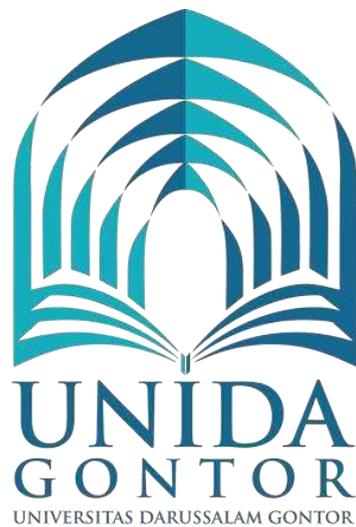


LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
MERANCANG ANTAR MUKA PENGGUNA (UI/UX) WEBSITE
CONTROLLING MAGANG UNTUK PENGAWASAN PRESENSI
PADA PESERTA PKL DI SEVEN INC



Disusun oleh:

Salman Alfarisi Ikrima

412020611048

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR
2024/1445

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
MERANCANG ANTAR MUKA PENGGUNA (UI/UX) WEBSITE
CONTROLLING MAGANG UNTUK PENGAWASAN PRESENSI
PADA PESERTA PKL DI SEVEN INC

Disusun oleh:



Salman Alfarisi Ikrima
412020611048

Dipertanggung jawabkan di depan Dosen Pembimbing Lapangan
Pada Kamis, 24 Februari 2024



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

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 dedikasi untuk meningkatkan keterampilan profesional dalam bidang Informatika, Universitas Darussalam Gontor mewajibkan mahasiswanya untuk menjalani program magang sebagai komponen integral dari kurikulum akademik. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memenuhi persyaratan akademik sekaligus memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa. Magang dianggap sebagai unsur penting dalam pendidikan karena melibatkan interaksi langsung di lapangan, yang memberikan peluang berharga bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan praktis yang relevan.

Salah satu tempat magang yang direkomendasikan oleh kampus adalah SEVEN INC di Yogyakarta. SEVEN INC, didirikan pada tahun 2012 dengan nama awal TWELVE INC sebelum mengubahnya pada tahun 2017, adalah sebuah perusahaan yang berfokus pada penjualan pakaian pria secara daring. Mereka menyediakan kesempatan magang, khususnya di divisi UI/UX, yang menawarkan pengalaman berharga bagi mahasiswa Informatika untuk mengasah keterampilan dan mempersiapkan karier profesional di masa depan.

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

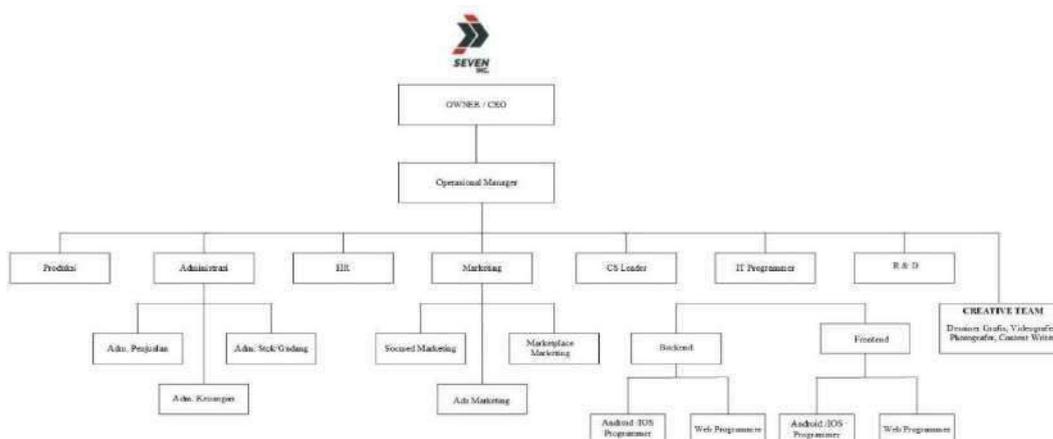
1. Memberikan pelayanan yang memuaskan kepada pelanggan.
2. Mempermudah pemesanan produk atau jasa serta proses penyelesaian yang cepat.
3. Perbaikan secara terus menerus dalam hal kualitas produk dan jasa serta kualitas SDM.

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 Ogranisasi 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.

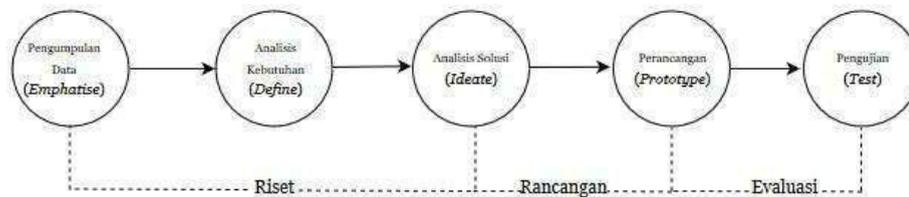
BAB III METODOLOGI

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 empathy 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.

