengelompokkan dan mengatur semua konten yang relevan dengan cara yang jelas dan intuitif.
IT Service	: Layanan yang mengacu pada proses perancangan, pembuatan, dukungan, dan pengelolaan siklus hidup terhadap produk teknologi informasi.
Iteration	: Proses pengulangan dalam siklus penciptaan inovasi solusi yang berorientasi pada permasalahan pengguna.
Learning Management System (LMS)	: Platform digital yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran, penyediaan konten pembelajaran, serta pelacakan dan penilaian kinerja peserta didik dalam suatu institusi atau organisasi.
Lembaga Pelatihan	: Salah satu bentuk satuan pendidikan non formal yang diselenggarakan bagi masyarakat yang memerlukan bekal pengetahuan, keterampilan, kecakapan hidup, dan sikap untuk mengembangkan diri, mengembangkan profesi,

bekerja, usaha mandiri, dan atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Low-Fidelity	: Proses perancangan dengan tingkat ketelitian rendah.
Manajemen Pelaksana Program Prakerja (PMO)	: Badan pelaksana yang berada di bawah Kementerian Koordinator Bidang Perekonomian yang memiliki fungsi sebagai manajerial pelaksanaan program Prakerja.
Metric Indicator	: Instrumen indikator dalam pengukuran data yang bersifat kuantitatif.
Misclick Rate	: Rasio kesalahan dalam melakukan interaksi pada tombol aksi ketika pengujian kegunaan prototipe platform atau aplikasi.
New Skilling	: Pemenuhan pengetahuan dan keterampilan baru terhadap individu yang berguna untuk pengembangan diri dan profesi dalam bekerja, usaha mandiri, dan atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
OTP (One-Time Password)	: Kode unik 6 digit sekali pakai yang digunakan untuk proses verifikasi identitas pengguna.
Pain	: Permasalahan (yang akan terjadi).
Persona	: Dokumentasi yang berisi penjelasan tentang karakteristik user digabungkan dengan tujuan, kebutuhan, dan ketertarikannya yang menjadi <i>target user</i> yang didapat dari hasil penelitian tentang user yang sesuai target
PIC (Person in Charge)	: Peran yang penting dalam sebuah organisasi yang bertanggung jawab untuk mengelola dan mengawasi berbagai tugas agar berjalan dengan lancar dan sesuai tujuan yang ditetapkan.
Post Test	: Evaluasi yang bertujuan untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta setelah mengikuti pelatihan.
Practice	: Aktivitas praktik keterampilan peserta dalam mengikuti sesi pelatihan.
Prakerja	: Program pengembangan kompetensi kerja dan kewirausahaan yang ditujukan untuk pencari kerja, pekerja/buruh yang terkena pemutusan hubungan kerja,

dan/ atau pekerja/buruh yang membutuhkan peningkatan kompetensi, termasuk pelaku usaha mikro dan kecil.

<i>Pre-Test</i>	: Evaluasi yang dilakukan di awal pelatihan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta sebelum melaksanakan pelatihan.
<i>Process</i>	: Aktivitas penyampaian materi pelatihan terhadap peserta dalam sesi pelatihan.
<i>Prototype</i>	: Salah satu fase dalam <i>Design Thinking</i> yang merupakan tahap konkretisasi ide menjadi visualisasi nyata sebagai solusi inovatif.
<i>Quiz</i>	: Evaluasi yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan peserta setelah mengikuti sesi pelatihan.
<i>Redeem Code</i>	: Kode unik yang diberikan Prakerja untuk anggota peserta Prakerja yang telah terverifikasi serta berfungsi sebagai akses mengikuti kelas pelatihan yang terintegrasi dengan system Prakerja.
<i>Reflective Journal</i>	: Survei kepuasan peserta terhadap kelas pelatihan yang telah diselenggarakan.
<i>Reskilling</i>	: Pemenuhan pengetahuan dan keterampilan baru terhadap minat individu yang berguna untuk pengembangan diri dan profesi dalam bekerja, usaha mandiri, dan atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
<i>Revenue</i>	: Pendapatan organisasi/perusahaan.
<i>Single Ease Question</i>	: Salah satu metode pengujian untuk mengukur tingkat kemudahan yang dirasakan pengguna setelah menyelesaikan semua skenario/tugas pengujian yang diberikan.
<i>Sitemap</i>	: Peta yang menjabarkan semua halaman pada platform atau aplikasi secara terstruktur dan intuitif.
<i>Software Developer</i>	: Departemen yang berfungsi untuk mengembangkan platform atau aplikasi perangkat lunak.
<i>Stakeholder</i>	: Pihak yang memiliki hubungan dan kepentingan terhadap organisasi atau perusahaan.

