

*PERANCANGAN UI/UX DESIGN WEBSITE SINAU BARENG PADA
FLOW MENTOR DI SEVEN INC*

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Disusun Oleh:

R. Mohi Yusril Harmawan

412020611044

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR
2024/1444

**LEMBAR PENGESAHAN
UI/UX DESIGNER DI SEVEN INC**

Diperiapkan dan ditulis oleh



R. Muh Yuzril Harmawan

412020611044

Dipertanggung jawabkan di depan Dosen Pembimbing Lapangan

Pada Sabtu, 24 Februari 2024



Dihin Murivatmoko, S.ST., MT

NIY. 150489

Laporan ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Pembuktian PKL

Mengetahui,

Ketua Prodi Teknik Informatika



Dihin Murivatmoko, S.ST., MT

NIY. 150489

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	I
DAFTAR ISI	II
DAFTAR GAMBAR	IV
DAFTAR TABLE	V
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan	2
1.4. Manfaat	3
BAB II	4
LANDASAN PUSTAKA	4
2.1. Profil Seven Inc	4
2.2. Divisi	5
2.3. Tugas dan Fungsi CEO	6
2.4. Tugas dan fungsi Manager Operasional	6
2.5. Tugas dan fungsi Produksi	7
2.6. Tugas dan fungsi Administrasi	7
2.7. Tugas dan fungsi HR	7
2.8. Tugas dan fungsi Marketing	8
2.9. Tugas dan fungsi CS	8
2.10. Tugas dan fungsi IT Programmer	9
2.11. Tugas dan fungsi R&D	9
2.12. Tugas dan fungsi Team Kreatif	9
2.13. Visi dan Misi	9
Visi	9
Misi	9
BAB III	11
METODOLOGI	11
3.1. Metodologi Penelitian	11
3.1.1. Empati (Emphatize)	11

3.1.2. Pendefinisian Masalah (Define)	11
3.1.3. Ideasi (Ideate)	12
3.1.4. Prototyping	12
3.1.5. Uji Coba (Testing)	12
3.1.6. Pengetjaan Projek	12
BAB IV	18
HASIL DAN PEMBAHASAN	18
4.1. Tampilan Halaman Login	18
4.2. Halaman Dashboard Mentor	23
4.3. Halaman Kelas	24
4.4. Halaman Transaksi	27
4.5. Halaman Profil	31
4.6. Halaman Pengaturan	33
4.7. Halaman Riwayat Laporan	39
4.8. Halaman Logout	41
BAB V	42
PENUTUP	42
5.1. Kesimpulan	42
5.2. Saran	42
LAMPIRAN	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur organisasi Seven Inc	6
Gambar 2. Desing Thinking	11
Gambar 3. Color Pallete	13
Gambar 4. Typography	13
Gambar 5. Element UI	14
Gambar 6. Grid and Layout	14
Gambar 7. Komponen, button dan pop up	15
Gambar 8. Komponen, button dan pop up	16
Gambar 9. Proses desain Flow Mentor	17
Gambar 10. Page login user mentor website sinau bareng	18
Gambar 11. Warning sign pada input field username dan password	19
Gambar 12. Halaman rese password	20
Gambar 13. Page Verifikasi Email	21
Gambar 14. Halaman register bagi mentor baru	22
Gambar 15. Dashboar mentor sinau bareng	23
Gambar 16. Halaman kelas	24
Gambar 17. Tampilan detail kelas	25
Gambar 18. Tampilan halaman presensi siswa	26
Gambar 19. Tampilan ubah detail kelas	26
Gambar 20. Halaman transaksi	27
Gambar 21. Tarik tunai (fill)	28
Gambar 22. Pop Up nominal tunai	29
Gambar 23. Pop Up konfirmasi Tarik tunai	29
Gambar 24. Pop Up Permintaan transaksi terkirim	30
Gambar 25. Invoice user mentor	30
Gambar 26. Halaman profil	31
Gambar 27. Halaman edit profil	32
Gambar 28. Halaman pengaturan ganti password	33
Gambar 29. Warning alert pada input field password lama	34
Gambar 30. Warning alert pada input field password baru	34
Gambar 31. Field data ganti kata sandi besar	35
Gambar 32. Pop up berhasil ubah kata sandi	35
Gambar 33. Halaman informasi rekening	36
Gambar 34. Halaman tambah rekening	37
Gambar 35. Alert no rekening tidak valid	37
Gambar 36. Halaman tambah rekening valid	38
Gambar 37. Halaman Riwayat laporan	39
Gambar 38. Halaman Pelaporan	40
Gambar 39. Pop Up Log ut akun	41
Gambar 40. Dokumentasi proses magang di kantor seven inc	43

DAFTAR TABLE

Table 1. Jurnal harian pelaksanaan magang	46
---	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kebutuhan akan teknologi dan inovasi dalam dunia pendidikan semakin meningkat. Berbagai upaya dilakukan untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis digital.

Aplikasi pembelajaran dinilai dapat menjadi solusi atas berbagai permasalahan yang muncul dalam sistem pendidikan konvensional. Saat ini banyak siswa yang mengeluhkan metode pembelajaran yang membosankan dan kurang efektif. Padahal minat dan motivasi belajar sangat penting dalam menentukan hasil belajar siswa.

Membuat platform atau media pembelajaran berupa aplikasi yang dapat diakses melalui desktop maupun mobile browser. *Sinai bareng* merupakan aplikasi berbasis website yang digunakan sebagai media konsultasi antara pihak pengajar/mentor kursus "*Sinai bareng*" kepada tiap customer yakni adalah pelajar di setiap bidang pembelajarannya. Dimana untuk saat ini kursus yang tersedia meliputi kelas Matematika, Bahasa Inggris, dan Bahasa Jepang. Dalam konteks ini, desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) memainkan peran kunci dalam membentuk citra merek, meningkatkan keterlibatan pengguna, dan memastikan kepuasan pelanggan.

Aplikasi ini digunakan sebagai jembatan antara pelajar untuk melakukan konsultasi kepada mentor yang berkompeten. Selain itu, aplikasi dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris secara lancar dan fasih. Aplikasi ini dapat menampilkan berbagai informasi mengenai mentor dan tingkatan dalam mempelajari bahasa Inggris. Aplikasi ini dapat digunakan secara umum pengguna dapat mengakses website dimanapun dan kapanpun.

1.2. Rumusan Masalah

Sebelum adanya platform *Sinau Bareng* dan berdasarkan latar belakang yang di atas terdapat beberapa masalah yang sering terjadi yaitu

1. Metode pembelajaran konvensional dinilai kurang efektif dan membosankan bagi siswa.
2. Minat dan motivasi belajar siswa yang rendah berdampak pada hasil belajar.
3. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi dan inovasi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Perlunya media pembelajaran interaktif berbasis digital yang memudahkan konsultasi antara siswa dan pengajar.
5. Konten dan fitur aplikasi pembelajaran existing masih terbatas dan kurang lengkap.
6. Antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi pembelajaran yang ada belum memberikan kepuasan maksimal bagi pengguna.
7. Perlunya desain UI/UX yang baik pada aplikasi "*Sinau Bareng*" untuk menarik minat pengguna.

1.3. Tujuan

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

1. Meningkatkan efektivitas metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.
2. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui desain pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
3. Untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi dan media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Memudahkan konsultasi antar pengajar dan siswa, untuk memfasilitasi kegiatan konsultasi jarak jauh dan jarak dekat secara lebih mudah dan efektif.

5. Untuk memperkaya fitur dan konten pembelajaran dalam aplikasi digital "Sinau Bareng".
6. Untuk menyediakan pengalaman pengguna yang atraktif dan fungsional dalam meningkatkan kepuasan.
7. Menarik minat pengguna melalui desain UI/UX yang baik, Agar aplikasi dapat diminati oleh target users.

Dengan merancang ulang UI/UX aplikasi pembelajaran "Sinau Bareng", diharapkan permasalahan yang disebutkan di atas dapat teratasi sehingga kualitas dan efektivitas pembelajaran siswa dapat meningkat.

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 Penulis

- Menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari kampus ke dalam dunia kerja secara nyata.
- Mendapatkan pemahaman dan pengalaman mengenai UI/UX Design
- Merasakan pengalaman di dunia kerja secara langsung dilapangan.

2. Bagi Seven Inc

Dengan adanya website, perusahaan dapat menjangkau pasar yang lebih luas, termasuk pelanggan potensial di daerah yang jauh dari lokasi fisik perusahaan.

BAB II

LANDASAN PUSTAKA

2.1. Profil Seven Inc

Seven Inc, yang sebelumnya bernama Twelve Inc didirikan di kota Gudeg, Jogja, tepatnya di daerah Banguntapan, Bantul oleh Rekarjo 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 Crowa 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

CrowsDenim 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. Berikut penjelasan portofolio Seven Inc

2.2. Divisi

Ada bebrapa divisi di dalam perusahaan seven inc antara lain:

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 di bawah ini.



Gambar 1. Struktur organisasi Seven Inc

2.3. Tugas dan Fungsi CEO

Di dalam perusahaan ini terdapat tugas dan fungsi CEO adalah.

- Membangun Tim yang Solid. Seorang CEO harus dapat menjadi jembatan penghubung antara para pegawai dengan dewan direksi dalam perusahaan.
- Alokasi Anggaran Belanja. Menganalisis dan mengevaluasi rencana investasi finansial distribusi anggaran belanja suatu proyek menjadi tepat sasaran sehingga risiko dan keuntungan perusahaan di masa depan menjadi tanggung jawab seorang *Chief Executive Officer*.
- Budaya Kerja yang Positif. Memperhatikan kondisi lingkungan kerja dan menyampaikan pesan/motivasi kepada pegawainya. Selain itu, CEO juga harus mengetahui dan dapat meneliti apa yang sedang terjadi di perusahaan terkait masalah kepegawaian karena akan berpengaruh pada budaya kerja.
- Perencanaan Tujuan Perusahaan. Membuat perencanaan bisnis suatu perusahaan dan mengevaluasi profitabilitas dari rencana tersebut serta mengawasi kinerja setiap departemen agar bekerja sesuai dengan visi dan misi perusahaan.
- Mewakili Perusahaan. Menjadi citra perusahaan dan mewakili kualitas produk.

2.4. Tugas dan fungsi Manager Operasional

Ada beberapa tugas dan fungsi manager dalam perusahaan ini antara lain:

- Menekan biaya pengeluaran operasional seminim mungkin.

- b. Melakukan eliminasi terhadap pengeluaran operasional yang tidak penting.
- c. Mengembangkan inovasi tentang operasional agar berjalan dengan baik.
- d. Meningkatkan efektivitas operasional perusahaan.
- e. Mengawasi persediaan barang distribusi, penyedia jasa, dan letak fasilitas operasional.
- f. Melakukan pertemuan rutin secara berkala dengan direktur, guna mencapai visi misi perusahaan.
- g. Mengawasi kualitas produk.

2.5. Tugas dan fungsi Produksi

Memproses permintaan naik produksi dan membuat produk yang sesuai permintaan *customer* maupun standar perusahaan.