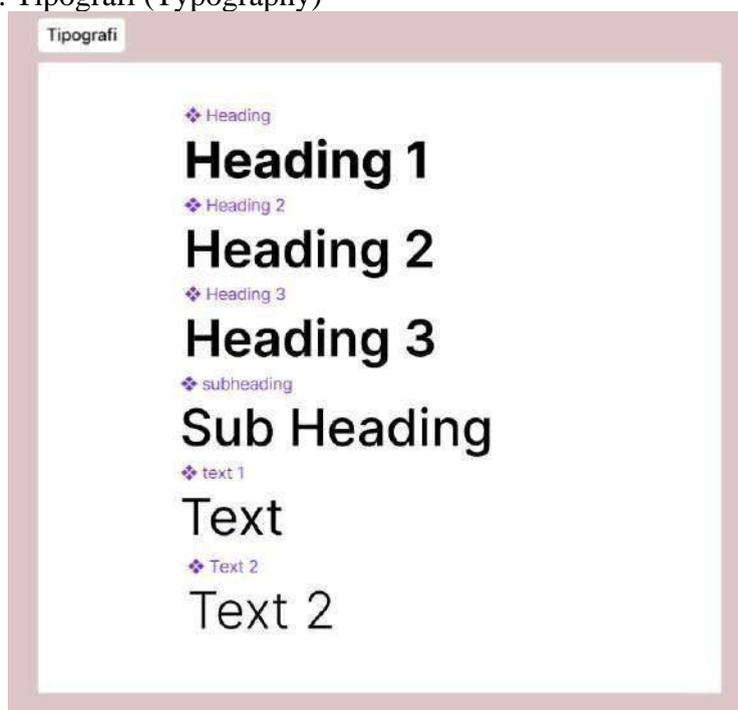
Berikut adalah beberapa komponen utama dalam pembuatan style guide UI/UX:

a. Palet Warna (Color Pallete)



Gambar 3 *Color Pallete*

b. Tipografi (Typography)



Gambar 4 *Typography*

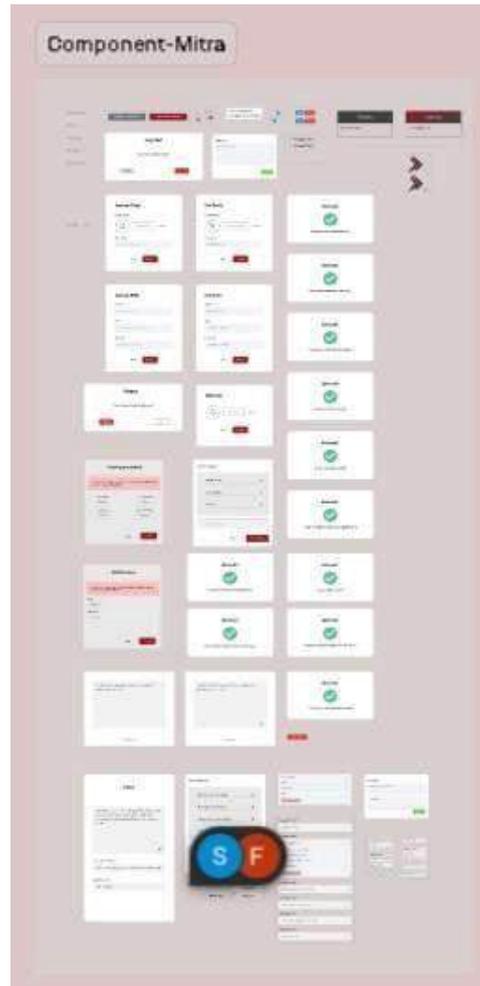
c. Grid dan tata letak (Grid and Layout)



Gambar 5 *Grid and Layout*

2. Component

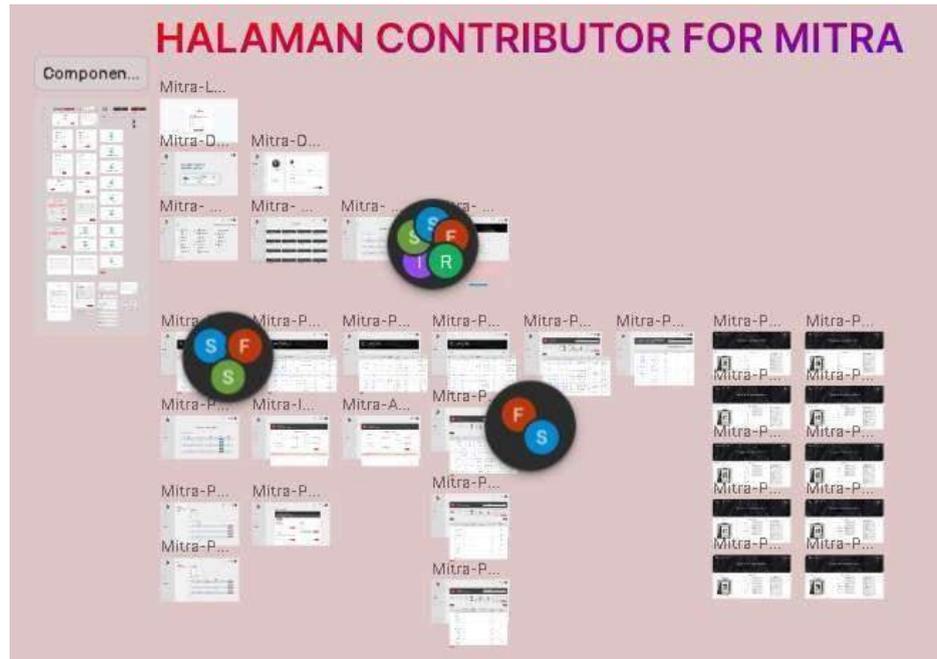
Pembuatan komponen dalam desain UI/UX mengacu pada proses membuat elemen-elemen antarmuka pengguna (UI) yang dapat digunakan kembali secara konsisten di seluruh aplikasi atau situs web. Ini membantu dalam membangun konsistensi desain, meningkatkan efisiensi pengembangan, dan mempercepat iterasi Tahap 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.