Startup	: Perusahaan rintisan yang baru beroperasi dan masih berada pada fase pengembangan produk dan menemukan target pasar yang tepat.
Succession Rate	: Rasio tingkat keberhasilan terhadap penggunaan suatu platform atau aplikasi.
Target User	: Sasaran pengguna platform/aplikasi.
Test	: Salah satu fase dalam <i>Design Thinking</i> yang merupakan tahap untuk mempelajari tentang solusi dan pengguna untuk mempertimbangkan dampak dan kelayakan inovasi solusi terhadap umpan balik dari pengguna.
Text Style	: Standarisasi instrumen visual teks terhadap perancangan suatu produk (platform atau aplikasi).
Touchpoint	: Titik interaksi atau kontak pengguna terhadap platform atau aplikasi.
Traffic	: Arus atau jumlah pengunjung atau kunjungan yang diterima oleh sebuah situs website atau platform online.
Tugas Praktik Mandiri	: Evaluasi yang bertujuan untuk mengukur keterampilan peserta setelah mengikuti sesi pelatihan dan dikerjakan di luar sesi pelatihan tersebut.
Unjuk Keterampilan	: Bentuk evaluasi akhir pelatihan dengan menerapkan rubrik penilaian yang berisikan sekumpulan kriteria yang harus dipenuhi oleh peserta.
Upskilling	: Peningkatan pengetahuan dan keterampilan terhadap individu yang berguna untuk pengembangan diri dan profesi dalam bekerja, usaha mandiri, dan atau melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
Usability Testing	: Proses pengujian kegunaan terhadap prototipe yang telah dikembangkan untuk mengetahui kelayakan dan mendapatkan umpan balik pengguna.
Use Case	: Komponen representatif yang menguraikan bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan yang dimulai dengan tujuan pengguna dan berakhir ketika sistem memenuhi tujuan tersebut.

- User Experience*** : Proses menciptakan produk yang memberikan pengalaman yang berkesan bagi pengguna. User Experience mencakup semua aspek interaksi pengguna akhir dengan perusahaan, layanan, dan produknya.
- User Flow*** : Diagram yang menggambarkan jalur yang dapat dilalui pengguna untuk menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu saat berinteraksi dengan suatu produk atau layanan.
- User Interface*** : Proses perancangan antarmuka dalam perangkat lunak dengan fokus pada tampilan atau gaya yang bertujuan untuk membuat antarmuka menurut pengguna mudah digunakan dan menyenangkan.
- What's in it for me (WIIFM)*** : Penjelasan mengenai urgensi pelatihan & komitmen peserta terhadap kelas pelatihan yang diikuti.
- Wireframe*** : Representasi visual dasar (*low-fidelity* atau tingkat ketelitian rendah) dari rancangan antarmuka pengguna yang menguraikan struktur dan tata letak halaman pada suatu platform.

LAMPIRAN

SURAT IZIN PERMOHONAN HICOLLEAGUES SEBAGAI OBJEK PENYUSUNAN TUGAS AKHIR

Nomor : 004/SIP/GAMB/I/2025
Perihal : Izin Permohonan HiColleagues sebagai Objek Penyusunan Tugas Akhir

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marta Sutopo
Jabatan : Chief Executive Officer (CEO)

Berdasarkan surat permohonan, menerangkan bahwa memberikan izin penggunaan brand &/ produk HiColleagues sebagai objek penyusunan Tugas Akhir dalam rangka memenuhi syarat meraih gelar Sarjana program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta.

