

LAPORAN PRAKTIK MAGANG
ANALISIS PEMBUATAN DESAIN UI UX DAN PROTOTYPING APLIKASI MOBILE
“OLTIX.ID”



Oleh :

Ammar Al Hakim Asshiddiqi
2000018377

PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2024

HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI

Laporan Praktik Magang ini telah disetujui sebagai proses pengajuan seminar bagi

Nama : Ammar Al Hakim Asshiddiqi
NIM : 2000018377
Tempat Praktik Magang : Oltix.id
Realisasi Waktu Pelaksanaan : 3 (tiga) Bulan

2 Februari, 2024

Menyetujui,

Ketua/Kepala/Direktur
Instansi



(Aang Kunaefi)
NIP/NIY.

HALAMAN PENGESAHAN

PRAKTIK MAGANG

ANALISIS PEMBUATAN DESAIN UI UX DAN PROTOTYPING APLIKASI MOBILE "OLTIX.ID"

AMMAR AL HAKIM ASSHIDDIQI

2000018377

PEMBIMBING

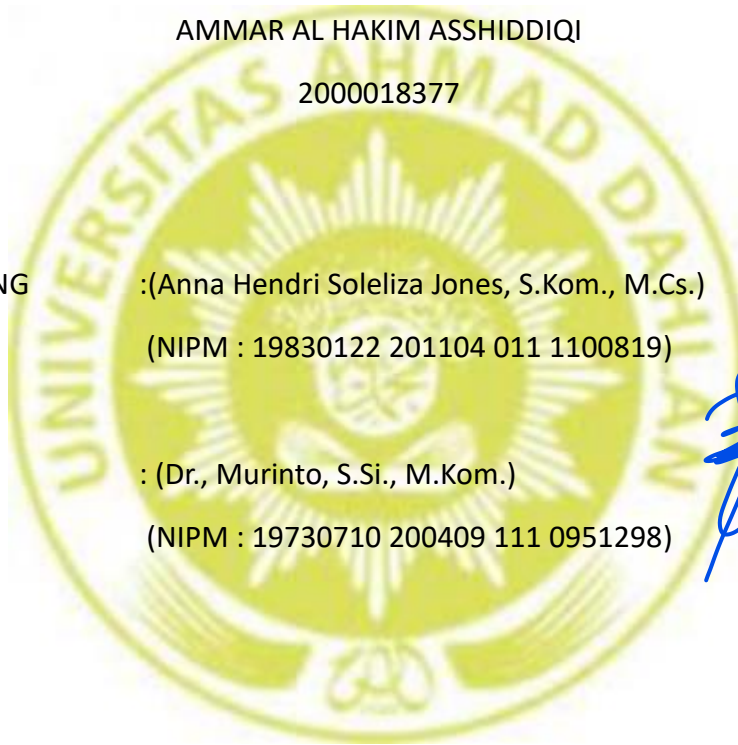
:(Anna Hendri Soleliza Jones, S.Kom., M.Cs.)

(NIPM : 19830122 201104 011 1100819)

PENGUJI

:(Dr., Murinto, S.Si., M.Kom.)

(NIPM : 19730710 200409 111 0951298)



[Handwritten signature]
28/2/24

[Handwritten signature]
29/2/24

Yogyakarta, 24 Februari 2024

Kaprodi S1 Informatika

[Handwritten signature]

Dr. Murinto Kusno, S.Si., M.Kom..

NIPM : 19730710 200409 111 0951298

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa kita panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan nikmat islam dan nikmat kesehatan, sehingga kita dapat menjalankan tugas dan tanggung jawab yang kita miliki. Tak lupa shalawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Beserta keluarganya, para sahabatnya, serta para pengikutnya termasuk kita.