2.6. Tugas dan fungsi Administrasi

Admin akan bertugas untuk mengelola administrasi yang berhubungan dengan mengumpulkan dan menyusun aneka macam dokumen. Baik dokumen umum, perusahaan dokumen pribadi pegawai lainnya dan hal lainnya. Di *SEVEN INC* Admin bercabang menjadi 3, yaitu

- a. Admin Penjualan yang berfungsi untuk memproses pesanan, mempersiapkan pengiriman dan pelaporan pendataan penjualan.
- b. Admin Stok/Gudang yang berfungsi untuk mendata permintaan naik produksi, menjaga stok tetap *update* dan memastikan kualitas barang jadi sesuai standar.
- c. Admin Keuangan yang berfungsi untuk mendata dan memantau keluar masuknya keuangan dan menganalisis keuangan perusahaan.

2.7. Tugas dan fungsi HR

Ada beberapa tugas HR di perusahaan ini antara lain:

- a. Membuat desain organisasi perusahaan. Tugas yang harus dilakukan oleh HRD adalah melakukan identifikasi fungsi pekerjaan, kompetensi karyawan serta keterampilan individu karyawan. Selain itu, HRD juga harus melakukan tinjauan terhadap segala permasalahan yang terjadi pada perusahaan. Kemudian memberikan sebuah rekomendasi untuk perbaikan masalah dan melakukan perubahan desain organisasi perusahaan jika diperlukan.

- b. Tanggung jawab pemetaan sumber daya yang melekat pada bagian HRD meliputi tugas-tugas seperti menganalisis kebutuhan karyawan, merekrut karyawan dan pengembangan yang dilakukan untuk kompetensi karyawan. Pemetaan sumber daya ini berhubungan secara langsung dengan tanggung jawab HRD yang berkaitan dengan manajemen kinerja karyawan. Pemetaan yang dilakukan HRD harus sesuai dengan kebutuhan perusahaan tanpa meninggalkan kompetensi yang dimiliki karyawan. Sehingga dengan pemetaan yang benar, maka akan diperoleh sebuah analisis kinerja karyawan yang tepat. Penilaian kinerja yang adil dilakukan pada karyawan yang telah dipetakan sesuai dengan kemampuan dan latar belakang pendidikannya masing-masing. Dengan begitu, kinerja karyawan dapat dinilai secara baik dan benar. Jika sampai ada karyawan yang kinerjanya tidak baik, maka HRD hanya perlu memberikan peringatan atau sanksi in-disiplin tanpa harus melakukan perombakan pada pemetaan sumber daya.
- c. Tanggung jawab penghargaan yang dilekatkan kepada HRD meliputi tugastugas yang berkaitan dengan upah atau gaji karyawan. Sebagai sebuah bagian terpenting dari perusahaan yang berhubungan langsung dengan karyawan, maka bagian HRD harus jeli dalam menjalankan kebijakan upah yang diterapkan perusahaan. Jika ternyata ada salah satu pihak yang dirugikan, maka tugas HRD untuk melakukan perbaikan.

2.8. Tugas dan fungsi Marketing

Marketing dibagi menjadi 3 cabang yaitu social media marketing, marketplace marketing, dan ads marketing. Social media marketing tugas dan fungsinya mendatangkan lead pasar dengan beriklan dan memasarkan produk ke social media. Marketplace marketing tugas dan fungsinya mendatangkan lead pasar dengan beriklan dan memasarkan produk ke marketplace online yang ada.

2.9. Tugas dan fungsi CS

CS (Customer Service) tugas dan fungsinya adalah menanggapi lead yang datang, membuat penjualan closing dan melayani transaksi sampai tuntas.

2.10. Tugas dan fungsi IT Programmer

Membuat tools yang support untuk kegiatan branding, marketing dan juga kegiatan operasional administrasi maupun penjualan. Divisi ini terdiri dari:

- Backend: membuat dan memastikan agar Website dan app Android dapat bekerja semaksimal mungkin sesuai keperluan perusahaan.
- Frontend: membuat tampilan Website dan app Android sesuai keperluan perusahaan.

2.11. Tugas dan fungsi R&D

Merencanakan, melaksanakan, dan melaporkan semua aktifitas research and development untuk tujuan perbaikan dan pengembangan produk perusahaan.

2.12. Tugas dan fungsi Team Kreatif

Adapun tugas dan fungsi team kreatif yaitu:

- a. **Desainer Grafis:** membuat disain-disain tools marketing, branding, maupun segala disain visual keperluan produksi.
- b. **Photographer/Videographer:** membuat content visual berupa video dan foto yang menjual.
- c. **Content Writer:** membuat content tulisan berupa caption, artikel, ulasan/review untuk keperluan perusahaan.

2.13. Visi dan Misi

Visi

Visi utama Seven Inc adalah Menjadi salah satu perusahaan digital terbesar di Indonesia yang mengutamakan kepuasan pelanggan dengan memberikan pilihan produk dan jasa terbaik serta pelayanan terbaik.

Misi

Untuk mendukung & menunjang visi tersebut, misi *Seven Inc* meliputi tiga poin, yaitu:

- a. Memberikan pelayanan yang memuaskan kepada pelanggan.
- b. Mempermudah pemesanan produk atau jasa serta proses penyelesaian yang cepat.

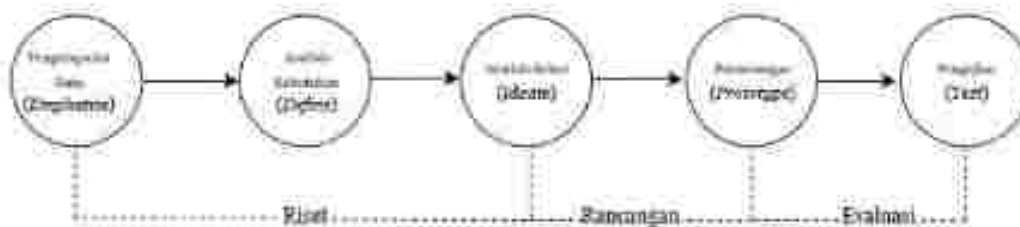
- c. Perbaikan secara terus menerus dalam hal kualitas produk dan jasa serta kualitas SDM.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Penelitian

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 (Empathize)

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 Proyek

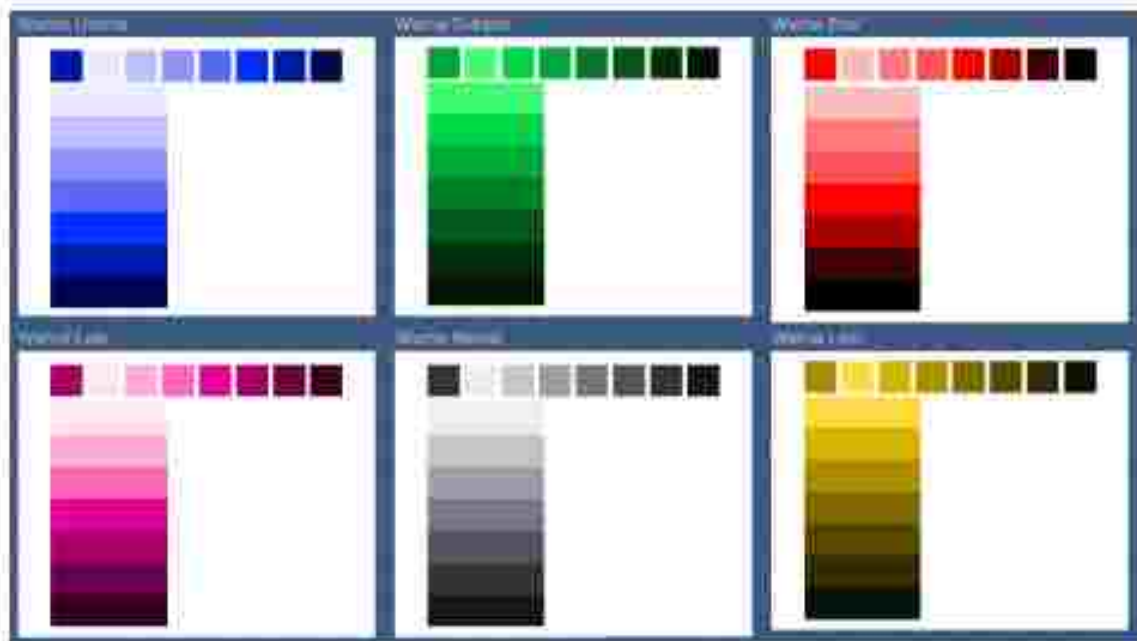
Pada proses tahap pengerjaan desain kita menggunakan Figma sebagai tool utama dalam pembuatan desain. Tahapan – tahapan pengerjaan desain didahului dengan pembuatan style guide dan juga component, setelah itu dilanjutkan ke desain masing – masing flow dalam fitur website Sinau Bareng.

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 Palette)



Gambar 3. Color Palette

b. Tipografi (Typography)



