

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

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Disusun Oleh:

Fitra Mohammad Mahfudin

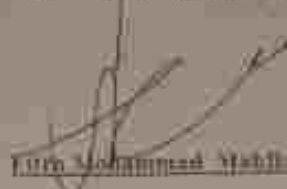
412020611016

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

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN REKREASIFISHERI DI BENVENIM

Disetujui dan disahkan oleh



Fatah Muhammad Mahliadin

4420210611111

Dipertanggungjawabkan di depan Tuhan Yang Maha Esa dan masyarakat

Pada Tanggal 24 Februari 2024

Aji Muzahid S.T., M.T.

NIM. 150487

Capresan dan Wakil Capresan Sebagai Salah Satu Panitia PKR.

Mengabikan

Karya Ppkr Teknis Subvokasi



Dilla Muzahidoka S.T., M.T.

NIM. 150489

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	I
DAFTAR ISI	II
DAFTAR GAMBAR	IV

DAFTAR TABLE	IV
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. Pengerjaan Proyek.....	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	29
4.6. Halaman Pengaturan	29
4.7. Halaman Riwayat Laporan	31
4.8. Halaman Logout	Error! Bookmark not defined.
BAB V	32
PENUTUP	32
5.1. Kesimpulan	32
5.2. Saran	32
LAMPIRAN	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur organisasi Seven Inc.....	6
Gambar 2. Desing Thinking.....	11
Gambar 3. Color Pallette.....	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 pelajar 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 Whatsapp	21
Gambar 14. Page Verifikasi	21
Gambar 15. Halaman register bagi pelajar baru	22
Gambar 16. Dashboar pelajar sinau bareng	23
Gambar 17. Halaman kelas private	24
Gambar 18. Tampilan detail kelas	24
Gambar 19 Tampilan halaman lapor	25
Gambar 20 halaman materi pelajaran	25
Gambar 21 Halaman kelas kelompok	26
Gambar 22. Halaman pertemuan kelas kelompok	26
Gambar 23 Halaman Kursusi	27
Gambar 24 Pembelian kursus	27
Gambar 25 pembayaran	28
Gambar 26 Pop Up pembayaran berhasil	28
Gambar 27. halaman riwayat kursus	29
Gambar 28. halaman pengaturan edit profil	30
Gambar 29 halaman pengaturan edit password	30
Gambar 30. pop up berhasil edit password	31
Gambar 31 Halaman Absensi	31
Gambar 32. Dokumentasi proses magang di kantor seven inc	34

DAFTAR TABLE

Table 1. Jurnal harian pelaksanaan magang	38
---	----

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. *Sinau bareng* merupakan aplikasi berbasis website yang digunakan sebagai media konsultasi antara pihak pengajar/mentor kursus "Sinau 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 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 sendirian 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 sendirian 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 bermuansa 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 beberapa 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 dan 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:

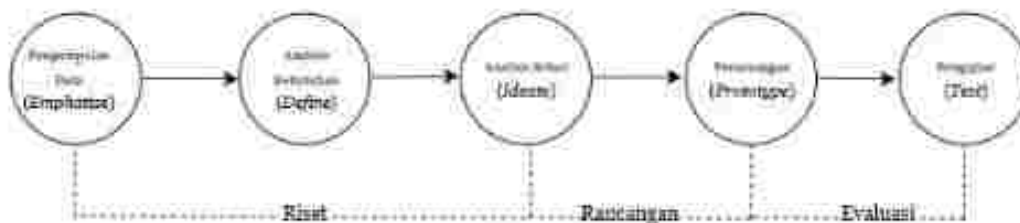
- a. Memberikan pelayanan yang memuaskan kepada pelanggan.
- b. Mempermudah pemesanan produk atau jasa serta proses penyelesaian yang cepat.

- 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)

Prototype 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 Projek

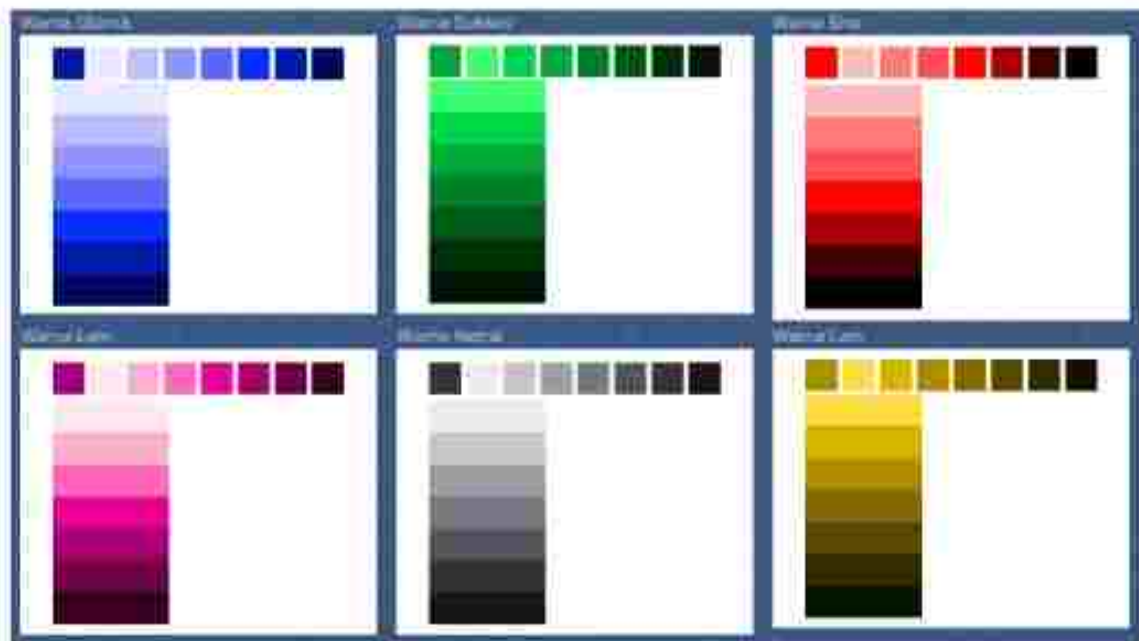
Pada proses tahap pengerjaan desain kita menggunakan Figma sebagai tool utama dalam pembuatan desain. Tahapan – tahapan pengerjaan desain didahului dengan pembuatan style guide dan juga component, setelah itu dilanjutkan ke desain masing – masing flow dalam fitur website Sinau Bareng.

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 Pallette)



