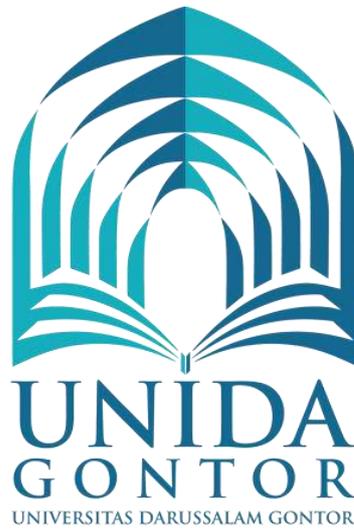


**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PERANCANGAN DESAIN ANTAR MUKA PENGGUNA (UI/UX) PADA
WEBSITE CONTROLLING MAGANG DI SEVEN INC STUDI KASUS
UNTUK MITRA PERUSAHAAN**



Disusun oleh:
Fairiza Tafida Salma
412020618013

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR
2024**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PERANCANGAN DESAIN ANTAR MUKA PENGGUNA (UI/UX) PADA
WEBSITE CONTROLLING MAGANG DI SEVEN INC STUDI KASUS
UNTUK MITRA PERUSAHAAN**

**Disusun oleh:
Fairiza Tafida Salma
412020618013**

Dipertanggung jawabkan di depan Dosen Pembimbing Lapangan
Pada Kamis, 22 Februari 2024

**Faisal Reza Pradhana, S.Kom., M.Kom.
NIY. 0710128805**

Laporan ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Pembuktian PKL,

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika

**Dihin Muriyatmoko, S.ST., M.T.
NIY. 150489**

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	3
1.1 Latar belakang	3
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat.....	5
BAB II LANDASAN KEPUSTAKAAN	6
2.1 Profil Seven Inc Yogyakarta	6
2.2 Visi dan Misi	7
2.2.1. Visi.....	7
2.2.2. Misi	7
2.3 Divisi	7
2.4 Design Thinking.....	8
2.3.1. Pengertian Design Thinking	9
2.3.2. Tujuan Design Thinking	10
BAB III METODOLOGI.....	13
3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	13
3.2 Metodologi Project.....	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Halaman Login.....	19
4.2 Halaman Dashboard Mitra	19
4.3 Halaman Team	20
4.4 Halaman Presensi	21
4.5 Halaman Menu Penilaian	22
4.6 Halaman Pengaturan	23
4.7 Halaman Log Out.....	24
4.8 Alur Kerja Sistem Pada User Mitra.....	25
4.9 Site Map User Mitra.....	25
BAB V PENUTUP.....	26
5.1 Kesimpulan.....	26
5.2 Saran.....	26

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Sebagai bagian dari komitmen untuk meningkatkan keterampilan profesional di bidang Informatika, Universitas Darussalam Gontor mewajibkan mahasiswanya untuk melakukan magang sebagai bagian integral dari kurikulum akademik. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memenuhi persyaratan akademik dan memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa. Magang dianggap sebagai elemen penting dalam pendidikan karena melibatkan pengalaman langsung di lapangan, yang memberikan kesempatan berharga bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan praktis yang relevan untuk karier masa depan. Salah satu tempat magang yang direkomendasikan oleh kampus adalah SEVEN INC di Yogyakarta. SEVEN INC telah berdiri sejak 2012 dengan nama awal TWELVE INC sebelum mengubah namanya pada tahun 2017, merupakan perusahaan yang berfokus pada penjualan pakaian pria secara online. Mereka menawarkan kesempatan magang, terutama di divisi UI/UX dengan pengalaman yang sangat berharga bagi mahasiswa Informatika untuk mengasah keterampilan dan mempersiapkan karier profesional di masa mendatang.

Seven Inc menawarkan sebuah aplikasi yang sangat bermanfaat bagi institusi pendidikan, seperti kampus atau sekolah untuk memantau para siswa atau mahasiswa yang sedang menjalani praktik magang. Aplikasi yang dikembangkan oleh Seven Inc menyediakan beragam fitur yang sangat berguna bagi institusi pendidikan, termasuk pemantauan progres siswa/mahasiswa, pencatatan kehadiran siswa/mahasiswa secara online melalui website, serta pengelolaan data mitra tempat siswa/mahasiswa menjalani praktik magang.

Aplikasi yang ditawarkan oleh Seven Inc ini berguna bagi sekolah/kampus untuk mengontrol siswa/mahasiswa yang sedang menempuh praktik magang. Aplikasi ini menyediakan presensi untuk siswa/mahasiswa secara online yaitu dengan presensi melalui website yang ditawarkan Seven Inc sehingga pihak sekolah/kampus mudah melakukan pendataan presensi peserta magang menggunakan website tanpa melakukan pendataan secara manual, aplikasi ini juga terdapat log activity yang dapat diisi oleh peserta magang sehingga pihak

sekolah/kampus dapat melihat progres peserta magang setiap harinya. Aplikasi ini mudah digunakan dengan user interface yang simpel sehingga pengguna diharapkan bisa memahami penggunaan website ini secara cepat dan tepat khususnya pada bagian user contributor mitra.

1.2 Rumusan Masalah

Sebelum adanya platform Website Controlling Magang dan berdasarkan latar belakang yang di atas terdapat beberapa masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya akses informasi terkini mengenai presensi dan laporan harian pemegang.
2. Belum adanya platform untuk pencatatan kehadiran siswa/mahasiswa secara online melalui website, serta pengelolaan data mitra tempat siswa/mahasiswa menjalani praktik magang.
3. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi dan inovasi digital dalam memantau peserta didik yang sedang menjalani praktik magang.

Perlunya desain UI/UX yang baik pada aplikasi "Website Controlling Magang" untuk memantau peserta didik yang sedang menjalani praktik magang.

1.3 Tujuan

Berdasarkan penjelasan rumusan masalah yang telah di uraikan di atas, tujuan dari penelitian ini antara lain yaitu.

1. Mempermudah untuk pencatatan kehadiran siswa/mahasiswa secara online melalui website, serta pengelolaan data mitra tempat siswa/mahasiswa menjalani praktik magang.
2. Untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi dan media digital dalam memantau peserta didik yang sedang menjalani praktik magang.
3. Untuk memperkaya fitur dan konten pemantauan siswa/mahasiswa yang menjalani praktik magang dalam aplikasi digital "Website Controlling Magang".
4. Untuk menyediakan pengalaman pengguna yang atraktif dan fungsional dalam meningkatkan kepuasan.
5. Menarik minat pengguna melalui desain UI/UX yang baik, agar aplikasi dapat diminati oleh target users.

1.4 Manfaat

Penulisan laporan ini diharapkan mempunyai manfaat yang baik dan berguna bagi pembaca dan penulis. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari kampus ke dalam dunia kerja secara nyata.
 - b. Mendapatkan pemahaman dan pengalaman mengenai divisi UI/UX.
 - c. Merasakan pengalaman interaksi dalam dunia kerja secara langsung di lapangan.
2. Bagi instansi magang
Perusahaan dapat memperoleh gambaran untuk penerimaan karyawan dengan kandidat-kandidat terbaik serta menambah relasi perguruan tinggi baru.
3. Bagi institut Universitas Darussalam Gontor
Terciptanya relasi baru yang baik serta adanya pertukaran informasi antara pihak instansi *SEVEN INC* dengan Universitas Darussalam Gontor.

BAB II LANDASAN KEPUSTAKAAN

2.1 Profil Seven Inc Yogyakarta

Seven Inc, yang sebelumnya bernama Twelve Inc didirikan di kota Gudeg, Jogja, tepatnya di daerah Banguntapan, Bantul oleh Rekario Danny bersama dengan rekan-rekan bisnisnya sejak tahun 2012. Perusahaan e-commerce ini identik dengan anak muda sebagai punggawanya. Di tahun 2017, nama Twelve Inc berganti menjadi Seven Inc dengan harapan membawa semangat baru, dari kata “Seven” yang dalam bahasa Jawa berbunyi “Pitu”, diharapkan menjadi “Pitulungan” atau “Pertolongan” alias “Solusi” untuk kebutuhan pelanggan. Tahun 2013 sampai 2016, Seven Inc berkembang dengan berfokus pada industri clothing/apparel pria.