Jakarta, 24 Januari 2025

PT Generasi Anak Muda Berkarya



Marta Sutopo

Lampiran 1. Surat Izin Objek Penelitian

LEMBAR PERSETUJUAN

**PROPOSAL TUGAS AKHIR KEKARYAAN
PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* UNTUK PERANCANGAN
PROTOTYPE *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* PRAKERJA DI
HICOLLEAGUES**

Atas nama,

Nama : Handika Wahyu Jatmiko

NIM : 2022022005

Fakultas : Sosial, Humaniora, dan Seni

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah disetujui,

Hari : Kamis

Tanggal : 23 Juni 2025

Mengetahui

Pembimbing I

Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn
NIDN. 0622048001

Pembimbing II

Arif Yulianto, S.Sn, M.Sn
NIDN. 0606077302

Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual

Yudi Wibowo, S.Pd, M.Sn
NIDN. 0622048001

Lampiran 2. Lembar Persetujuan Proposal Tugas Akhir



Universitas Indraprasta PGRI
Institute for Research and Community services (LPPM)
Jl. Nangka No. 58 C (TB. Simatupang), Kel. Tanjung Barat,
Kec. Jagakarsa, Jakarta Selatan 12530, Jakarta, Indonesia
email : desain.jurnal@gmail.com

**Letter of Acceptance
To Whom It May Concern**

39.h/JD/Journal/LoA/I/2025

Chief Editor of JD (Jurnal Desain) has decided that the name article below has been accepted on JD will be published in Vol. 13 No. 1.

Author : **Handika Wahyu Jatmiko, Yudi Wibowo, Arif Yulianto**
e-mail : handikawj@gmail.com
Title : Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan Prototipe Learning Management System Prakerja di HiColleagues
Link Jurnal : https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain
indexed : Sinta 4, Google Scholar, Garuda, Doaj, Dimensions, dll
Status : **Accepted**

To develop our management system and add some indexations like Sinta 4 and others. we need your donation before publishing your article.

Thank you for your attention
Jakarta Selatan, 23 01 2025



Ahmad Faiz Muntazori, M.Sn.
Chief Editor Jurnal Desain
Universitas Indraprasta PGRI

Lampiran 3. Letter of Acceptance (LoA) Jurnal

No	Hari, Tanggal Konsultasi	Uraian	Nama Dosen	Tanda Tangan Dosen
1.	Kamis, 19 Sept 2024	Book + Panchakulen	Ary Yulianto, S.Sn, M.Sn.	
2.	Kamis, 10 Okt 2024	Aspek IT Metode.	Ary Yulianto, S.Sn, M.Sn	
3.	Kamis, 5 Okt 2024	Metodologi & Pembelajaran	Ary Yulianto, S.Sn, M.Sn	
4.	Kamis, 3 Okt 2025	Metodologi & Pembelajaran, Kemampuan Berpikir Kritis	Ary Yulianto, S.Sn, M.Sn.	
5.	Sen, 20 Okt 2025	Teori & Jurnal	Ary Yulianto, S.Sn, M.Sn.	
6.	Kamis, 19 Sept 2024	Book + Panchakulen	Yosi Wibisono, S.Pd, M.Pd.	
7.	Kamis, 10 Okt 2024	Metode	Yosi Wibisono, S.Pd, M.Pd.	
8.	Kamis, 5 Okt 2024	Metodologi & Pembelajaran	Yosi Wibisono, S.Pd, M.Pd.	
9.	Kamis, 3 Okt 2025	Metodologi Pembelajaran, Kemampuan Berpikir Kritis	Yosi Wibisono, S.Pd, M.Pd.	
10.	Sen, 20 Okt 2025	Teori & Jurnal	Yosi Wibisono, S.Pd, M.Pd.	

Lampiran 4. Buku Konsultasi