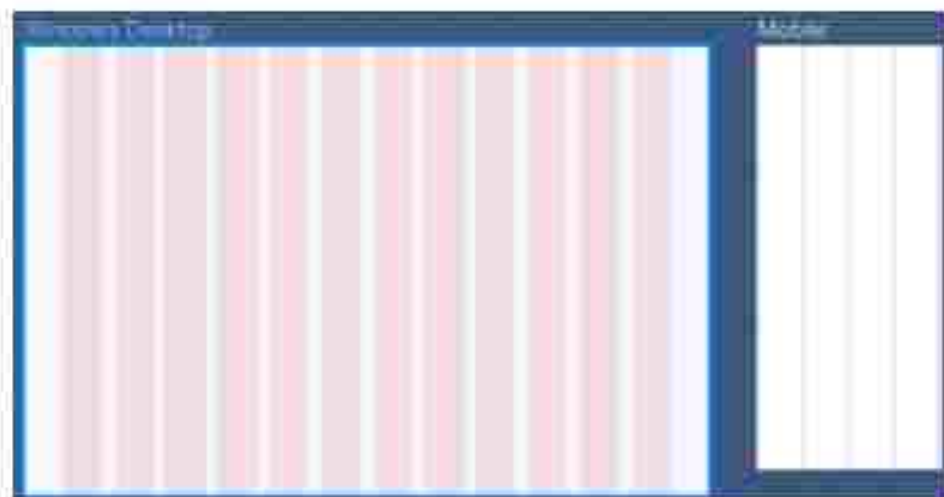
Gambar 4. Typography

c. Element UI



Gambar 5. Element UI

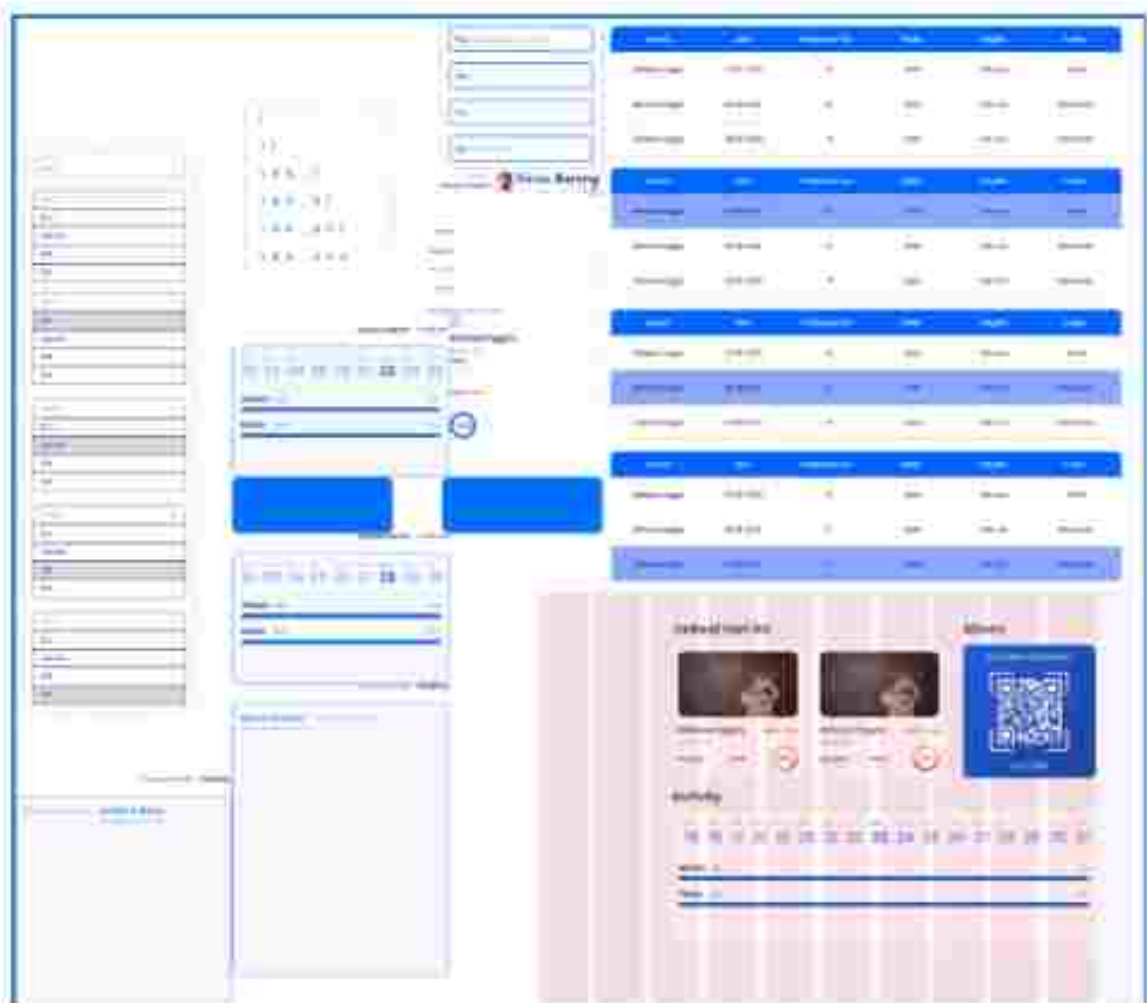
d. Grid dan tata letak (Grid and Layout)



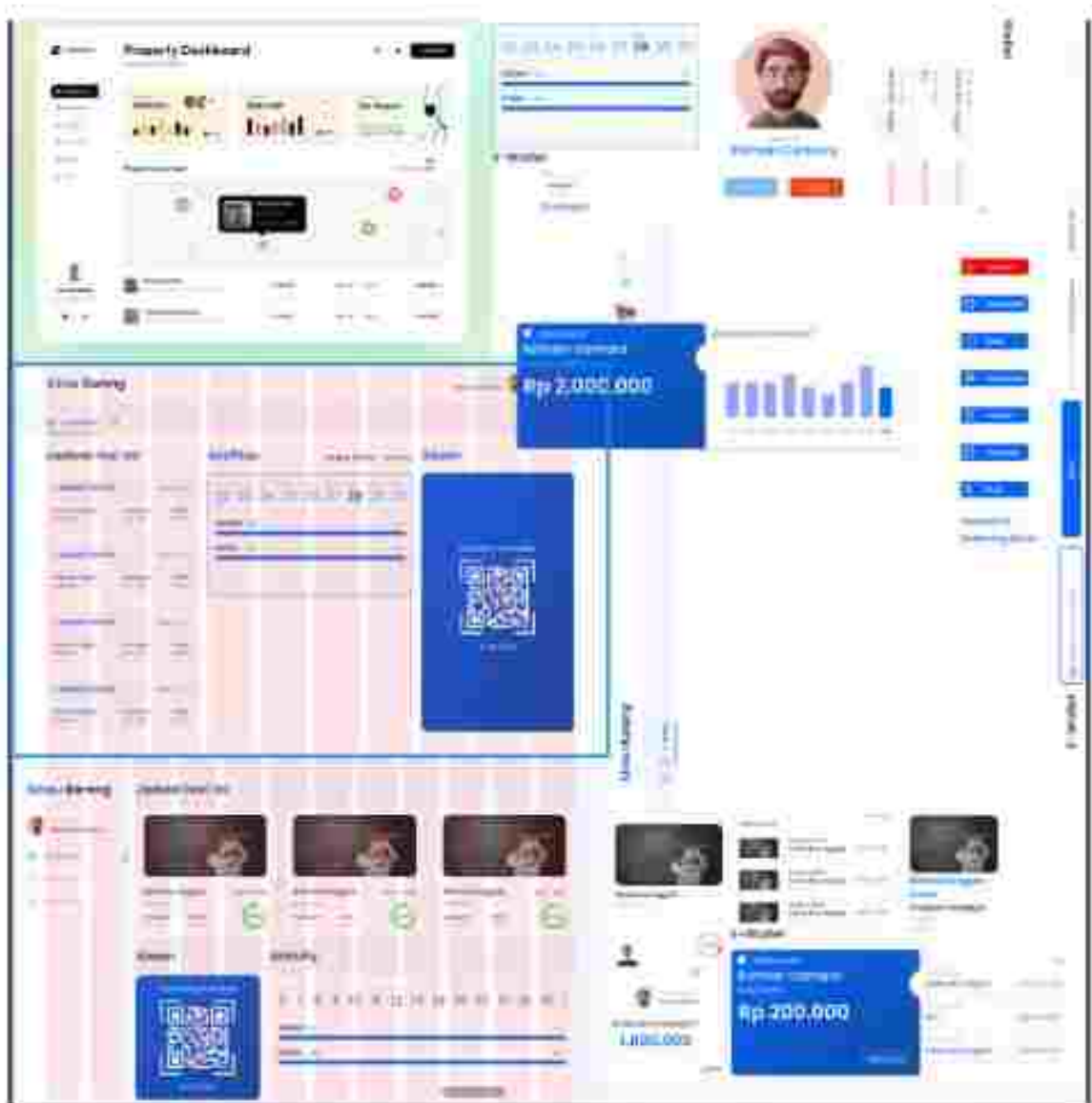
Gambar 6. Grid and Layout

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.



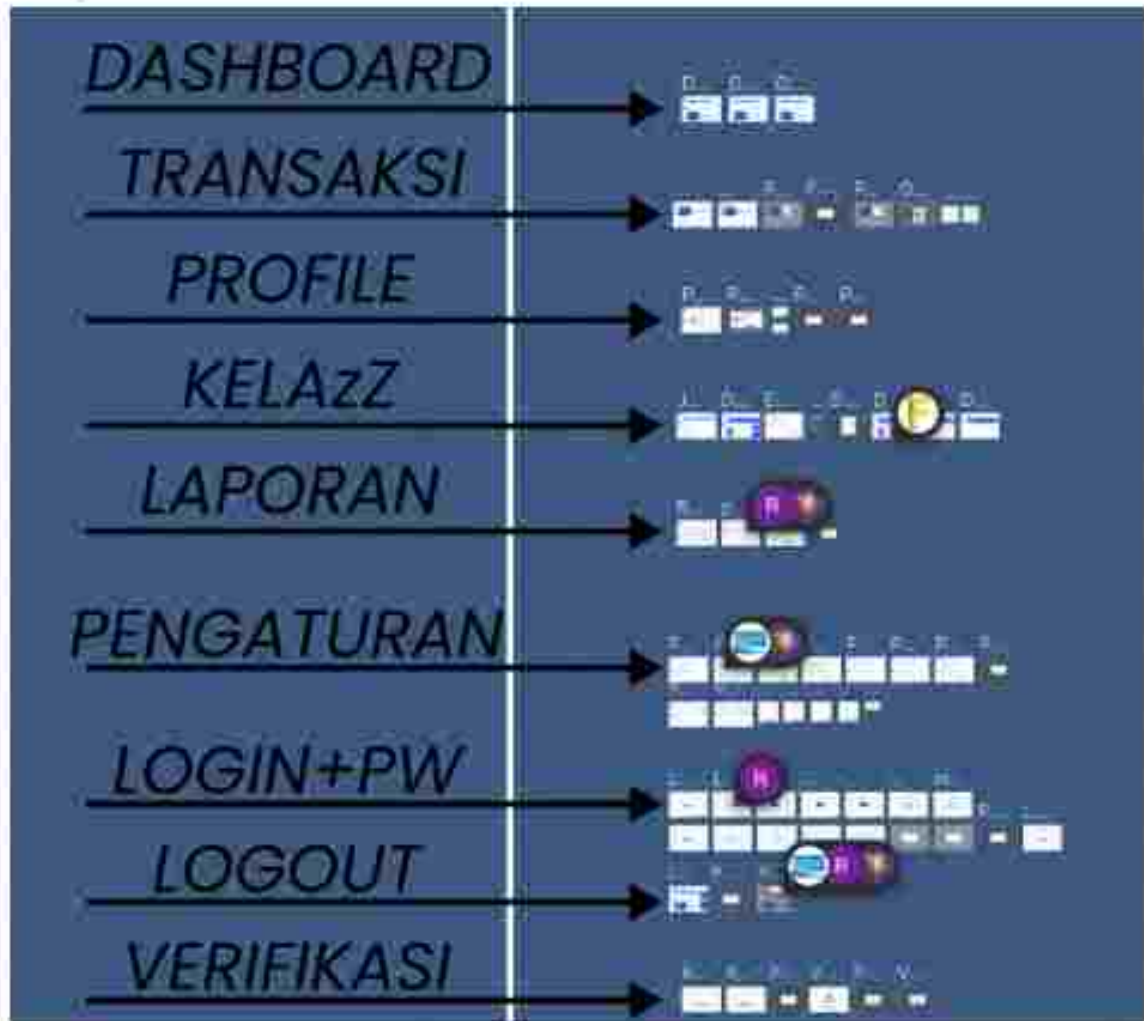
Gambar 7. Komponen, button dan pop up



Gambar 8. Komponen, button dan pop up

3. Flow Mentor

Pada project kali ini saya mendapatkan tanggung jawab untuk mendesain bagian flow mentor sinau bareng, dimana saya bertanggung jawab atas desain semua fitur yang ada dalam halaman mentor website Sinau Bareng. Berikut seperti yang ada digambar 9 di bawah ini.