Berkat keridhaan-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini dengan tujuan untuk memenuhi tugas laporan magang. Terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu pada saat waktu pelaksanaan magang serta dalam penyusunan laporan magang baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat diberi kesempatan dalam mengerjakan laporan magang.
2. Orang tua dan keluarga yang telah banyak memberikan dukungan dan motivasi sehingga dapat menyelesaikan laporan magang.
3. Oltix.id yang telah menerima penulis untuk melaksanakan praktik magang sehingga penulis berkembang dan berproses melalui projek yang diberikan.
4. Bapak Dr. Murinto Kusno, S.Si., M.Kom selaku Ketua Jurusan Program Studi S1 Informatika Universitas Ahmad Dahlan.
5. Ibu Anna Hendri Soleliza Jones, S.Kom., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing Magang yang telah membimbing penulis dari sebelum sampai selesai pelaksanaan praktik magang.
6. Kak Aang Kunaefi selaku pembimbing lapangan yang memberikan arahan, saran, motivasi dan semangat kepada penulis dalam pelaksanaan praktik magang.
7. Rekan-rekan projek yang telah menemani penulis dalam pelaksanaan praktik magang serta memberikan arahan, saran, motivasi dan semangat kepada penulis dalam pelaksanaan praktik magang.
8. Ahyana Khoirunnisa sebagai orang yang selalu menemani dan memberikan masukan sehingga penulis dapat melaksanakan praktik magang dengan baik.

Penulis menyadari bahwa laporan praktik magang ini masih jauh dari kata sempurna, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT, tetapi penulis berusaha yang terbaik dalam penulisan laporan ini sehingga kelak dapat bermanfaat bagi orang lain untuk mengembangkan dan memajukan teknologi supaya dapat bersaing di masa mendatang. Serta penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dan meningkatkan keahlian sumber daya manusia terutama penulis.

Yogyakarta, 25 Januari 2024

(Ammar Al Hakim Asshiddiqi)

DAFTAR ISI

Contents

HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
KATA PENGANTAR	4
DAFTAR ISI	6
DAFTAR GAMBAR	7
DAFTAR TABEL	7
A. Latar Belakang	8
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Praktik Magang	9
F. Manfaat Praktik Magang	10
BAB II Gambaran Instansi	11
A. OLTIX.ID	11
B. Struktur Organisasi Di Tempat Magang	11
C. Lokasi Magang	12
BAB III Tahapan Kegiatan Praktik Magang	13
A. Rencana Observasi	13
B. Gambaran Umum Praktek Magang	13
BAB IV Hasil Pelaksanaan Praktik Magang	17
A. Hasil Praktik Magang	17
1. 1. Proses	19
2. Alur Penggunaan Aplikasi	20
3. Fitur Tambahan Aplikasi	23
BAB V Penutup	29
A. Kesimpulan	29
Lampiran	30
A. Sertifikat Praktik Magang	30
B. Dokumentasi Kegiatan Praktik Magang	31

DAFTAR GAMBAR

Table of Contents

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Perusahaan Oltix.....	11
Gambar 2.2 Lokasi Tempat Magang	12
Gambar 4.1 Website Oltix.id	18
Gambar 4.2 Hasil Praktek Magang.....	19
Gambar 4.3 Proses Bisnis Aplikasi.....	20
Gambar 4.4 Alur Pembelian Tiket	23

DAFTAR TABEL

Table of Contents

Tabel 3.1 Perencanaan Praktik Magang	15
Tabel 4.1 Pelaksanaan Praktik Magang	22

BAB I

PENDAHULUAN

Praktik magang merupakan sebuah program dimana seorang biasanya mahasiswa bekerja di sebuah organisasi atau perusahaan untuk mendapatkan pengalaman kerja langsung dalam industri tersebut. Praktik magang ini bertujuan untuk memberikan peluang kepada individu untuk belajar dan mengembangkan diri sesuai bidang yang dialami serta mengaplikasikan pengetahuan yang didapat.

A. Latar Belakang

Di era digitalisasi seperti saat ini banyak pengembangan bisnis melalui strategi pemasaran menggunakan media digital karena perubahan zaman dan mudah untuk menjangkau target secara global. Seiring dengan pesatnya pertumbuhan internet dan penetrasi smartphone, bisnis tiket online telah menjadi salah satu sektor yang paling terpengaruh oleh revolusi digital. Perubahan ini mencakup tidak hanya cara konsumen memperoleh tiket, tetapi juga cara perusahaan menjalankan operasional bisnis. Pertama-tama, platform tiket online memudahkan aksesibilitas bagi konsumen. Dengan beberapa ketukan di layar ponsel mereka, pengguna dapat mencari, membandingkan, dan membeli tiket untuk berbagai acara, mulai dari konser hingga penerbangan, secara instan. Ini tidak hanya meningkatkan kenyamanan, tetapi juga memungkinkan konsumen untuk memperoleh informasi real-time tentang ketersediaan tiket, harga, dan promo.

