

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Universitas Ahmad Dahlan (UAD) berkomitmen untuk menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten dan terampil di bidangnya masing-masing. UAD menyadari bahwa penerapan pembekalan selama proses belajar-mengajar sangat penting untuk mencapai tujuan tersebut.

Kerja praktek (KP) merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana di semester 7. KP bertujuan untuk memperkenalkan mahasiswa dengan dunia kerja nyata, sekaligus mengasah kompetensi dan keterampilan mereka. Hal ini penting karena dunia kerja saat ini membutuhkan sumber daya manusia yang kompeten di berbagai bidang.

Laporan kerja praktek ini memuat kegiatan magang penulis di PT *Seven Inc.*, sebuah perusahaan holding company dengan beberapa unit usaha, termasuk PT. Seveninc. Saat menjalani magang di divisi UI/UX Design, merancang tampilan UI pada website Course SinauBareng yang akan menjadi bagian dari PT Seven Inc.

Dalam dunia pendidikan formal, baik bagi pelajar maupun guru, menjalani proses belajar mengajar adalah kewajiban. Sarana pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Penggunaan sarana pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, menciptakan situasi belajar yang kondusif, dan memberikan kenyamanan bagi siswa dan guru.

pada program magang ini melibatkan analisis mendalam terhadap Website Course SinauBareng, sebuah platform yang bertujuan untuk memfasilitasi pertukaran pengetahuan antara para pelajar dan pengajar. Salah satu fitur kunci yang ditawarkan oleh platform ini adalah penggunaan kode referral untuk memberikan promo atau potongan harga kepada pelajar yang mendaftar. Meskipun demikian, terdapat beberapa aspek yang perlu dieksplorasi lebih lanjut dalam rangka meningkatkan efektivitas dan kepuasan pengguna.

Pertama, sistem promo berbasis kode referral mungkin menimbulkan kendala yang perlu diatasi, seperti potensi kesulitan pengguna dalam mengaplikasikan kode referral atau evaluasi efektivitas dari mekanisme ini. Kedua, dalam konteks penghubungan antara pengajar dan pelajar, perlu diperhatikan sejauh mana platform ini memberikan pengalaman yang optimal bagi keduanya. Pengembangan lebih lanjut dalam hal ini dapat meningkatkan kualitas interaksi dan pembelajaran di dalam platform.

Selain itu, pada program magang ini akan fokus pada perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada aplikasi web *SinauBareng*, dengan penekanan khusus pada implementasinya di PT. *SevenInc*. Analisis terhadap masalah-masalah yang mungkin dihadapi pengguna saat ini akan menjadi dasar untuk merancang solusi yang tidak hanya memperbaiki, tetapi juga meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Dengan demikian, pada program magang ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas dan efektivitas penggunaan *Website Course SinauBareng* di lingkungan PT.*SevenInc*.

Website Course SinauBareng merupakan platform untuk berbagi pengetahuan, menghubungkan antara mereka yang ingin belajar dan mengajar. Fitur di dalamnya menyediakan promo atau potongan harga untuk pelajar yang mendaftar menggunakan kode referral dari *SinauBareng*. Oleh karena itu, penulis akan merancang *User Interface* dari *web course* dengan judul "PERANCANGAN *USER INTERFACE USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI *WEB COURSE SINAU BARENG* DI PT.*SEVENINC*"

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjelasan latar belakang tersebut, dapat dikenali sejumlah permasalahan, antara lain:

1. Terbatasnya pemanfaatan teknologi dalam proses pengajaran, khususnya melalui media Internet.
2. Kesulitan dalam menemukan pengajar yang dapat dipercaya.

1.3 Batasan Masalah

Dengan klarifikasi makna judul, penting untuk menetapkan batasan masalah agar penulis tidak melibatkan diri terlalu jauh dari permasalahan yang akan diangkat. Batasan masalah ini mencakup hal-hal berikut: penulis memfokuskan masalah pada proses Desain UI/UX Course yang berfungsi sebagai platform berbagi pengetahuan, menghubungkan antara mereka yang ingin belajar dan yang ingin mengajar.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi yang telah diuraikan diatas maka dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana merancang UI/UX pada desain website course SinauBareng?

1.5 Tujuan Praktik Magang

Membuat kebutuhan pengguna, sehingga desain yang dibuat dapat lebih mudah digunakan dan dimengerti. Serta mengembangkan perancangan desain UI/UX, dari awal hingga akhir.

1.6 Manfaat Praktik Magang

Berikut ini manfaat magang yang di harapkan bagi:

1. Bagi perguruan tinggi:
 - a. Meningkatkan kerja sama antara perguruan tinggi dengan instansi atau perusahaan terkait.
 - b. Menghasilkan lulusan yang siap kerja dan memiliki daya saing di dunia kerja.
2. Bagi instansi atau perusahaan:
 - a. Membantu menyelesaikan pekerjaan atau permasalahan yang dihadapi oleh instansi atau perusahaan.
3. Bagi mahasiswa:
 - a. Menambah pengetahuan, pengalaman, dan wawasan tentang dunia kerja.
 - b. Meningkatkan kemampuan hardskill dan softskill.
 - c. Membandingkan dunia kerja dan dunia pendidikan.

BAB II

GAMBARAN INSTANSI

2.1 Umum

2.1.1 Sejarah

SEVEN INC yang sebelumnya bernama TWELVE INC didirikan di kota Gudeg, Yogyakarta, tepatnya di daerah Banguntapan, Bantul oleh Rekario Danny Sanjaya 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* atau *apparel* pria. *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 dan mulai dikenal masyarakat luas, item produk baru pun diluncurkan seperti tas denim, dompet kulit, dan aksesoris pria lainnya. Dengan sistem *online*, SEVEN INC selalu memberi kemudahan dan kenyamanan bagi *customer* dalam membeli baju tanpa harus mencari toko.

Sejarah singkat SEVEN INC berawal dari Danny (*owner*) memulai usaha pada tahun 2010 dengan sebuah toko *online* bernama *Limited Shopping* (sampai saat ini toko *online* ini masih dikelolanya). Makin kedepan ternyata makin tidak terkontrol saat dikelola sendiri karena jumlah *customer* makin banyak. Maka Danny mulai menambah beberapa orang

karyawan untuk membantunya. Bersama dengan dua orang karyawannya di tahun 2011, produk *clothing customer* -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 Danny ini, membuat *SEVEN INC* semakin 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 dan duduk lesehan di lantai. Usaha *online* yang dikembangkan adalah fashion pria ; jaket, blazer, tshirt setahun berjalan, kantor berpindah ke Gang Mawar, Karangbendo (masih di daerah Janti). Jumlah karyawanti tahun 2013 mengalami peningkatan. Di tahun inilah *SEVEN INC* makin membesarkan beberapa label *clothing*-nya yaitu *Crows Denim* yang berfokus pada *clothing* bertema anime, lalu *Goog On* yaitu *clothing* seputar Korean Style, *Full Metal Spirit* berupa tshirt 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 toko tempat *customer* yang ingin berbelanja transaksi langsung atau Cash On Delivery.