Gambar 9. Proses desain Flow Mentor

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tampilan Halaman Login

Berikut adalah hasil desain dari tampilan halaman login website Sinau Bareng dalam flow Mentor, pada gambar berikut.




Gambar 10. Page login user mentor website sinau bareng

Jikalau pengguna mengosongkan username dan password maka tampilan akan, kolom input akan berubah warna menjadi merah.



Gambar 11. Warning sign pada input field username dan password

User dalam halaman ini bisa memilih opsi jika seandainya mereka lupa dengan password dari akun mereka, untuk bisa menekan tulisan "forgot your password". Yang akan membawa user ke halaman forgot password. Di halaman ini user akan dimintai email yang bersangkutan.

The image shows a mobile application interface for a password reset. At the top, the text "Sinau Bareng" is displayed in blue. Below it, the heading "Reset Kata Sandi" is shown in bold black. There are two input fields for an email address, each with a small icon on the left and a "Kirim" button on the right. Below the input fields is a large blue button with the text "Kirim" in white. At the bottom of the page, there is a link that says "Kembali ke halaman login" with a right-pointing arrow.

Gambar 12. Halaman reset password

Pada halaman di atas user diminta untuk mereset passwordnya Kembali agar bisa login kedalam website. Lalu tekan button "kirim"

Setelah user memasukkan password, tampilan akan beralih ke halaman verification, untuk memverifikasi email yang dimasukkan tadi. Dengan cara menekan tombol kirim di halaman forgot password.



Gambar 13. Page Verifikasi Email

Setelah itu, jika berhasil akan muncul pop up berhasil verifikasi dan berhasil mereset sandi.

Jika anda belum memiliki akun sebagai mentor di website ini maka bisa registrasi terlebih dahulu agar bisa login ke dalam website, telah tersedia beberapa atribut yang harus di isi, opsi lain juga bisa menggunakan akun google.



The image shows a registration form titled "Sinau Bareng" with the sub-heading "Register". The form contains the following fields and elements:

- A header section with the text "Sinau Bareng" and "Register".
- A "Name" input field.
- A "No HP" (Phone Number) input field.
- An "Email" input field.
- A "Password" input field with a visibility toggle icon.
- A "Confirm Password" input field with a visibility toggle icon.
- A blue "Register" button.
- A "Sign in with Google" button.
- A small "Forgot Password" link at the bottom.

Gambar 14. Halaman register bagi mentor baru

Setelah itu register maka akan terdaftar sebagai mentor sinau bareng dan bisa mengakses website.

4.2. Halaman Dashboard Mentor

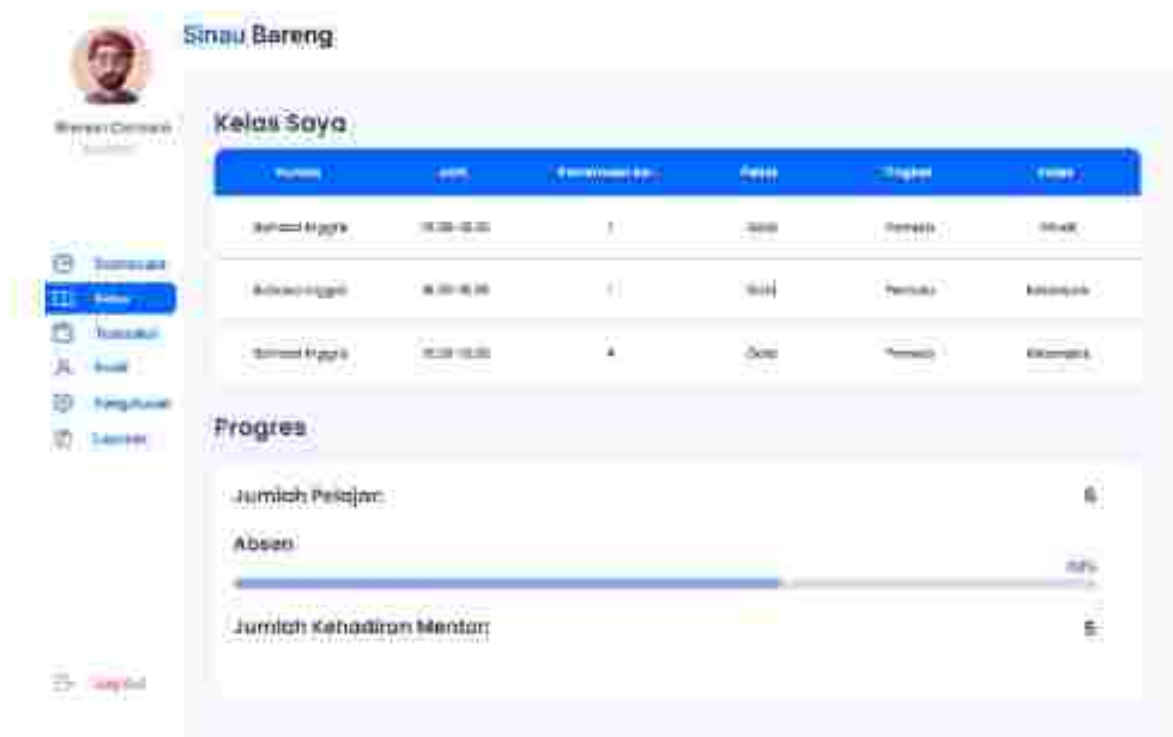
Halaman dashboard admin berisikan jadwal kelas yang di ajar oleh mentor yang ada di website sinau bareng, disini juga akan diperlihatkan data pendapatan mentor dari setiap kelas yang di ajar, dan di tambah dengan button absen bagi mentor di setiap mulai mengajar



Gambar 15. Dashboard mentor sinau bareng

4.3. Halaman Kelas

Pada halaman ini berisikan informasi jadwal kelas yang akan dan telah diajarkan oleh mentor, mulai dari jenis kursus hingga tingkat dan jenis kelas dan terdapat progress mengajar mentor.



The screenshot displays the 'Sinau Bareng' interface. On the left, there is a navigation menu with options: 'Beranda', 'Kelas', 'Kelasku', 'Kelas', 'Pengumuman', and 'Lainnya'. The main content area is titled 'Kelas Saya' and contains a table with the following data:

Kelas	Waktu	Pembayaran	Tingkat	Tipe	Status
Belajar Inggris	18:00-19:00	7	1000	Pembias	Selesai
Belajar Inggris	18:00-19:00	1	1000	Pembias	Belum Selesai
Belajar Inggris	18:00-19:00	4	1000	Pembias	Belum Selesai

Below the table is a 'Progres' section with the following information:

- Jumlah Pelajar: 6
- Absen: 0/6 (represented by a progress bar that is 100% complete)
- Jumlah Kehadiran Mentor: 6

Gambar 16. Halaman kelas

Pada halaman ini juga mentor dapat melihat detail kelas yang berisikan informasi tentang kelas disini juga dapat melihat deskripsi kelas, jadwal hingga lokasi kelas berlangsung dengan tampilan di bawah ini. Ada beberapa fitur di dalamnya mulai dari scan absen siswa sehingga mentor dapat melihat siswa yang hadir di kelas dan mentor juga bisa melaporkan siswa yang probermatik hingga mentor dapat mengubah detail kelas.

