

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masyarakat tidak dapat diasingkan lagi dengan teknologi. Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi dan modernisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek sosial. Pada zaman saat ini manusia hidup hampir setiap harinya berdampingan dengan teknologi dan juga manusia berdampingan dengan perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dan dapat diakses oleh pengguna yang disebut aplikasi. Pertumbuhan teknologi yang semakin cepat ini bukan hanya disebabkan oleh semakin banyaknya ide-ide yang tumbuh, tetapi juga disebabkan oleh pertukaran informasi yang cepat melalui *search engine machine*. Oleh karena itu, akan selalu ada ruang bagi inovator-inovator baru menggantikan perusahaan sebelumnya dengan inovasi yang lebih baik sehingga tidak peduli seberapa kuat perusahaan lama itu bertahan, pesaing baru akan selalu muncul seiring dengan perkembangan zaman.

Suatu produk yang baik adalah produk yang dapat menarik pengguna secara visual, dan bisa memuaskan penggunaan secara pengalaman. Dalam membangun sebuah aplikasi tidak dapat kita pisahkan dengan *User Interface/User Experience (UI/UX)*. UI merupakan suatu tampilan visual design sebuah sistem yang memungkinkan pengguna terhubung dan berinteraksi dengan produk, sedangkan UX merupakan proses mendesain suatu produk melalui pendekatan pengguna atau sesuai target pengguna untuk mendapatkan pengalaman yang baik saat menggunakannya. Untuk tujuan tersebut, UI dan *UX Design* bekerja sama agar menghasilkan produk yang bagus dan tepat sasaran. *UX Design* fokus pada alur penggunaan produk, sedangkan *UI Design* fokus membuat tampilan elemen-elemen dalam alur tersebut sehingga hal tersebut tidak dapat dipisahkan walaupun kedua aspeknya memiliki aspek yang cukup berbeda.

Praktik Magang adalah suatu aktivitas pembelajaran yang memberikan wawasan dan pengalaman secara langsung didunia kerja nyata sehingga memiliki kompetensi yang memadai dalam melaksanakan tugas sesuai dengan bidang keahliannya. Praktik Magang ini diterapkan agar mahasiswa dapat menerapkan bidang keahliannya baik secara teori maupun implementasi langsung dan juga dapat melaksanakan praktik magang secara kritis, inovatif, adaptif, dan komunikatif. PT. Gamatechno Indonesia ini dipilih sebagai tempat untuk pelaksanaan Kerja Praktik Magang dikarenakan perusahaan ini dibawah holding Gama Multi Group dan PT Gama Multi Usaha Mandiri (Gama Multi) merupakan perusahaan holding dan investasi yang dimiliki oleh Universitas Gadjah Mada yang berfokus pada pengembangan produk dan solusi teknologi informasi untuk segmen perguruan tinggi, lembaga pemerintah, perusahaan penyedia jasa transportasi dan logistik, serta industri lifestyle. Pada perusahaan ini terdapat divisi digital solutions dan salah satunya bagian yang diperlukan yaitu UI/UX Designer yang pastinya dalam merancang sebuah produk seperti aplikasi atau website perlu adanya perancangan UI/UX produk berdasarkan brief project dari client untuk mengoptimalkan produk yang dirancang baik dari segi tampilan maupun pengalaman pengguna terhadap produk tersebut, sehingga dengan adanya hal tersebut produk yang dibangun sesuai dengan keinginan client.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dibuat identifikasi masalah dari praktik magang ini sebagai berikut :

1. Bagaimana Implementasi UI/UX *Design* yang terstruktur.
2. Perlu merancang UI/UX *Design* sesuai brief project user atau client.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Aplikasi yang digunakan dalam proses merancang UI/UX *Design* ini adalah Figma dan Power Point.

2. Project yang dikerjakan sesuai apa yang diinstruksikan oleh pembimbing lapangan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses dalam membangun *UI Design*?
2. Bagaimana cara membuat *case study UX* dari *project* yang diberikan?

E. Tujuan Praktik Magang

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan praktik magang ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat memberikan dan mengembangkan pengalaman serta wawasan terkait praktik langsung di lapangan.
2. Dapat melakukan secara langsung dan membandingkan penerapan teori jenjang akademik dengan praktek yang dilakukan di lapangan.
3. Mampu melakukan kerjasama tim dengan perusahaan praktik magang.
4. Mengetahui cara menganalisis desain agar lebih mudah digunakan oleh user.
5. Memahami langkah-langkah dalam perancangan desain UI/UX.
6. Menyelesaikan rancangan desain UI/UX sesuai tugas yang diberikan dari perusahaan.

F. Manfaat Praktik Magang

Harapan untuk penelitian ini bisa mendapatkan manfaat yang sangat signifikan sebagai berikut :

1. Menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan mengenai duniakerja serta meningkatkan kemampuan dan sosialisasi dilingkungan kerja.
2. Mampu melihat hubungan dan perbandingan antara dunia kerja dan dunia pendidikan.
3. Meningkatkan kemampuan *hardskill* dan *softskill*.
4. Sebagai mahasiswa dapat membantu dalam pengerjaan tugas-tugas kantor sesuai yang diberikan.