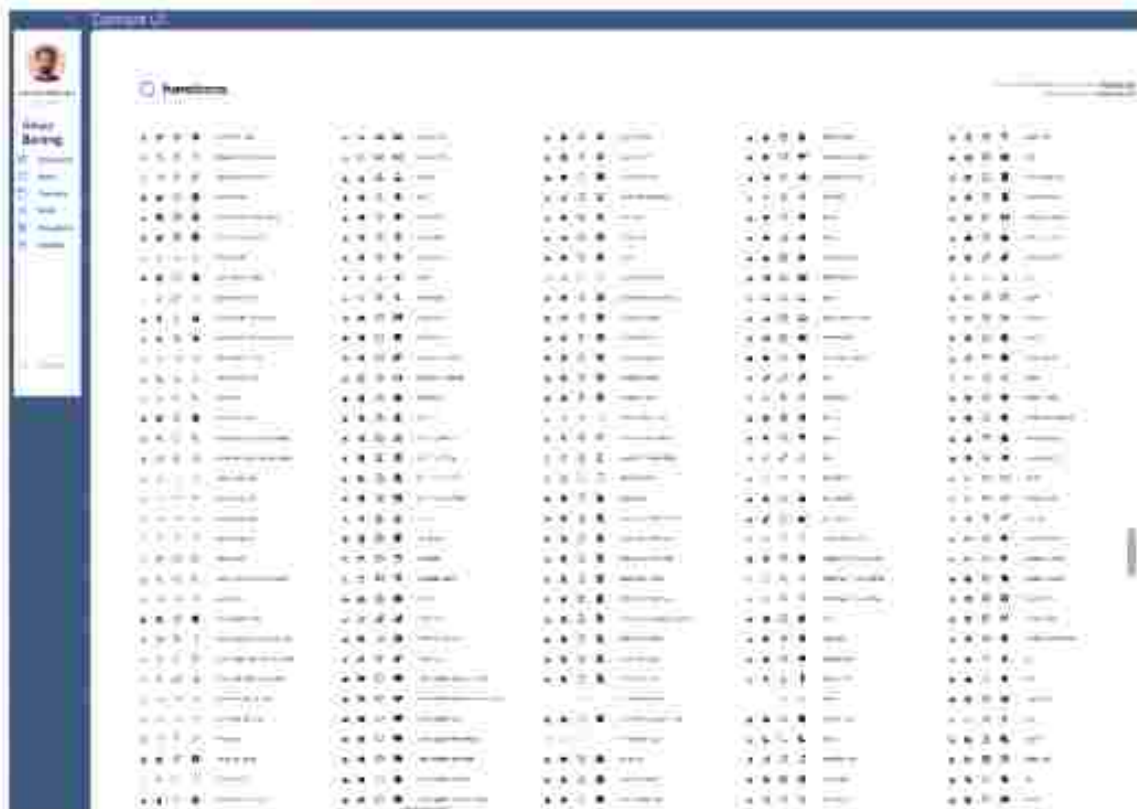
Gambar 3. Color Pallette

b. Tipografi (Typography)



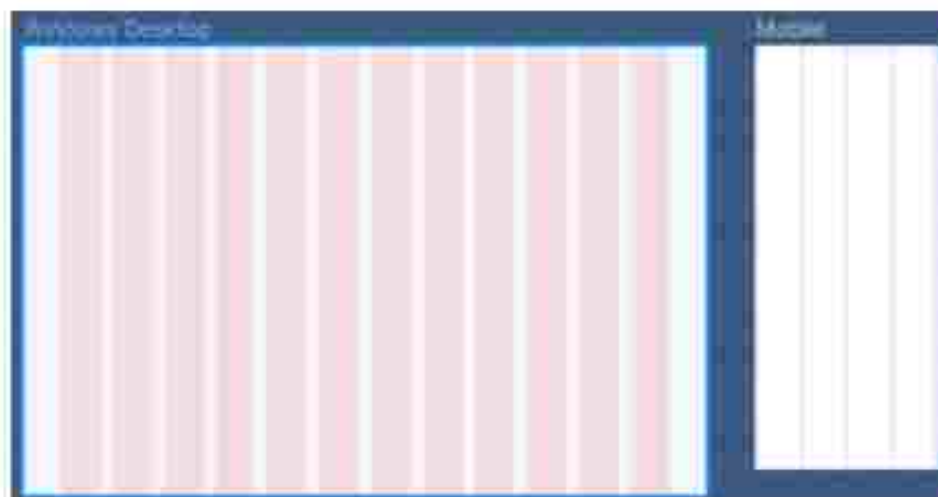
Gambar 4. Typography

c. Elemenét UI



Gambar 5. Element UI

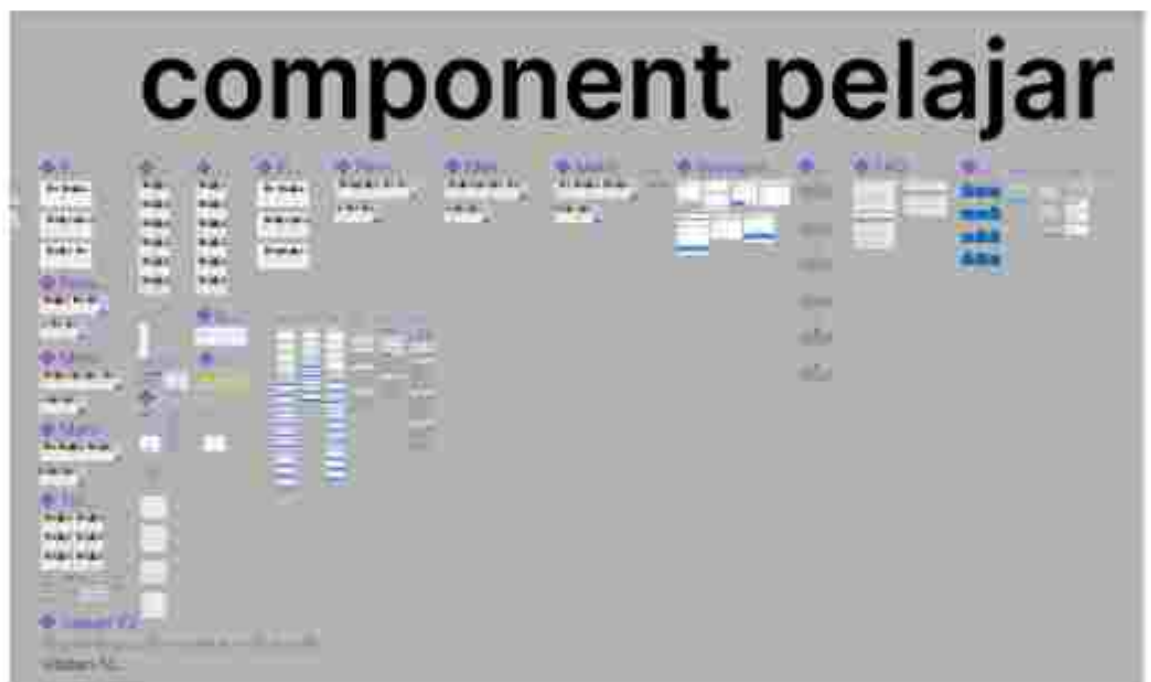
d. Grid dan tata letak (Grid and Layout)