Oltix.id merupakan suatu organisasi yang memiliki sebuah website untuk penjualan tiket seperti tiket konser, seminar, pameran, pentas dan tiket olahraga. Website ini memiliki beberapa fitur seperti fitur beli tiket, konfirmasi tiket serta menjual tiketmu. Meskipun sudah menerapkan strategi ini, seiring canggih teknologi timbul beberapa masalah baru dalam menjalankan pemasaran menggunakan media digital. Oltix,id hingga saat ini beroperasi dengan website yang mereka miliki untuk menjalankan bisnisnya, akan tetapi dengan berkembangnya teknologi penggunaan website terbatas dengan perangkat komputer atau bisa menggunakan smartphone dengan browser untuk mengaksesnya. Tetapi kesulitan pengguna website oltix yang mengakses

halaman website oltix untuk pembelian tiket ditemukan pada pengguna yang menggunakan smartphone. Keterbatasan browser untuk menampilkan tampilan website oltix melalui browser smartphone menjadi masalah baru yang muncul, mulai dari tampilan yang terbatas, layar smartphone yang terlalu kecil untuk menampilkan halaman website oltix, dan lain sebagainya. Kesulitan pengguna ini cukup berdampak pada presentase penjualan tiket yang dikelola dan dijalankan oleh Oltix.id.

B. Identifikasi Masalah

Dalam cakupan masalah yang dihadapi ini, Oltix.id hanya memiliki website untuk melakukan penjualan tiket yang dimana website akan lebih mudah diakses dengan menggunakan perangkat komputer, walaupun menggunakan smartphone masih dapat diakses menggunakan browser yang dimana penggunaan browser terbatas dalam hal interaktif. Oltix.id ingin menjangkau lebih luas untuk pengguna smartphone dapat melakukan transaksi apapun dengan Oltix.id melalui aplikasi yang dapat dengan mudah untuk diakses. Oleh karena itu pada magang kali ini penulis mendapat tugas untuk membantu Oltix.id untuk melakukan perancangan pengembangan bisnis dengan memulai untuk membuat aplikasi mobile untuk memudahkan pengguna yang mayoritas adalah pengguna smartphone baik android maupun ios dalam melakukan pemesanan tiket yang disediakan Oltix. Disini penulis mendapat tugas sebagai UI/UX Designer aplikasi mobile Oltix.id.

C. Batasan Masalah

Batasan permasalahan pada praktek magang penulis yang dilakukan diperusahaan Oltix.id yaitu perancangan desain aplikasi pembelian tiket oleh Oltix.id melalui aplikasi mobile.

D. Rumusan Masalah

Masalah yang dimiliki oleh Oltix.id yaitu bagaimana cara agar pengguna smartphone nyaman dalam memesan tiket di Oltix.id menggunakan aplikasi smartphone.

E. Tujuan Praktik Magang

Tujuan dari praktik magang ini yaitu untuk mengerjakan proyek untuk pengadaan aplikasi smartphone Oltix.id. Dalam hal ini, penulis menerapkan tampilan untuk aplikasi.

F. Manfaat Praktik Magang

Manfaat yang didapat penulis adalah membantu Oltix.id untuk membuat rancangan desain aplikasi Oltix.id untuk smartphone sehingga calon pengguna aplikasi Oltix.id mudah dalam pembelian tiket. Serta mengembangkan diri menjadi lebih baik dalam kerja tim dan mendapatkan ilmu dan pengalaman dalam hal desain aplikasi mobile.

BAB II

Gambaran Instansi

A. OLTIX.ID

Oltix.id adalah website sistem penjualan tiket event online yang memudahkan Anda untuk membeli tiket event yang ingin anda kunjungi secara online. Oltix.id juga membantu promotor/event organizer/panitia untuk memperluas jangkauan distribusi tiket acara yang akan digelar melalui media online secara lebih mudah, aman dan bisa diakses kapanpun, dimanapun.