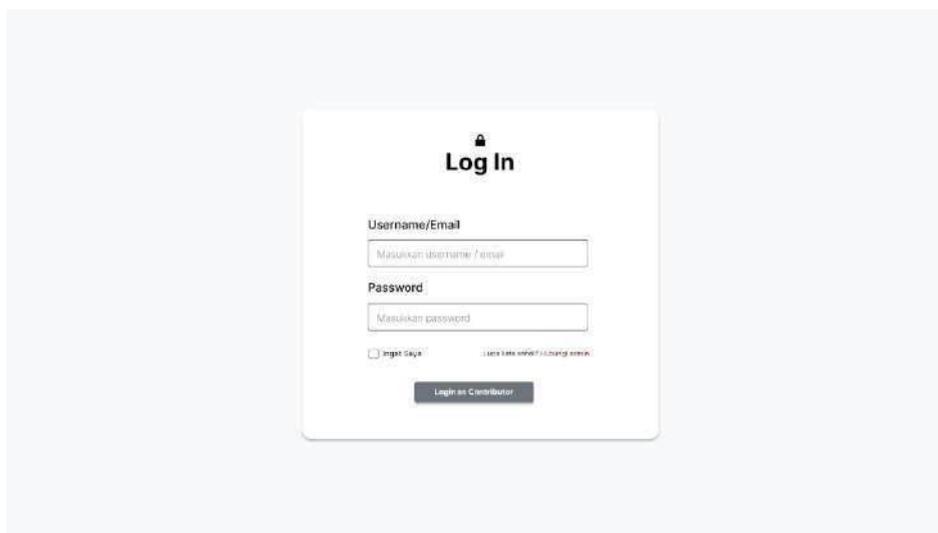


Gambar 7 Proses Desain User Mitra

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

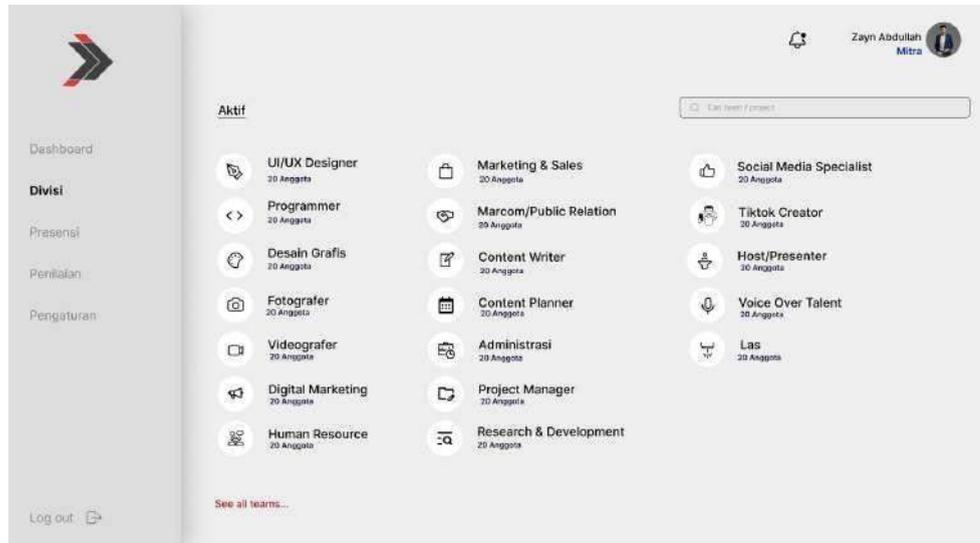
Pada halaman dashboard terdapat jumlah pemagang yang sedang melaksanakan magang di tempat tersebut serta data peserta magang yang masuk dan izin tidak bisa hadir.