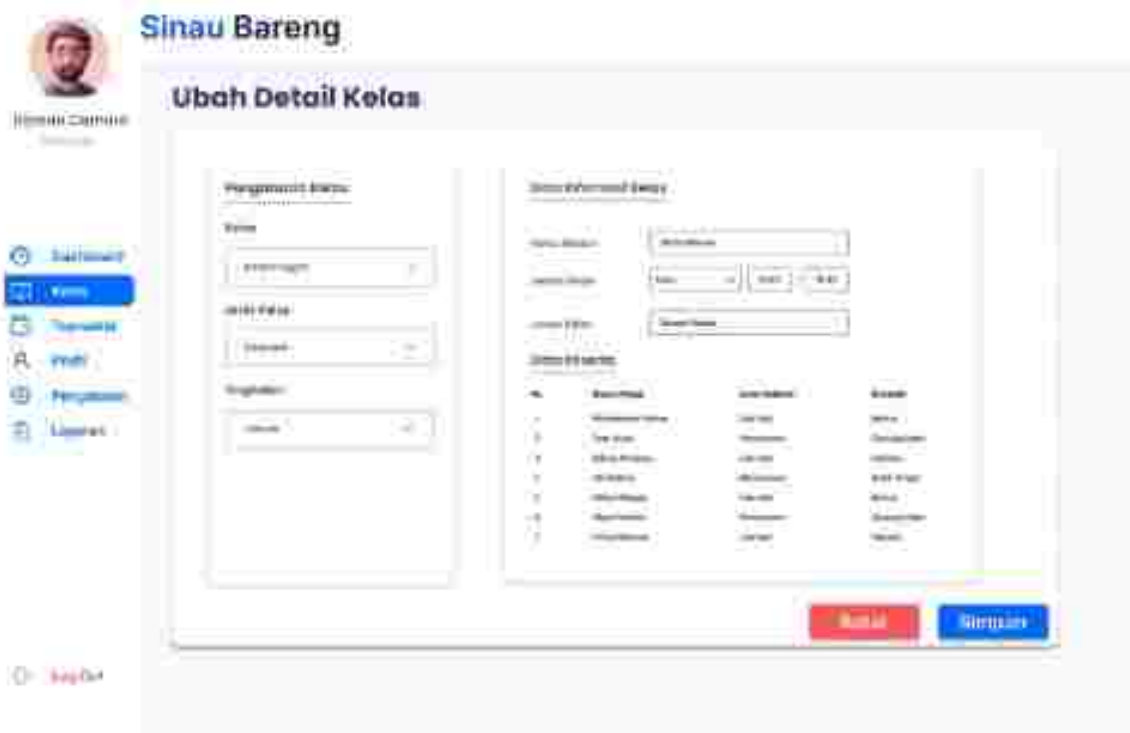


Gambar 17. Tampilan detail kelas



Gambar 18. Tampilan halaman presensi siswa

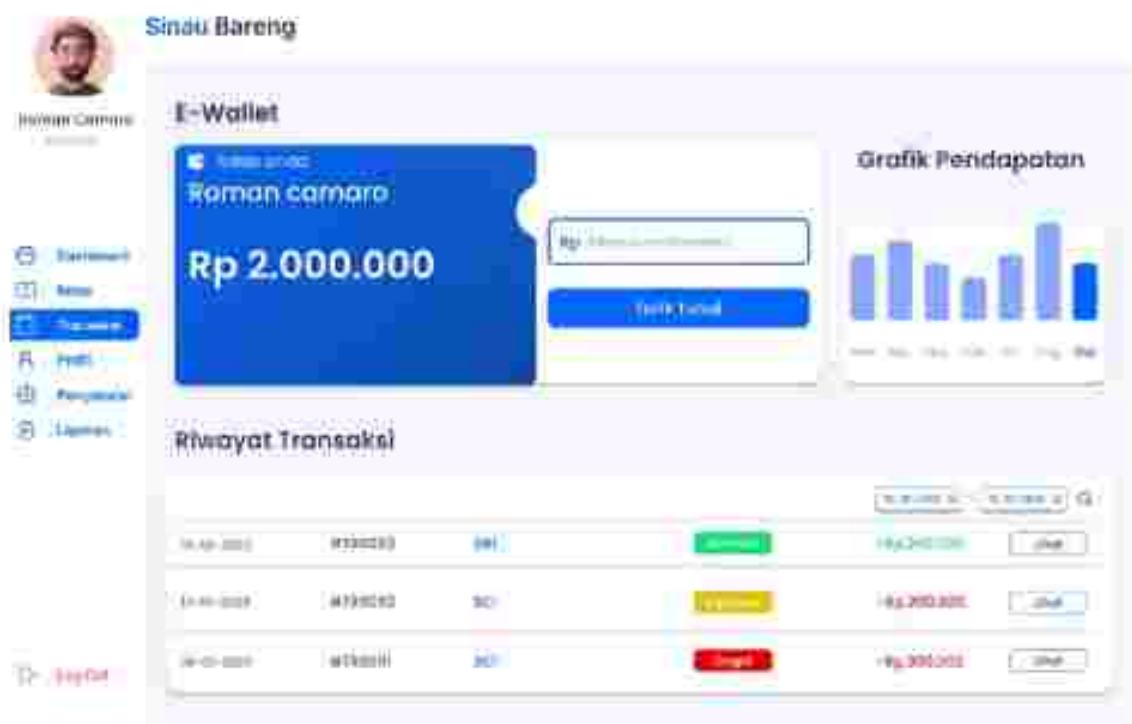
Pada halaman ini mentor dapat mengubah detail pelaksanaan kelas, dengan mengisi beberapa atribut yang tersedia lalu simpan.



Gambar 19. Tampilan ubah detail kelas

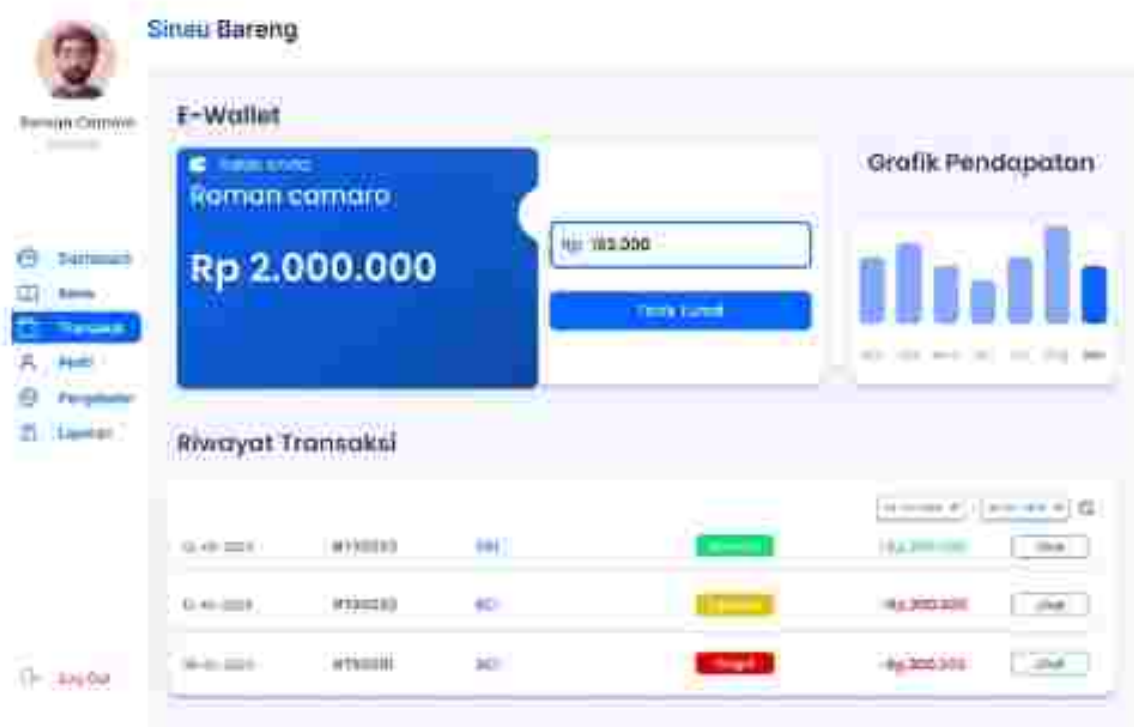
4.4. Halaman Transaksi

Dihalaman ini terdapat informasi seputar transaksi mentor yang menampilkan informasi E-Wallet milik mentor, grafik pendapatan mentor dan Riwayat transaksi yang dilakukan oleh mentor. Jika mentor menekan salah satunya maka akan di alihkan ke halaman berikutnya.



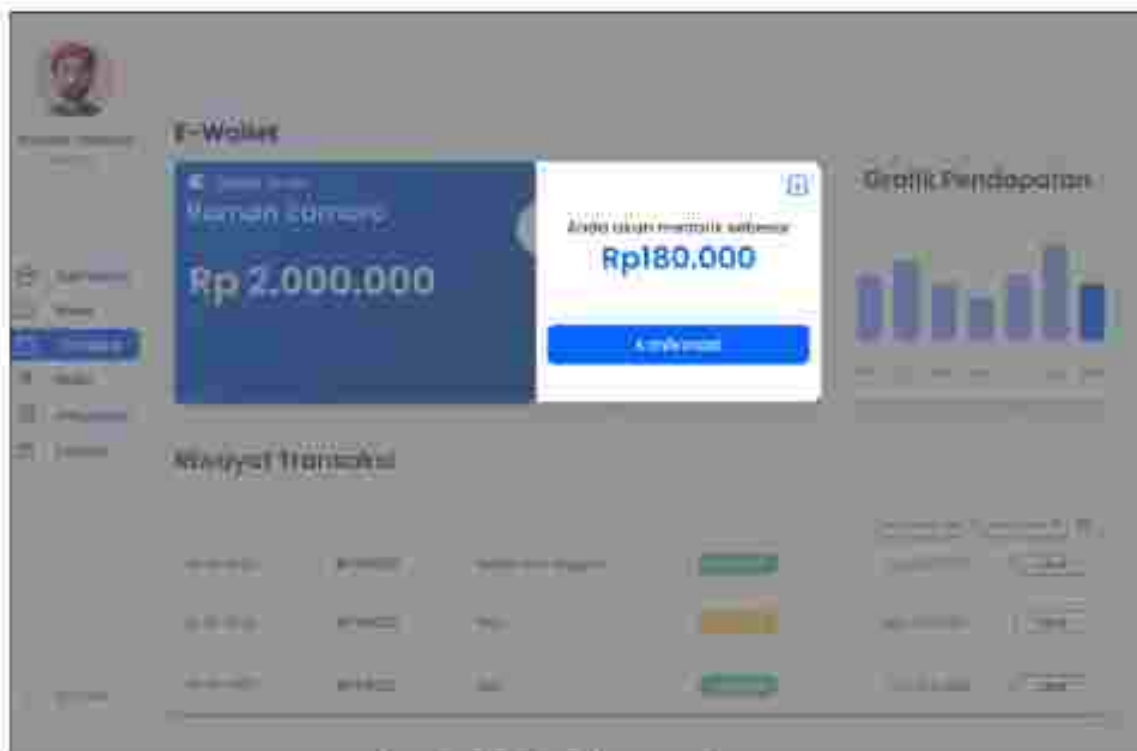
Gambar 20: Halaman transaksi

Pada halaman ini juga mentor dapat menarik tunai saldo yang di dapatkan dari halaman ini, masukan nominal pada kolom yang tersedia. Lalu tekan button Tarik tunai.



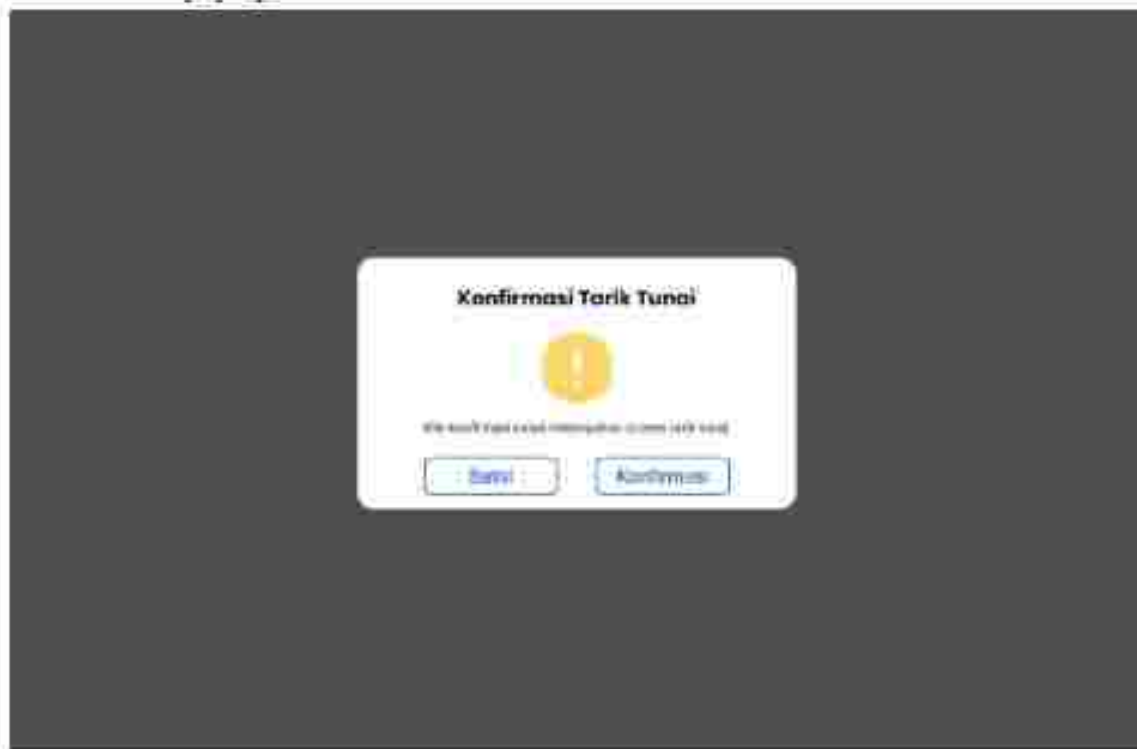
Gambar 21. Tarik tunai (fil)

Setelah menekan button tersebut maka akan muncul po up nominal yang akan anda Tarik, lalu tekan konfirmasi.