Brand-brand apparel pria yang dikembangkan diantaranya adalah Crows Denim, Goog On, Alphawear, dan Grenade. Produk apparel pria yang dirilis sejak awal berdirinya perusahaan ini berupa jaket, blazer, jas, t-shirt, kemeja, celana dan slayer/bandana. Dua tahun berkembang & mulai dikenal masyarakat luas, item produk baru pun diluncurkan seperti tas denim, dompet kulit dan aksesoris pria lainnya. Dengan sistem online, Seven Inc selalu memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi customer dalam membeli baju tanpa harus mencari toko.

Sejarah singkat SEVEN INC Awal mula merintis bisnis online, Danny (owner) mengelola sendiri pada tahun 2010 dengan sebuah toko online clothing bernama Limited Shopping (sampai saat ini toko online ini masih dikelolanya). Makin kedepan ternyata makin keteteran saat dikelola sendiri karena customer makin banyak. Maka Danny mulai menambah beberapa orang karyawan untuk membantunya. Bersama dengan dua orang karyawannya di tahun 2011, produk clothing online-nya semakin digemari.

Dengan pengalaman suksesnya, Danny mengajak teman-temannya untuk memulai bisnis bersama dan dibentuklah Twelve Inc (nama awal sebelum menjadi Seven Inc) pada tanggal 12 April 2012. Masih digarap dengan konsep online shop, sekumpulan anak muda yang dipimpin oleh Danny ini, membuat Seven Inc makin berkembang. Berkantor di kos-kosan Gang Bimo (daerah Janti), saat itu Danny beserta dua rekannya memulai usaha dengan hanya segelintir karyawan.

Mereka bekerja dengan fasilitas seadanya, yaitu laptop, meja kecil & duduk lesehan di lantai. Usaha online yang dikembangkan adalah fashion pria; jaket, blazer, t-shirt. Setahun berjalan, kantor berpindah ke Gang Mawar, Karangbendo (masih di daerah Janti). Jumlah karyawan di tahun 2013 mengalami peningkatan. Di tahun inilah Seven Inc makin membesarkan beberapa label clothingnya yaitu

Crows Denim yang berfokus pada clothing bertema anime, lalu Goog On yaitu clothing seputar Korean Style, Full Metal Spirit berupa t-shirt bernuansa Indonesia. Di tahun 2014, Seven Inc memiliki kantor tetap yang beralamat di Jl. Raya Janti, Gang Arjuna No. 59, Karangjambe, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta 55198. Kantor ini berfungsi sebagai kantor pusat dimana kegiatan operasional administrasi berlangsung, sekaligus store tempat customer yang ingin berbelanja transaksi langsung atau Cash On Delivery.

2.2 Visi dan Misi

2.2.1. Visi

"Menjadi salah satu perusahaan digital terbesar di Indonesia mengutamakan kepuasan pelanggan dengan memberikan pilihan produk dan jasa terbaik serta pelayanan terbaik"

2.2.2. Misi

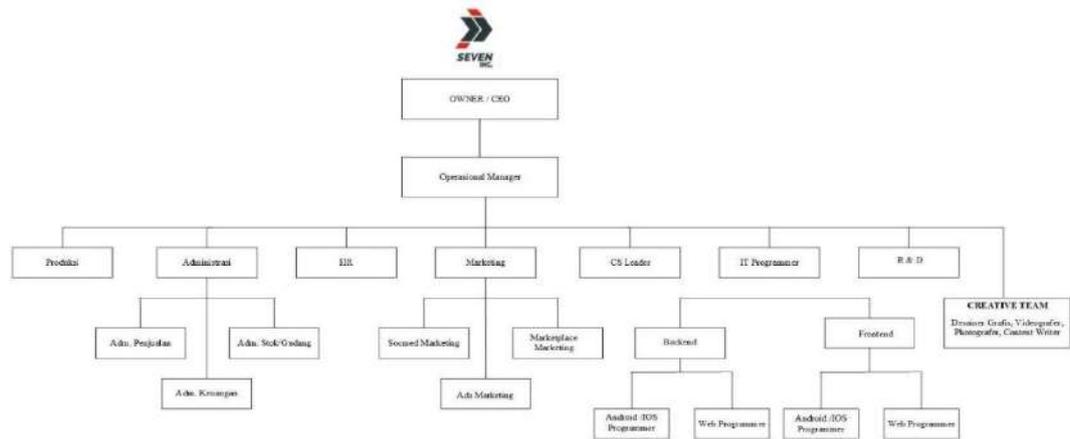
1. Memberikan pelayanan yang memuaskan kepada pelanggan.
2. Mempermudah pemesanan produk atau jasa serta proses penyelesaian yang cepat.
3. Perbaiki secara terus menerus dalam hal kualitas produk dan jasa serta kualitas SDM.

2.3 Divisi

Divisi yang ada di instansi Seven Inc yaitu:

1. Administrasi (Marketplace, Stok, Penjualan, Keuangan)
2. Produksi
3. Customer Service
4. IT & Kreatif (Programmer, Designer Grafis)
5. HRD

Berikut penjelasan struktur yang lebih rinci dari Seven Inc pada gambar 1.



Gambar 1 Struktur Organisasi Seven Inc

2.4 Design Thinking

Masalah umum yang sering dihadapi pelanggan adalah pengalaman yang rumit atau membingungkan saat menggunakan layanan pelanggan suatu perusahaan. Pelanggan sering kali mengalami kesulitan dalam menemukan informasi yang mereka perlukan, menghubungi dukungan, dan menyelesaikan masalah yang mereka hadapi. Pemikiran desain berfokus pada pemahaman mendalam tentang pengalaman pelanggan dan karenanya memberikan solusi. Dengan melihat secara mendalam kebutuhan, keinginan, dan tantangan pelanggan, perusahaan dapat menjadikan layanan pelanggan lebih intuitif, mudah diakses, dan dipersonalisasi. Melalui pendekatan ini, perusahaan dapat menciptakan sistem dukungan pelanggan yang lebih efektif dan ramah pengguna, mengurangi frustrasi pelanggan dan meningkatkan kepuasan.

Masalah umum yang sering dihadapi pelanggan adalah pengalaman yang rumit atau membingungkan saat menggunakan layanan pelanggan suatu perusahaan. Pelanggan sering kali mengalami kesulitan dalam menemukan informasi yang mereka perlukan, menghubungi dukungan, dan menyelesaikan masalah yang mereka hadapi. Pemikiran desain berfokus pada pemahaman mendalam tentang pengalaman pelanggan dan karenanya memberikan solusi. Dengan melihat secara mendalam kebutuhan, keinginan, dan tantangan pelanggan, perusahaan dapat menjadikan layanan pelanggan lebih intuitif, mudah diakses, dan dipersonalisasi. Melalui pendekatan ini, perusahaan dapat menciptakan sistem

dukungan pelanggan yang lebih efektif dan ramah pengguna, mengurangi frustrasi pelanggan dan meningkatkan kepuasan.

Design Thinking merupakan pendekatan yang sangat penting dalam pengembangan inovasi dan pengembangan antarmuka pengguna (UI/UX), karena berfokus pada empati pengguna. Hal ini memungkinkan tim untuk benar-benar memahami kebutuhan, keinginan, dan tantangan pengguna. Dengan pemahaman yang lebih baik, solusi yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Menurut Candra Wardana & Gusti Lanang Putra Eka Prisma (2022) bahwa metode design thinking merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang dibentuk seperti keperluan desainer untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, teknologi dan kebutuhan bisnis. Metode ini melakukan pendekatan berbasis solusi yang akan digunakan untuk penyelesaian masalah.

Menurut Refly Ilham Syabana et al. (2020) bahwa Desain sebenarnya berakar pada kemampuan berpikir yang berbeda yang disebut “design thinking”. Cara berpikir tradisional kita terutama didasarkan pada pengenalan pola. Sementara itu, berbeda dalam kemampuan berpikir desain yang didasarkan pada pola baru penciptaan. Pola berpikir kreatif (creative thinking) sebagai komponen penting dalam design thinking. Design thinking seharusnya dilihat untuk menjadi sektor seperti halnya critical thinking.