Gambar 9 Dashboard mitra website controlling magang

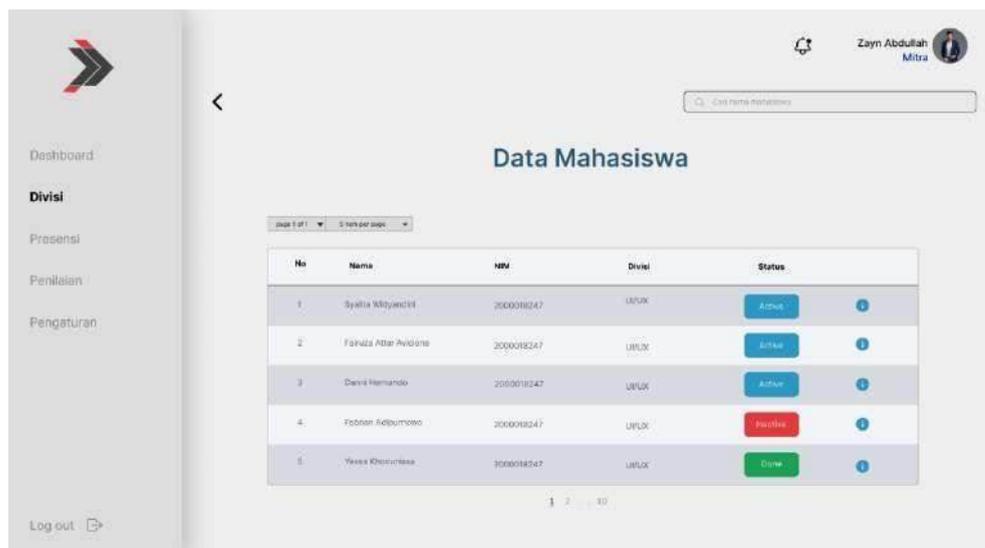
4.3 Halaman Team

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



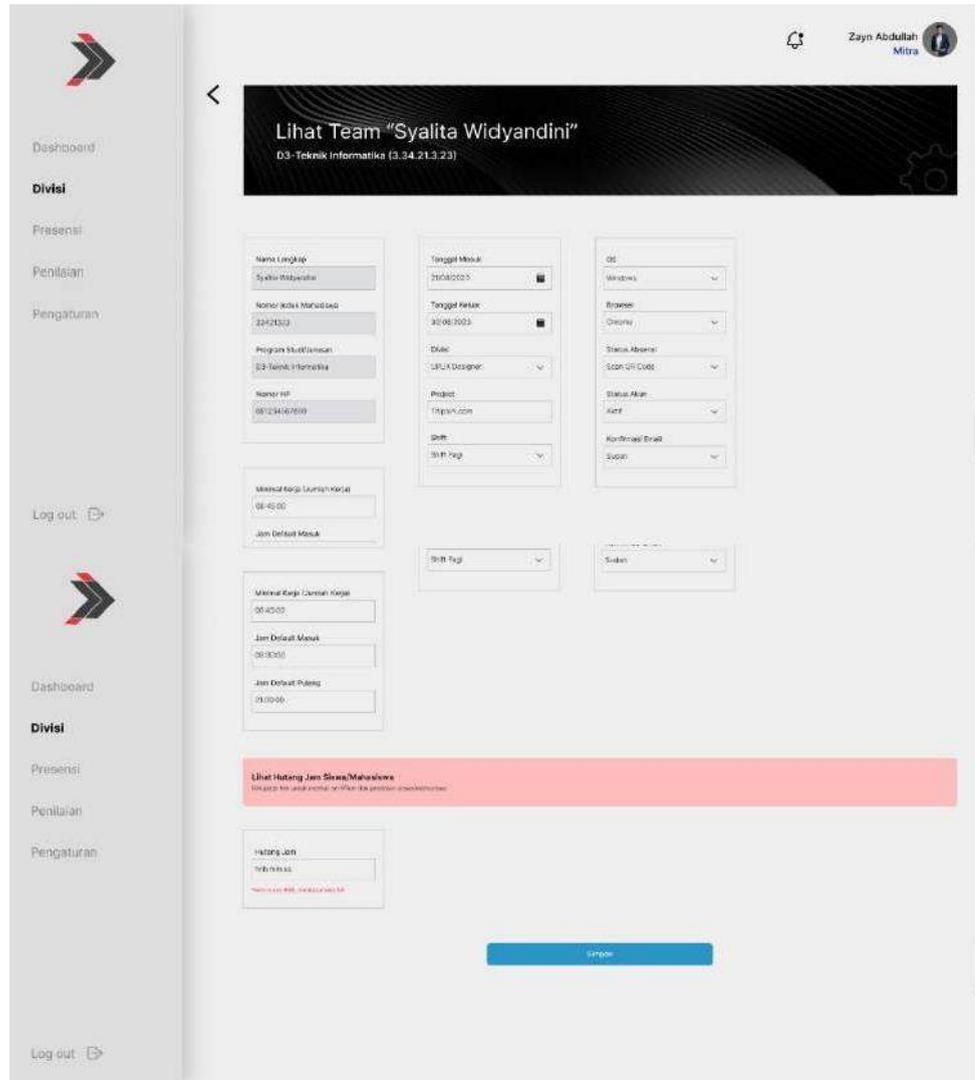
Gambar 10 Halaman team

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



Gambar 11 Tampilan detail team

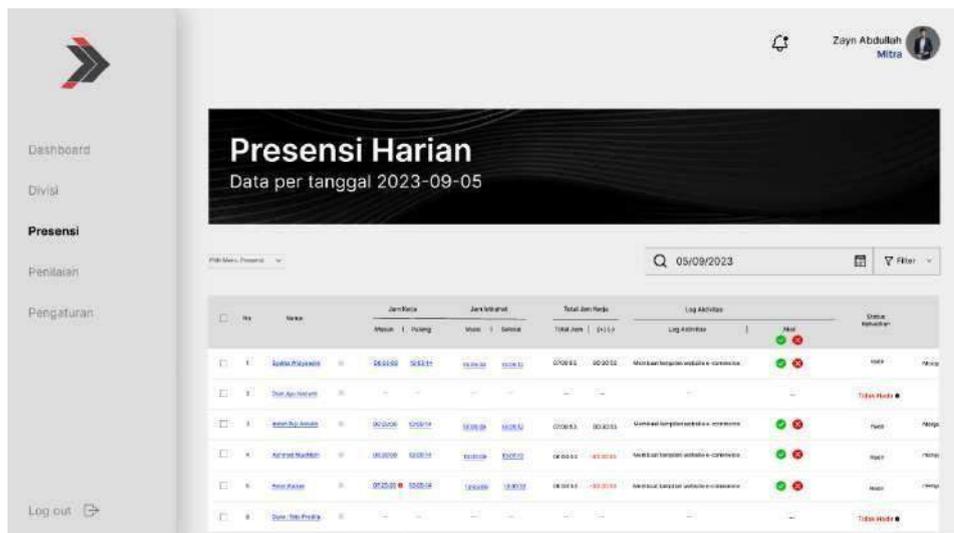
Lalu mitra dapat melakukan lihat detail profil siswa/mahasiswa berupa data lengkap siswa/mahasiswa, mengedit tanggal masuk, tanggal keluar, project, status absensi, status akun, jam kerja serta hutang jam masing-masing siswa/mahasiswa.