BAB 2

Gambaran Instansi

A. Umum

1. Sejarah



Gambar 2.1 PT. Gamatechno Indonesia

Gamatechno Indonesia merupakan perusahaan penyedia layanan, solusi dan produk inovasi teknologi informasi yang berdiri pada 04 Januari 2005. Gamatechno berkantor pusat di Yogyakarta dan memiliki kantor cabang di Jakarta. Berpengalaman lebih dari satu dekade, saat ini Gamatechno telah melayani 500 klien B2B di seluruh Indonesia. Seiring perkembangan perusahaan, sekarang Gamatechno tidak hanya menghadirkan layanan dan produk-produk digital tapi juga menjadi holding company yang melahirkan rintisan startup di bidang teknologi informasi.



Gambar 2.2 Pencapaian Gamatechno Sampai Saat Ini

Pada Gambar 2.2 merupakan beberapa hal mengenai pencapaian yang telah dicapai oleh PT Gamatechno Indonesia. Pada tahun 2005 ini merupakan awal dari PT Gamatechno Indonesia berdiri dilanjutkan dengan tahun berikutnya 2006 PT Gamatechno berhasil mengembangkan sistem informasi akademik kampus & eTicketing. Selanjutnya pada tahun 2009 PT Gamatechno berhasil mengembangkan dan menyediakan Sistem ERP untuk perusahaan. Lalu, 3 tahun kemudian pada tahun 2012, PT Gamatechno membangun AINO sebagai anak perusahaan. Selanjutnya, pada tahun 2013 PT Gamatechno mengembangkan dan menyediakan solusi industri transportasi dan logistik. Lalu, 2 tahun kemudian pada tahun 2015, PT Gamatechno memperkenalkan dan menyediakan jasa smart city solution. Kemudian, tahun 2018, PT Gamatechno membangun anak perusahaan seperti PT Solusi Kampus dan PT Global Data Inspirasi. Tahun berikutnya pada 2019, PT Gamatechno mendapatkan sertifikasi ISO 9001:2015. Dilanjutkan pada tahun 2021, PT Gamatechno berhasil mengembangkan dan menyediakan jasa pengembangan solusi berbasis IoT (Internet of Things). Pada tahun 2022 PT Gamatechno berhasil mengembangkan dan menyediakan beberapa solusi produk seperti 18Hole, Worxspace, Digitalkie, dan sidig) dan juga PT Gamatechno berhasil mendapatkan sertifikasi ISO 2701:2013.



Gambar 2.3 Holding Company Gamatechno 2023

PT. Gamatechno Indonesia merupakan perusahaan dibawah holding Gama Multi Group. PT Gama Multi Usaha Mandiri (Gama Multi) merupakan perusahaan holding dan investasi yang dimiliki oleh Universitas Gadjah Mada. Berikut merupakan anak Perusahaan PT. Gamatechno Indonesia:

1. PT Aino Indonesia (Est. 2012) : *Payment Solution*
2. PT Solusi Kampus Indonesia (Est. 2018): *Higher Education System Solution*
3. PT Global Data Inspirasi (Est. 2018): *Big Data*

2. Visi dan Misi

a. Visi :

Menjadi salah satu perusahaan pengembang teknologi terkemuka di era Society 5.0 2030

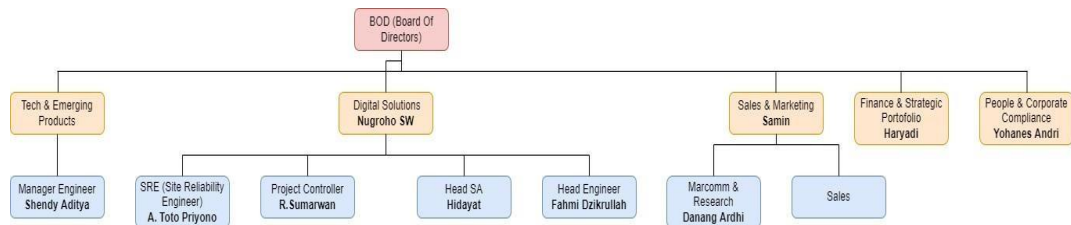
b. Misi :

1. Mengembangkan produk aplikasi yang mempunyai potensi recurring revenue.
2. Mengembangkan produk *Internet of Thing* (IoT) pada sektor bisnis yang terus tumbuh.

3. Mengembangkan kolaborasi dan sinergi dengan pelaku industri lain.
4. Mengembangkan Sumber Daya Manusia agar memiliki kompetensi & karakter untuk berkompetisi di *era Society 5.0*.

B. Struktur organisasi ditempat magang

Pada struktur organisasi PT. Gamatechno Indonesia ini, UI/UX Design termasuk dibagian dari Divisi Digital Solutions dalam melakukan pengumpulan dan evaluasi kebutuhan pengguna/client kebutuhan lewat kolaborasi dengan *product engineer*. Berikut merupakan Struktur organisasi PT.Gamatechno Indonesia pada gambar 2.4 :



Gambar 2.4 Struktur Organisasi

C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik Di Lokasi Magang

Adapun sumber daya manusia dan sumber daya fisik di PT. Gamatechno Indonesia sebagai berikut :

1. Sumber Daya Manusia (SDM)

Sumber Daya Manusia adalah orang yang dipekerjakan sebagai penggerak suatu organisasi, baik itu institusi maupun perusahaan dan berfungsi sebagai aset yang harus dilatih dan dikembangkan kemampuannya. Adapun sumber daya manusia yang terdapat pada PT.Gamatechno Indonesia yaitu BOD dan 5 Divisi yaitu *Tech & Emerging Products* yang terdapat *Manager Engineer*, *Digital Solutions* yang terdapat *Site Reliability Engineer (SRE)*, *Project Controller*, *Head SA*, dan *Head Engineer*, *Sales & Marketing* yang terdapat

Marcomm & Research dan Sales, Finance & Strategic Portofolio, dan People & Corporate Compliance.