2.3.1. Pengertian Design Thinking

Design thinking adalah pendekatan kreatif dan inovatif untuk pemecahan masalah yang menempatkan pengguna sebagai pusatnya. Pendekatan ini menggabungkan empati pengguna, pemikiran kreatif, dan pemecahan masalah untuk menciptakan solusi yang efektif. Ini melibatkan serangkaian langkah untuk memahami masalah secara menyeluruh, mengidentifikasi solusi yang mungkin, dan membuat prototipe serta pengujian untuk mencapai solusi optimal.

Dalam pengembangan produk, *design thinking* berfungsi untuk:

- *Design thinking* membantu dalam memahami kebutuhan, tujuan, dan masalah pengguna.

- *Design thinking* membantu dalam merancang produk yang tidak hanya memenuhi fungsi teknisnya, tetapi juga memperhitungkan pengalaman pengguna yang memuaskan.
- *Design thinking* mendorong pemikiran kreatif dan inovatif dalam pengembangan produk.
- *Design thinking* mempromosikan kerja tim yang kolaboratif, di mana berbagai perspektif dan keahlian dapat digabungkan untuk menghasilkan solusi yang lebih baik dan lebih *holistik*.

Oleh karena itu agar *Design Thinking* dapat menjalankan fungsinya, maka diperlukan:

- Memahami pengguna dengan mendalam adalah kunci dalam *design thinking*.
- Pendekatan *design thinking* memerlukan pemikiran kreatif. Tim harus terbuka terhadap ide-ide baru.

2.3.2. Tujuan Design Thinking

Tujuan Design Thinking pada dasarnya bertujuan agar perusahaan dapat mengenali pelanggan secara lebih detail dan melayani mereka sesuai kebutuhannya. Secara umum, beberapa aktivitas dari konsep Design Thinking adalah sebagai berikut:

1. Memahami Pengguna (User Understanding)

Tujuan utama dari pendekatan design thinking dalam memahami pengguna (user understanding) adalah untuk mendalami secara holistik pengalaman, kebutuhan, dan harapan pengguna terhadap produk atau layanan yang dikembangkan. Ini melibatkan proses menyeluruh dalam mengumpulkan data, melakukan observasi, wawancara, serta menganalisis pola perilaku untuk menciptakan pemahaman yang mendalam tentang latar belakang, preferensi, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna.

Pemahaman yang lebih mendalam tentang pengguna memberikan para desainer dan pengembang wawasan berharga untuk menciptakan produk yang lebih efisien dan bermanfaat. Langkah ini memastikan bahwa solusi yang dihasilkan tidak hanya memenuhi persyaratan fungsional, namun juga

menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan relevan bagi pengguna akhir. Dengan memahami pengguna secara mendalam, pemikiran desain membuka pintu untuk mengembangkan produk yang lebih bertarget yang memenuhi beragam kebutuhan dan preferensi pengguna.

2. Menciptakan Solusi Berfokus Pengguna (User-Centric Solutions)

Merancang produk dan layanan yang sepenuhnya mempertimbangkan kebutuhan, keinginan, dan pengalaman pengguna sebagai titik sentral pengembangan. Pendekatan ini memungkinkan pengembang untuk memahami dengan tepat bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan produk yang mereka buat dan menyesuaikan desain agar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.

Melalui pendekatan ini, pemikiran desain bertujuan untuk menciptakan produk yang tidak hanya efisien secara teknis, tetapi juga berfokus pada kepuasan pengguna. Solusi yang diciptakan dibuat dengan mempertimbangkan seluruh aspek dari sudut pandang pengguna, menciptakan interaksi intuitif, pengalaman menyenangkan, dan solusi relevan yang paling sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, pemikiran desain berfungsi untuk memastikan bahwa setiap elemen produk atau layanan yang dikembangkan dirancang secara proaktif untuk memberikan nilai dan kenyamanan kepada pengguna akhir.

3. Kolaborasi Tim (Team Collaboration)

Tujuan dari pemikiran desain dalam kolaborasi tim adalah untuk menumbuhkan sinergi antara anggota tim dengan latar belakang dan keahlian yang berbeda untuk mengembangkan solusi yang lebih komprehensif dan inovatif. Pendekatan ini menekankan pentingnya bekerja sama dan memanfaatkan keterampilan unik setiap individu untuk menciptakan lingkungan yang mendukung ide-ide baru dan pemikiran kreatif.

Melalui kolaborasi yang kuat, pemikiran desain memungkinkan tim untuk lebih memahami tantangan yang mereka hadapi dalam pengembangan produk. Kolaborasi antar anggota tim membantu melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda, memungkinkan solusi yang lebih kreatif dan efektif. Oleh karena itu, tujuan kolaborasi tim dalam pemikiran desain adalah untuk menciptakan

lingkungan kerja di mana anggota tim dapat saling mendukung, memotivasi, dan melengkapi dalam mengembangkan solusi optimal.

4. Peningkatan Pengalaman Pengguna (User Experience Enhancement)

Tujuan utama dari pemikiran desain dalam konteks peningkatan pengalaman pengguna adalah untuk memastikan bahwa setiap interaksi pengguna dengan suatu produk atau layanan menciptakan pengalaman yang menyenangkan, intuitif, dan memuaskan. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik, mulai dari navigasi yang mudah hingga tata letak yang jelas, dengan tetap mempertimbangkan aspek emosional dan psikologis pengguna.

Melalui desain yang berpusat pada pengguna, pemikiran desain berperan dalam menciptakan solusi yang lebih efisien dan ramah pengguna. Tujuannya adalah untuk memberikan nilai tambah dan kenyamanan kepada pengguna di setiap tahap interaksinya dengan produk dan layanan, serta membangun hubungan positif antara produk dan pengguna. Oleh karena itu, meningkatkan pengalaman pengguna dalam pemikiran desain akan menghasilkan produk yang lebih menarik, efektif, dan relevan serta mencapai kepuasan pengguna yang lebih tinggi.

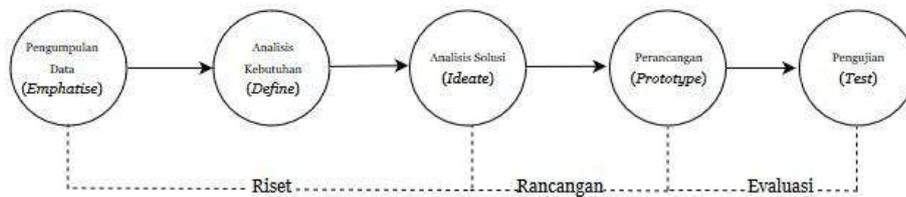
BAB III METODOLOGI

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pelaksanaan praktik kerja di Seven Inc yang beralamat di Jl. Raya Janti, Gang Arjuna No. 59, Karangjambe, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta, dengan menerapkan sistem WFO (*Work From Office*) masuk hari Senin sampai Sabtu. Awal PKL dimulai pada tanggal 22 Desember 2023 sampai dengan 20 Februari 2024, penempatan pada divisi *UI/UX Designer*. Untuk jadwal sendiri penulis melakukan PKL secara *offline* yaitu dari hari senin sampai sabtu, libur pada hari ahad, dengan penerapan sistem *rolling shift* pada setiap pekan. Shift pagi masuk pukul 06.30 – 13.00 WIB, Shift siang dari pukul 13.00 – 21.00 WIB dengan istirahat pukul 18.00 – 19.00 WIB, terdapat pula Shift middle mulai pukul 09.00 – 17.00 WIB.

3.2 Metodologi Project

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai analisis dan perancangan terhadap solusi yang dibuat berdasarkan pendekatan design thinking dimulai dari melakukan *emphaty* terhadap pengguna, dilanjutkan dengan memahami tujuan dan kebutuhan pengguna (*define*) lalu dilanjutkan dengan tahap mencari ide dan solusi dari masalah yang didapatkan (*ideate*).



Gambar 2 Design Thinking

Adapun pengertian dari masing-masing bagian dalam design thinking yaitu:

3.1.1. Empati (Emphatize)

Tahap pertama adalah memahami secara mendalam perspektif pengguna. Ini melibatkan observasi langsung, wawancara, atau penelitian untuk mengidentifikasi kebutuhan, keinginan, dan tantangan yang dihadapi pengguna. Tim merangkum dan menelaah informasi yang dikumpulkan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang pengguna dan konteks penggunaan.