Divisi yang ada yaitu :

- | | |
|---|-----------------------------|
| 1. <i>Research & Development</i> | 2. <i>Host/Presenter</i> |
| 3. <i>Administrasi</i> | 4. <i>Tiktok Creator</i> |
| 5. <i>UI/UX Designer</i> | 6. <i>Voice Over Talent</i> |
| 7. <i>Programmer (Front-End/Back-End)</i> | 8. <i>Content Planner</i> |
| 9. <i>Human Resource</i> | 10. <i>Project Manager</i> |
| 11. <i>Social Media Specialist</i> | 12. <i>las</i> |

13. *Photographer/Videographer*

14. *Market & Sales*

2.1.2 Visi dan Misi

a. Visi

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

b. Misi

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

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

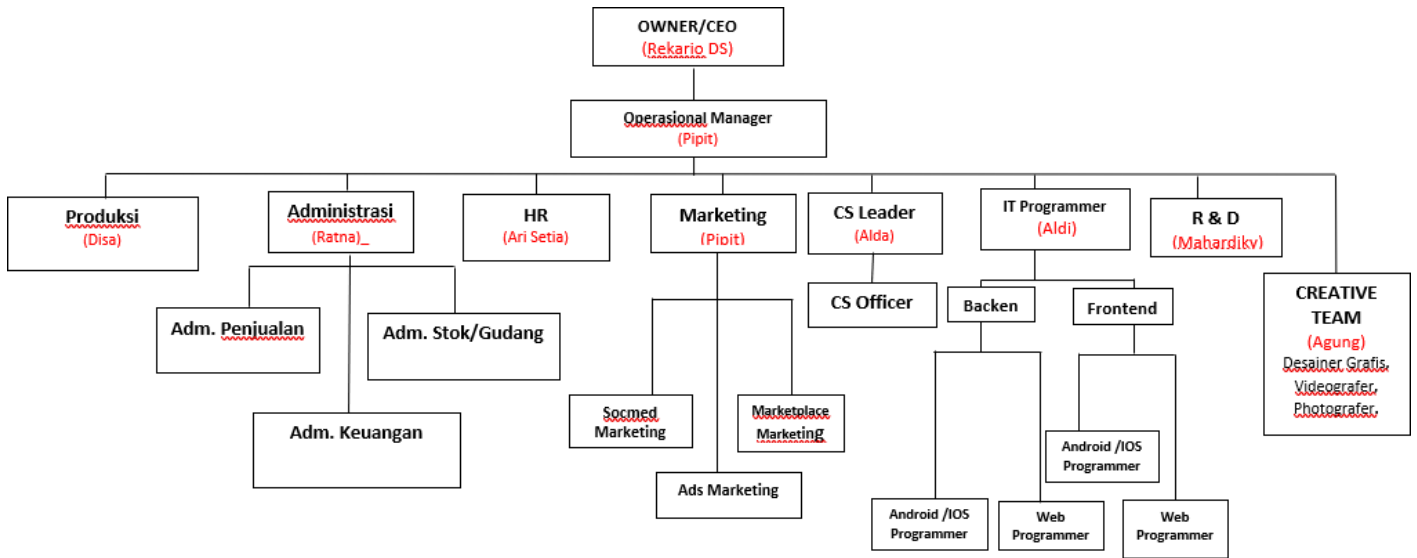
2.1.3 Alamat dan Kontak Magang

Alamat : Jl. Janti, Gang Arjuna, No.59, Karangjambe, Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

Telp : 02744534571

2.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi Perusahaan Seveninc dapat dilihat dari gambar berikut :



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Perusahaan

Lebih jelasnya dijabarkan melalui tugas dan fungsi dari setiap bagian, yang dapat dilihat melalui penjelasan berikut :

1. Tugas dan Fungsi CEO :
 - a. Membangun Tim yang Solid Seorang CEO harus dapat menjadi jembatan penghubung antara para pegawai dengan dewan direksi dalam perusahaan.
 - b. 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*

- c. 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.
 - d. 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.
 - e. Mewakili Perusahaan Menjadi citra perusahaan dan mewakili kualitas produk.
2. Tugas dan Fungsi Manager Operasional
- a. 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
3. Tugas dan Fungsi PRODUKSI
- Memproses permintaan naik produksi dan membuat produk yang sesuai permintaan *customer* maupun standar perusahaan.
4. 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 dan hal lainnya.

Admin di Seven Inc Admin dipecah lagi 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

5. Tugas dan Fungsi Human Resource Development/HRD

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

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, tanpa harus melakukan perombakan pada pemetaan sumber daya

c. Tanggung Jawab Penghargaan

Tanggung jawab penghargaan yang dilekatkan kepada HRD meliputi tugas-tugas 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.

6. 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 sosial media. Marketplace marketing tugas dan fungsinya mendatangkan lead pasar dengan beriklan dan memasarkan produk ke marketplace *online* yang ada

7. Tugas dan Fungsi CS

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

8. Tugas dan Fungsi IT Programmer

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

- a. *Backend* : membuat dan memastikan agar website dan appAndroid dapat bekerja semaksimal mungkin sesuai keperluan perusahaan.
 - b. *Frontend* : membuat tampilan website dan appAndroid sesuai keperluan perusahaan
9. Tugas dan Fungsi R&D
- Merencanakan, melaksanakan, dan melaporkan semua aktifitas research and development untuk tujuan perbaikan dan pengembangan produk perusahaan.
10. Tugas dan Fungsi Tim Kreatif
- a. Desainer Grafis : membuat desain-desain tools marketing, branding, maupun segala desain visual keperluan produksi
 - b. Fotografer dan videografer : membuat konten visual berupa foto dan video yang menjual
 - c. Content Writer : membuat konten tulisan berupa caption, artikel, ulasan atau review untuk keperluan Perusahaan

2.3 Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik

2.3.1. Sumber Daya Manusia

Berikut Sumber Daya Manusia yang dimiliki oleh PT.Seveninc :

Tabel 2. 1 Sumber Daya Manusia

NO	Posisi	Jumlah
1	CEO	1
2	Manager	1
3	HR	4
4	Administrasi	2
5	Produksi	9
6	Tukang las	2

2.3.2. Sumber Daya Fisik

Berikut Sumber Daya Fisik yang dimiliki Seveninc :