Gambar 12 Tampilan halaman detail profil siswa/mahasiswa

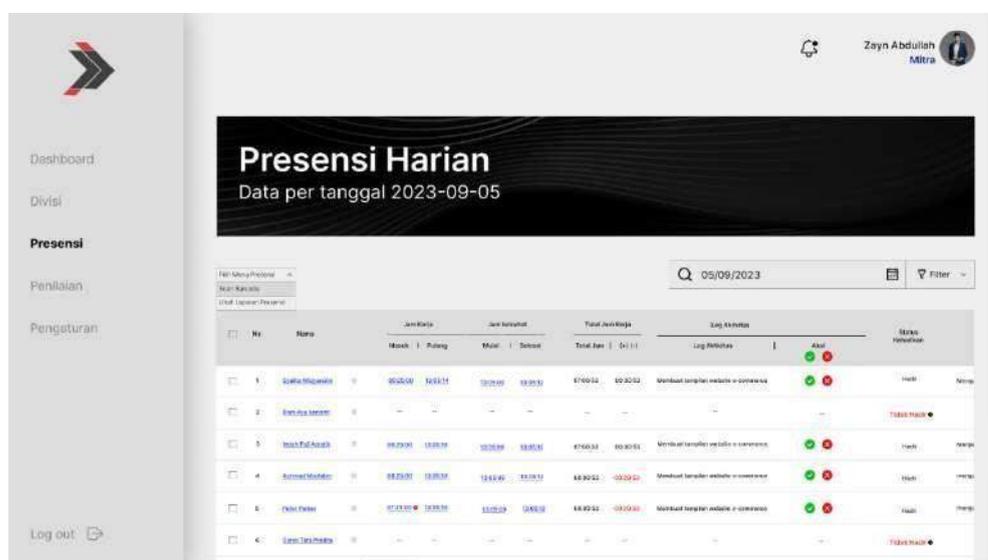
4.4 Halaman Presensi

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

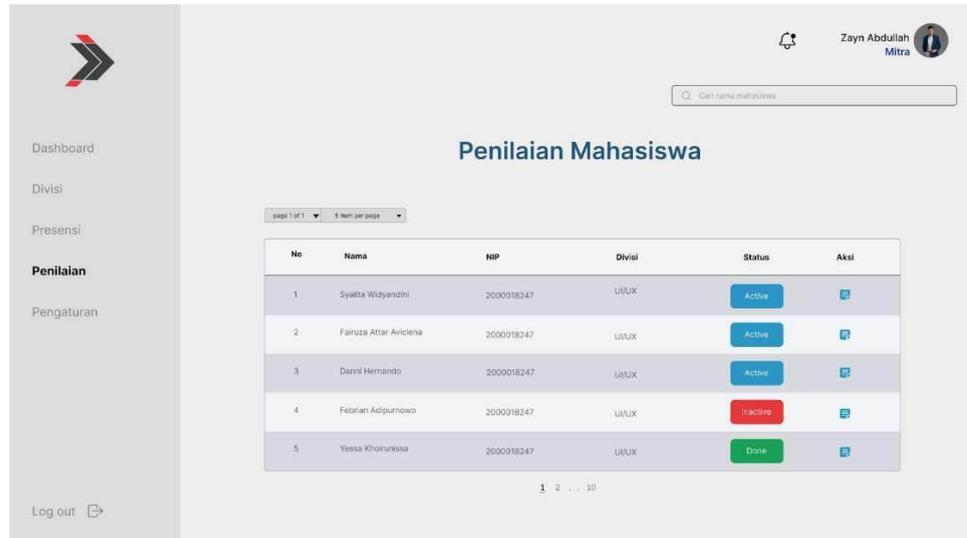
Terdapat juga menu pilihan presensi yang dapat digunakan mitra untuk melakukan absensi menggunakan scan barcode dan melihat laporan presensi siswa/mahasiswa.



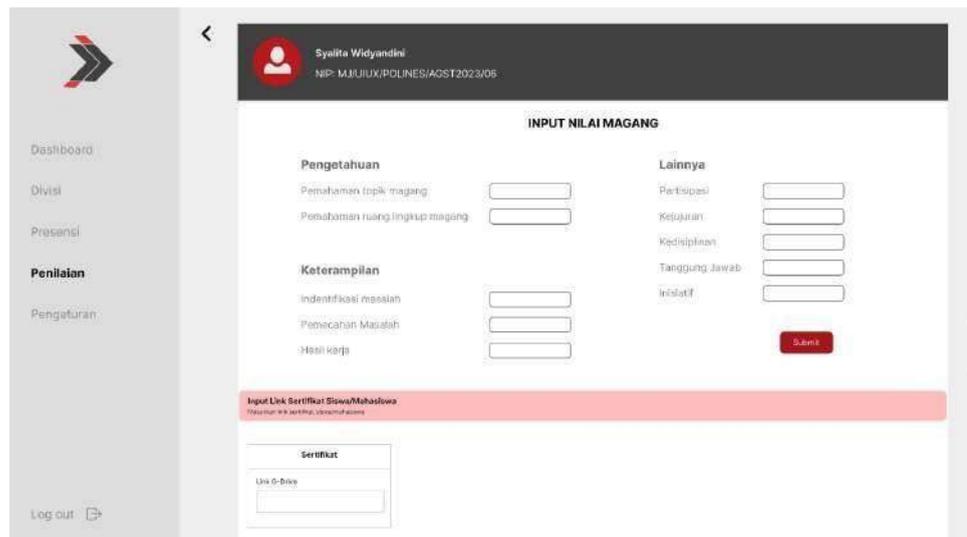
Gambar 14 Menu pilihan presensi pada halaman presensi harian