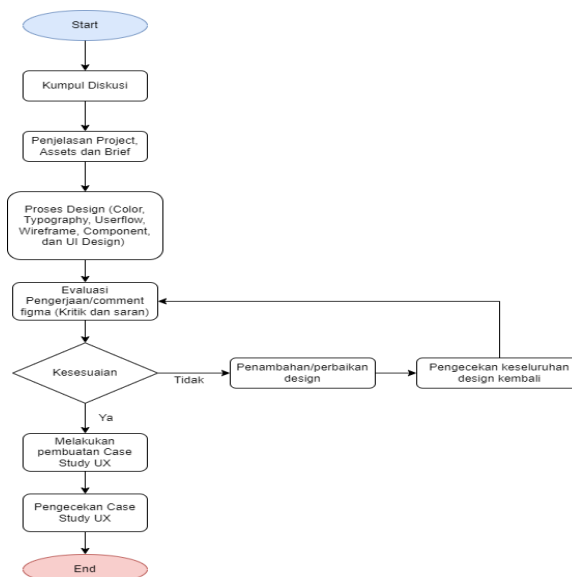
2. Sumber Daya Fisik

Sumber Daya Fisik adalah sumber daya yang memiliki wujud fisik yang digunakan oleh perusahaan untuk menciptakan produk, jasa, maupun nilai-nilai yang ditawarkan seperti manusia, material, mesin (termasuk fasilitas dan energy), dan uang. Pada PT. Gamatechno Indonesia ini sumber daya fisik materialnya yang terdapat pada perusahaan ini yaitu sebagai berikut :

1. PC (*Personal Computer*) dan CPU (*Central Processing Unit*)
2. Proyektor (Presentasi)
3. TV (Presentasi)
4. Printer, dll

D. Proses Bisnis saat ini yang berhubungan dengan tema Praktik Magang

Proses Bisnis adalah rangkaian aktivitas terstruktur yang saling terkait untuk menyelesaikan suatu masalah atau dilakukan perusahaan untuk membantu tercapainya berbagai tujuan sesuai yang ditentukan dari perusahaan itu sendiri, umumnya berhubungan dengan produk atau jasa yang dihasilkan. Pada proses bisnis berikut ini yang berkaitan dengan praktik magang penulis adalah proses *UI/UX Design* pada aplikasi atau website sesuai gambar 2.5 :



Gambar 2.5 Proses Bisnis Praktik Magang

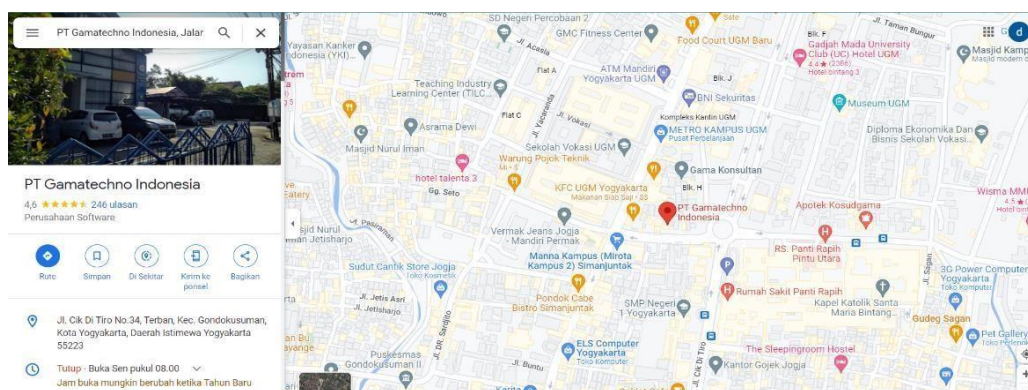
Pada gambar 2.5 menjelaskan alur pada saat proses *UI/UX Design* pada aplikasi atau website dengan berbagai hal yang harus dipersiapkan dalam hal tersebut seperti *assets, color, typography, userflow, wireframe, component*, dan *UI design*.

BAB 3

Tahapan Kegiatan Praktik Magang

A. Lokasi Praktik Magang, Alamat, Kontak

Pelaksanaan kerja praktik magang ini berlokasi di Jalan Cik Di Tiro No.34, Terban. Yogyakarta - 55223. Berikut merupakan lokasi, alamat, dan kontak PT.Gamatechno Indonesia pada gambar 3.1 :



Gambar 3.1 Lokasi Praktik Magang

Table 3.1 Tabel Alamat dan Kontak

PT. Gamatechno Indonesia	
Head Office (Yogyakarta)	Jl. Cik Di Tiro No.34, Terban. Yogyakarta - 55223
Jakarta Office	Eco Selaras Sahid Sudirman Residence Lt. 2, Jl. Jend. Sudirman No.86 Karet Tengsin, Tanah Abang, Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta - 10250
Phone	+62 274 5661 61
Fax	+62 274 5661 60
Phone (Jakarta)	+62 21 3970 9516
Email	info@gamatechno.com

Pada Gambar dan table 3.1 merupakan info secara lengkap alamat, *phone*, *fax*, dan juga email PT.Gamatechno Indonesia serta gambaran lokasi melalui *google maps*.