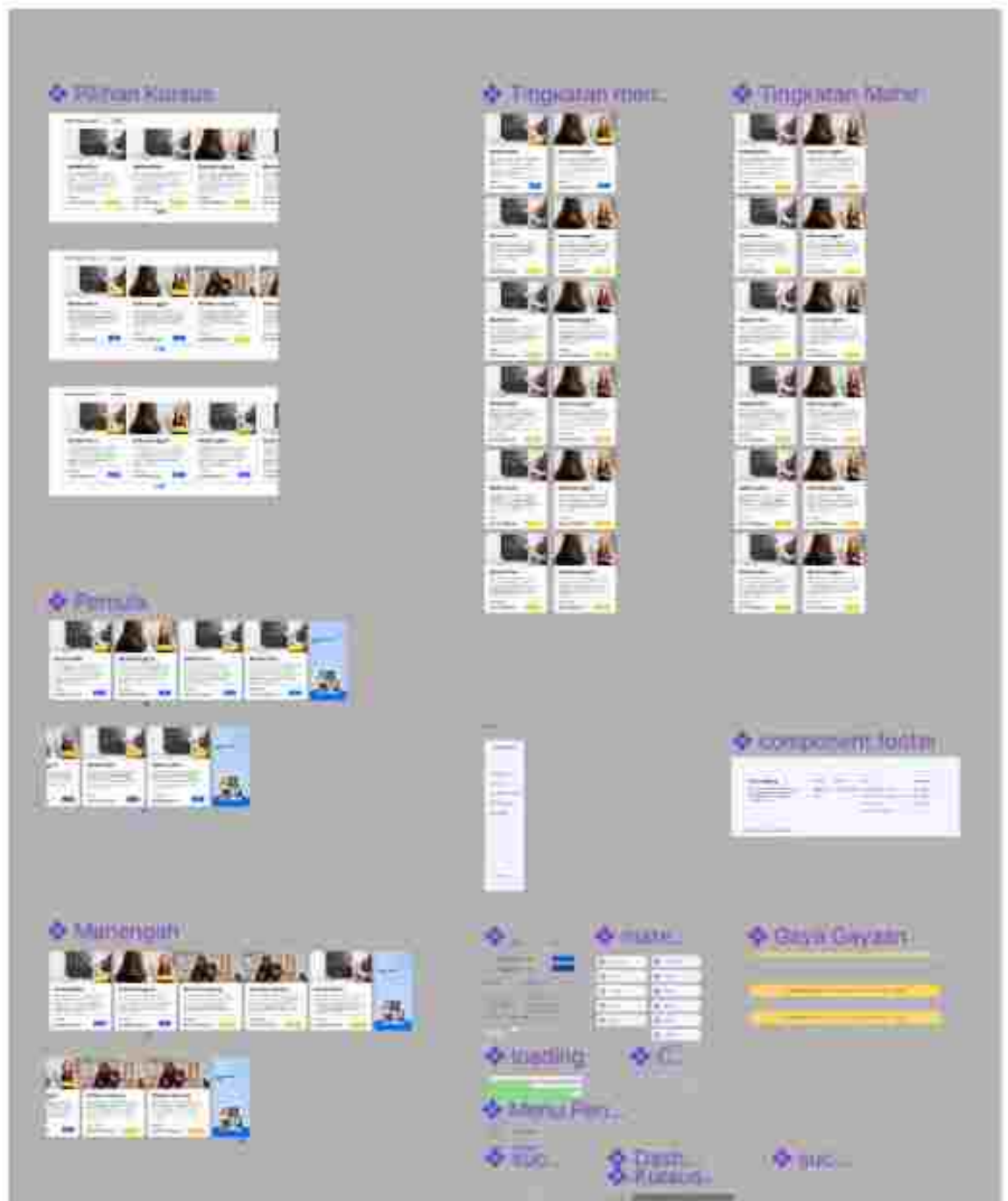
Gambar 6. Grid and Layout

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 Pelajar

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



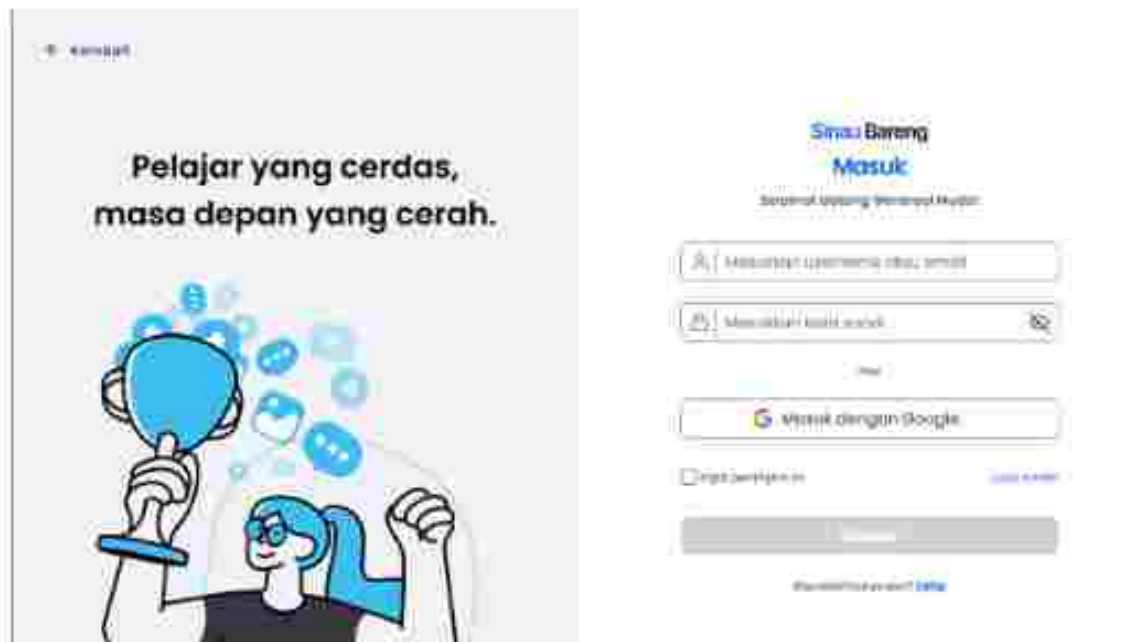
Gambar 9. Proses desain Flow Mentor

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

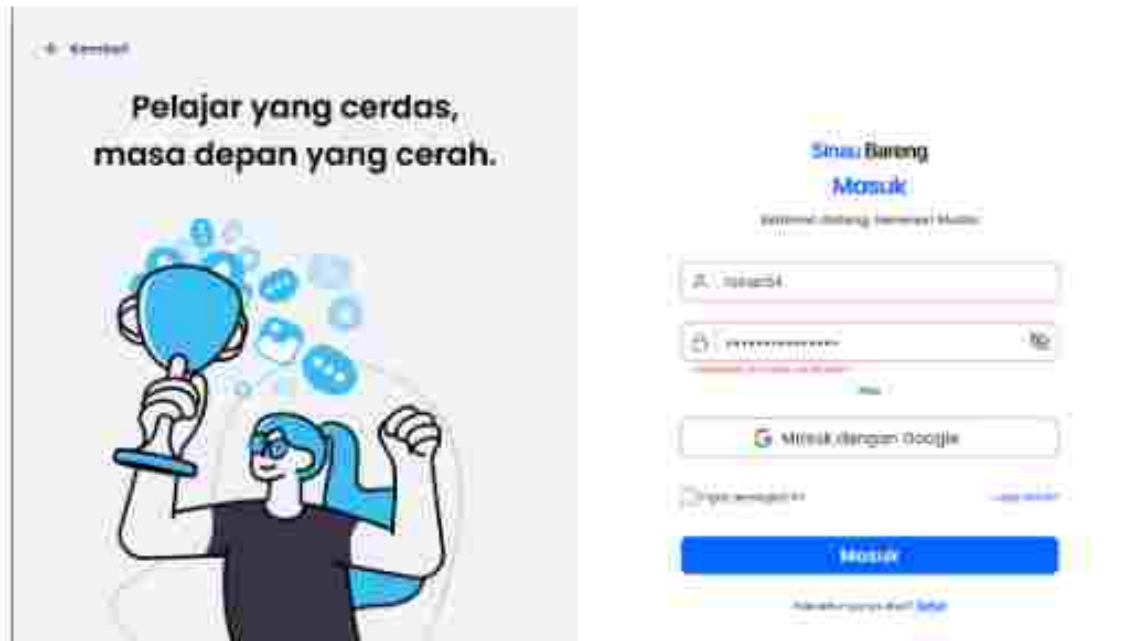
4.1. Tampilan Halaman Login

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



Gambar 10. Page login user pelajar website sinau bareng.

Jikalau pengguna salah memasukkan username dan password maka tampilan kolom input akan berubah warna menjadi merah.



Gambar 11. Warning sign pada input field username dan password

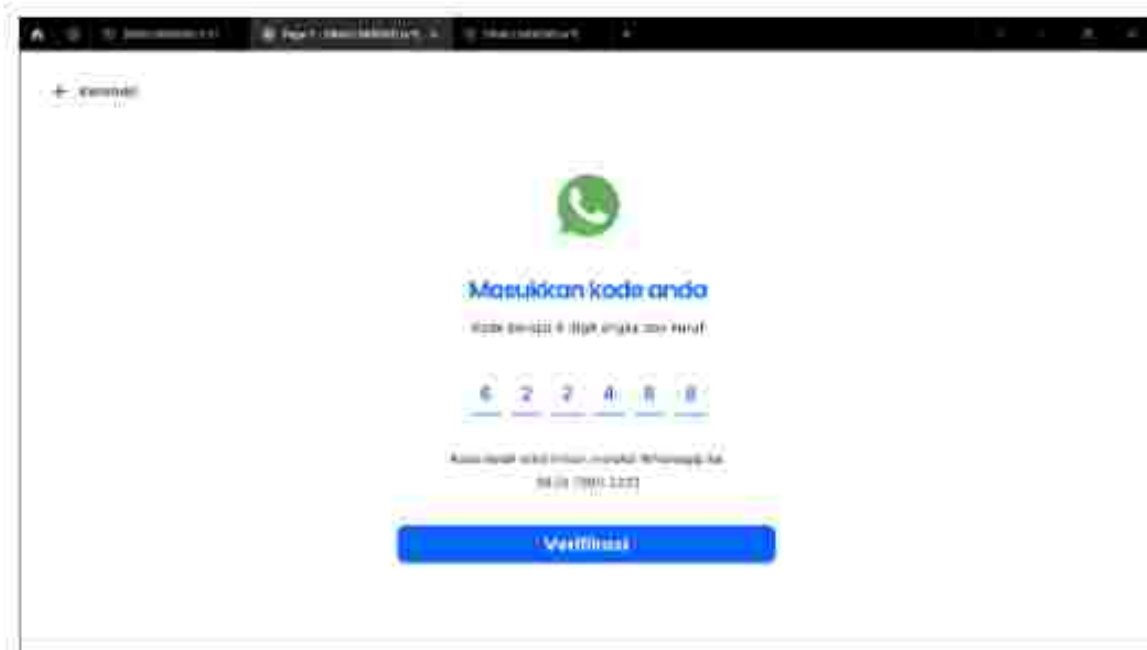
User dalam halaman ini bisa memilih opsi jika seandainya mereka lupa dengan password dari akun mereka, untuk bisa menekan tulisan "forgot your password". Yang akan membawa user ke halaman forgot password. Di halaman ini user akan diminta email yang bersangkutan.