B. Struktur Organisasi Di Tempat Magang

Struktur Organisasi

CEO : Ismail Hariyanto S.M.

COO : Aang Khunaifi S.M.

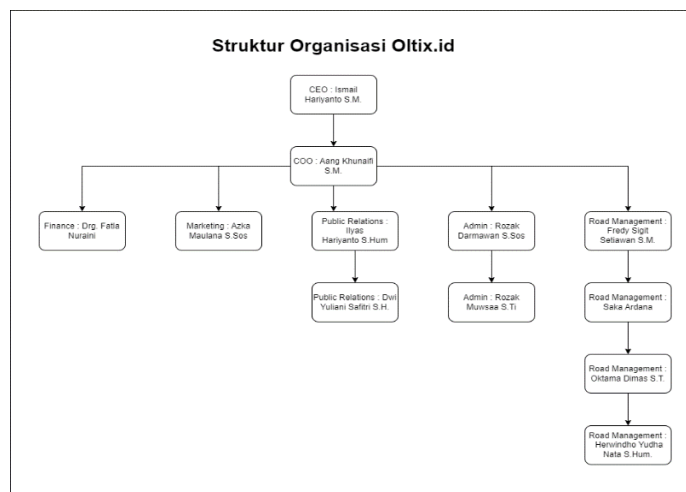
Finance : Drg. Fatla Nuraini

Marketing : Azka Maulana S.Sos

Public Relations : Ilyas Hariyanto S.Hum, Dwi Yuliani Safitri S.H.

Admin : Rozak Darmawan S.Sos, Muwsaa S.Ti

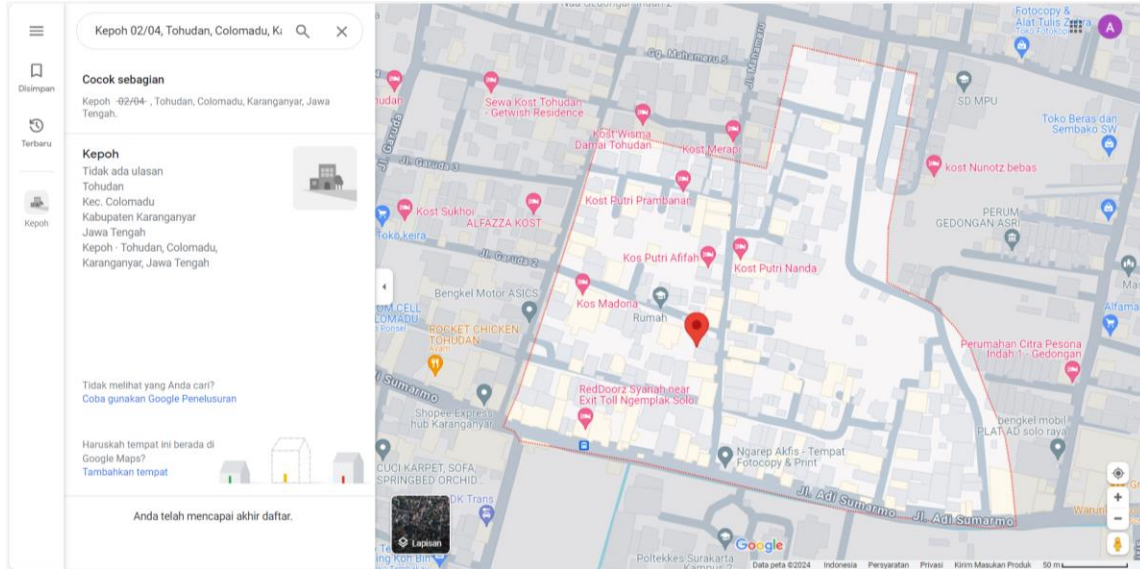
Road Management : Fredy Sigit Setiawan S.M., Saka Ardana, Oktama Dimas S.T., Herwindho Yudha Nata S.Hum.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Perusahaan Oltix.id

C. Lokasi Magang

Lokasi magang dilaksanakan di Kepoh 02/04, Tohudan, Colomadu, Karanganyar, Jawa Tengah. 58183.