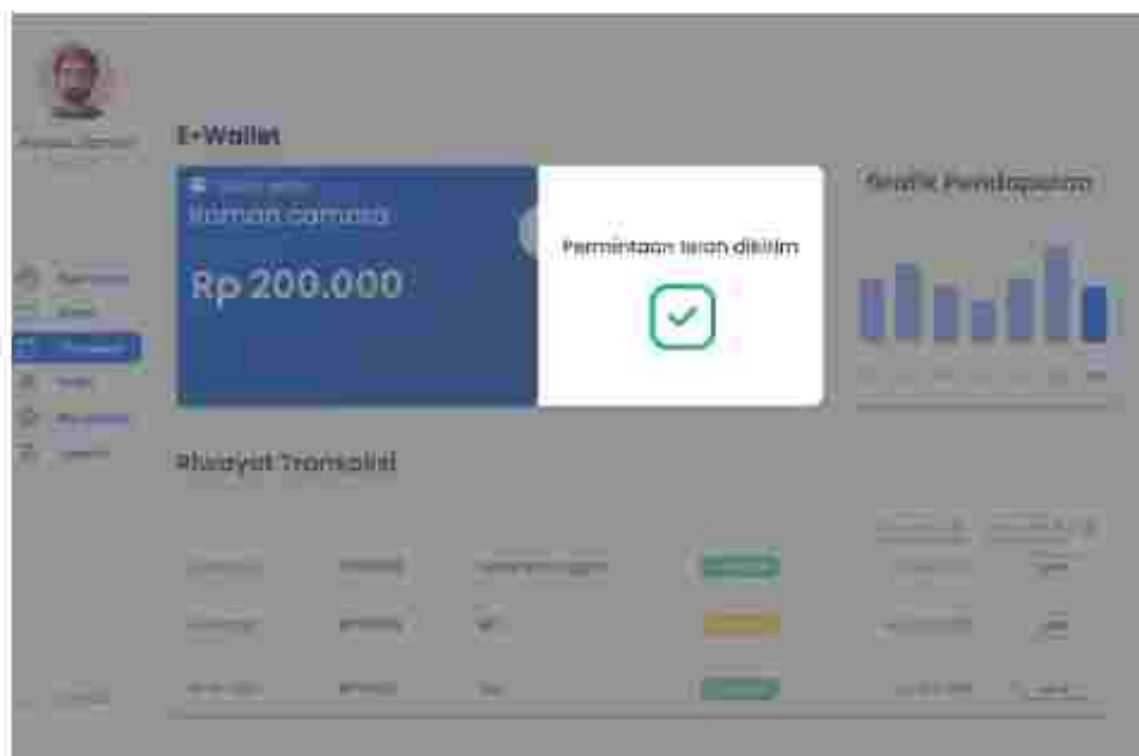
Gambar 22. Pop Up nominal tunai.

Lalu Muncul pop up konfirmasi Tarik tunai. Kemudian tekan konfirmasi.



Gambar 23. Pop Up konfirmasi Tarik tunai

Jika berhasil maka akan muncul pop up permintaan telah di kirim dan menunggu persetujuan dari admin finance dari sinau bareng



Gambar 24. Pop Up Permintaan transaksi terkirim

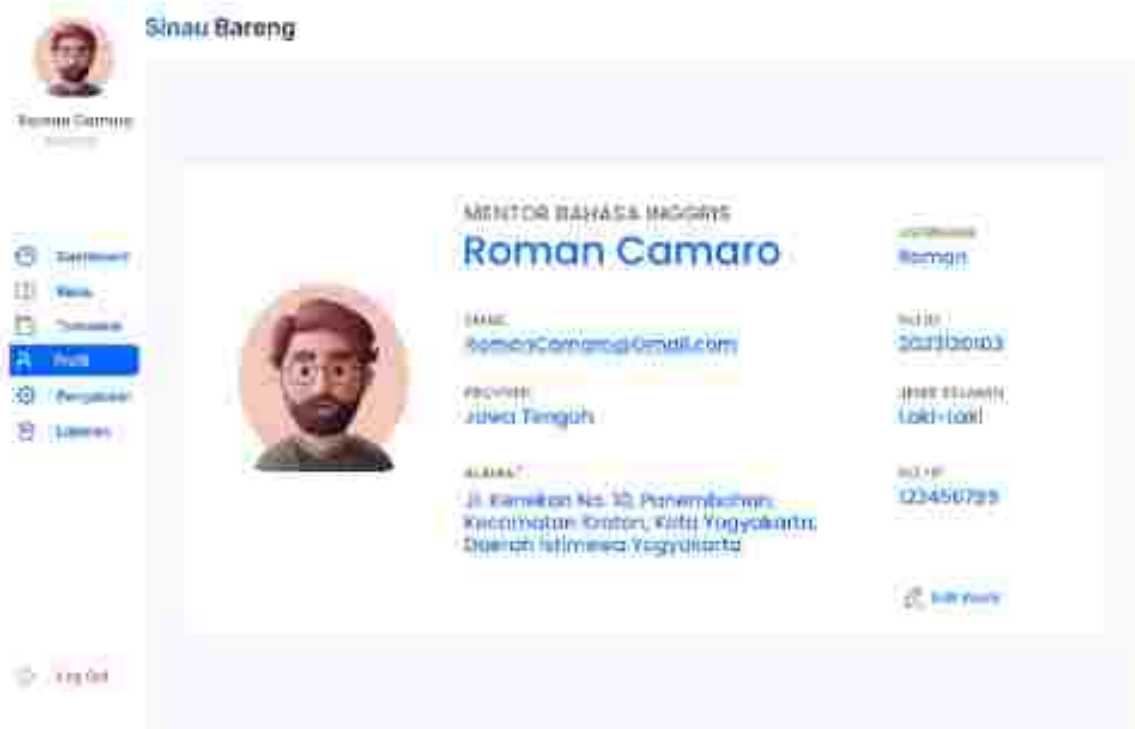
User juga bisa lihat invoice transaksi sekaligus bisa mengunduh nya sebagai bukti melakukan transaksi.



Gambar 25. Invoice user mentor

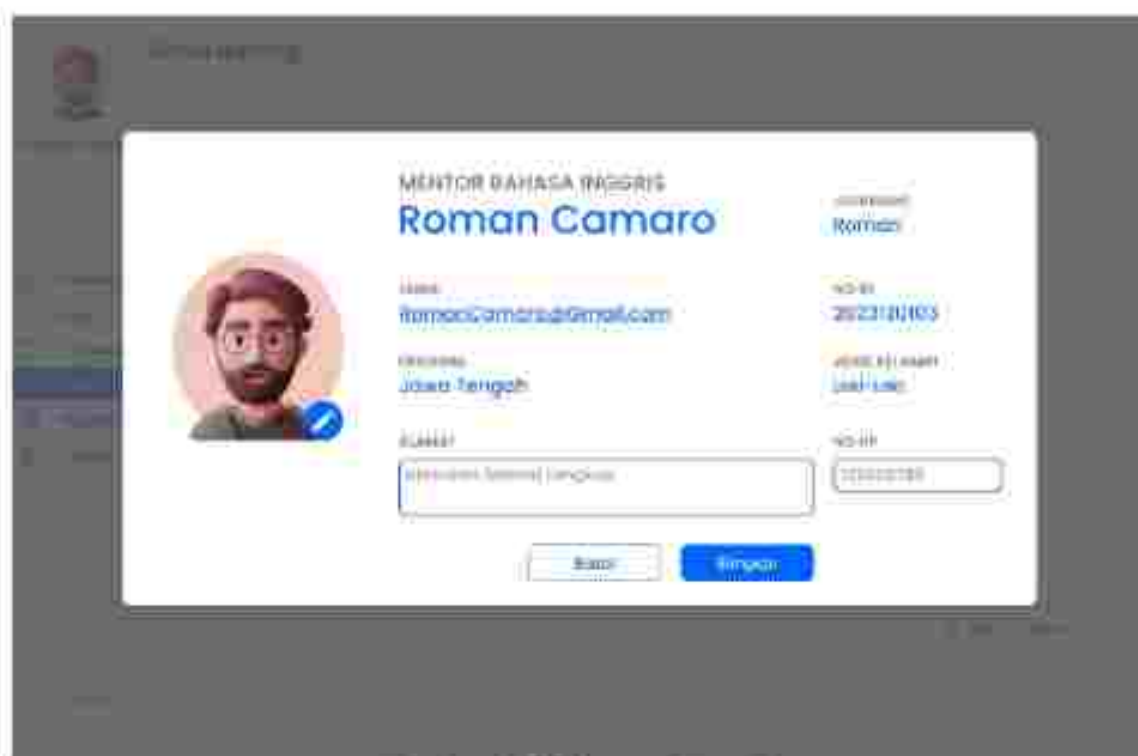
4.5. Halaman Profil

Pada halaman ini akan menampilkan informasi akun user mulai dari data pribadi hingga username dan no id user mentor. User juga bisa bisa mengedit data diri nya.



Gambar 26. Halaman profil

Jika user mentor ingin mengedit data profil nya bisa menekan button edit profil maka akan di arah kan halaman berikutnya seperti yang di bawah ini. Kemudian mengisi beberapa atribut yang telah di sediakan dan user bisa mengganti foto profil nya kemudian tekan tombol simpan maka secara langsung otomatis profil yang di edit tersimpan.



Gambar 27. Halaman edit profil

4.6. Halaman Pengaturan

Pada halaman ini terdapat dua menu pilihan yaitu password dan rekening bank, jika user lupa kata sandi maka pada halaman ini tersedia ganti kata sandi dengan mengisi kolom kata sandi yang tersedia. Kolom harus ter isi semua jika tidak terisi maka tidak bisa menyimpan kata sandi baru.



Gambar 28. Halaman pengaturan ganti password

Kata sandi lama maupun konfirmasi kata sandi baru harus di tulis dengan benar jika tidak maka akan muncul alert warning pada halaman ini yang secara otomatis tidak bisa tersimpan.



Gambar 29. Warning alert pada input field password lama.



Gambar 30. Warning alert pada input field password baru.

Maka field nya harus terisi dengan data yang benar agar bisa tersimpan. Setelah field nya terisi dengan data yang benar maka untuk menyimpan klik button simpan dan akan muncul pop up berhasil menyimpan.