Gambar 12. Halaman reset password

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

Setelah user memasukkan no Hp, tampilan akan beralih ke halaman verification, untuk memverifikasi dengan kode yang dikirimkankan ke no Hp yang dimasukkan tadi. Dengan cara menekan tombol berikutnya di halaman forgot password.



Gambar 13 page verifikasi Whatsapp



Gambar 14. Page Verifikasi

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.

Kembali

**Pelajar yang cerdas,
masa depan yang cerah.**

**Sinu Bareng
Daftar**

Masukkan Username anda

Masukkan Email anda

Masukkan Password

Masukkan Ulang Password

Masukkan Nomor HP anda

Saya sudah membaca dan menyetujui syarat dan ketentuan

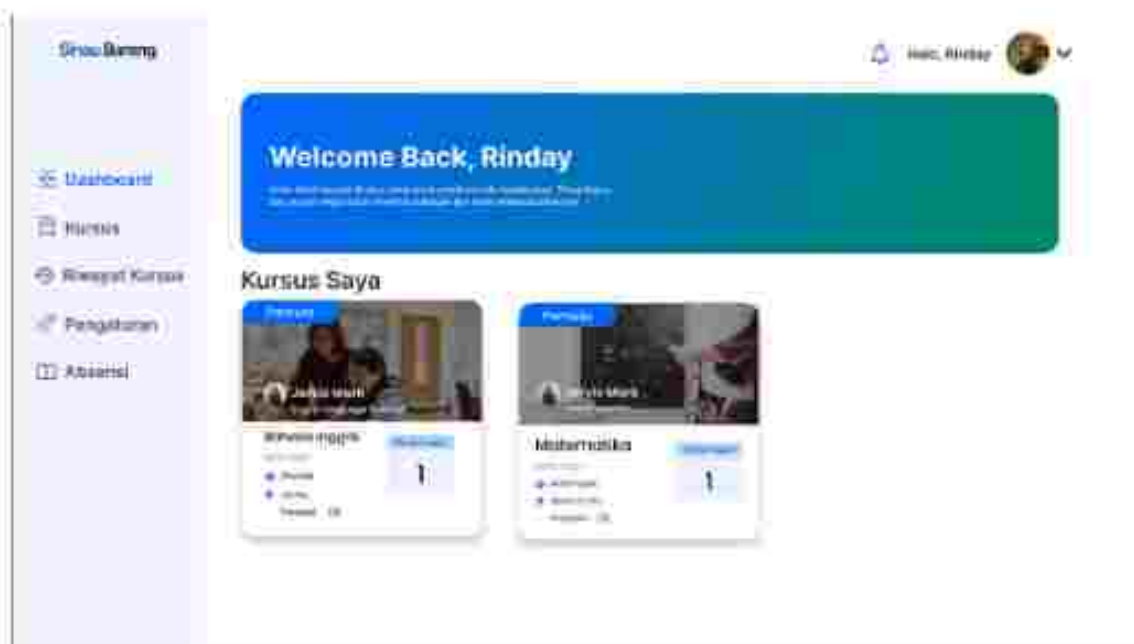
Daftar

Gambar 15: Halaman register bagi pelajar baru

Setelah itu register maka akan terdaftar sebagai pelajar sinu bareng dan bisa mengakses website.

4.2. Halaman Dashboard Pelajar

Halaman dashboard pelajar berisikan jadwal kelas yang ada di website *sinau bareng*.



Gambar 16. Dashboard pelajar sinau bareng

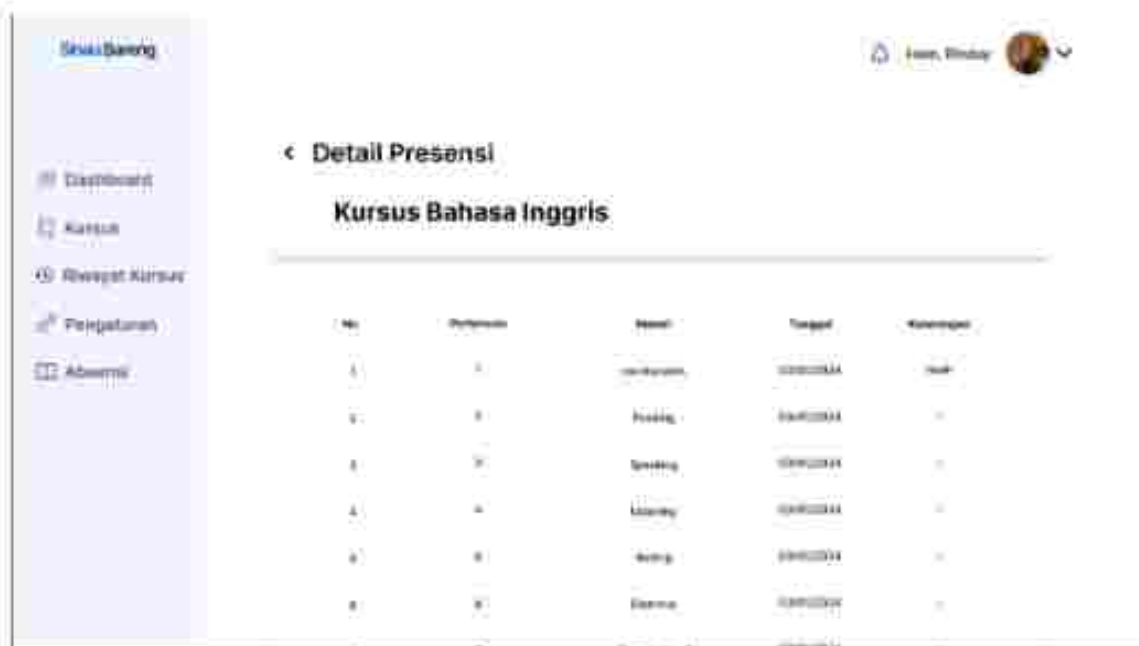
4.3. Halaman Kelas

Pada halaman ini berisikan materi pembelajaran, detail presensi dan juga fitur untuk melaporkan mentor yang melakukan kesalahan.