B. Rencana Observasi

Adapun rencana observasi praktik magang, yaitu sebagai berikut :

1. Perencanaan:

- a. Nama Instansi : PT.Gamatecno Indonesia
- b. Proses Observasi : Mahasiswa datang untuk konfirmasi secara langsung terlebih dahulu mengenai persyaratan dengan HR untuk bisa magang di PT.Gamatechno Indonesia. Mahasiswa memberikan syarat tersebut yaitu Surat pengantar universitas, *Curriculum Vitae*, dan Portofolio serta menunggu konfirmasi lebih lanjut dari HR perusahaan. Kemudian mendapatkan konfirmasi dari HR untuk datang pada tanggal 05 September 2022 jam 09.00 WIB sebagai proses tanda tangan kontrak dan hari pertama sebagai *Intern*. Setelah masuk dilakukan pemanggilan dari Divisi Digital Solutions yaitu Bapak A.Toto Priyono untuk melakukan *interview* dan diberikan tugas sebagai penilaian untuk melakukan magang di PT.Gamatechno Indonesia.
- c. Hasil Observasi : Praktik Magang dilaksanakan selama 4 bulan dengan pelaksanaan magang secara *offline* (WFO) dari hari senin sampai dengan rabu dan secara *online* (WFH) dari hari kamis sampai dengan jum'at dengan jam kerja pukul 08.00 sampai 16.30 WIB.

C. Rancangan jadwal kegiatan magang

Praktik magang ini dilaksanakan selama 4 bulan, dari tanggal 05 September 2022 sampai dengan 04 Januari 2023. Dengan waktu kerja pada hari senin sampai rabu secara *offline* (WFO) dan kamis sampai jumat secara *online* (WFH) sehingga 5 hari dalam seminggu dengan jam kerja yang dilaksanakan mulai pukul 08.00 sampai dengan 16.30 WIB. Adapun jadwal kegiatan praktik magang dapat dilihat sebagai berikut :

Table 3.4 Tabel Pelaksanaan Praktik Magang (Lanjutan 2)

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
7.	Melakukan sharing session bersama team UI/UX Gamatechno mengenai pemaparan Worxspace App dan penyampaian materi																	
8.	Melakukan Design Website Lembaga Adat Melayu Karimun dan Website Pertanian																	

Berdasarkan dari tabel diatas terdapat beberapa yang dikerjakan seperti UI 18hole, UI Worxspace, UI Astratoll, UI Web Lembaga Adat Melayu, UI Web Pertanian, dan lain-lain serta semua pelaksanaan praktik magang ini yang diposisikan sebagai UI/UX Design berjalan secara efektif dan efesien dengan berbagai kritik dan saran yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan tanggung jawab sebagai *intern* dan laporan praktik magang ini.

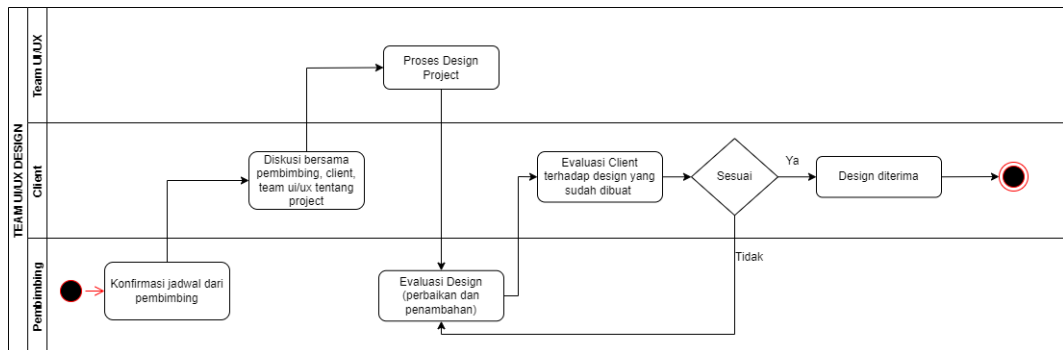
BAB 4

Hasil Pelaksanaan Praktik Magang

A. Hasil Observasi Magang

1. Proses Bisnis

Berdasarkan proses bisnis yang dilakukan ini merupakan hal yang dibutuhkan dalam pengembangan desain produk atau perangkat lunak dan kombinasi dari peran UI/UX akan membentuk keseluruhan produk dan pengalaman yang akan dirasakan oleh user. Adapun proses bisnisnya dapat dilihat pada gambar 4.1 sebagai berikut :



Gambar 4.1 Proses Bisnis Hasil Observasi

Pada gambar di atas menjelaskan alur eksekusi permintaan client proses dari awal hingga akhir dalam mendesign suatu produk saat praktik magang berlangsung.

