



N9ZO465LYZG5

Diberikan kepada

Ahmad Khairul Zahid

Atas kelulusannya pada kelas

Belajar Dasar Desain UX bagi Desainer UI/UX Pemula

12 November 2022

Narenda Wicaksono
Chief Executive Officer
Dicoding Indonesia

Diverifikasi



**SERTIFIKAT
KOMPETENSI
KELULUSAN**



Verifikasi Sertifikat

dicoding.com/certificates/N9ZO465LYZG5

Berlaku hingga 12 November 2025



COL: Desainer UI/UX

KBJI: 2139

Kelas ditujukan bagi pemula yang ingin mulai belajar desain ux agar dapat menjadi desainer ui/ux dengan mengacu pada standar okupasi **Desainer UI/UX** (col: Desainer UI/UX, kode okupasi KBJI: 2139). Di akhir pelatihan, siswa mampu merancang desain ux dengan menggunakan pendekatan Design Thinking sesuai dengan okupasi COL 2018. Seorang Desainer UI/UX diharapkan mampu untuk mengenali konsep dasar ux desain, mengimplementasikan aspek empathize, define, & ideate, mampu merancang storyboard dan wireframe, hingga merancang high-fidelity prototype.

- Peserta mampu memahami proses desain dengan pendekatan Design Thinking.
- Peserta mampu membuat Empathy Map, User Persona, dan User Journey Map.
- Peserta mampu merancang Storyboard dan Wireframe.
- Peserta mampu membuat Mockup dan High Fidelity Prototype.
- Peserta mampu melakukan UX Research serta mendokumentasikannya.

Materi yang dipelajari:

- **Mengenal Konsep Dasar UX Design:** Memahami konsep dasar UX Design dan faktor yang mempengaruhinya, serta memahami proses desain dengan menggunakan pendekatan Design Thinking. (1 jam 15 menit)
- **Mengimplementasikan Emphatize, Define, & Ideate:** Memahami bagaimana cara untuk mengetahui masalah utama (pain point) pengguna dengan membuat Empathy Map, User Persona, dan User Journey Map. Dilanjutkan dengan mendefinisikan masalah dalam Problem Statement dan melakukan eksplorasi untuk mencari solusi dengan menggunakan metode How Might We (HMW) dan Crazy Eight. (4 jam 5 menit)
- **Merancang Storyboard dan Wireframe:** Mendefinisikan solusi dalam bentuk Goal Statement dan mengetahui cara membuat rancangan desain dengan membuat User Flow, Storyboard, dan Wireframe. (4 jam)
- **Merancang High-Fidelity Prototype:** Memahami cara membuat Mockup dan High-Fidelity Prototype yang menarik dan interaktif dengan menerapkan prinsip desain visual. (4 jam 30 menit)
- **Mengimplementasikan UX Research dan Dokumentasi:** Merencanakan dan melakukan usability study, mengidentifikasi insight, memodifikasi desain berdasarkan hasil riset, dan membagikan hasil desain kepada tim. (3 jam)

Evaluasi pembelajaran:

- Ujian akhir kelas

Total jam yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kelas ini adalah **23 jam**.

Nilai Ujian Akhir

95

Nilai Kelulusan Kelas

95