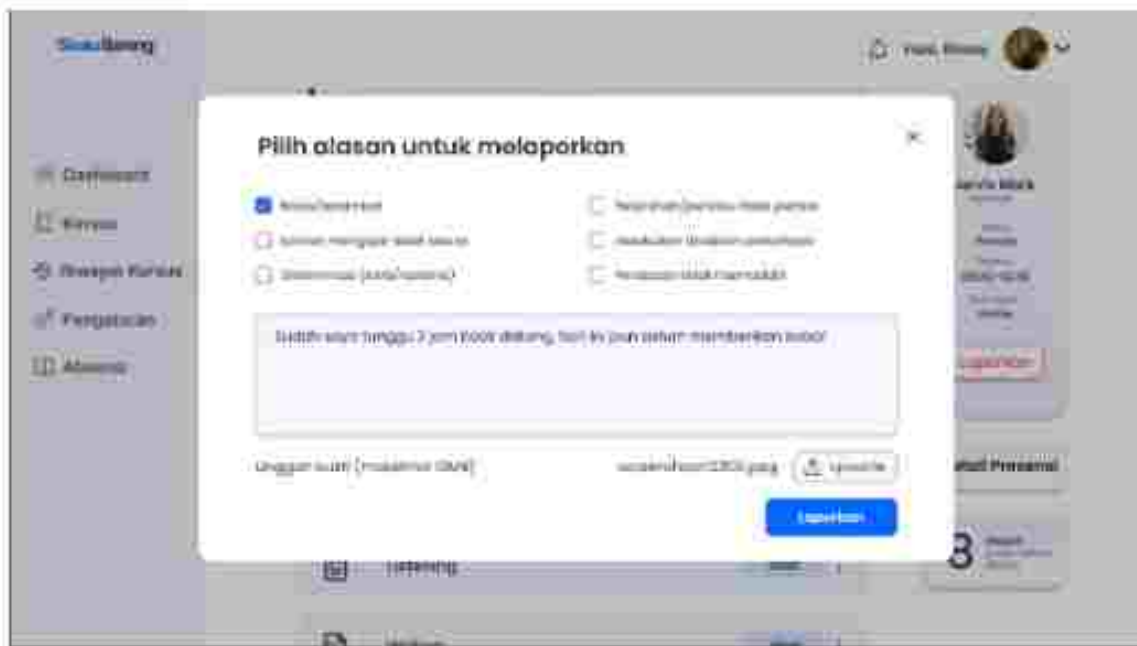


Gambar 17. Halaman kelas private

Pada halaman ini juga terdapat tombol untuk detail presensi yang berisikan detail presensi kelas siswa tersebut.



Gambar 18. Tampilan detail kelas

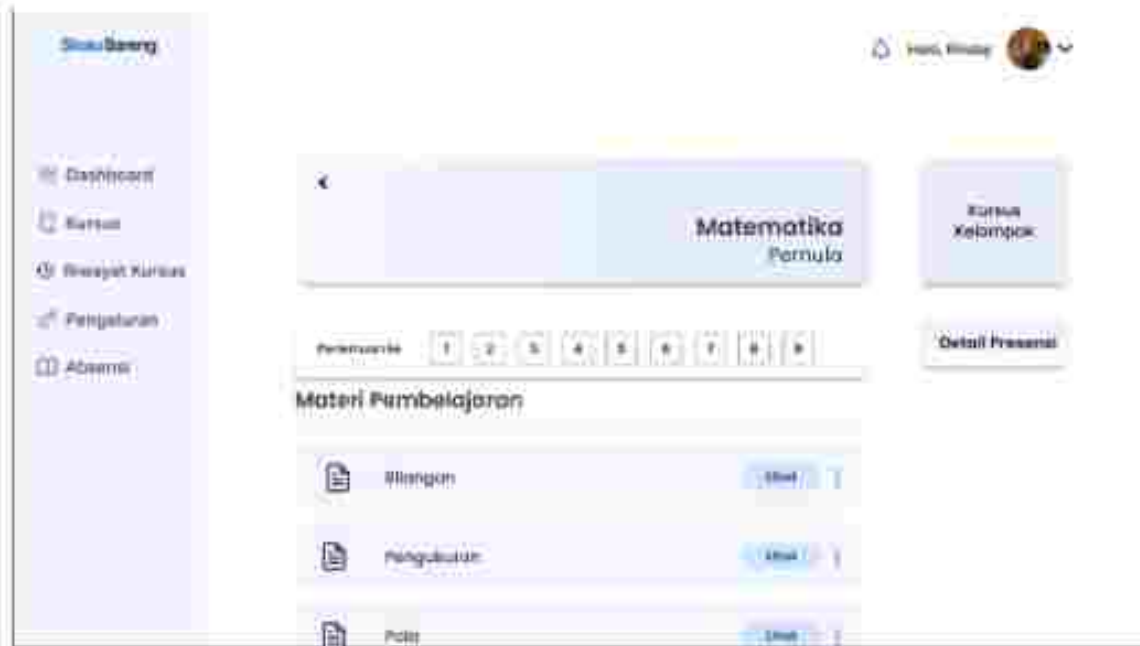


Gambar 19 Tampilan halaman laporan

Pada halaman ini pelajar dapat melaporkan mentor yang melakukan kesalahan.