2. Rincian Pekerjaan

a. Pengenalan Profil Perusahaan

Pada pengenalan profil perusahaan ini meliputi pengenalan PT.Gamatechno Indonesia, struktur organisasi, *corporate values*, ruang perusahaan, pengenalan solusi produk dari gamatechno, dll. Lalu, peserta magang juga *diinterview* untuk diberikan jobdesk yang sesuai di PT.Gamatechno Indonesia dan jobdesk tersebut diberikan sesuai *project* yang ada atau *challenge* dari pembimbing lapangan yang dilakukan selama 4 bulan.

b. Melakukan praktik magang sebagai UI/UX Design

Proses pelaksanaan praktik magang selama 4 bulan ini dengan memiliki tanggung jawab sebagai UI/UX *Design* dan melakukan pekerjaan sesuai *jobdesk* dari perusahaan melalui bimbingan dari pembimbing lapangan. Adapun beberapa pekerjaan yang dikerjakan, sebagai berikut :

- Melakukan diskusi berupa penjelasan *project*, *assets*, dan brief design yang dijelaskan dari pembimbing lapangan
- Melakukan proses UI Design project dengan memenuhi beberapa hal seperti *color*, *typography*, *userflow*, *wireframe*, dan *component*
- Melakukan evaluasi penambahan atau perbaikan apakah sudah sesuai atau tidak terhadap brief yang diberikan
- Membantu dalam pembuatan layout ppt project
- Melakukan pembuatan *case study* UX
- Melakukan *slicing design*

B. Pembahasan Magang

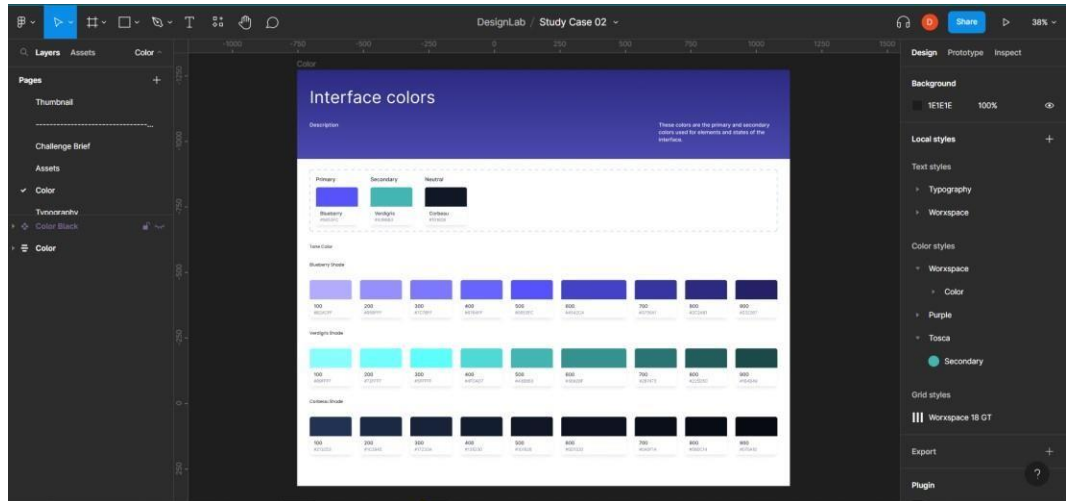
1. Problem yang ditemukan ditempat magang sebagai topik Praktik Magang Masalah yang ditemukan dalam praktik magang ini adalah desain dari aplikasi atau website yang client inginkan. Dalam hal ini biasanya masalah dari client ini seperti tidak *user friendly* atau rumit digunakan, tampilan yang tidak menarik atau tidak clean, tidak tersedianya asset, format yang berubah-ubah, dan juga desain yang tidak sesuai dengan target pengguna. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan meningkatkan pengalaman pengguna di aplikasi dan kepuasan pengguna secara keseluruhan.

2. Analisis terhadap hasil observasi

Adapun tahap-tahap dalam proses desain UI sebuah aplikasi atau website, sebagai berikut :

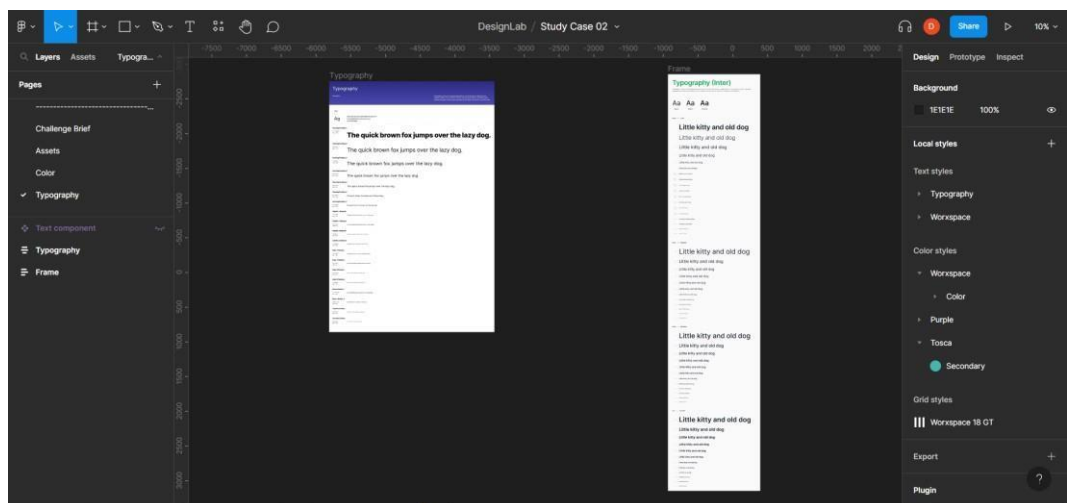
- a. Setelah proses diskusi brief *project*, membuka figma secara *online*
- b. Membuat page baru yang diperlukan

- c. Membuat *color* sesuai dengan logo project dan mempermudah proses design seperti gambar 4.2 :