3.1.2. Pendefinisian Masalah (Define)

Setelah memahami pengguna dengan baik, langkah berikutnya adalah merumuskan masalah dengan jelas dan spesifik yang akan dipecahkan. Ini melibatkan merumuskan pernyataan tantangan atau "challenge statement" yang mengarahkan upaya desain. Tim bekerja sama untuk memahami esensi dari masalah yang dihadapi pengguna dan merinci aspek-aspek yang harus dipecahkan.

3.1.3. Ideasi (Ideate)

Tahap ini mengajak tim untuk menghasilkan sebanyak mungkin ide dan solusi kreatif untuk menyelesaikan masalah yang didefinisikan sebelumnya. Tidak ada batasan pada ide yang dihasilkan. Ide dapat berasal dari otak-tengah (brainstorming), teknik kreatif seperti mind mapping, atau bahkan mengadopsi pendekatan out-of-the-box.

3.1.4. Prototyping

Setelah mengumpulkan sejumlah ide, tim mulai merancang prototipe sederhana yang merepresentasikan solusi yang diusulkan. Prototipe dapat berupa sketsa, model 3D, mockup digital, atau bahkan storyboard, tergantung pada kompleksitas solusi yang diusulkan.

3.1.5. Uji Coba (Testing)

Prototipe yang dibuat kemudian diuji oleh pengguna yang sesungguhnya untuk mendapatkan umpan balik dan evaluasi yang berguna. Uji coba ini membantu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan solusi yang diusulkan, serta menyempurnakan desain berdasarkan masukan pengguna.

3.1.6. Pengerjaan Project

Pada proses tahap pengerjaan desain kita menggunakan Figma sebagai tool utama dalam pembuatan desain. Tahapan – tahapan pengerjaan desain didahului dengan pembuatan style guide dan juga component, setelah itu dilanjutkan ke desain masing – masing flow dalam fitur website controlling.

1. Style Guide

Pembuatan Style Guide dalam desain UI/UX adalah proses dokumentasi dan standarisasi elemen desain yang digunakan dalam

pembangunan produk atau aplikasi. Style guide berfungsi sebagai referensi yang terperinci untuk memastikan konsistensi visual dan fungsional dalam seluruh pengembangan produk, serta memudahkan kerja tim desain dan pengembangan.

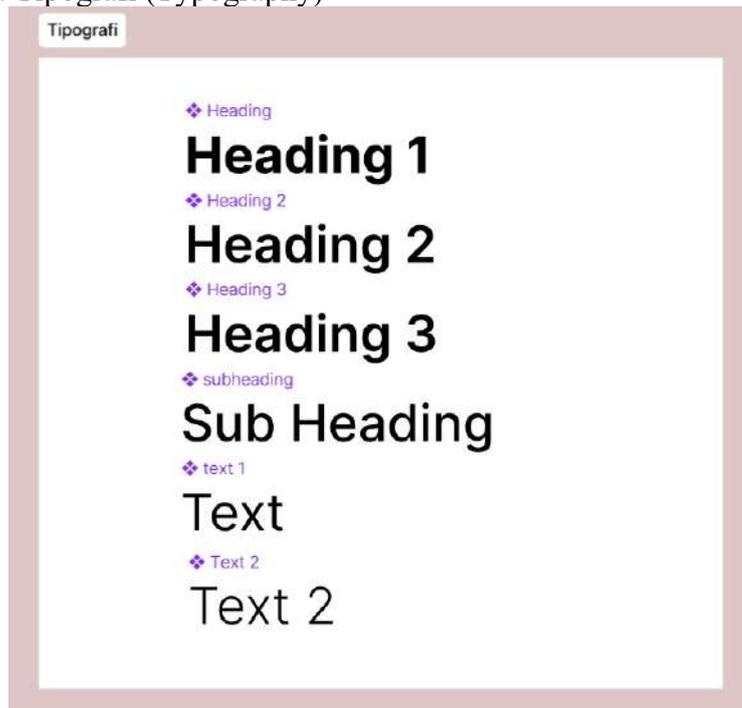
Berikut adalah beberapa komponen utama dalam pembuatan style guide UI/UX:

a. Palet Warna (Color Pallete)



Gambar 3 *Color Pallete*

b. Tipografi (Typography)



Gambar 4 *Typography*

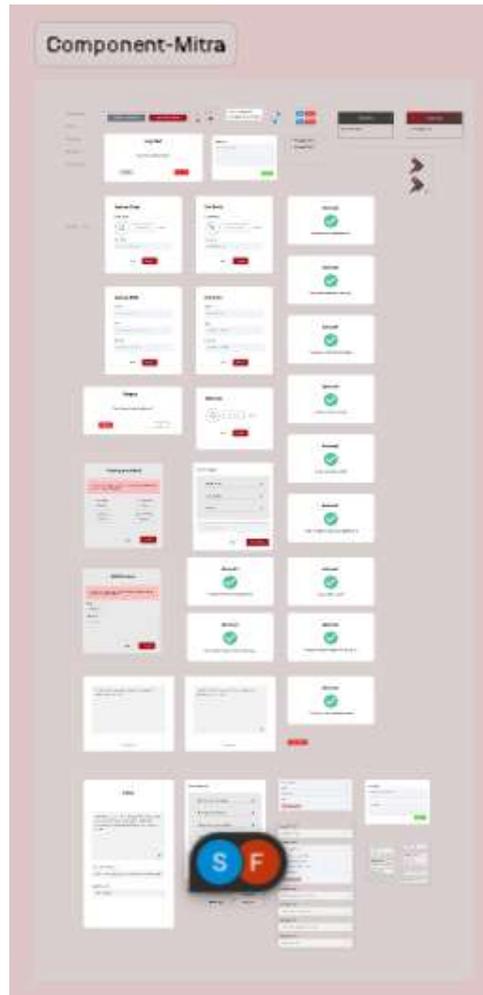
c. Grid dan tata letak (Grid and Layout)



Gambar 5 *Grid and Layout*

2. Component

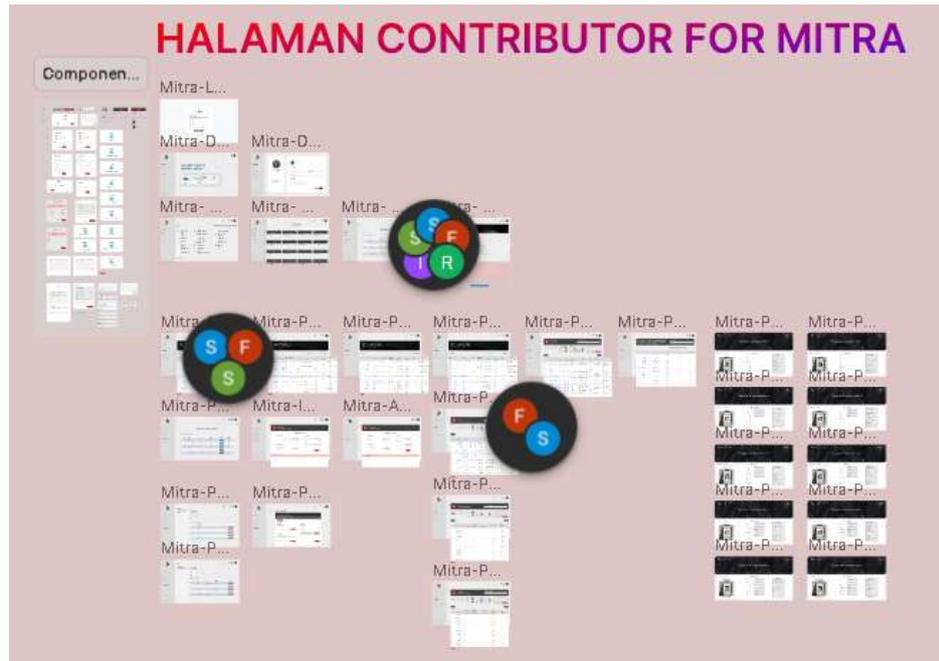
Pembuatan komponen dalam desain UI/UX mengacu pada proses membuat elemen-elemen antarmuka pengguna (UI) yang dapat digunakan kembali secara konsisten di seluruh aplikasi atau situs web. Ini membantu dalam membangun konsistensi desain, meningkatkan efisiensi pengembangan, dan mempercepat iterasi Tahap awal adalah mengidentifikasi elemen-elemen antarmuka yang sering digunakan dan dapat diubah-ubah. Contohnya termasuk tombol, formulir, kartu konten, bilah navigasi, dan sebagainya. Berikut contohnya pada gambar ini.