Gambar 20 halaman materi pelajaran



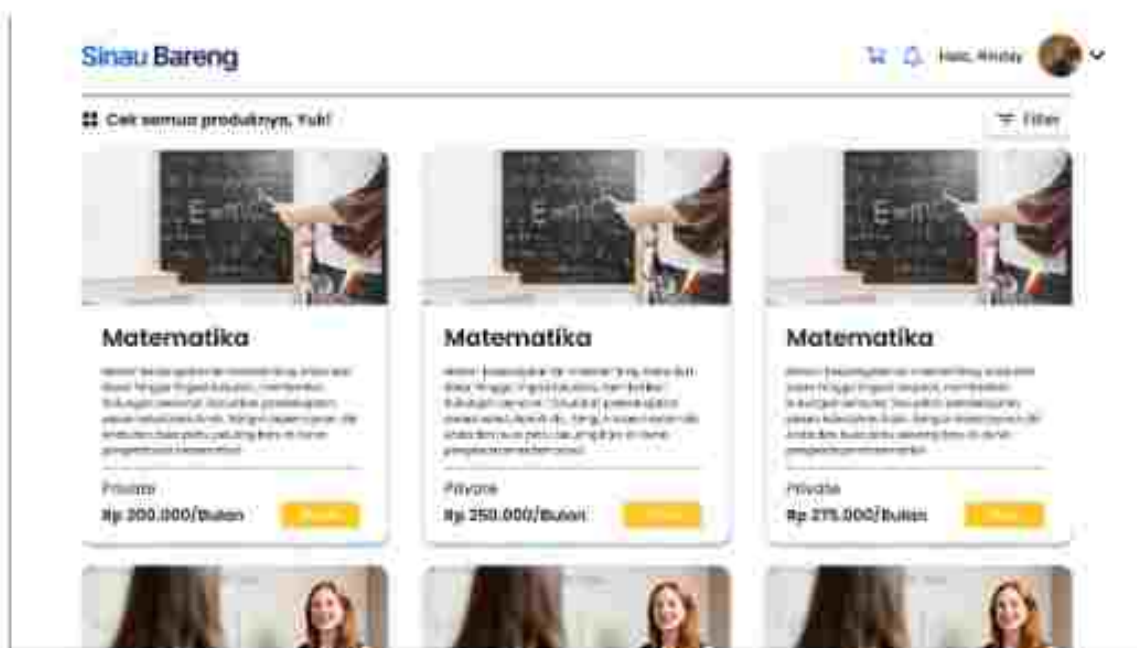
Gambar 21: Halaman kelas-kelompok



Gambar 22: Halaman pertemuan kelas-kelompok

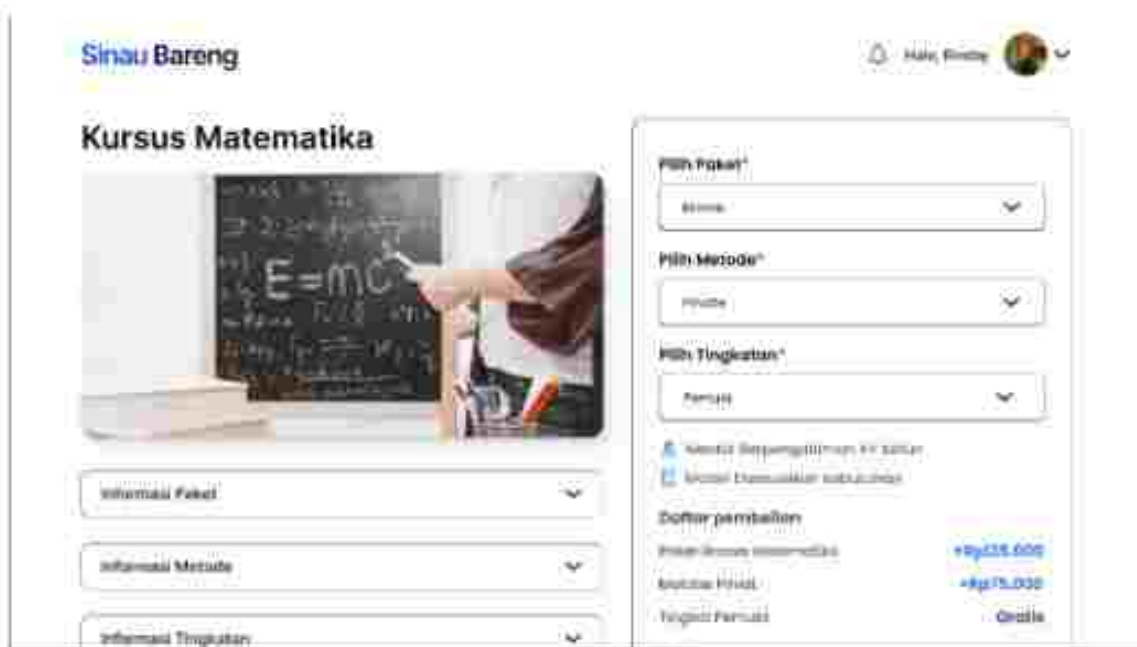
4.4. Halaman Kursus

Dihalaman ini terdapat informasi seputarkursus yang terdapat pada website sinau bareng.



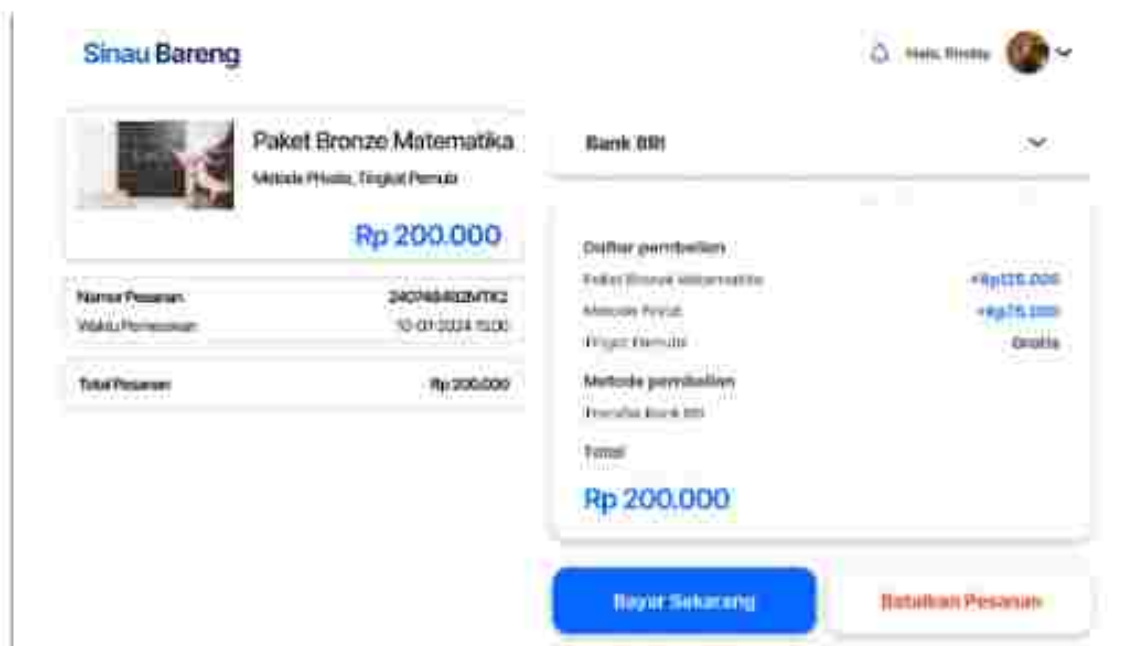
Gambar 23 Halaman Kursus

Pada halaman ini juga pelajar dapat membeli kursus yang mau siswa pelajari .



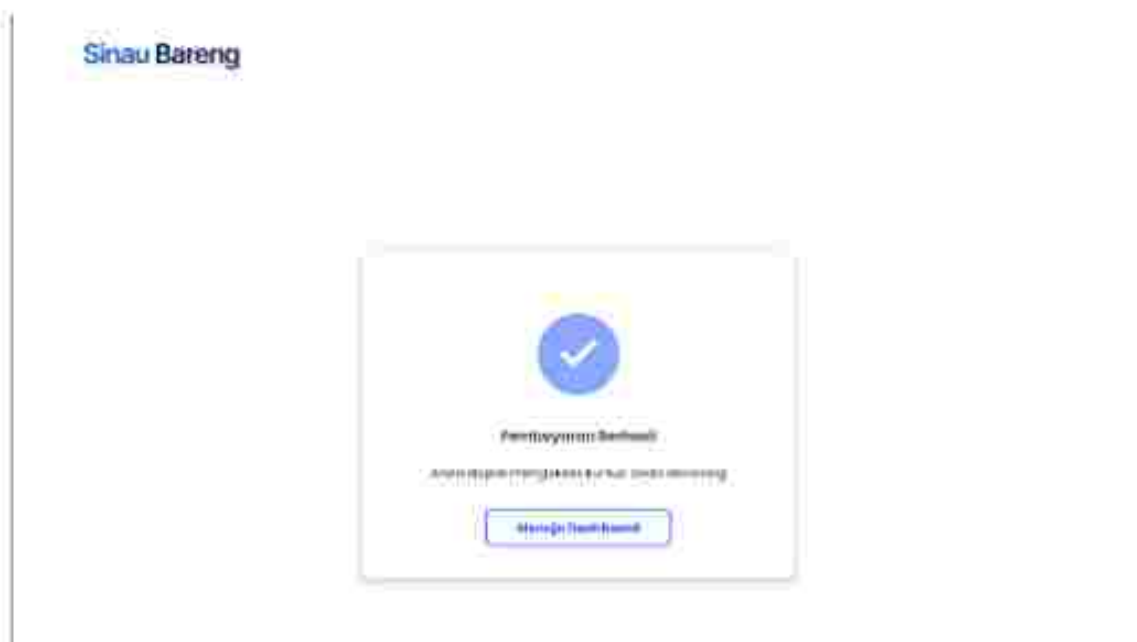
Gambar 24 Pembelian kursus

Setelah menekan button tersebut maka akan ke halaman pembayaran untuk menyelesaikan proses transaksi.



Gambar 25 pembayaran

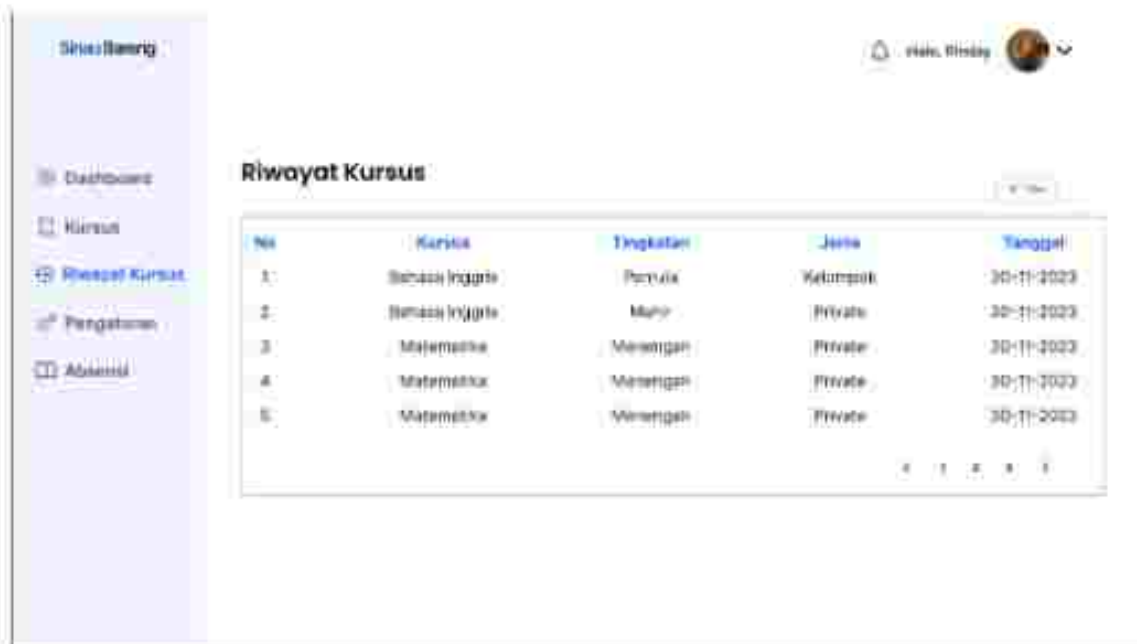
Lalu Muncul pop up pembayaran berhasil. Kemudian tekan "menuju dashboard".