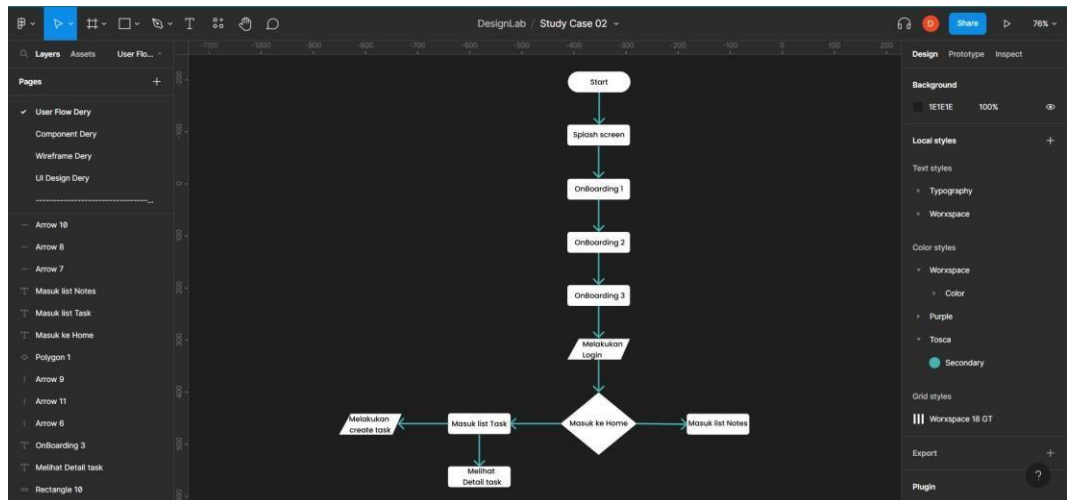
Gambar 4.2 Color

- d. Membuat *typography* agar mempermudah proses design seperti gambar 4.3 :



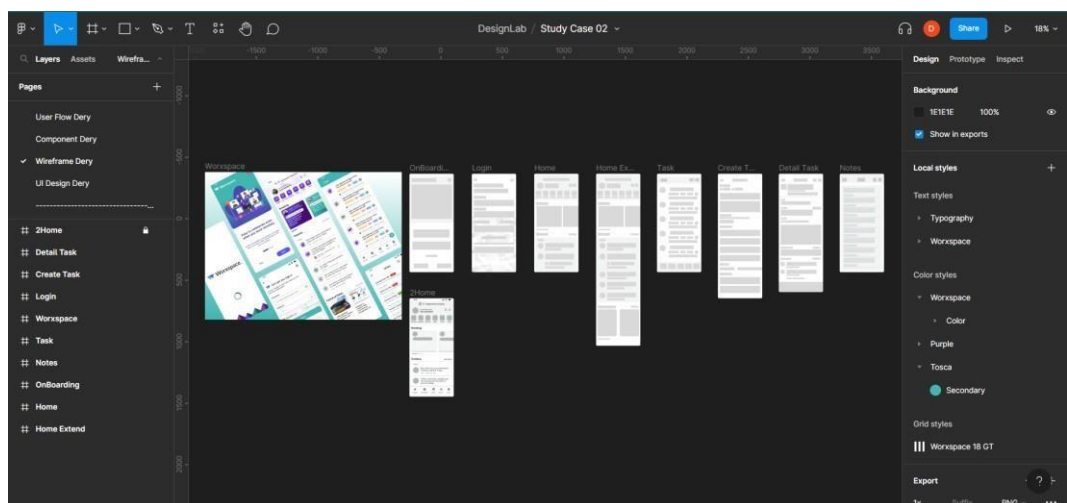
Gambar 4.3 Typography

- e. Membuat *userflow* sebagai langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna saat menggunakan suatu produk untuk menyelesaikan suatu task seperti gambar 4.4 :



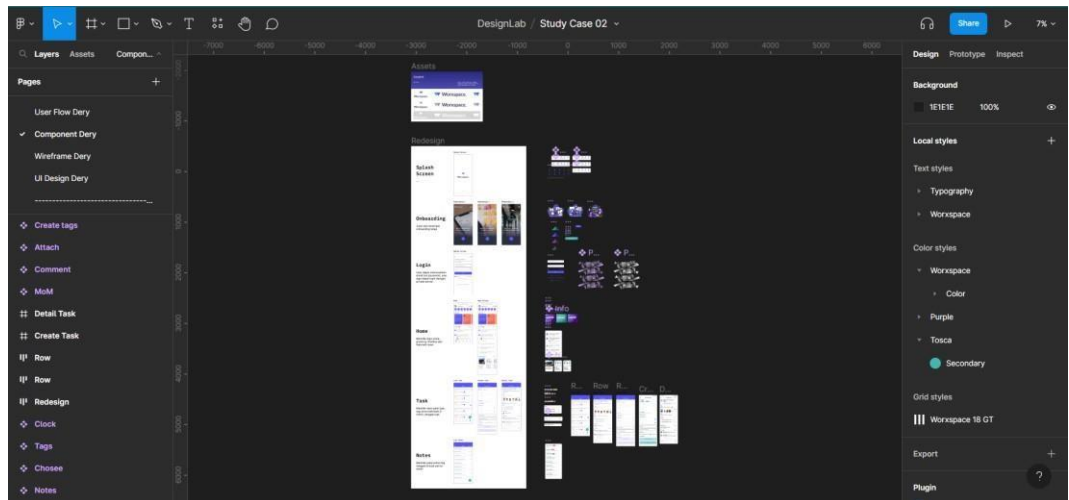
Gambar 4.4 Userflow

- f. Membuat *wireframe* sebagai skema atau kerangka yang dapat memberikan gambaran kasar (*low-fidelity*) setiap halaman yang terdapat dalam sebuah aplikasi/website sebelum memasuki tahapan *visual mockup* seperti gambar 4.5 :