Gambar 6 *Component, button dan pop up*

3. User Mitra

Pada project kali ini saya mendapatkan tanggung jawab untuk mendesain bagian user contributor mitra Website Controlling Magang, dimana saya bertanggung jawab atas desain semua fitur yang ada dalam halaman mitra website controlling magang. Berikut seperti yang ada digambar 7 di bawah ini.

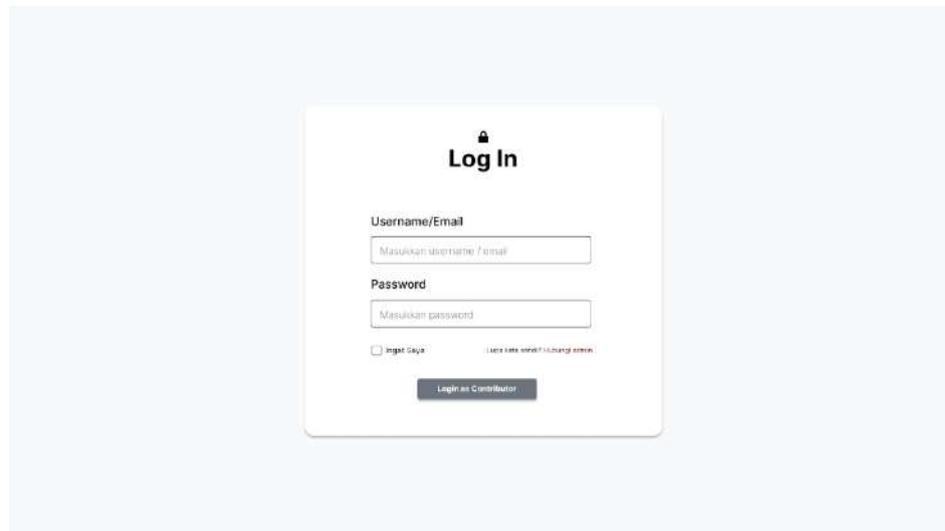


Gambar 7 Proses Desain *User Mitra*

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Halaman Login

Berikut adalah hasil desain dari tampilan halaman login website Controlling Magang di user Mitra, pada gambar berikut.



Gambar 8 *Page login user mitra website controlling magang*

4.2 Halaman Dashboard Mitra

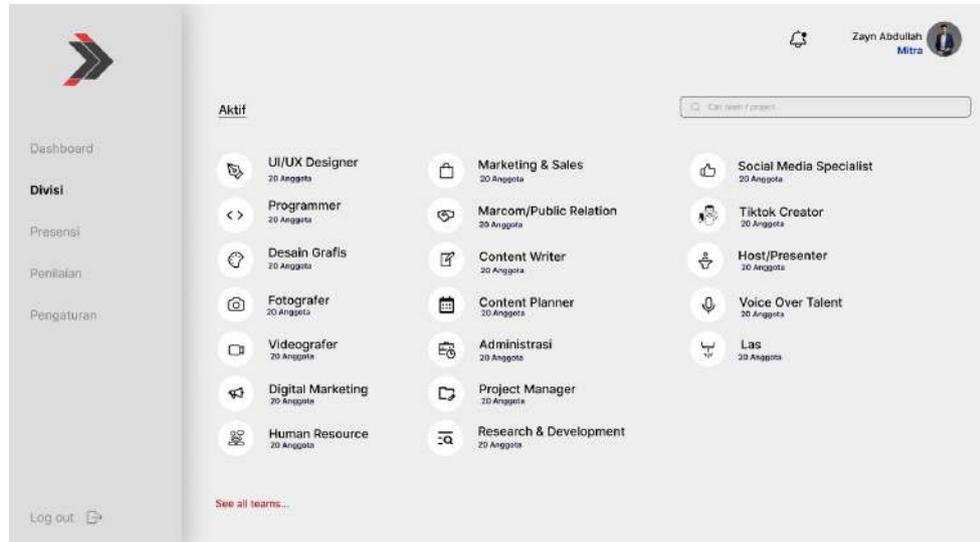
Pada halaman dashboard terdapat jumlah pemegang yang sedang melaksanakan magang di tempat tersebut serta data peserta magang yang masuk dan izin tidak bisa hadir.



Gambar 9 *Dashboard mitra website controlling magang*

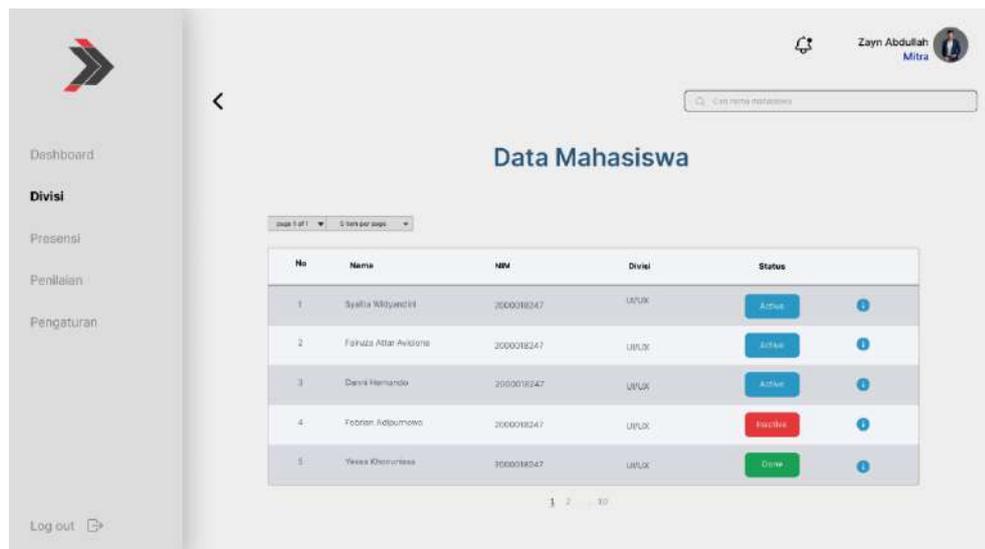
4.3 Halaman Team

Pada halaman team mitra dapat melihat data seluruh team serta jumlah anggota yang berada pada team tersebut.