Gambar 26 Pop Up pembayaran berhasil

4.5. Halaman Riwayat Kursus

Pada halaman ini akan menampilkan informasi Riwayat kursus apa saja yang telah siswa ambil pada website sinau bareng.

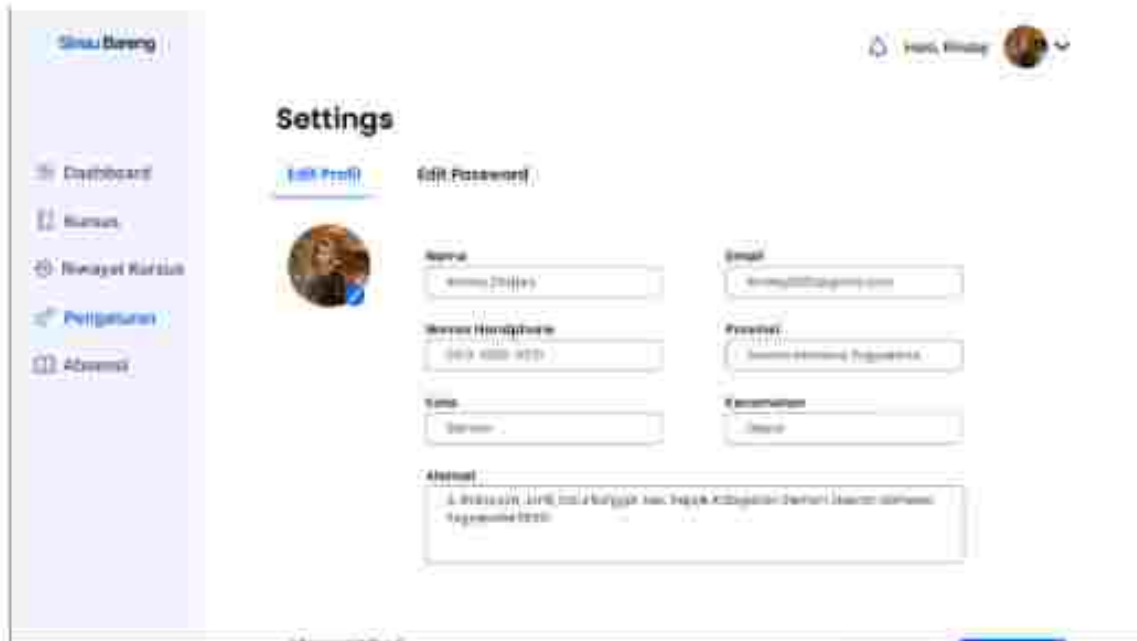


No	Kursus	Tingkatan	Jenis	Tanggal
1.	Bahasa Inggris	Perulia	Kelompok	30-11-2023
2.	Bahasa Inggris	Manor	Private	30-11-2023
3.	Matematika	Menengah	Private	30-11-2023
4.	Matematika	Menengah	Private	30-11-2023
5.	Matematika	Menengah	Private	30-11-2023

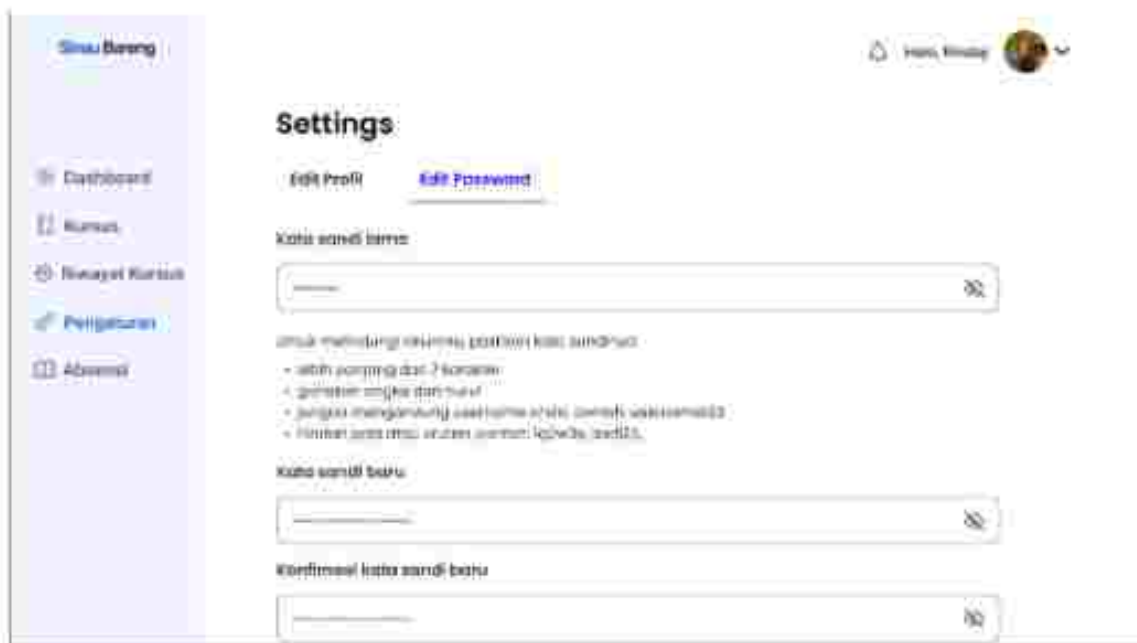
Gambar 27. Halaman riwayat kursus

4.6. Halaman Pengaturan

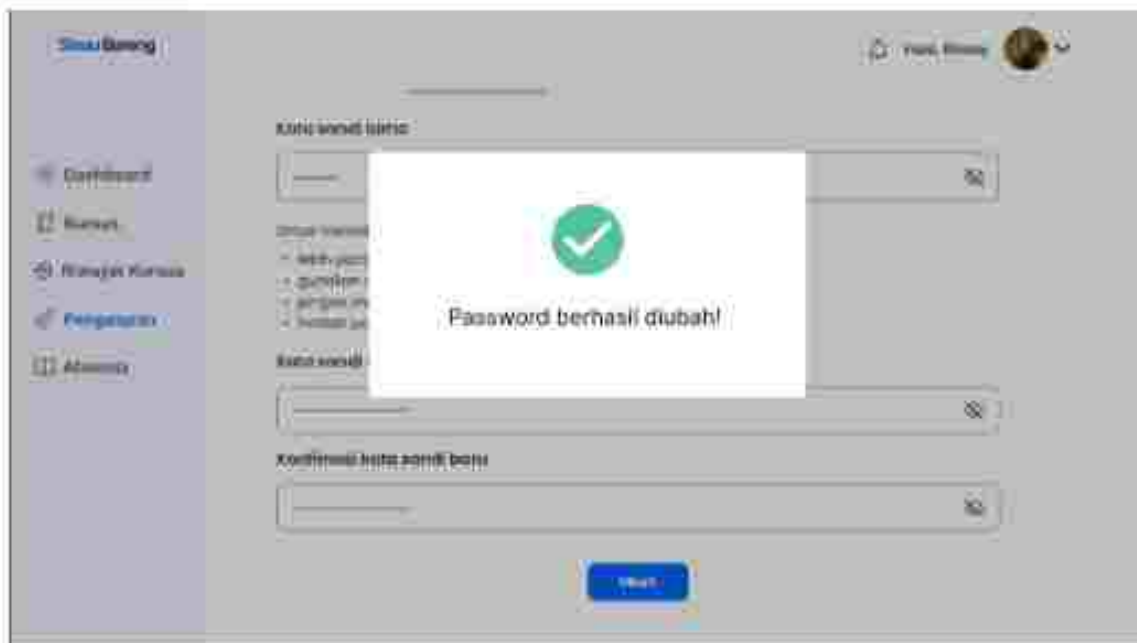
Pada halaman ini terdapat dua menu pilihan yaitu edit password dan edit profil, jika user lupa kata sandi maka pada halaman ini tersedia ganti kata sandi dengan mengisi kolom kata sandi yang tersedia. Kolom harus ter isi semua jika tidak terisi maka tidak bisa menyimpan kata sandi baru.