4.5 Halaman Menu Penilaian

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



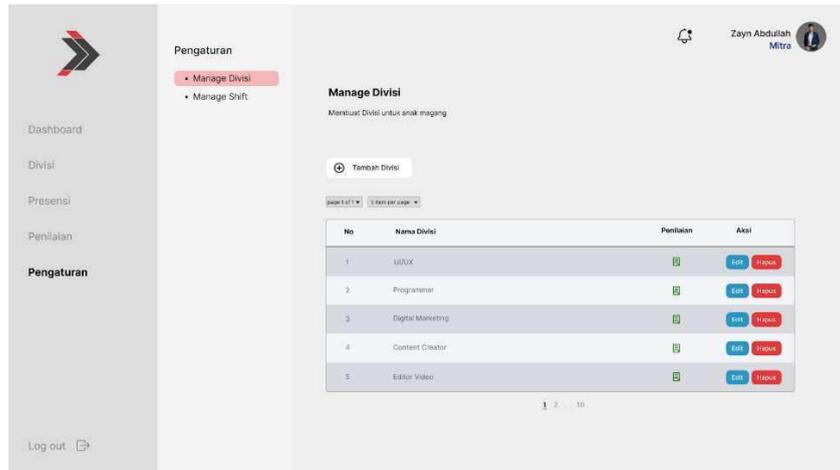
Gambar 15 Halaman penilaian



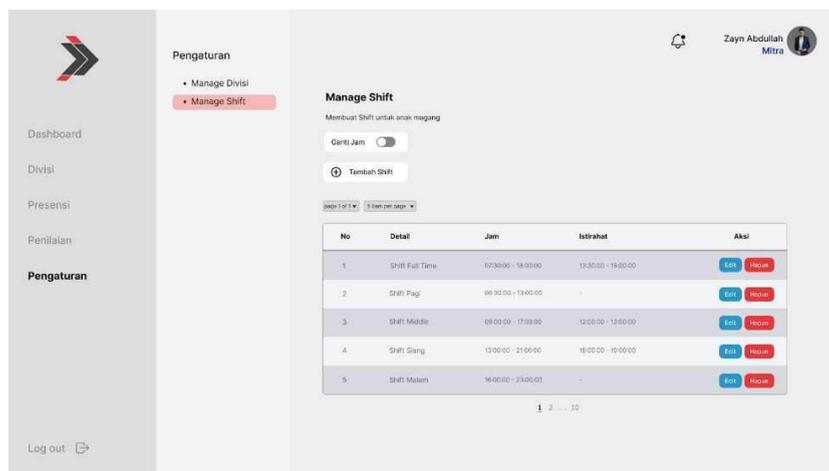
Gambar 16 Halaman input penilaian

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.



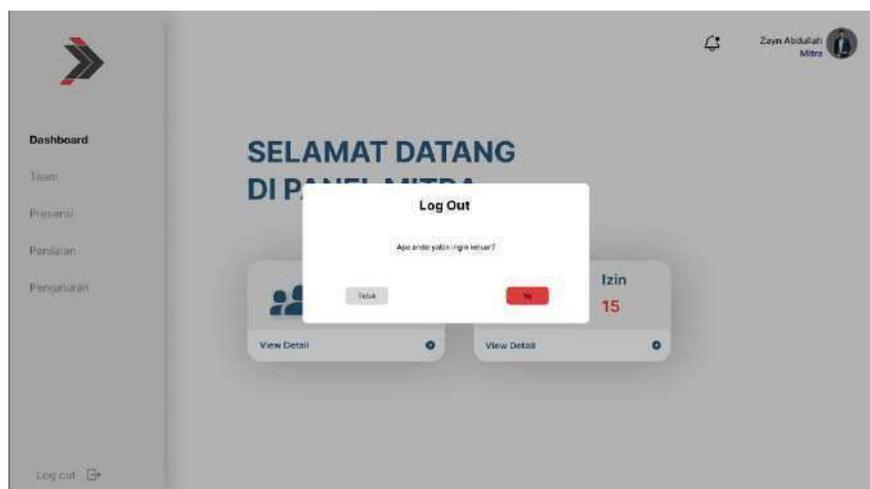
Gambar 17 Halaman pengaturan divisi



Gambar 18 Halaman pengaturan shift

4.7 Halaman Log Out

Mitra bisa melakukan logout dari website setelah selesai menggunakannya.