Tabel 2. 2 Sumber Daya Fisik

No	Nama	Jumlah
1	Komputer	11
2	WiFi	3
3	Monitor	11
4	Laptop	5
5	Printer	5
6	Kursi	100
7	Meja	80
8	CCTV	10
9	Proyektor	1
10	Kipas Angin	12

Magangjogja.com yaitu tempat magang yang berlokasi di Yogyakarta. Magangjogja.com memiliki beberapa divisi magang salah satunya divisi UI/UX Designer yang dimana menjadi divisi UI/UX Designer akan mendapatkan project yang diberikan oleh mentor, untuk divisi ini kita diminta untuk membuat kebutuhan bisnis dan proses bisnis dari project yang diberikan. Setelah BRD yang dibuat sudah di setujui oleh mentor maka dilanjutkan untuk membuat halaman halaman yang sesuai dari BRD yang dibuat, untuk halaman yang sudah dibuat akan di presentasikan oleh mentor jika halaman tersebut sudah di acc mentor maka di lanjutkan membuat halaman selanjutnya. Di akhir waktu magang akan ada presentasi akhir untuk mengetahui sampai mana kita membuat project yang sudah di berikan sebelumnya.

BAB III

METODOLOGI PRAKTIK MAGANG

3.1 Lokasi Praktik Magang, Alamat, Kontak

3.1.1 Lokasi

Lokasi magang berada di PT.Seveninc Kota Yogyakarta

3.1.2 Alamat

Karangjambe, Gg. Arjuna No.59, Jaranan, Banguntapan, Kec.
Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55198

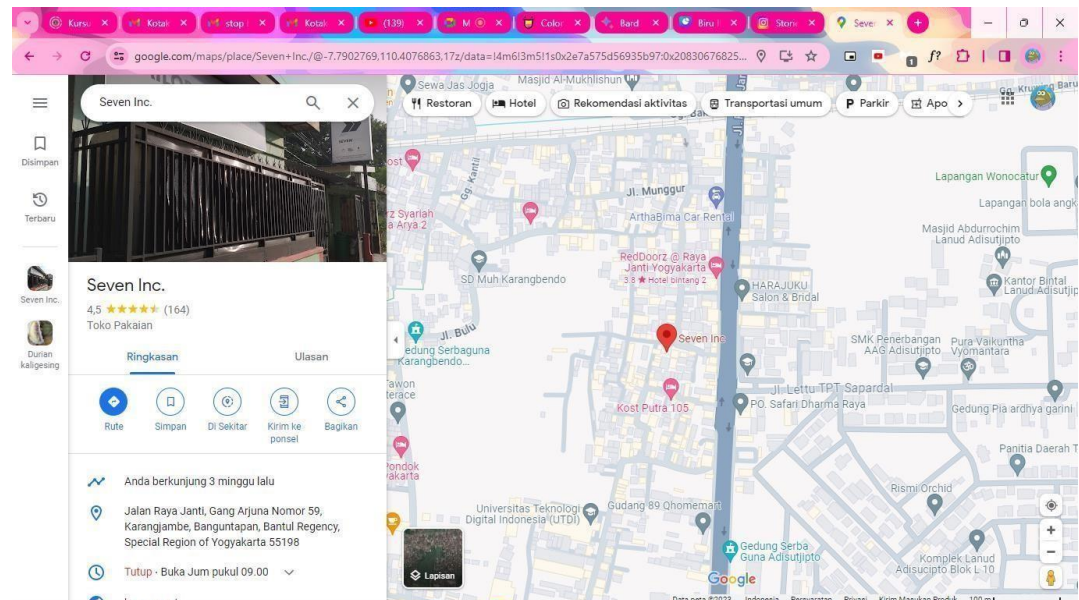


Figure 3.1 Lokasi Praktik Magang

3.1.3 Kontak Pembimbing Praktik Magang

Kontak pembimbing Lapangan dari PT.Seveninc Kota Yogyakarta pelaksanaan praktik magang dibimbing oleh:

Nama : Rekario Danny Sanjaya

Kontak : +62 877-7000-7051

3.2 Rencana Observasi

Berikut Rencana Observasi yang dilakukan sebelum magang dilaksanakan yaitu:

1. Nama Instansi : PT. Seven inc Yogyakarta
2. Proses Bisnis : Penulis mengikuti program magang reguler pada semester 7 dan melakukan pendaftaran magang di PT. Seven Inc (magangjogja.com). Penulis mendaftar magang melalui sebuah website, posisi yang penulis ambil yaitu UI/UX Designer. Setelah melakukan pendaftaran dan konfirmasi ke admin PT. Seven Inc penulis langsung diinformasikan bahwa penulis diterima magang di PT Seven Inc.
3. Hasil Observasi : Magang dilaksanakan selama 3 bulan dengan sistem WFO (Work From Office) yang dilaksanakan setiap hari senin-sabtu dengan jam rolling setiap minggunya, shift pagi pukul 06.30-13.00 WIB sedangkan shift siang pukul 13.00-21.00 WIB.

3.3 Rencana Jadwal Kegiatan Magang

Pada bagian ini terdapat rencana jadwal kegiatan yang tersusun dalam bentuk Tabel Perencanaan Jadwal Kegiatan yang ditunjukkan pada tabel :

Table 3.1 Rencana Jadwal Kegiatan Magang di Seveninc

Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Ya/ tidak	%
Penerjunan ke tempat magang (PT.Seven inc)															YA	
Mengenal tempat magang, mempelajari materi ui/ux, dan pembagian tim yang akan menjadi patner selama kegiatan magang															YA	

BAB IV

TAHAPAN KEGIATAN PRAKTIK MAGANG

4.1 Hasil Observasi Magang

Dari pelaksanaan magang di PT. Seven Inc sebagai UI/UX Designer, sejumlah hasil observasi telah diidentifikasi, mencakup berbagai aspek yang relevan dengan proses bisnis, rincian pekerjaan, dan pembahasan magang. Proses bisnis mencakup tahapan dari pendaftaran akun pelajar hingga transaksi pembayaran kursus dan penilaian mentor. Rincian pekerjaan melibatkan pengembangan proyek UI/UX pada aplikasi kursus Sinau Bareng dengan pembagian tugas yang melibatkan seluruh tim. Sementara itu, dalam pembahasan magang, ditemukan permasalahan terkait kurangnya pengetahuan tentang hak akses pengguna dan perbedaan pendapat antar tim dalam merancang UI/UX. Analisis hasil observasi melibatkan pemecahan masalah dan penggunaan referensi dari berbagai sumber, seperti Community Figma, Dribbble, Behance, mentor, dan rekan magang. Berikut adalah rangkuman hasil observasi tersebut :