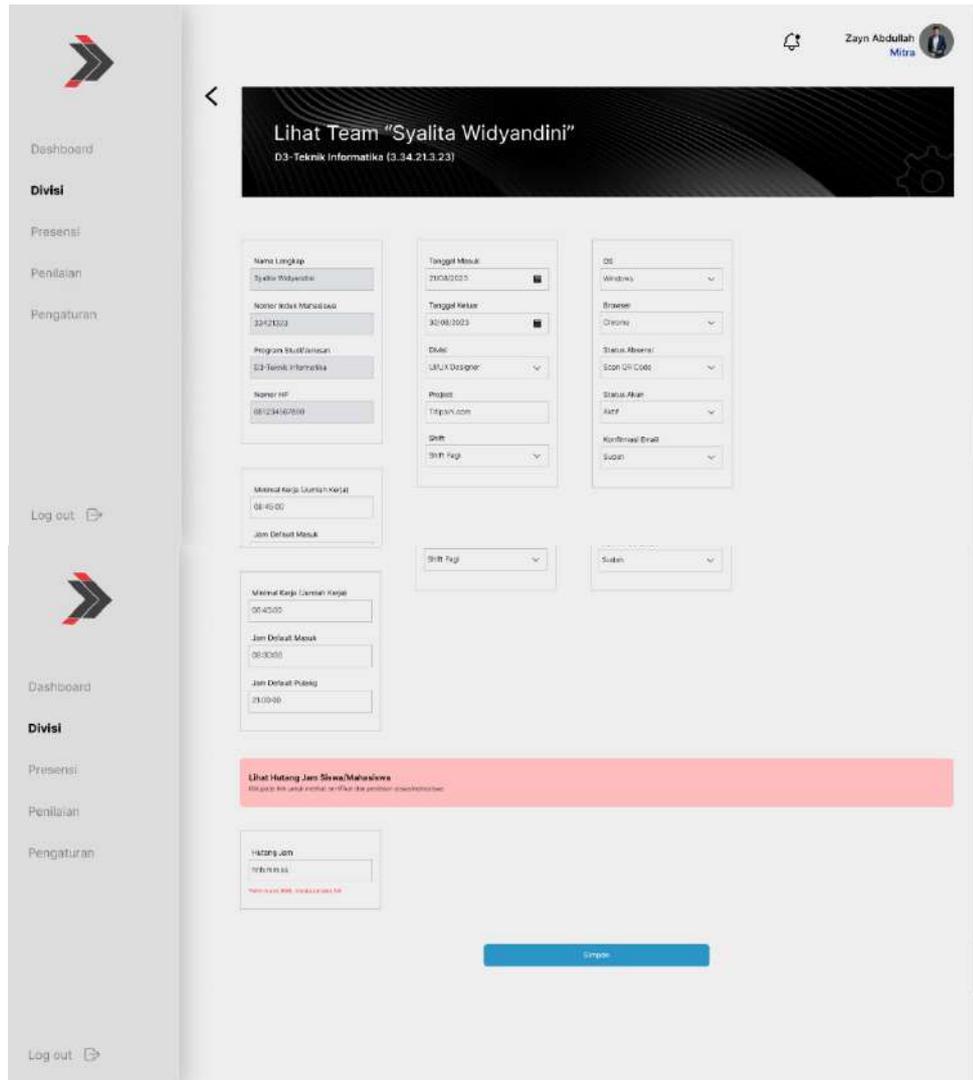
Gambar 10 Halaman team

Mitra juga dapat melihat detail anggota pada masing-masing team dengan data siswa/mahasiswa berbentuk tabel.



Gambar 11 Tampilan detail team

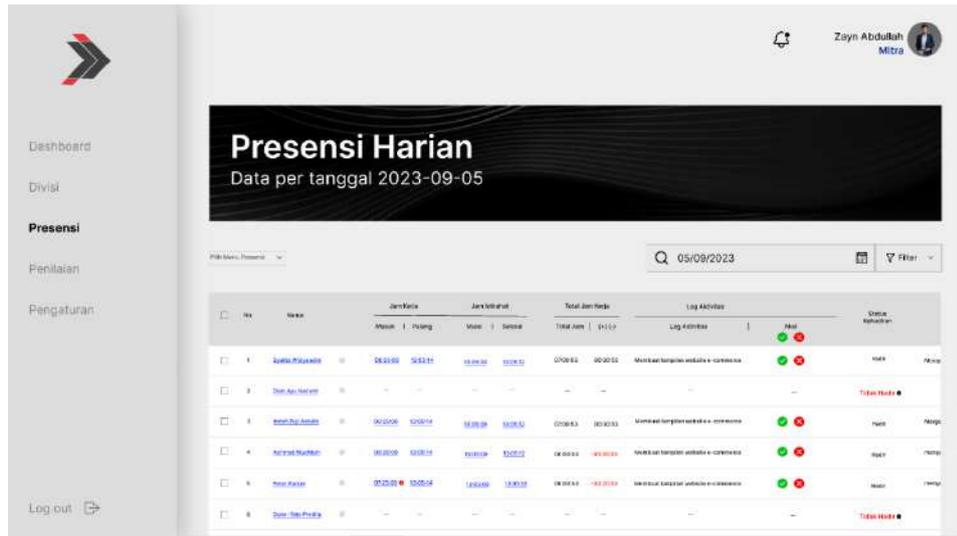
Lalu mitra dapat melakukan lihat detail profil siswa/mahasiswa berupa data lengkap siswa/mahasiswa, mengedit tanggal masuk, tanggal keluar, project, status absensi, status akun, jam kerja serta hutang jam masing-masing siswa/mahasiswa.



Gambar 12 Tampilan halaman detail profil siswa/mahasiswa

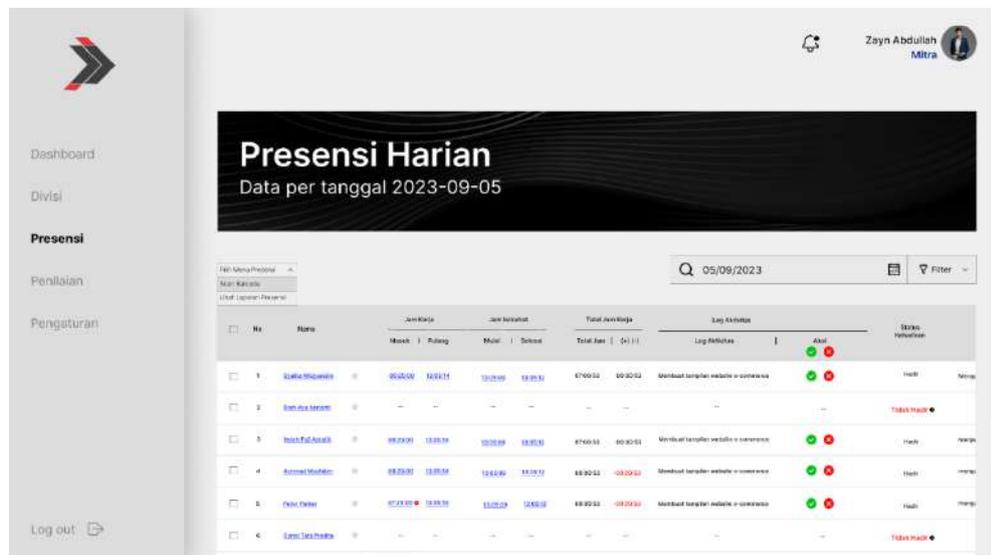
4.4 Halaman Presensi

Mitra dapat melihat data presensi setiap siswa/mahasiswa, aktifitas para siswa/mahasiswa selama magang, mengedit detail presensi, keterangan presensi setiap siswa/mahasiswa, serta melakukan accept dan reject log activity.



Gambar 13 Halaman presensi harian

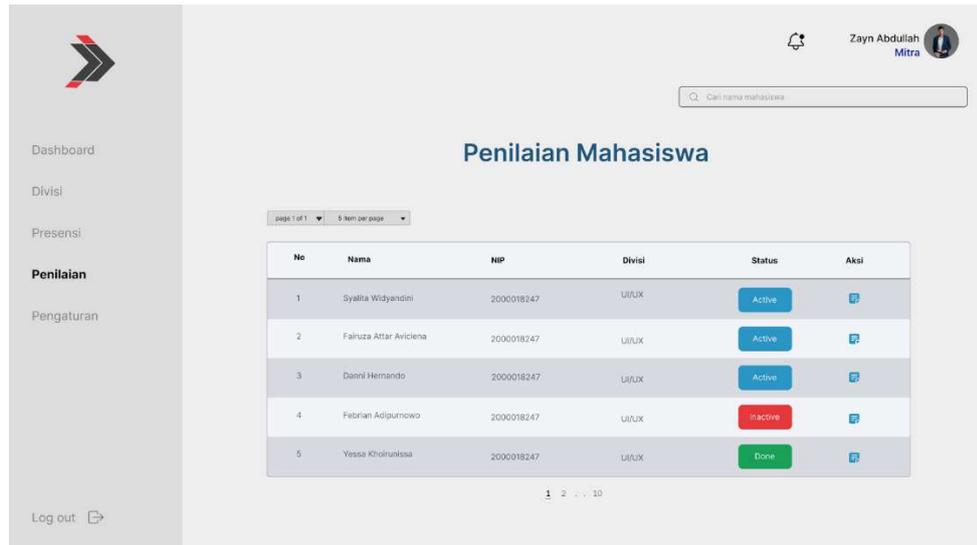
Terdapat juga menu pilihan presensi yang dapat digunakan mitra untuk melakukan absensi menggunakan scan barcode dan melihat laporan presensi siswa/mahasiswa.