Gambar 2.2 Lokasi Tempat Magang

BAB III

Tahapan Kegiatan Praktik Magang

A. Rencana Observasi

1. Nama Organisasi

Nama organisasi yang digunakan untuk praktik magang adalah **Oltix.id**

2. Proses Observasi

Mahasiswa yang hendak magang di Oltix.id dengan mengirimkan surat rekomendasi pelaksanaan praktik magang atau tidak. Setelah diterima oleh pihak Oltix, kegiatan magang dilaksanakan selama 3 bulan dilakukan secara WFH dengan menyesuaikan jobdesk masing-masing. Sebelum dilakukan praktik magang, diadakan pembahasan mengenai tugas yang akan dikerjakan selama magang.

3. Hasil Observasi

Pelaksanaan magang 3 bulan dari tanggal 9 Oktober 2023 – 9 Januari 2024, dengan pelaksanaan magang secara pengerjaan proyek dari rumah (WFH). Setiap progres yang dikerjakan dilaporkan kepada pembimbing lapangan dari Oltix.

B. Gambaran Umum Praktek Magang

1. Analisis Aplikasi Web yang Ada :

Meneliti tata letak dan struktur desain aplikasi web yang sudah ada. Mengidentifikasi elemen-elemen kunci yang perlu dipertahankan atau disesuaikan untuk tampilan mobile.

2. Pemahaman Pengguna dan Kebutuhan Mobile :

Menganalisis profil pengguna untuk memahami bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi pada perangkat mobile. Mengidentifikasi kebutuhan khusus pengguna mobile dan preferensi interaksi.

3. Penyesuaian Tata Letak (Layout) :

Mengubah tata letak elemen-elemen antarmuka pengguna agar sesuai dengan ukuran layar mobile. Menyesuaikan urutan dan penataan elemen untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada perangkat mobile.

4. Optimasi Gambar dan Media :

Mengoptimalkan gambar dan media untuk kecepatan dan kinerja pada perangkat mobile. Menyesuaikan resolusi dan format gambar agar cocok dengan tampilan mobile tanpa mengorbankan kualitas.

5. Navigasi Responsif :

Mendesain navigasi yang responsif untuk perangkat mobile dengan mempertimbangkan ruang terbatas dan penggunaan layar sentuh. Memastikan akses mudah ke menu utama dan fungsi penting.

6. Adaptasi Terhadap Orientasi Layar :

Membuat desain yang dapat beradaptasi dengan baik pada orientasi layar potret dan lanskap. Memastikan konsistensi dan kenyamanan pengguna dalam berbagai mode orientasi.

7. Pengaturan dan Kontrol Input :

Menyesuaikan elemen kontrol input seperti formulir dan tombol untuk penggunaan yang mudah di layar sentuh. Memastikan pengalaman pengguna yang lancar saat memasukkan data atau berinteraksi dengan elemen interaktif.

8. Uji Responsivitas dan Kompabilitas :

Menguji desain pada berbagai perangkat mobile dengan ukuran layar dan sistem operasi yang berbeda. Memastikan responsivitas dan konsistensi desain di seluruh berbagai perangkat.

9. Prototyping dan Uji Pengguna :

Membuat prototipe desain mobile untuk pengujian. Melakukan uji pengguna untuk mendapatkan umpan balik tentang kegunaan dan kesan visual.

10. Iterasi dan Pembaruan :

Mengumpulkan umpan balik dari pengguna dan pemangku kepentingan. Melakukan iterasi pada desain berdasarkan umpan balik untuk meningkatkan kualitas dan kepuasan pengguna.

11. Dokumentasi Desain Mobile :

Menyusun dokumentasi desain mobile yang mencakup panduan pengembangan untuk pengembang front-end.

12. Kolaborasi dengan Tim Pengembang :

Berkomunikasi secara teratur dengan tim pengembang untuk memastikan implementasi yang sesuai dengan desain. Memberikan dukungan dan klarifikasi jika diperlukan selama fase pengembangan.