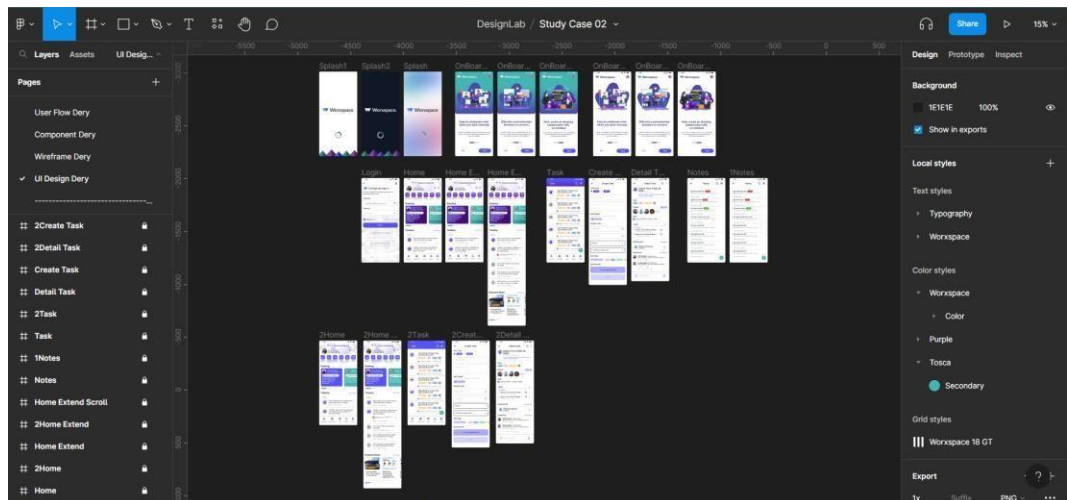
Gambar 4.5 Wireframe

- g. Membuat *component* untuk pembuatan layout dari *screen* yang mereka design seperti gambar 4.6 :



Gambar 4.6 Component

- h. Melakukan proses membangun desain *user interface* atau antarmuka aplikasi atau website seperti gambar 4.7 :



Gambar 4.7 UI Design

- i. Melakukan pembuatan case study UX untuk menjelaskan project desain yang telah kita kerjakan.

Berdasarkan penjelasan di atas merupakan suatu langkah-langkah dalam membangun sebuah desain atau UI/UX Design sesuai apa yang diinginkan oleh client.

3. Capaian magang

Pencapaian dari hasil praktik magang di PT.Gamatechno Indonesia ini berjalan dengan baik dan sesuai dengan brief yang diberikan. Berbagai hal yang didapatkan dalam proses praktik magang ini seperti membuat UI desain dengan melengkapi dari segi *color, typography, userflow, wireframe*, dan *component*, membuat *case study UX*, dan membuat *slicing design*. Semua hal tersebut diimplementasikan untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi para pengguna aplikasi online maupun website tetapi sesuai brief yang diinginkan client.

4. Keberlanjutan

Keberlanjutan untuk kerja sama dengan PT.Gamatechno Indonesia ini setelah 18 tahun berpengalaman memberikan solusi teknologi informasi dan juga gamatechno memiliki fokus pada pengembangan produk dan solusi teknologi informasi untuk segmen perguruan tinggi, lembaga pemerintah, perusahaan penyedia jasa transportasi dan logistic, serta industry bisnis.

BAB 5

Penutup

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian diatas, kesimpulan yang penulis dapatkan dari proses praktik magang di PT.Gamatechno Indonesia dapat terlaksana dengan baik sebagai *User Interface/User Experience (UI/UX)*, penulis mendapatkan berbagai pengalaman mengenai dunia kerja khususnya pada perusahaan startup yang menyediakan layanan, solusi, produk inovasi teknologi informasi yang secara garis besar mendapatkan keuntungan melalui penjualan produk teknologi berbasis jasa, mengurangi pengeluaran, dan efektif untuk jangka panjang. Penulis berharap dengan adanya pengalaman praktik magang ini dapat digunakan untuk meningkatkan kinerja dan wawasan dalam dunia kerja serta juga membantu mempersiapkan diri sebagai mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja setelah lulus dari Universitas Ahmad Dahlan.

B. Saran

Berdasarkan kerja praktik magang yang sudah terlaksana, terdapat beberapa saran yaitu sebagai berikut :

1. Perlu mempersiapkan silabus tentang *UI/UX Design* bagi peserta praktik magang agar ketika belajar bersama team bisa lebih terstruktur.
2. Tetap menerapkan kumpul belajar bersama dalam evaluasi pengerjaan *project* yang diberikan.