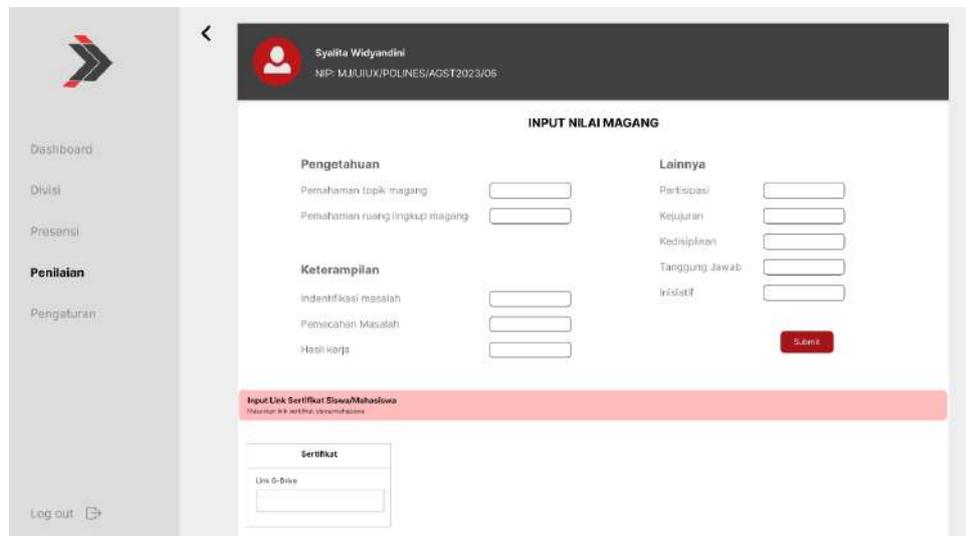
Gambar 14 Menu pilihan presensi pada halaman presensi harian

4.5 Halaman Menu Penilaian

Mitra dapat melakukan input penilaian dan link sertifikat untuk setiap siswa/mahasiswa yang magang di tempat tersebut melalui website.



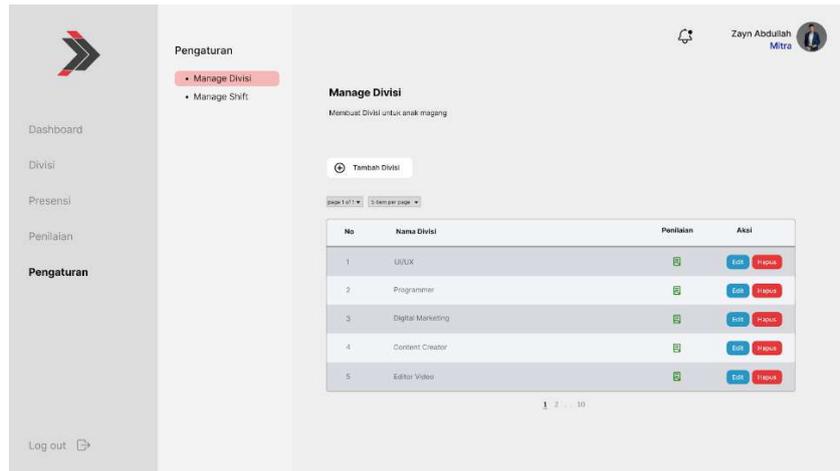
Gambar 15 Halaman penilaian



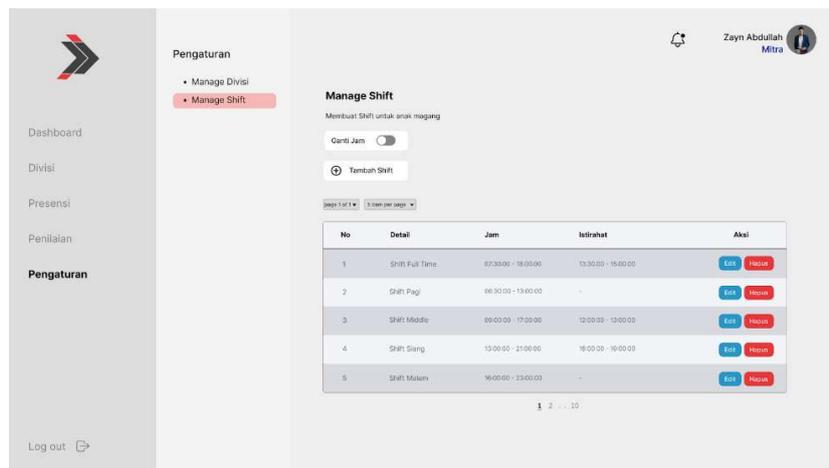
Gambar 16 Halaman input penilaian

4.6 Halaman Pengaturan

Pada menu pengaturan mitra terdapat pengaturan divisi dan shift. Mitra dapat mengubah atau menambah divisi serta menghapusnya dan dapat mengubah, menambah, atau menghapus shift juga mengaktifkan sistem ganti jam.



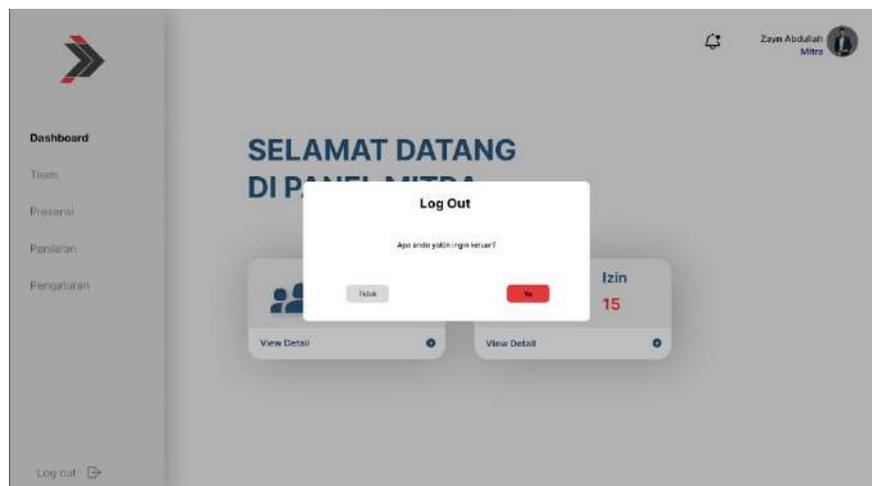
Gambar 17 Halaman pengaturan divisi



Gambar 18 Halaman pengaturan shift

4.7 Halaman Log Out

Mitra bisa melakukan logout dari website setelah selesai menggunakannya.



Gambar 19 Halaman *dashboard* menampilkan *pop up alert log out*

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan Praktek Kerja Lapangan di Seven Inc pada divisi UI/UX, banyak pengetahuan dan pembelajaran yang penulis dapatkan. UI/UX tidak hanya mengenai desain aplikasi namun juga terpaut pada alur sistem serta bagaimana user dapat dengan mudah mengoperasikan suatu aplikasi. Kerjasama yang baik antar divisi sangat diperlukan dalam dunia kerja karena kolaborasi dari tugas pada masing-masing divisi akan menghasilkan suatu project yang maksimal. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan pula sikap profesional pada setiap individu dalam dunia kerja.

5.2 Saran

Setelah pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan selama sekitar 2 bulan di Seven Inc, saran yang dapat disampaikan oleh penulis khususnya untuk divisi UI/UX agar lebih memperhatikan komunikasi dalam suatu tim project dan juga komunikasi dengan mentor agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai alur sistem. Penyelesaian dan kesederhaan desain dapat dipertimbangkan agar sistem lebih mudah diakses oleh pengguna serta dapat lebih maksimal ketika dikembangkan dalam bentuk pemrograman oleh programmer.

LAMPIRAN



Gambar 20 Foto Kegiatan PKL



Gambar 21 Foto Kegiatan Diskusi dengan Pembimbing



Gambar 22 Foto Penyerahan Cenderamata

Lampiran 2. Jurnal Harian Pelaksanaan PKL



SEVEN INC.