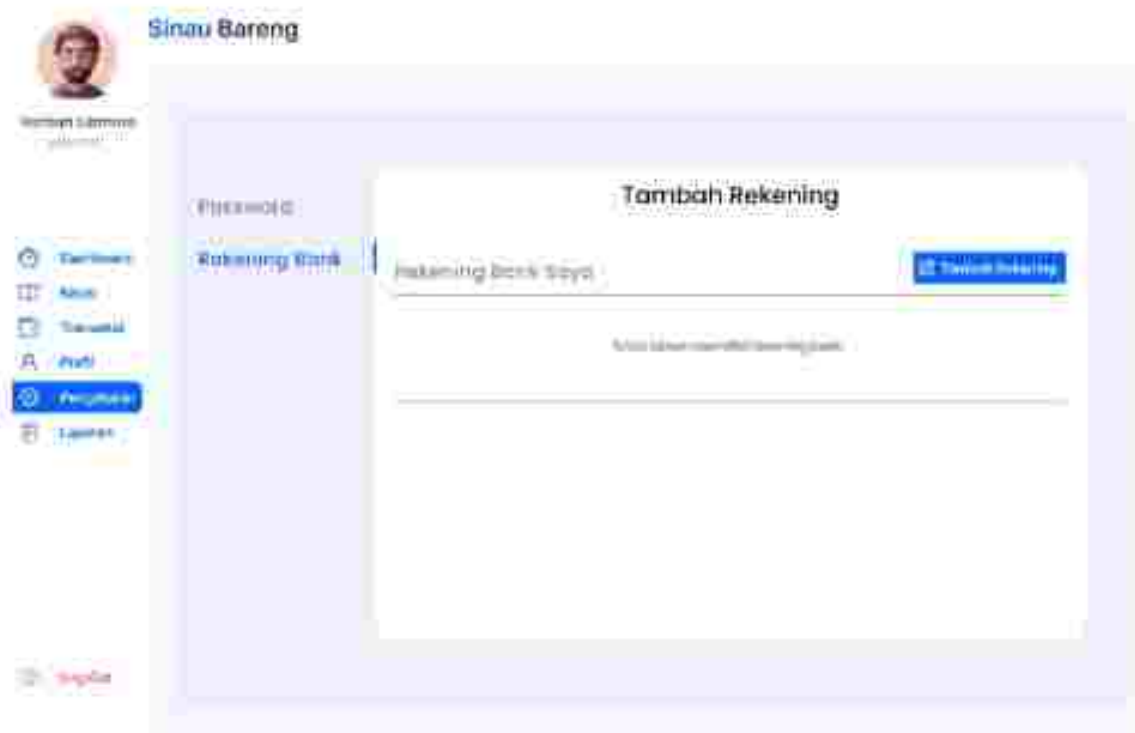


Gambar 31. Field data ganti kata sandi benar



Gambar 32. Pop-up berhasil ubah kata sandi

Selanjutnya untuk menu yang kedua dalam halaman pengaturan adalah pengaturan rekening bank, pada halaman ini jika user belum mempunyai no rekening yang terdaftar dalam website ini maka dapat menambahkan no rekening pada halaman ini. Jika menekan tombol tambah rekening maka akan di alihkan ke halaman berikutnya.



Gambar 33. Halaman informasi rekening

Setelah itu user di minta mengisi field yang tersedia seperti jenis bank no rekening dan nama akun rekening seperti di bawah ini. User juga bisa membatalkan dengan menekan tombol merah nanti saja.



The screenshot shows a form titled "Tambah Rekening Baru" with three input fields: "Bank" (dropdown menu), "Account No." (text input), and "Account Name" (text input). Below the fields are two buttons: "Batal Saja" (red) and "Simpan Rekening" (blue).

Gambar 34. Halaman tambah rekening

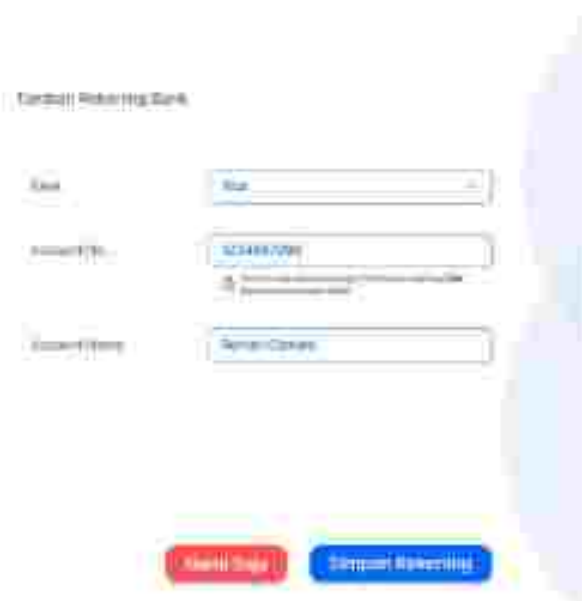
Pada halaman ini juga field harus terisi dengan benar jika tidak maka akan muncul alert seperti yang di bawah ini.



The screenshot shows the same form as in Gambar 34, but with an alert message "Nomor rekening bank tidak valid" displayed above the "Account No." field. The "Account No." field contains "014001000". The "Bank" field is set to "Bca" and the "Account Name" field is set to "Rekening Giro". The buttons "Batal Saja" and "Simpan Rekening" are still visible at the bottom.

Gambar 35. Alert no rekening tidak valid

Maka dari itu data yang di masukkan harus valid, jika semua data yang di masukan valid maka klik tombol simpan maka akan muncul pop up berhasil simpan rekening bank

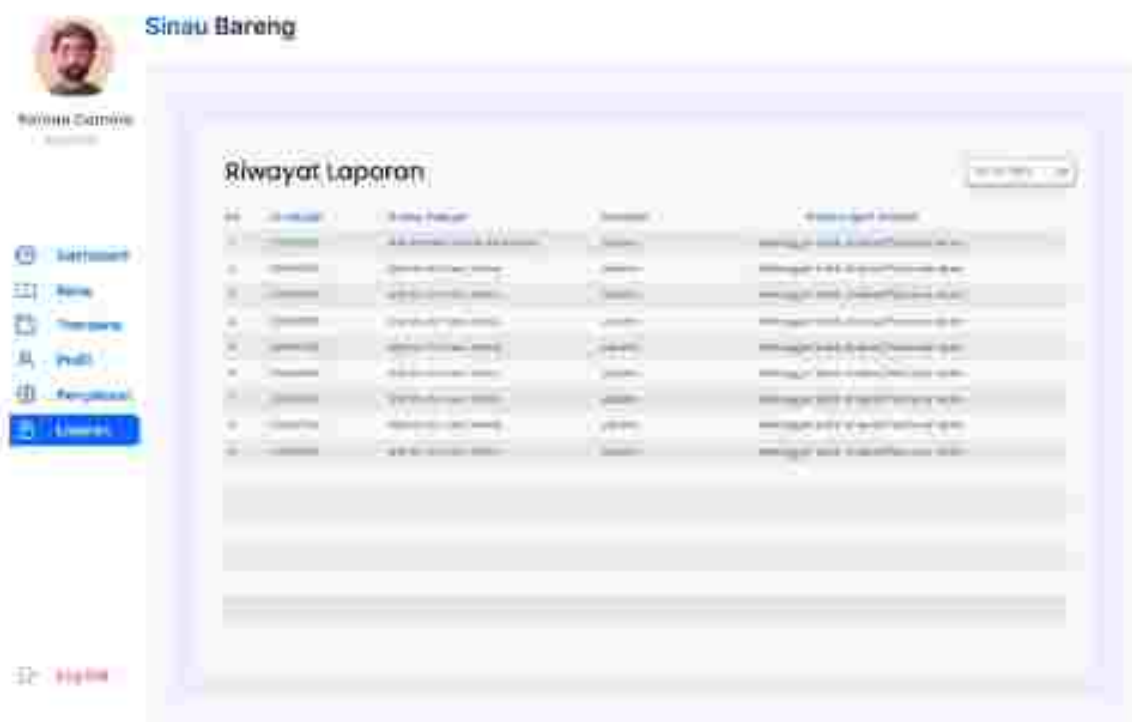


The image shows a web form titled "Tambah Rekening Bank". It contains three input fields: "Bank" with the value "Bca", "Account No." with the value "02488708", and "Account Name" with the value "Rekening-Casino". Below the fields are two buttons: a red "Kembali" button and a blue "Simpan Rekening" button. The form is partially obscured by a vertical blue and purple gradient bar on the right side.

Gambar 36. Halaman tambah rekening valid

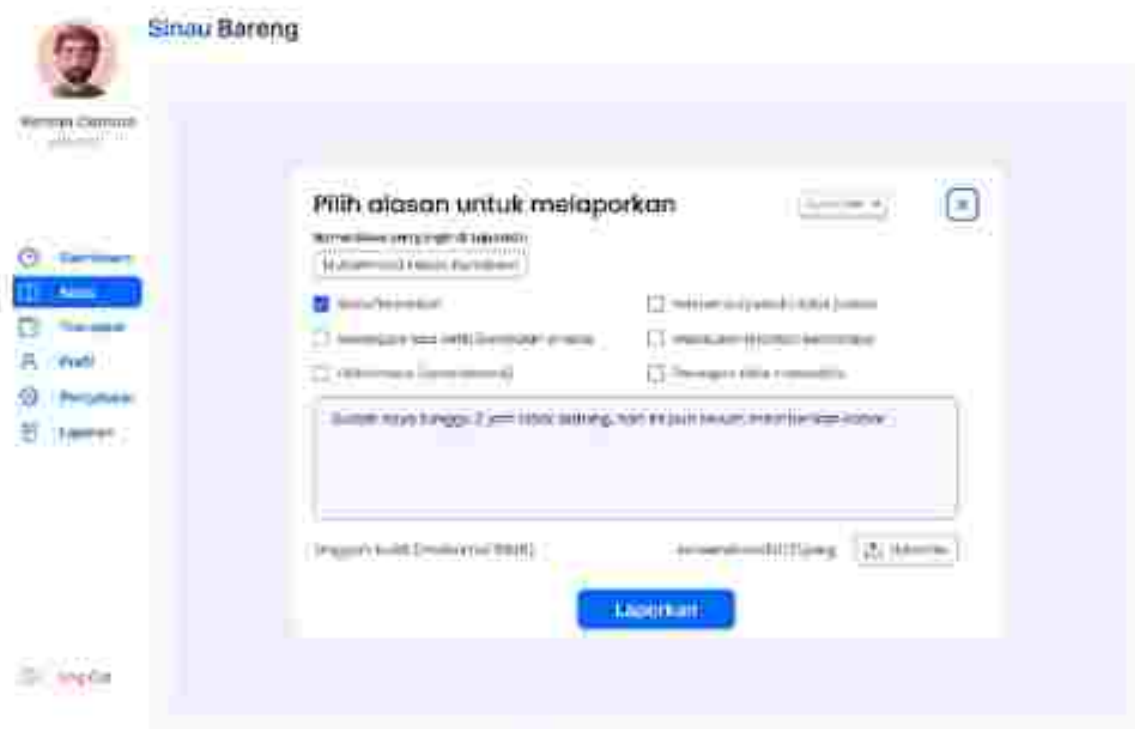
4.7. Halaman Riwayat Laporan

Di halaman ini terdapat data siswa yang melanggar di kelas yang telah di laporkan oleh mentor, dan button filter Riwayat tanggal pelaporan.