4.1.1 Proses Bisnis

Proyek UI/UX pada aplikasi kursus akademik berbasis website Sinau Bareng memiliki 5 jenis *user* yaitu Mentor, Pelajar, Finance, Admin dan Super Admin. Penulis mengembangkan proyek pada bagian Pelajar. Dalam pembagian tugas ini penulis membuat *user* pelajar. Untuk dapat memahami proses bisnis tersebut, maka diberikan gambar dan penjelasan dibawah ini:

Pengguna pelajar yaitu pihak yang menggunakan jasa mentor untuk kursus. Awalnya pelajar harus mendaftarkan akun terlebih dahulu dengan mengisi data seperti *username*, email dan *password*. Setelah pelajar sudah berhasil mendaftarkan akunnya maka bisa login menggunakan jasa mentor SinauBareng. Selanjutnya, setelah berhasil masuk maka pelajar bisa mencari 20 subjek pelajaran dengan tingkat kursus sesuai dengan kebutuhannya dengan pilihan mentor yang ditawarkan. Setelah pemilihan mentor selesai maka pelajar langsung melakukan transaksi pembayaran kursus tersebut, jika selesai melakukan pembayaran maka pemesanan mentor berhasil serta pelajar juga bisa memberikan penilaian untuk review mentor yang telah digunakan.

4.1.2 Rincian Pekerjaan

Kegiatan magang di PT Seven Inc divisi UI/UX Designer dibagi menjadi 4 mahasiswa tiap tim. Kegiatan magang ini berlangsung selama 3 bulan secara WFO (*Work Of Office*). Pelaksanaan kerja praktek magang ini dimulai pada tanggal 04 September 2023 sampai tanggal 03 Desember 2023. Berikut rincian pekerjaan yang dilakukan saat kerja praktek magang di PT. Seveninc adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Rincian Pekerjaan

Tanggal	Kegiatan
28 Agustus 2023	Menghubungi pihak seveninc dan mendaftar magang
04 September 2023	Wawancara Magang
05 September 2023	Perkenalan kepada kantor dan mentor magang dan diskusi pembagian tugas

06 September 2023	Mendapatkan proyek mengenai platform kursus dan menganalisis kebutuhan sistem Bersama anggota team
11 September 2023	Merancang proyek mengenai platform kursus Bersama team yang sudah ditentukan
18 September 2023	Membuat landing page kursus SinauBareng
25 September 2023	Menambahkan beberapa element yang digunakan untuk landing page dan membuat login dan register
02 Oktober 2023	Membuat dashboard pelajar dan komponent untuk side bar yang nantinya akan di gunakan untuk seluruh halaman
09 Oktober 2023	Melanjutkan membuat dashboard dan component yang nantinya akan di gunakan dan membuat halaman pembayaran pembelian kursus
16 Oktober 2023	Melanjutkan membuat halaman pembayaran pembelian kursus dan melihat seluruh kursus yang ada di sinaubareng
23 Oktober 2023	Mempresentasikan perkembangan pembuatan website kursus sinau bareng dengan mentor magang
30 Oktober 2023	Memperbaiki tampilan landing halaman dan dashboard
06 November 2023	Membuat halaman transaksi dan membuat component yang dibutuhkan untuk page transaksi
13 November 2023	Melanjutkan membuat halaman transaksi dan membuat halaman detail profil mentor
20 November 2023	Membuat halaman detail profil mentor dan component yang akan digunakan di halaman detail mentor

27 November 2023	Membuat halaman pengaturan dan component yang akan digunakan di halaman pengaturan
04 Desember 2023	Melanjutkan membuat halaman pengaturan dan tombol log out lalu memprototype seluruh halaman yang sudah di buat
05 Desember 2023	Presentasi akhir kepada mentor magang

4.2 Pembahasan Magang

1. Problem yang ditemukan ditempatkan magang sebagai topik praktik magang

Tim proyek magang perancangan UI/UX design website SinauBareng di PT Seven Inc terdiri 4 anggota. Masalah yang diselesaikan selama magang di magangjogja.com yaitu melakukan perancangan tampilan UI/UX pada website SinauBareng. Terdapat 5 hak akses yaitu Pelajar, Mentor, Admin, *Finance* dan Super Admin. Penulis mendapat tugas bagian Pelajar. Permasalahan yang ditemukan ditempat magang sebagaiimana kerja praktek magang di PT. Seveninc yaitu sebagai berikut :

- a. Belum banyak mengetahui masing-masing pengguna terutama dalam hak akses. Oleh sebab itu penulis dan tim mengalami kesulitan dalam merancang user dari ke 5 akses tersebut, beberapa hal yang menghambat proses pengerjaan yaitu; kurangnya referensi untuk tampilan yang mau dibuat, ragu dalam penentuan warna, gambar, dan font, terjadi perubahan alur.
- b. Terjadi perbedaan pendapat antara anggota tim yang mengharuskan untuk membuat ulang desain yang sudah dirancang sesuai dengan kesepakatan antar tim.

2. Analisis Terhadap Hasil Observasi

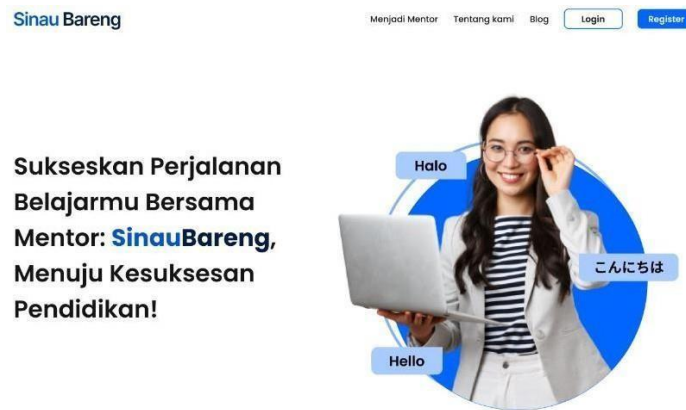
Dari hasil analisis dan observasi serta diskusi dengan Mentor dan Tim magang yang berada di Seven Inc penulis diberikan Proyek untuk membuat desain UI/UX website SinauBareng. Website ini merupakan sarana berbagi ilmu dan pengetahuan yang menghubungkan mereka yang ingin mengajar dan mereka yang ingin belajar. SinauBareng mempunyai 5 user yaitu Pelajar, Mentor, Admin, Finance, Super Admin. Pada proses pengerjaan desain UI/UX dilakukan secara berkelompok. Penulis disini mendapat bagian untuk mengerjakan bagian pelajar. Pada user pelajar dapat mengakses berbagai kebutuhan kegiatan belajar mengajar. Saat kegiatan berlangsung mentor akan meminta untuk presentasi progress setiap minggu guna menyinkronkan permintaan klien dengan pekerjaan yang sudah tim buat, jika ada kesalahan atau ketidakcocokan maka tim akan diminta untuk merevisi proyek, penulis dan tim mencari referensi tampilan pada setiap pengguna melalui internet yaitu *Community Figma*, *Dribbble* dan *Behance*, ada juga contoh yang didapat dari mentor dan kawan-kawan magang lainnya. Dengan begitu penulis dapat menyusun hasil observasi menjadi laporan dengan baik dan benar.