Gambar 28. halaman pengaturan edit profil



Gambar 29. halaman pengaturan edit password



Gambar 30. pop up berhasil edit password

4.7. Halaman Absensi

Di halaman ini terdapat barcode yang dapat di scan oleh mentor untuk absensi pelajar.



Gambar 31 Halaman Absensi

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 Sinau Bareng, agar melengkapi kekurangan – kekurangan ataupun bisa menambahkan sesuatu berikut:

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

LAMPIRAN



Gambar 32. Dokumentasi proses magang di kantor seven inc





SEVEN INC.

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

ACTIVITY LOG MAGANG DI SEVEN INC.
FITRA MOHAMMAD MAHFUDIN
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR
DIVISI UI/UX DESIGNER

Timestamp	Tanggal Mengisi Activity Log	Daftar Aktivitas Kerjamu Hari Ini:	Tanda Tangan Pembimbing Lapangan
11/25/2023 17:00:21	11/25/2023	Mengerjakan tugas komen Instagram dan YouTube	
11/28/2023 20:58:28	11/28/2023	Mempelajari alur proyek	
11/29/2023 21:00:42	11/29/2023	Menonton tutorial	
11/30/2023 21:00:11	11/30/2023	Membuat prototype proyek Sinau Berang	
12/2/2023 20:51:47	12/2/2023	Membuat dashboard pelajar	
12/4/2023 12:59:03	12/4/2023	Merombak handout pelajar	
12/5/2023 12:54:19	12/5/2023	Mengerjakan handout pelajar	
12/6/2023 12:34:30	12/6/2023	Mengerjakan handout pelajar	
12/7/2023 12:41:28	12/7/2023	Membuat profil pelajar baru	
12/14/2023 20:59:50	12/14/2023	Prototyping handout pelajar	
12/15/2023 20:54:29	12/15/2023	Mengubah transaksi menjadi riwayat kursus	
12/16/2023 20:58:23	12/16/2023	Merombak materi pelajar	
12/18/2023 12:32:19	12/18/2023	Mengubah transaksi pelajar ke riwayat kursus	
12/19/2023 12:54:30	12/19/2023	Membuat fitur lupa sandi	



SEVEN INC.

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

12/20/2023 12:54:58	12/20/2023	Membuat reset password	
12/21/2023 12:53:19	12/21/2023	Presentasi	
12/22/2023 12:55:36	12/22/2023	Membuat page absensi	
12/23/2023 12:52:08	12/23/2023	Revisi menambahkan absensi ke sidebar	
12/27/2023 20:58:29	12/27/2023	Membuat download materi	
12/28/2023 19:24:58	12/28/2023	Presentasi	
12/29/2023 19:54:37	12/29/2023	Membuat home page	
12/30/2023 20:51:35	12/30/2023	Membuat handout pelajar kelompok	
1/2/2024 12:37:37	1/2/2024	Membuat detail presensi	
1/3/2024 12:37:57	1/3/2024	Membuat detail presensi kursus matematika	
1/4/2024 13:08:47	1/4/2024	Melanjutkan membuat detail presensi	
1/5/2024 13:00:46	1/5/2024	Presentasi	
1/6/2024 12:39:21	1/6/2024	Revisi handout pelajar kelompok	
1/8/2024 20:21:22	1/8/2024	Presentasi	
1/9/2024 20:59:23	1/9/2024	Presentasi	
1/10/2024 20:48:20	1/10/2024	Revisi pembayaran	



SEVEN INC.

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

1/11/2024 20:48:43	1/11/2024	Revisi materi pelajar	
1/12/2024 21:02:56	1/12/2024	Revisi handout pelajar	
1/13/2024 20:48:45	1/13/2024	Menambahkan bank di metode pembayaran	
1/16/2024 12:54:50	1/16/2024	Menambahkan bank di metode pembayaran	
1/17/2024 12:44:23	1/17/2024	Menambahkan handout pelajar kelompok 3	
1/18/2024 12:46:15	1/18/2024	Presentasi	
1/19/2024 13:16:21	1/19/2024	Mengedit pelajar baru	
1/20/2024 12:55:37	1/20/2024	Revisi metode pembayaran	
1/22/2024 20:52:13	1/22/2024	Revisi pembayaran	
1/23/2024 20:58:51	1/23/2024	Revisi pembayaran	
1/24/2024 20:32:21	1/24/2024	Revisi informasi paket	
1/25/2024 20:58:14	1/25/2024	Prototyping pembayaran	
1/25/2024 20:57:04	1/25/2024	Menyiesikan pigo kode pembayaran	
1/27/2024 20:53:09	1/27/2024	Presentasi	
1/30/2024 12:48:46	1/30/2024	Revisi pembayaran	
1/31/2024 12:29:38	1/31/2024	Prototyping pembayaran	



SEVEN INC.

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

2/1/2024 12:57:38	2/1/2024	Revisi pembayaran	
2/2/2024 12:59:23	2/2/2024	Prototyping pembayaran	
2/3/2024 12:54:08	2/3/2024	Revisi pembayaran	
2/5/2024 20:58:18	2/5/2024	Revisi page pembayaran	
2/6/2024 21:10:08	2/6/2024	Prototyping metode pembayaran	
2/7/2024 20:59:30	2/7/2024	Memperbaiki component buying class, memperbaiki home page	
2/9/2024 20:58:57	2/9/2024	Merapikan tata letak page	
2/13/2024 12:58:26	2/13/2024	Mengedit page login pelajar	
2/15/2024 12:42:51	2/15/2024	Merapikan dan menata ulang semua page	
2/16/2024 12:47:45	2/16/2024	Presentasi proyek	
2/17/2024 12:28:05	2/17/2024	Revisi component tingkatan pertama	
2/19/2024 21:01:12	2/19/2024	Revisi komponen tingkatan	
2/20/2024 20:58:17	2/20/2024	Menjelaskan proyek ke anggota baru, revisi landing page dan home page	

Yogyakarta, 22 Februari 2024
Direktur SEVEN INC.



Bekario Danny Sanjaya, S.Kom

Table 1 Jurnal harian pelaksanaan magang

FORM A1
PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN
PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Nama Mahasiswa : Fitra Mohammad Mahfudis

NIM/Program Studi : 412020611016 / Teknik Informatika

Pembimbing Lapangan PKL : Rekario Danny Sanjaya, S.Kom

Judul Laporan PKL : PERANCANGAN UI/UX DESIGN WEBSITE SINALU BARENG

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	28,5
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 UNIMA Gonore ada di halaman 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.



(Rekario Danny Sanjaya, S.Kom)

magangjogja.com



Sertifikat

Di Berikan kepada:

Filza Mohammad Mahjudin

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

Yogyakarta, 13 Januari 2024

HR Department

Ari Setia Hidayati

Owner Seven Inc.

Bekarto Dury



SEVEN INC.

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

SURAT KETERANGAN KERJA MAGANG

013/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 : Fitza Muhammad Mahfudhin
NIM : 412020611016
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 Setia Husbana, S.Psi
HR Manager