Jl. Raya Janti, Gang Arjuna No. 59, Karangjambe,
Banguntapan, Bantul, Yogyakarta
KodePos: 55198 | Telp: 0274-4534571

ACTIVITY LOG MAGANG DI SEVEN INC.
FAIRIZA TAFIDA SALMA
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR
DIVISI UI/UX DESIGNER

Timestamp	Tanggal Mengisi Activity Log	Daftar Aktivitas Kerjamu Hari Ini:	Tanda Tangan Pembimbing Lapangan
12/28/2023 21:01:44	12/28/2023	Menambahkan halaman edit profil, menambahkan halaman pengaturan shift, dan menambahkan halaman laporan presensi di contributor mitra.	
12/29/2023 21:03:09	12/29/2023	Menambahkan pengaturan ganti jam, edit logo mitra dan memperbaiki prototyping di halaman contributor mitra project website controlling magang	
12/30/2023 21:02:58	12/30/2023	Memperbaiki prototype halaman pembimbing, mitra, dan user pemegang mobile project website controlling magang	
1/2/2024 20:57:15	1/2/2024	Menambahkan halaman pilihan mitra dan divisi di user pemegang project website controlling magang	
1/4/2024 20:59:59	1/4/2024	Menambahkan halaman pilihan mitra dan divisi di user pemegang scan qr dan mobile project website controlling magang	
1/5/2024 20:43:47	1/5/2024	Menambahkan menu add mitra di halaman admin univ-mitra serta memperbaiki prototype user admin sistem dan user super admin sistem project website controlling magang	
1/8/2024 21:00:42	1/8/2024	Melengkapi prototype halaman contributor for mitra project website controlling magang	
1/10/2024 20:55:27	1/10/2024	Melengkapi prototype landing page dan user pemegang mobile project website controlling magang	
1/11/2024 20:55:22	1/11/2024	Melengkapi prototype halaman contributor for pembimbing, halaman user pemegang mobile, halaman user pemegang desktop, dan halaman user alumni pemegang project website controlling magang	
1/12/2024 20:50:28	1/12/2024	Menambahkan menu hapus mitra di halaman admin univ-mitra, menambahkan pop up pada user pembimbing dan user mitra di halaman profil mahasiswa, menambahkan prototype pada user pembimbing dan user mitra di halaman data mahasiswa, serta melengkapi prototype user admin univ project website controlling magang	

1/15/2024 20:45:39	1/15/2024	Melengkapi prototype user admin univ dan user pembimbing project website controlling magang	
1/16/2024 20:45:48	1/16/2024	Membuat dropdown dan melengkapi prototype user super admin sistem serta user pemegang desktop project website controlling magang	
1/17/2024 20:45:39	1/17/2024	Membuat dropdown di halaman profil mahasiswa dan melengkapi prototype serta presentasi project website controlling magang	
1/18/2024 20:45:42	1/18/2024	Memperbaiki komponen profil mahasiswa, membuat dropdown shift dan divisi, serta melengkapi prototype project website controlling magang	
1/19/2024 20:45:21	1/19/2024	Melengkapi prototype dan membuat Business Requirements Document (BRD) project website controlling magang	
1/20/2024 20:46:10	1/20/2024	Membuat dropdown status berlangganan dan paket berlangganan, melengkapi BRD, dan cek prototype project website controlling magang	
1/23/2024 13:02:46	1/23/2024	Memperbaiki halaman register user pemegang, melengkapi BRD, dan cek prototype project website controlling magang	
1/24/2024 12:21:03	1/24/2024	Memperbaiki dropdown pilih mitra di halaman user pemegang mobile, melengkapi BRD, dan cek prototype project website controlling magang	
1/25/2024 12:56:04	1/25/2024	Menambahkan detail keterangan presensi di halaman mitra-presensi, melengkapi BRD, dan cek prototype project website controlling magang	
1/26/2024 12:50:39	1/26/2024	Memperbaiki menu presensi di user admin univ, mitra, dan pembimbing, menambahkan pop up berhasil tambahkan catatan di detail presensi mitra, melengkapi BRD, serta cek prototype project website controlling magang	
1/27/2024 12:45:41	1/27/2024	Memperbaiki menu presensi pemegang di user mitra dan pembimbing, melengkapi BRD, dan cek prototype project website controlling magang	
1/28/2024 16:31:11	1/28/2024	Menyelesaikan BRD, cek prototype dan presentasi project website controlling magang	
1/29/2024 20:51:01	1/29/2024	Mengerjakan revisi landing page dan admin univ, menambahkan scroll bar di semua user, serta cek prototype project website controlling magang	

1/30/2024 20:50:20	1/30/2024	Melengkapi BRD, memperbaiki komponen profil mahasiswa, cek prototype, presentasi dan mengerjakan revisi project website controlling magang	
1/31/2024 20:45:52	1/31/2024	Melengkapi BRD, membuat dropdown menu presensi di user mitra, menambahkan filter status berlangganan di user super admin sistem, menghapus user alumni, dan presentasi project website controlling magang	
2/1/2024 20:49:59	2/1/2024	Memahami alur sistem project antarpaket	
2/2/2024 20:50:05	2/2/2024	Menonton video presentasi, memahami BRD serta alur sistem project magang Indonesia	
2/3/2024 20:46:06	2/3/2024	Mengikuti google meet presentasi dan memahami BRD alur sistem project magang Indonesia	
2/4/2024 16:52:29	2/4/2024	Memperbaiki halaman dashboard, pendapatan, dan pop up detail transaksi lowongan perusahaan di user admin finance project magang Indonesia	
2/5/2024 12:51:21	2/5/2024	Memperbaiki halaman log in, forget dan reset password, serta verify code di user super admin project magang Indonesia	
2/6/2024 12:46:29	2/6/2024	Memperbaiki halaman user admin finance serta prototypingnya project magang Indonesia	
2/7/2024 12:44:17	2/7/2024	Memperbaiki komponen side bar, membuat dropdown provinsi finance dan prototyping halaman user admin finance project magang Indonesia	
2/8/2024 16:30:34	2/8/2024	Memperbaiki komponen side bar dan prototyping halaman user admin project magang Indonesia	
2/9/2024 12:50:37	2/9/2024	Menambahkan cardlist di halaman dashboard dan prototyping user admin finance project magang Indonesia	
2/10/2024 16:05:18	2/10/2024	Memperbaiki prototype halaman user admin finance dan presentasi project magang Indonesia	

2/12/2024 20:50:40	2/12/2024	Menambahkan nota mitra dan memperbaiki nota perusahaan di halaman transaksi user admin finance project magang Indonesia	
2/13/2024 14:16:09	2/13/2024	Memperbaiki komponen side bar serta merevisi menu transaksi perusahaan, mitra dan pemegang di user finance project magang Indonesia	
2/15/2024 20:45:36	2/15/2024	Memperbaiki komponen checklist filter dan status transaksi pada halaman transaksi, memperbaiki pop up edit profil dan edit photo pada halaman pengaturan profil, serta memperbaiki cardlist pada halaman dashboard di user finance project magang Indonesia	
2/16/2024 20:45:08	2/16/2024	Memperbaiki pop up edit photo profil pada halaman pengaturan profil dan merevisi halaman dashboard di user finance serta presentasi project magang Indonesia	
2/17/2024 21:04:04	2/17/2024	Merevisi halaman dashboard di user finance serta presentasi project magang Indonesia	
2/19/2024 12:45:50	2/19/2024	Merevisi nota dan detailnya pada halaman transaksi, memperbaiki dropdown lokasi pada komponen side bar, serta cek prototype di user finance project magang Indonesia	
2/20/2024 12:45:21	2/20/2024	Merevisi detail nota pada halaman transaksi di user finance project magang Indonesia	

Yogyakarta, 22 Februari 2024
Direktur SEVEN INC



Rekario Danny Sanjaya, S.Kom

Lampiran 3. Lembar Penilaian oleh Pembimbing Lapangan PKL

FORM A1
PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN
PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Nama Mahasiswa : Fairiza Tafida Salma
NIM/Program Studi : 412020618013 / Teknik Informatika
Pembimbing Lapangan PKL : Rekario Danny Sanjaya, S. Kom.
Judul Laporan PKL : Perancangan Desain Antar Muka Pengguna (UI/UX)
Pada Website Controlling Magang Di Seven Inc Studi
Kasus Untuk Mitra Perusahaan
Waktu Pelaksanaan PKL : 22 Desember 2023 – 20 Februari 2024

No.	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor*	Nilai*
1.	Kemampuan Teknis	30 %	95	28,5
2.	Kemampuan dalam mengatasi permasalahan	30 %	95	28,5
3.	Perilaku Profesional : - Disiplin - Tanggung jawab - Hubungan dengan rekan kerja - Komunikasi	40 %	95	38
Jumlah		100 %		95

Keterangan :

- Skor : 0 – 100 (Rentang nilai sesuai standar UNIDA Gontor ada di halaman sebaliknya)
- Nilai = Bobot × Skor

Komentar Penilai : Secara umum kemampuan teknis terkait bidang yang dikuasai sudah sangat baik, dan perlu ditingkatkan kembali kreativitas dan perilaku professional dalam dunia kerja.

Yogyakarta, 21 Februari 2024
Penilaian, Pembimbing Lapangan PKL


SEVEN
(Rekario Danny Sanjaya, S. Kom.)