Gambar 37. Halaman Riwayat laporan

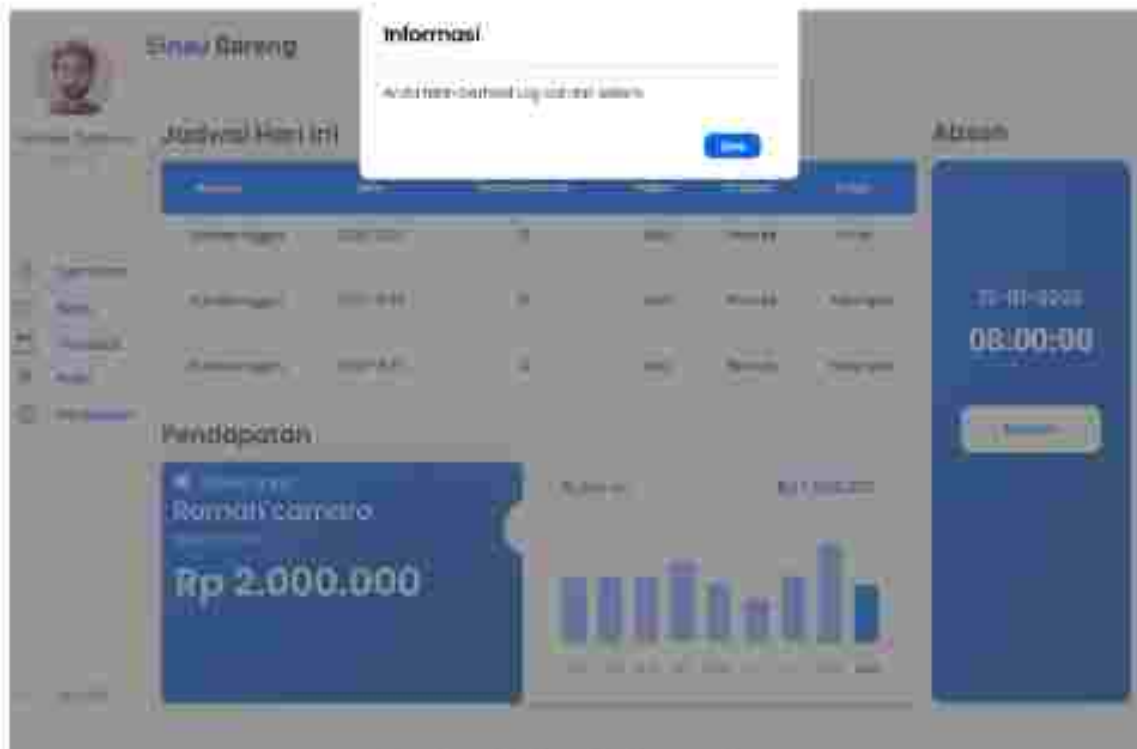
Ini adalah halaman pelaporan mentor untuk siswa yang melanggar, mentor harus mengisi keterangan lalu upload bukti pelanggaran kemudian laporkan siswa.



Gambar 36. Halaman Pelaporan.

4.8. Halaman Logout

Sama seperti halaman dashboard, untuk log out hanya menekan tombol menu pada sidebar yaitu log out maka akan muncul pop up seperti yang di bawah ini.



Gambar 39: Pop Up Logout akan

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Bahwasannya project yang saya kerjakan dengan team sekalian nyatanya belum sempat dikembangkan ke bentuk pemrogramman, dan dari segi desain sendiri mungkin masih belum dikatakan final, dan masih sangat bisa untuk dikembangkan.

5.2. Saran

Untuk team berikutnya yang mungkin akan meneruskan project desain dari website Tour and Travel, agar melengkapi kekurangan – kerungan ataupun bisa menambahkan sesuatu berikut:

- Menambahkan model prototyping pada setiap fitur yang ada di flow Mentor
- Memperdetail tampilan di halaman dashboard
- Memperpraktis kan setiap halaman pada website ini khususnya pada flow mentor.
- Lebih menyelaraskan komponen button di halaman website SINAU BARENG

LAMPIRAN



Gambar 46. Dokumentasi proses magang di kantor seven inc





SEVEN INC.

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

ACTIVITY LOG MAGANG DI SEVEN INC.
R MUH YUSRIL HARMAWAN
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR
DIVISI UX/UX DESIGNER

Timestamp	Tanggal Mengisi Activity Log	Daftar Aktivitas Korjama Hari ini:	Tanda Tangan Pembimbing lapangan
12/6/2023 12:33:50	12/6/2023	Prototyping kelas di bagian mentor	
12/8/2023 12:52:32	12/8/2023	Edit mentor dashboard kelas	
12/8/2023 12:53:09	12/7/2023	Edit Prototyping mentor	
12/14/2023 20:56:16	12/14/2023	Revisi invoice mentor	
12/15/2023 20:56:00	12/15/2023	Revisi Halaman Mentor, menambahkan Alert pada login mentor	
12/16/2023 20:59:24	12/16/2023	Revisi halaman mentor, detail kelas	
12/18/2023 13:00:21	12/18/2023	Revisi Mentor, menghapus detail kelas	
12/19/2023 12:57:02	12/19/2023	Revisi Halaman Mentor, halaman login	
12/20/2023 12:56:43	12/20/2023	Revisi Halaman Mentor, melanjutkan Login alert untuk halaman login mentor	
12/21/2023 12:58:28	12/21/2023	Presentasi, revisi halaman mentor	
12/26/2023 20:00:15	12/26/2023	Merapikan prototyping halaman mentor	
12/27/2023 21:01:36	12/27/2023	Merapikan prototyping halaman mentor	
12/28/2023 19:23:36	12/28/2023	Menghapus link Presensi dan menambahkan Star di setiap sesi ada jumlah siswa yang masuk Halaman Mentor	
12/29/2023 19:47:50	12/29/2023	Meribuat detail presensi siswa di halaman mentor project Sinau Baneng	
12/30/2023 19:52:17	12/30/2023	Mengubah tampilan presensi	
1/2/2024 13:01:04	1/2/2024	Membuat riwayat kelas yang langsung menampilkan riwayat hadir tanpa detail ulang halaman mentor	



SEVEN INC.

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

1/3/2024 13:00:08	1/3/2024	Membuat Alert password di pengaturan halaman mentor	
1/4/2024 13:01:16	1/4/2024	Menambahkan fitur edit rekening di pengaturan transaksi pada halaman mentor	
1/5/2024 12:38:18	1/5/2024	Memperbarui side bar pada halaman mentor	
1/6/2024 12:37:44	1/6/2024	Memperbaiki prototyping di halaman transaksi untuk mentor	
1/8/2024 20:47:58	1/8/2024	Presentasi project	
1/10/2024 20:40:40	1/10/2024	Membuat ulang tampilan edit rekening mentor	
1/11/2024 20:46:21	1/11/2024	Edit Rekening, revisi	
1/12/2024 19:01:53	1/12/2024	Revisi halaman mentor, prototyping	
1/15/2024 12:56:17	1/15/2024	Membuat Pop Up edit rekening di halaman mentor	
1/16/2024 13:19:28	1/16/2024	Memperbaiki Prototyping pengaturan mentor	
1/17/2024 12:40:07	1/17/2024	Membuat component pada halaman mentor	
1/18/2024 13:21:38	1/18/2024	Presentasi project	
1/19/2024 12:53:02	1/19/2024	Membuat halaman alert pada pengaturan password untuk mentor	
1/20/2024 12:30:40	1/20/2024	Prototyping Alert pengaturan password untuk mentor	
1/22/2024 20:27:28	1/22/2024	Membuat tampilan baru pengaturan transaksi dan rekening bagi mentor	
1/23/2024 20:48:54	1/23/2024	Prototyping halaman pengaturan transaksi (tambah rekening) untuk mentor	
1/24/2024 20:53:58	1/24/2024	Membuat tampilan baru pada detail presensi siswa di kelas untuk mentor	
1/26/2024 20:55:53	1/26/2024	Membuat fitur laporan di halaman presensi siswa untuk mentor dan prototyping	



SEVEN INC.

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

1/27/2024 18:00:39	1/27/2024	Presentasi project Sinau Berong	
1/29/2024 13:09:55	1/29/2024	Membuat halaman presensi kelas privat untuk siswa	
1/30/2024 12:59:22	1/30/2024	Revisi Prototyping	
2/4/2024 15:47:33	2/4/2024	Perbaiki tampilan rekening, mengubah warna kolom nomor rekening menjadi abu abu	
2/5/2024 21:02:18	2/5/2024	Mengubah warna pada kolom pengaturan password untuk mentor	
2/6/2024 19:48:33	2/6/2024	Prototyping Halaman pengaturan rekening dan membuat kolom no rekening untuk mentor	
2/7/2024 20:56:15	2/7/2024	Memperbaiki prototyping keseluruhan pada halaman mentor	
2/9/2024 20:27:53	2/9/2024	Membuat tampilan logout dan pop up halaman mentor, dan tugas like, comment, subscribe YouTube	
2/13/2024 12:02:40	2/13/2024	Revisi Pop Up setiap button halaman mentor	
2/15/2024 14:48:54	2/15/2024	Revisi halaman lokasi belajar dalam kelas	
2/16/2024 15:55:31	2/16/2024	Presentasi terkait transaksi bagi mentor	
2/17/2024 12:29:47	2/17/2024	Menggarisi kolom verifikasi nomor rekening dengan nama akun rekening	
2/20/2024 20:29:09	2/20/2024	Revisi Overlay pada halaman tambah rekening	

Yogyakarta, 22 Februari 2024
Direktur SEVEN INC.



Rekario Danny Sanjaya, S.Kom

Table 1. Jurnal harian pelaksanaan magang

FORMAT
PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN
PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Nama Mahasiswa	: R Muh Yusef Harnawan
NIM/Program Studi	: 412020011044 : Teknik Informatika
Pembimbing Lapangan PKL	: Rekaris Dary Sanjaya S.Kom
Judul Laporan PKL	: <i>PELANCANGAN UX/UX DESIGN WEBSITE SINAI BARENG "TEMAN BELAJAR ASIK" PADA FLOW MENTOR DI SEVEN INC</i>
Waktu Pelaksanaan PKL	: 24 November 2023 - 24 Februari 2024

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

Keterangan :

- Skor (S) : 100 (Rentang nilai sesuai standar UNIDA Gunung Sari di haluan sebelumnya)
- Nilai = Bobot x Skor

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

Yogyakarta, 24 Februari 2024
 Penilaian, Pembimbing Lapangan PKL.


(Rekaris Dary Sanjaya S.Kom)

magangjogja.com



Sertifikat

Di berikan kepada:

R. Muh Yusil Hamawan

Telah menyelesaikan magang bidang UI/UX Designer di Seven Inc. selama 3 bulan yaitu mulai dari 24 November 2023 sampai dengan 24 Februari 2024

Wagyskrta, 13 Januari 2024

HR Department

Ari Setia Hidayat

Owner Seven Inc.

Refarta Denny



SEVEN INC.

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

SURAT KETERANGAN KERJA MAGANG

012/SK/Magang/HRD/SEVEN/11/2024

Yang beranda tangan di bawah ini:

Nama : Ari Setya Harbani, S.Pd
Jabatan : HR Manager

Dengan ini menerangkan bahwa, yang tersebut di bawah ini:

Nama : R. Muli Yuzri Harmanan
NIM : 412020611044
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, 22 Februari 2024

Ari Setya Harbani, S.Pd
HR Manager