3. Capain Magang

Penulis akan membagikan hasil pencapaian kerja praktek magang selama tiga bulan yaitu membuat desain *UI/UX* website *Course SinauBareng* User Pelajar dan User Admin. Dalam analisis desain website SinauBareng tim telah berdiskusi mengenai logo. SB atau SinauBareng ini terinspirasi dari bahasa jawa dari kata "Sinau" yang memiliki arti "Belajar" dan "Bareng" memiliki arti "Bersama". Pemilihan warna biru dan hitam adalah, karena warna biru mengandung makna mengenai kestabilan, kecerdasan, rasa percaya

diri 25 menyampaikan kehandalan. Sedangkan, untuk warna hitam mengandung makna serius, beribawa, disiplin, dan berkemauan keras.

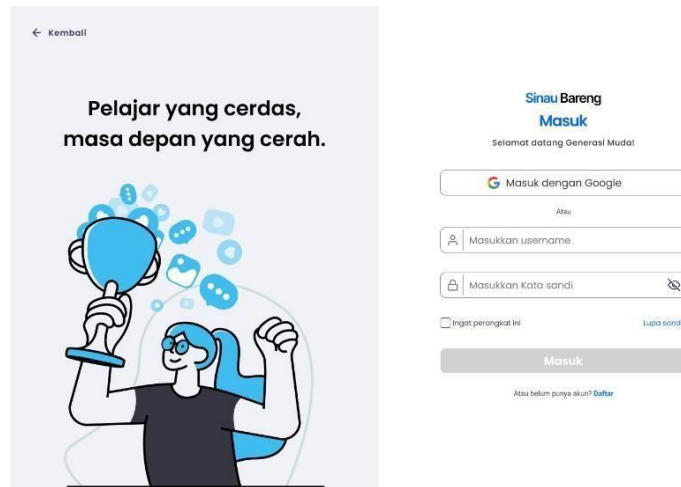
a. Tampilan Halaman Landing Page atau Halaman Utama



Gambar 4. 2 Halaman Awal

Halaman utama ini merupakan tampilan awal untuk sebuah website course SinauBareng. Pada halaman ini user pelajar dapat mendaftarkan jika belum mempunyai akun dan dapat login jika sudah mempunyai 26 akun. Selain itu user pelajar dapat melihat kursus yang tersedia pada web tersebut.

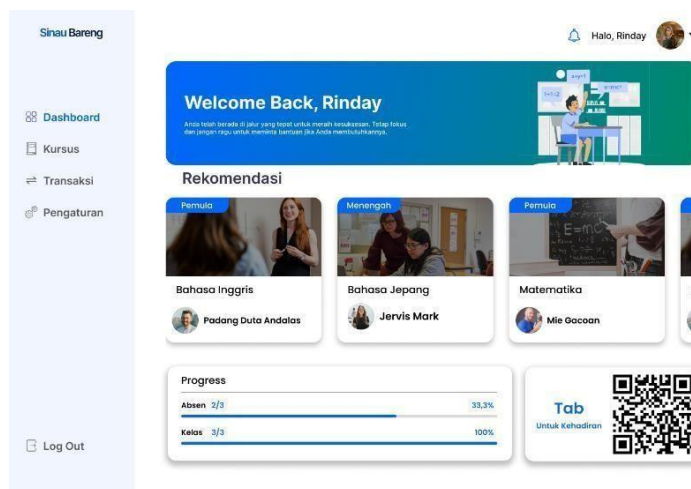
b. Tampilan Halaman Login



Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Login

Halaman Login ini merupakan langkah awal pengguna masuk ke dalam website dengan menyertakan *username* dan *password*. Dan ketika pengguna lupa *password*, pengguna bisa mengklik lupa *password?* Untuk memperbaiki *password* pengguna. Selain itu, pada halaman login ini user dapat masuk menggunakan akun gmail.

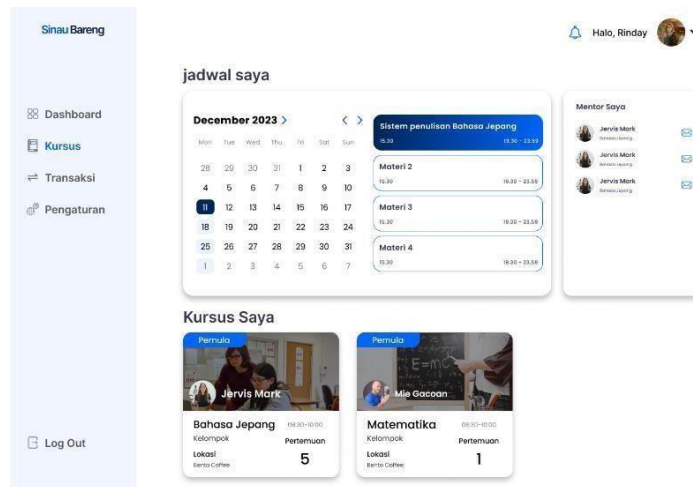
c. Tampilan Halaman Dashboard



Gambar 4. 4 Halaman Dashboard

Halaman dashboard merukan halaman awal pada saat pelajar selesai melakukan login. Pada halaman dashboard berisikan sidemenu, rekomendasi kursus yang disediakan oleh SinauBareng dan juga terdapat progres pelajar. Di samping progress juga terdapat qrcode yang nantinya untuk absensi yang akan di scan oleh mentor.