Lampiran

A. Surat Izin Praktik Magang dari TU/Fakultas Jika Ada



UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

KAMPUS 4 : Jl. Ahmad Yani, Tamanan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta. 55191
☎ 0274 563515, 511830 ext 41211 📠 0819 9079 0454 🌐 fti.uad.ac.id ✉ fti@uad.ac.id

Nomor : F2.1/244/D.33/VIII/2022
Hal : Permohonan Izin Kerja Praktek

25 Agustus 2022

Kepada

Yth. Muhammad Aditya Arief Nugraha

PT. Gamatechno Indonesia

Jl. Cik Di Tiro No.34,
Terban, Gondokusuman, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55223

Dengan hormat,

Dalam rangka memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam mengimplementasikan disiplin ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dengan keadaan sebenarnya, Pimpinan Fakultas Teknologi Industri mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan ijin kepada mahasiswa kami tersebut di bawah ini untuk melaksanakan *Kerja Praktek* di instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun data mahasiswa sebagai berikut:

No	Nama	NIM
1.	Dery Apriatama	1900018274

Program Studi : **S1 Informatika**

Fakultas : **Teknologi Industri**

Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu kami sampaikan bahwa sebagai konsekuensinya, mahasiswa yang bersangkutan bersedia memenuhi persyaratan administratif yang diperlukan.

Waktu Pelaksanaan Kerja Praktek Mulai Tanggal 01 September - 01 Januari 2023.

Atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Hormat kami,
a.n Dekan
Wakil Dekan




Sri Winiarti, S.T., M.Cs.
NIY. 60020388

B. Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Praktik Magang/Sertifikat/ttd stempel instansi di halaman Persetujuan instansi

HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI

Laporan Praktik Magang ini telah disetujui sebagai proses pengajuan seminar bagi :

Nama : Dery Apriatama
NIM : 1900018274
Tempat Praktik Magang : PT. Gamatechno Indonesia
Realisasi Waktu Pelaksanaan : 4 Bulan

Yogyakarta, 25 Januari 2023

Menyetujui,
VP People & Corporate Compliance


GAMATECHNO
Enhancing Your Business

Yohanes Andri Wardhana

C. Logbook sudah terisi minimal 7x

LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A 2022 / 2023
 (WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 1900018274
 Nama Mahasiswa : Dery Apriatama
 Judul Praktik Magang : Perancangan UI/UX Design di PT.Gamatechno Indonesia
 Dosen Pembimbing : Faisal Fajri Rahani, S.Si., M.Cs.
 Pembimbing Lapangan : A.Toto Priyono





Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing Praktik Magang
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktik Magang
5. Jumlah bimbingan minimal 4x

Logbook Minggu 4 sd 7 (sebelum UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
1.	Pt. Gamatechno Indonesia (UI/UX Design) - Pertemuan pertama, diskusi bersama pembimbing lapangan - Mempelajari html, css, dan bootstrap 5.	5 September 2022	11.00 WIB	- Adaptasi pada lingkungan kerja baru yang akan dijalankan selama 4 bulan kedepan 5 September - 4 Januari 2023. - Memahami dan membuat contoh pengerjaan	Kendala : Mengulangi dalam mempelajari html, css, dan bootstrap 5 Rencana perubahan : -		

2.	Melakukan proses pemaparan contoh pengerjaan dan pemberian tugas baru	12 September 2022	15.00 WIB	- Evaluasi proses pengerjaan yang telah dibuat	Kendala : - Rencana perubahan :-		
3.	Melakukan proses pemaparan tugas slicing design yang diberikan minggu lalu sesuai dengan design website yang diberikan	21 September 2022	08.00 WIB	- Evaluasi proses pengerjaan yang telah dibuat dan memahami pengerjaan	Kendala : - Rencana perubahan : Merapikan dan penambahan komponen-komponen pada slicing design website yang dibuat.		
4.	Melakukan sharing session bersama team UI/UX Gamatechno dan pemberian tugas redesign 18hole App sesuai brief yang diberikan	12 Oktober 2022	14.00 WIB	- Penjelasan materi UI/UX, memahami dasar figma, dan pengerjaan tugas baru	Kendala : - Rencana perubahan :-		
5.	Melakukan Design website Astratoll, slicing design Astratoll dan Webinar Pt.Gamatechno Indonesia memahami design thinking dalam UI/UX design	19 Oktober 2022 dan 20 Oktober 2022	10.20 WIB dan 15.30 WIB	- Memahami pengerjaan design dan slicing website Astratoll - Memahami mengenai design thinking dalam UI/UX	Kendala : - Rencana perubahan :-		
6.	Melakukan dalam membantu merapikan layout power point, sharing session bersama team UI/UX Gamatechno dan	26 Oktober 2022	09.00 WIB dan 13.30 WIB	- Evaluasi 18hole App dan membuat akun dribbble untuk diupload tugas yang dibuat	Kendala : - Rencana perubahan :-		

7.	permbaian tugas redesign Worxspace App sesuai brief yang diberikan Melakukan sharing session bersama team UI/UX Gamatechno mengenai pemaparan Worxspace App dan penyampaian materi	2 November 2022	13.30 WIB	<ul style="list-style-type: none">- Kekurangan dalam pemahaman yang harus diperbaiki dan ditingkatkan- Evaluasi proses pengerjaan Worxspace App- Penambahan tugas yaitu redesign tambahan dan pembuatan case study UX	Kendala : - Rencana perubahan :-	 
8.	Melakukan Design Website Lembaga Adat Melayu Karimun dan Website Pertanian	01 Desember 2022	09.00 WIB	<ul style="list-style-type: none">- Pembuatan colors, typography, wireframe, component, UI Design- Melakukan Evaluasi perbaikan	Kendala : - Rencana perubahan :-	 

D. Dokumentasi Kegiatan Praktek Magang