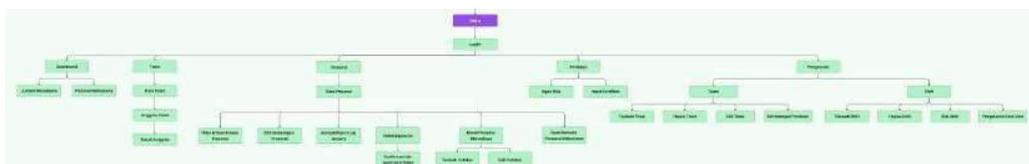


Gambar 19 Halaman dashboard menampilkan pop up alert log out

4.8 Alur Kerja Sistem Pada User Mitra

- a. User melakukan login dengan akun yang sudah dibuatkan oleh admin universitas.
- b. Apabila user lupa kata sandi akan maka dapat memilih menu lupa kata sandi yang nantinya akan diarahkan ke WhatsApp admin untuk meminta kata sandi baru.
- c. Ketika user berhasil melakukan login maka akan tampil menu dashboard yang dimana terdapat sebuah tampilan ucapan selamat datang dan terdapat menu jumlah mahasiswa yang masuk dan izin dan jumlah mahasiswa sedang melakukan magang.
- d. Menu Team, user dapat melihat daftar team berdasarkan divisi yang ada di mitra. user dapat melihat daftar mahasiswa pada setiap team. di dalam daftar mahasiswa user dapat melihat profil dari setiap mahasiswa.
- e. Menu Presensi, user dapat melihat dan mengelola seluruh data presensi mahasiswa yang diampu yang berisikan informasi mengenai jam masuk, jam istirahat, jam pulang, total jam kerja, log aktivitas, status kehadiran, kebaikan.
- f. Menu Penilaian, user dapat memberikan penilaian kepada mahasiswa yang sesuai kategori yang telah ditentukan oleh dosen pembimbing.
- g. Menu Pengaturan, pada halaman pengaturan terdapat menu manage team, user dapat melihat data team berdasarkan divisi dalam mitra tersebut dan user dapat menambahkan serta menghapus divisi dalam mitra.

4.9 Site Map User Mitra



BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah menyelesaikan masa Praktek Kerja Lapangan di Seven Inc di bagian UI/UX, penulis telah memperoleh banyak pengetahuan dan pembelajaran. UI/UX tidak hanya berfokus pada desain aplikasi, tetapi juga melibatkan pemahaman terhadap alur sistem dan bagaimana pengguna dapat dengan lancar menggunakan sebuah aplikasi. Kerjasama yang efektif antar divisi sangat penting dalam lingkungan kerja karena kolaborasi antar tugas di setiap divisi dapat menghasilkan proyek yang optimal. Untuk mencapai hal ini, sikap profesional dari setiap individu dalam lingkungan kerja sangatlah diperlukan.

5.2 Saran

Setelah mengikuti Praktek Kerja Lapangan selama sekitar 2 bulan di Seven Inc, penulis ingin memberikan saran khususnya kepada divisi UI/UX untuk lebih memperhatikan komunikasi dalam tim proyek dan juga berkomunikasi dengan mentor untuk mencegah kesalahpahaman terkait alur sistem. Penyelarasan dan kesederhanaan desain perlu dipertimbangkan agar sistem menjadi lebih mudah diakses oleh pengguna dan dapat dioptimalkan dengan lebih baik ketika dikembangkan menjadi kode program oleh programmer.

LAMPIRAN



Gambar 20 Foto Kegiatan PKL



Gambar 22 Foto Penyerahan Cenderamata

Lampiran 2. Jurnal Harian Pelaksanaan PKL

ACTIVITY LOG MAGANG DI SEVEN INC.
SALMAN ALRAFIRISI IKRIMA
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR
DIVISI UI/UX DESIGNER

Timestamp	Tanggal Mengisi Activity Log	Daftar Aktivitas Kerjaku Hari Ini:	Tanda Tangan Pembimbing Lapangan
11/28/2023 21:29:53	11/28/2023	Mempelajari alur project	
11/29/2023 21:02:33	11/29/2023	Mempelajari ulang video tutorial	
11/30/2023 21:01:15	11/30/2023	Membantu membuat web app sinau bareng di bagian mentor	
12/2/2023 20:52:58	12/2/2023	Mengerjakan prototype di laporan mentor sinau bareng	
12/4/2023 12:59:12	12/4/2023	Mengerjakan Daftar pelajar di bagian mentor proyek sinau bareng	
12/5/2023 12:59:53	12/5/2023	Mengerjakan Bagian Daftar Kelas D bagian mentor proyek sinau bareng	
12/6/2023 12:27:45	12/6/2023	Mengerjakan revisi di bagian detail profil project sinau bareng	
12/14/2023 20:23:20	12/14/2023	Merevisi dari hasil presentasi kemarin	
12/15/2023 21:00:36	12/15/2023	Merevisi login mentor proyek sinau bareng	
12/16/2023 20:58:28	12/16/2023	Melanjutkan bagian login mentor sinau bareng	
12/18/2023 12:56:42	12/18/2023	Melanjutkan revisi login mentor proyek sinau bareng	
12/19/2023 12:26:55	12/19/2023	Merevisi bagian menu pengaturan proyek sinau bareng	
12/20/2023 12:24:35	12/20/2023	Melanjutkan revisi menu pengaturan mentor proyek sinau bareng	
12/21/2023 13:00:26	12/21/2023	Presentasi proyek sinau bareng	
12/22/2023 20:52:11	12/22/2023	Memahami alur proyek controlling magang	
12/23/2023 21:02:13	12/23/2023	Membuat Halaman Informasi presensi pembimbing Proyek Controlling Magang	
12/26/2023 20:47:21	12/26/2023	Merevisi Tabel Presensi Untuk Mitra dan Guru Proyek Controlling Magang	
12/27/2023 21:03:07	12/27/2023	Merevisi Tabel Data Mahasiswa Di pembimbing Proyek Controlling Magang	