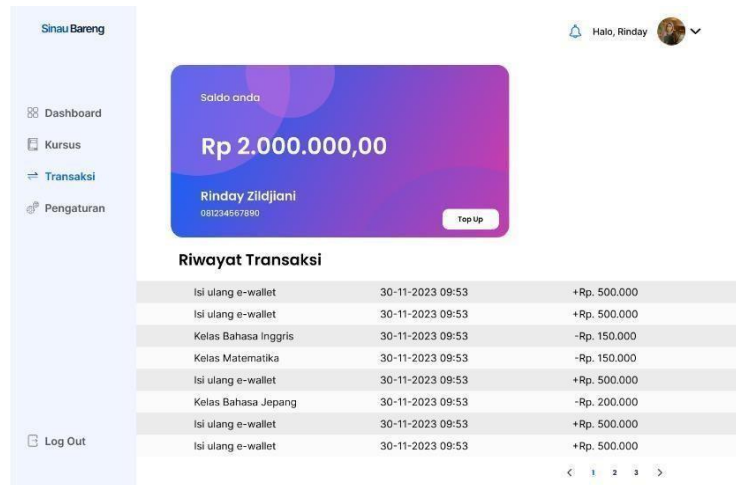
d. Tampilan Halaman Kursus



Gambar 4. 5 page kursus

Pada halaman kursus berisikan jadwal kursus yang sudah di ambil pelajar dan mentor yang sudah mengajar pelajar. Page kursus ini terdapat kursus penulis yang nanti jika pelajar membeli kursus yang disediakan SinauBareng nantinya kursus penulis akan bertambah sesuai dengan kursus yang diambilnya.

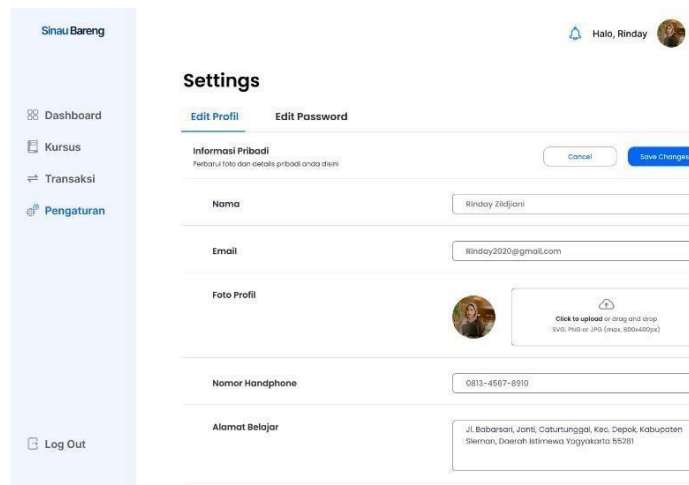
e. Tampilan Halaman Transaksi



Gambar 4. 6 Halaman Transaksi

Pada halaman transaksi berisikan informasi saldo dan Riwayat transaksi, dalam informasi saldo terdapat fitur untuk top up saldo. Jika ada pembayaran kursus atau top up saldo akan masuk kedalam Riwayat transaksi.

f. Tampilan Halaman Pengaturan

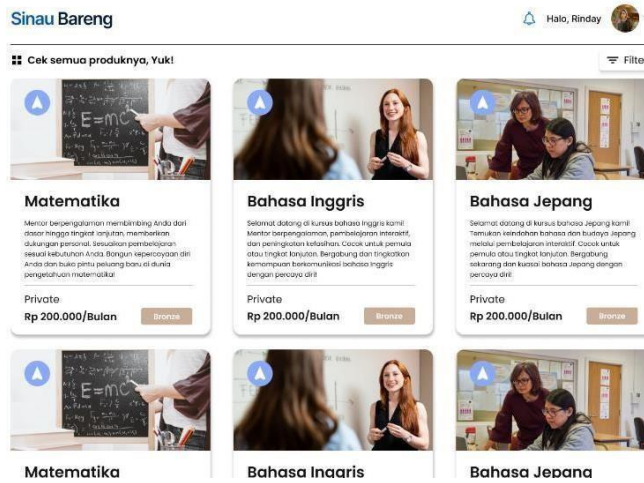


Gambar 4. 7 Halaman Pengaturan

Pada halaman pengaturan berisikan edit profil dan edit *password*. Pada edit profil berisikan edit nama, email, ubah foto profil, nomor

telfon dan alamat pelajar. Tidak Cuma mengedit profil pelajar juga dapat ubah *password* email pelajar.

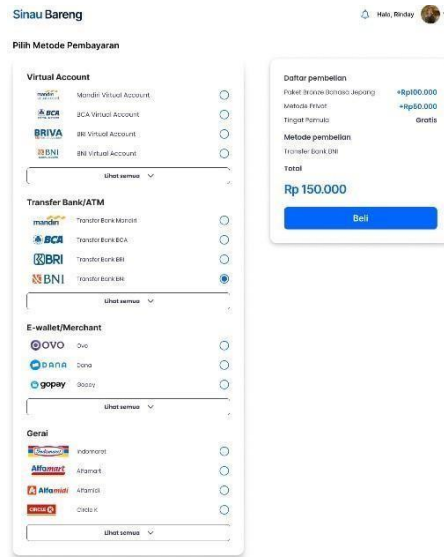
g. Tampilan Halaman Melihat Semua Kursus



Gambar 4. 8 Halaman Kursus

Pada halaman kursus berisikan beberapa kursus yang disediakan SinauBareng dan juga filter. Jika ingin mengubah tingkatan kursus yang ingin di ambil bisa melalui filter, tidak hanya tingkatan pada filter nantinya dapat me-filter paket dan juga metode belajar.

h. Tampilan Halaman Pembayaran



Gambar 4. 9 Halaman Pembayaran

Pada halaman pembayaran berisikan metode pembayaran dan juga informasi total yang harus dibayar.

4.3 Realisasi Pelaksanaan

Tabel 4. 2 Realisasi Pelaksanaan

Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Ya/ tidak	%
Penerjunan ke tempat magang (PT.Seven inc)															YA	100%
Mengenalni tempat magang, mempelajari materi ui/ux, dan pembagian tim yang akan menjadi patner selama kegiatan magang															YA	100%

Merancang proyek mengenai platform kursus bersama tim yang sudah ditentukan																		YA	100%	
Membuat landing page yang akan digunakan di website SinauBareng																			YA	100%
Membuat halaman login dan register untuk user pelajar pada web sinau bareng																			YA	100%
Membuat page detail kursus yang berisikan informasi mengenai paket, metode dan tingkatan, dan nominal jumlah pembayaran.																			YA	100%
Membuat page metode pembayaran berisikan pilihan metode pembayaran dan invoice pembayaran.																			YA	100%
Membuat page kode pembayaran berisikan no.transfer, total yang harus di bayar, dan form untuk menyimpan bukti pembayaran																			YA	100%
Membuat dashboard pelajar, rekomendasi kursus, indicator progress dan presensi pelajar																			YA	100%
Membuat page kursus Pelajar lama dan pelajar baru yang berisikan jadwal pelajar, daftar mentor pelajar, dan kursus yang di ambil pelajar.																			YA	100%

Membuat page transaksi dan pengaturan untuk Pelajar lama dan pelajar baru. Untuk page transaksi berisikan nominal saldo pelajar, dan Riwayat transaksi pelajar. Untuk page pengaturan berisikan edit profil pelajar, dan juga ubah <i>password</i> pelajar.																YA	100%
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----	------

Dalam kegiatan magang di PT.Seven Inc, penulis berhasil mengenali dan memahami secara menyeluruh tempat magang, serta mempelajari materi UI/UX. Bersama dengan tim yang telah ditentukan, kami merancang proyek mengenai platform kursus dan berhasil membuat landing page yang akan diimplementasikan di website SinauBareng. Selain itu, penulis juga berhasil menciptakan halaman login dan register untuk user pelajar, serta membuat halaman detail kursus dengan informasi mengenai paket, metode, tingkatan, dan nominal pembayaran. Penulis berhasil mengimplementasikan halaman metode pembayaran dengan pilihan metode pembayaran dan invoice pembayaran. Proyek juga mencakup pembuatan halaman kode pembayaran yang berisi nomor transfer, total pembayaran, dan formulir untuk menyimpan bukti pembayaran. Selanjutnya, penulis berhasil membuat dashboard pelajar dengan rekomendasi kursus, indikator progress, dan presensi pelajar. Pada halaman khusus kursus, baik untuk pelajar lama maupun baru, penulis menyajikan jadwal pelajar, daftar mentor, dan kursus yang diambil oleh pelajar. Terakhir, penulis berhasil membuat halaman transaksi dan pengaturan untuk pelajar lama dan baru, termasuk informasi saldo,

riwayat transaksi, serta opsi untuk mengedit profil dan mengubah *password* pelajar.

4.4 Keberlanjutan

- a. Masih memungkinkan adanya lanjutan dari projek yang telah dibuat, dikarenakan projek website kursus SinauBareng yang tim buat belum selesai.
- b. Prototype *design ui* masih butuh pengembangan.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah mengalami sejumlah serangkaian program magang di Seveninc (magangjogja.com) dalam pengerjaan proyek website *Course* yang bernama SinauBareng penulis sangat banyak mendapatkan hal-hal baru yang berakibat terhadap wawasan dan ilmu penulis, khususnya terhadap tahapan perencanaan *user interface* sebuah website yang bernama SinauBareng. Pada akhirnya website SinauBareng yang telah penulis buat terselesaikan dengan baik.

5.2. Saran

Setelah melakukan Kerja Praktek (KP) magang selama tiga bulan desain *user interface* ini belum sepenuhnya selesai, masih banyak kekurangan sehingga membutuhkan pengembangan selanjutnya agar desain *user interface* website course ini berfungsi lebih baik dan sempurna.

LAMPIRAN

A. Surat Izin Praktik Magang dari TU/Fakultas



UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
KAMPUS 4 : Jl Ring Road Selatan, Tamanan, Banguntapan, Bantul Yogyakarta 55166

Nomor : PS18/065/D.34/VIII/2023

30 Agustus 2023

Hal : Permohonan Izin Melaksanakan Praktik Magang

Kepada

Yth. HRD

SEVEN INC

Jln. janti Kamar A.59, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55162

Dengan hormat,

Dalam rangka memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam mengimplementasikan disiplin ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dengan keadaan sebenarnya, Ketua Program Studi S1 Informatika mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami tersebut di bawah ini untuk melaksanakan *Praktik Magang* di instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun data mahasiswa sebagai berikut

No	Nama	NIM
1.	Akbar Taufik Ramadhan	2000018134

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.

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

Hormat kami,
Ketua Program Studi

Dr. Murinto, S.Si., M.Kom.
NIY. 60040496

Lampiran 1 Surat Izin Praktik Magang

B. Penilaian Pembimbing Lapangan

FORM PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rekario Danny Sanjaya, S.Kom

Jabatan : CEO PT.Seveninc

Sebagai Pembimbing Lapangan Praktik Magang :

Nama : Akbar Taufik Ramadhan

NIM : 2000018134

Setelah mengikuti pelaksanaan Praktik Magang mahasiswa tersebut, memberikan nilai sebagai berikut :

ASPEK PENILAIAN	Paramater Penilaian					Skor
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Buruk	
	5	4	3	2	1	
1. Komunikasi dan Pemahaman Instruksi Kerja		4				4
2. Keaktifan dan Respon di Tempat Kerja		4				4
3. Kesesuaian Materi KP dengan Keilmuan Mahasiswa		4				4
4. Disiplin Kerja		4				4
5. Pengerjaan Tugas dan Ketrampilan Teknis		4				4
Total						20

Yogyakarta, 5 Desember 2023
Pembimbing Lapangan*



(Rekario Danny Sanjaya, S.Kom)
NIK / NIP

* Pengesahan lapangan harus ditandatangani dan dibubuhi cap

Lampiran 2 Penilaian Pembimbing Lapangan

C. Surat Telah Menyelesaikan Praktik Magang/ Sertifikat dari tempat Magang



Lampiran 3 Sertifikat dari Tempat Magang

D. Halaman Persetujuan Instansi



UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
Jl. Ahmad Yani (Ringroad Selatan), Kragilan, Tamanan, Banguntapan, Bantul,
Yogyakarta 55191 Telp. 0274-511830 ext. 4211 www.fti.uad.ac.id

**REKOMENDASI
MELAKSANAKAN PRAKTIK MAGANG**

Ketua Program Studi S1 Informatika, Fakultas Teknologi Industri, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini sudah dapat melaksanakan Kerja Praktik

Nama lengkap Mhs : Akbar Taufik Ramadhan
Nomor Induk Mhs : 2000018134
No HP/WA : 085341615148 E-mail : akbar2000018134@webmail.uad.ac.id
Program Studi : S1 Informatika

Nama Instansi : SEVEN INC
Alamat lengkap dan jelas
Jl. Janti Gg. Arjuna No. 59, Karangjambe, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta 55198
Demikian harap maklum, kepada Ketua Tata Usaha Fakultas Teknologi Industri, mohon dibuatkan surat pengantar

Mengetahui,
Dosen Wali

Dosen Pembimbing,

Yogyakarta, 31/08/2023
Koordinator KP


Jeffrey Fahana, S.T., M.Kom.
NIY. 60160979


Jeffrey Fahana, S.T., M.Kom.
NIY. 60160979


Nuril Anwar, S.T., M.Kom.
NIY. 60160980

Lampiran 4 Halaman Persetujuan Instansi

E. Logbook Sudah terisi minimal 7X





LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A 2023 / 2024
 (WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 2000018134
 Nama Mahasiswa : Akbar Taufik Ramadhan
 Judul Praktikum Magang : Seven Inc
 Dosen Pembimbing : Jeffrey Fahana, S.T., M.Kom.
 Pembimbing Lapangan : Rekario Danny Sanjaya, S.Kom