12/29/2023 21:13:26	12/29/2023	Membuat prototipe user pemegang	
1/4/2024 20:23:14	1/4/2024	Membuat Pop Up Halaman Pendaftaran user pemegang mobile projek controlling magang	
1/5/2024 17:58:01	1/5/2024	Membuat prototype user pemegang dekstop with button projek controlling magang	
1/8/2024 20:54:32	1/8/2024	Membuat halaman edit guru dan mitra di admin univ, membuat detail data presensi Mahasiswa di mitra, presentasi projek controlling magang	
1/10/2024 20:53:21	1/10/2024	Membuat alert reset password dan merevisi halaman edit mitra projek controlling magang	
1/11/2024 20:54:22	1/11/2024	Membuat tabel edit mahasiswa dan membuat prototype dropdown projek sinau bareng	
1/12/2024 20:45:51	1/12/2024	Merevisi halaman edit mahasiswa dan membuat button delete mitra di admin Univ projek controlling magang	
1/15/2024 20:45:14	1/15/2024	Merevisi prototype user pemegang Mobile	
1/16/2024 20:44:01	1/16/2024	Membuat dropdown admin univ untuk add user mitra dan menambah prototype di admin univ untuk edit guru	
1/17/2024 20:49:08	1/17/2024	Membuat component untuk dropdown user mitra project controlling magang	
1/18/2024 20:47:36	1/18/2024	Merevisi detail edit dan sunting jam di mitra Projek controlling magang	
1/22/2024 12:15:06	1/22/2024	Merevisi Prototype dropown aksi untuk mitra projek controlling magang	
1/23/2024 11:31:29	1/23/2024	Membuat BRD dan merevisi register user pemegang projek controlling magang	
1/24/2024 12:21:17	1/24/2024	Memperbaiki dropdown pilih mitra di halaman user pemegang mobile, melengkapi BRD, dan cek prototype project controlling magang	
1/25/2024 10:32:33	1/25/2024	Menambahkan detail keterangan presensi di halaman mitra-presensi, melengkapi BRD, dan cek prototype project website controlling magang dan presentasi	

1/26/2024 13:01:27	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 12:55:35	1/27/2024	Mitra dan pembimbing, melengkapi BRD, dan cek prototype project website controlling magang	
1/27/2024 12:56:35	1/27/2024	Mitra dan pembimbing, melengkapi BRD, dan cek prototype project website controlling magang	
1/29/2024 20:20:37	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 19:56:20	1/30/2024	Melengkapi BRD, cek prototype, presentasi dan mengerjakan revisi project website controlling magang	
1/31/2024 20:51:34	1/31/2024	Melengkapi BRD, membuat dropdown menu presensi di user mitra, menambahkan filter status ber tangganan di user super admin sistem, menyesuaikan pilihan paket yang sudah diambil di user admin univ, dan presentasi project website controlling magang	
2/1/2024 21:00:05	2/1/2024	Memahami alur sistem projek antar paket	
2/5/2024 12:52:16	2/5/2024	Memperbaiki halaman log in, forget dan reset password, serta verify code di user super admin project magang Indonesia	
2/6/2024 16:27:51	2/6/2024	Merevisi bagian finance dan membuat sidebar finance	
2/7/2024 12:47:27	2/7/2024	Memperbaiki komponen side bar, membuat dropdown provinsi finance dan prototyping halaman user admin finance project magang Indonesia	
2/9/2024 14:23:43	2/9/2024	Menambahkan cardlist di halaman dashboard dan prototyping user admin finance project magang Indonesia	
2/10/2024 17:02:20	2/10/2024	Presentasi bagian finance magang Indonesia membuat video presentasi controlling magang	
2/12/2024 20:48:48	2/12/2024	Menambahkan nota mitra dan memperbaiki nota perusahaan di halaman transaksi user admin finance project magang Indonesia	

2/13/2024 12:53:46	2/13/2024	Memperbaiki komponen side bar serta merevisi menu transaksi perusahaan, mitra dan pemegang di user finance project magang Indonesia	
2/15/2024 21:02:30	2/15/2024	Memperbaiki komponen checklist filter dan status transaksi pada halaman transaksi finance, memperbaiki pop up edit profil dan edit photo pada halaman pengaturan profil finance, serta memperbaiki cardlist pada halaman dashboard di user finance project magang Indonesia	
2/16/2024 12:58:13	2/16/2024	Mengerjakan Tugas Like comment Youtube	
2/16/2024 20:13:56	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 13:04:21	2/17/2024	Merevisi bagian dashboard finance project magang Indonesia	
2/17/2024 21:21:23	2/17/2024	Merevisi halaman dashboard di user finance serta presentasi project magang Indonesia	
2/19/2024 12:56:16	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 12:58:14	2/20/2024	Merevisi detail nota pada halaman transaksi di user finance project magang Indonesia	

Yogyakarta, 22 Februari 2024
Direktur SEVEN INC



Rekario Denny Senjaya, S.Kom

Lampiran 3. Lembar Penilaian oleh Pembimbing Lapangan PKL



SEVEN INC.

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

SURAT KETERANGAN KERJA MAGANG

008/SK.Magang/HRD/SEVEN/II/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ari Setia Husbana, S.Psi
Jabatan : HR Manager

Dengan ini menerangkan bahwa, yang tersebut di bawah ini:

Nama : Salman Alfarisi Ikrima
NIM : 412020611048
Program Studi : Teknik Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Darussalam Gontor

adalah benar telah melakukan Magang Kerja di SEVEN INC Yogyakarta di bidang UI/UX Designer sejak 24 November 2023 sampai 21 Februari 2024 (3 Bulan) dan yang bersangkutan telah melaksanakan magang kerja dengan baik dan penuh tanggung jawab.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Februari 2024

Ari Setia Husbana, S.Psi
HR Manager