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 Praktikum Magang
 4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktikum Magang

No	Kegiatan dan Lokasi Praktikum Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktikum Magang
		Tanggal	Jam Durasi				
1	Dalam proyek SinauBareng, langkah pertama adalah memahami alur tampilan UI, kemudian membuat Business Requirement Document (BRD) untuk Super Admin. Setelah itu, mengimplementasikan tampilan Dashboard Super Admin, membuat antarmuka Login dan Logout khusus untuk Super Admin. Selain itu, perlu membuat halaman profil untuk User Admin dan User Mentor, serta melakukan perbaikan dan	4/9/2023 sampai 9/9/2023	39 jam	Menghasilkan tampilan dashboard, user admin, finance, mentor dan pelajar dan tampilan login dan logout untuk super admin.	Tidak ada kendala		

	penambahan halaman untuk User Mentor, User Finance, dan User Pelajar. Tahapan berikutnya mencakup presentasi hasil proyek, melakukan revisi dari feedback sebelumnya, dan membuat halaman baru untuk Dashboard Super Admin yang sudah selesai.						
2	Memperbaiki tampilan dari pengguna admin dan melanjutkan desain untuk pengguna mentor, dan juga presentasi. Mempelajari pengguna user dan memperbaiki tampilan pengguna admin, finance, pelajar, dan mentor. Membuat page user finance dan membuat page kelas. Memperbaiki page kelas dan menambah page untuk melihat detail kelas. Melanjutkan page kelas kemarin, untuk hari ini saya menambahkan 4 page untuk hari ini. Menyelesaikan page kelas dan membuatkan prototype untuk percobaan.	11/9/2023 Sampai 16/9/2023	38 jam	Menghasilkan tampilan user admin, mentor, finance dan pelajar yang sudah di perbaiki. Dan menghasilkan page kelas	Tidak ada kendala		

3	Fix tampilan kelas dan tambahkan prototype. Buat page report untuk melihat mentor yang ditangguhkan berdasarkan laporan dari pelajar dan perbaiki desain menu agar lebih simpel. Tambahkan prototype dan perbaiki desain page laporan (ditangguhkan). Lanjutkan pembuatan page kelas seperti kemarin, hari ini saya menambahkan 2. Perbaiki page pengguna dan pindahkan edit profil super admin.	18/9/2023 Sampai 23/9/2023	39 jam	Membuat kelas dan laporan (penangguhan mentor) dan memindahkan page edit profil ke dalam pengaturan	Tidak ada kendala		
4	Menambahkan fitur pada pengaturan, membuat fitur tambah admin, dan juga mempresentasikan project yang dikerjakan. Melakukan revisi dari presentasi kemarin. Selain itu, membuat page kelas beserta detailnya, serta page untuk menambahkan user (admin, mentor, finance, dan pelajar). Terakhir, membuat fitur tambah pengguna (User), page report, dan melakukan perbaikan pada page pengguna.	25/9/2023 Sampai 30/9/2023	38 jam	Disini saya membuat fitur untuk tambah user (admin, mentor, finance, pelajar) dan memperbaiki pada tampilannya	Tidak ada kendala		





**LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A 2023 / 2024
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)**

Nim : 2000018134
 Nama Mahasiswa : Akbar Taufik Ramadhan
 Judul Praktik Magang : Seven Inc
 Dosen Pembimbing : Jeffrey Fahana, S.T., M.Kom.
 Pembimbing Lapangan : Rekarlo Danny Sanjaya, S.Kom

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

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Tanggal	Jam Durasi				
5	Saya merevisi halaman pengguna, merapikan hasil revisi sebelumnya, dan berdiskusi dengan tim Sinau tentang tampilan pengguna. Selain itu, saya memperbaiki tampilan mentor finance dan pelajar, menambahkan dropdown, serta melakukan pembaruan pada halaman laporan super admin dengan menambah prototype, memperbaiki BRD, dan menambah fitur untuk super admin, seperti kemampuan	9/10/2023 Sampai 14/10/2023	39 jam	Menghasilkan pembaruan pada halaman lapor pada super admin dan menghasilkan super admin dapat menangguhkan mentor dan finance.	Tidak ada		

	menanggihkan mentor dan finance, sambil memperbaiki fitur laporan dan mempelajari auto layout serta komponen untuk meningkatkan kualitas sistem.						
6	Saya mempelajari cara kerja dari auto layout, kemudian mengubahnya menjadi komponen dan menambahkan halaman baru untuk laporan. Selanjutnya, saya membuat fitur baru untuk halaman laporan (Report) dan melakukan revisi hasil presentasi dari kemarin. Setelah itu, saya mengerjakan tugas kuliah dan merevisi halaman report/penanggihan, menambahkan dropdown pada bagian pengguna, dan belajar autolayout serta komponen. Saya juga membuat komponen, memperbaiki halaman pengguna, dan mencoba membuat menu sidebar menggunakan autolayout.	16/10/2023 Sampai 21/10/2023	38 Jam	disini saya memperbaiki untuk fitur report dan juga membuat dropdown pada bagian pengguna, dan mencoba membuat side bar.	Tidak ada		
7	Dalam progres hari-hari terakhir, saya fokus pada pengembangan landing	16/11/2023 Sampai 04/12/2023	89 Jam	Pada tanggal berikut saya menyelesaikan semua dari user pelajar.	Tidak ada		

	page untuk pelajar, termasuk pembuatan komponen, daftar kelas, dan halaman detail kursus. Saya juga melakukan revisi presentasi, mempelajari responsif design, dan mengimplementasikannya dalam halaman metode pembayaran dan login pelajar. Selanjutnya, saya menyelesaikan halaman transaksi pelajar, profil mentor, dan pelaporan mentor. Kemudian, fokus saya beralih ke halaman pengaturan untuk pelajar lama dan baru, serta memindahkan beberapa halaman ke tampilan user pelajar baru. Hari ini, saya memperbaiki halaman kursus karena adanya tambahan halaman dashboard dan melanjutkan pembuatan prototipe. Terakhir, saya membuat halaman top up saldo, pembayaran, dan komponen terkait, selalu berusaha meningkatkan kualitas dan konsistensi antar halaman.						
--	--	--	--	--	--	--	--

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing Praktik Magang / Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang:

F. Dokumentasi Kegiatan Praktik Magang

1. Dokumentasi pada saat Kegiatan Presentasi Project dengan mentor



Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan 1

2. Dokumentasi Pada saat Kegiatan Magang Berlangsung



Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan 2

3. Dokumentasi Foto Bersama team SinauBareng sebelum selesai Praktik Magang



Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan 3