C. Rencana Jadwal Kegiatan Magang

No.	Nama Kegiatan	Oktober 2023				November 2023				Desember 2023				Januari 2024				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Mampu menentukan kebutuhan aplikasi OLTIX Mobile dengan mengadopsi dari website yang sudah ada																	
2.	Menentukan jobdesk per individu																	
3.	Menganalisis bagaimana alur dalam proses pembelian tiket																	
4.	Mampu membuat Desain UI dan Prototype Login page																	
5.	Mampu membuat Desain UI dan Prototype Home page																	

6.	Mampu membuat Desain UI dan Prototype Event page																		
7.	Mampu membuat Desain UI dan Prototype Detail event page																		
8.	Mampu membuat Desain UI dan Prototype Pembayaran page																		
9.	Mampu membuat Desain UI dan Prototype Form pembelian page																		
10.	Mampu membuat Desain UI dan Prototype Sell your tix page																		
11.	Mampu membuat Desain UI dan Prototype Howtobuy page																		
12.	Revisi 1																		
13.	Membuat branding promosi aplikasi Oltix.id Mobile																		
14.	Revisi 2																		

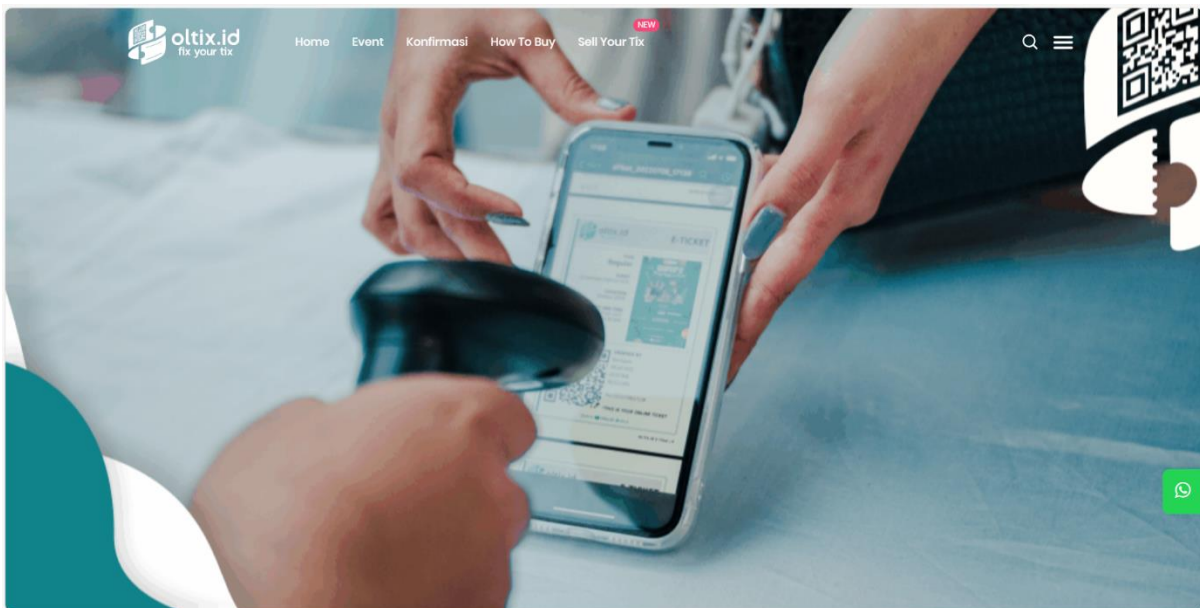
Tabel 3.1 Rencana Jadwal Pelaksanaan

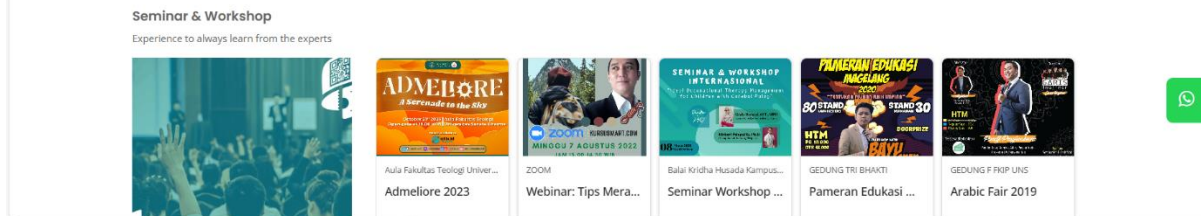
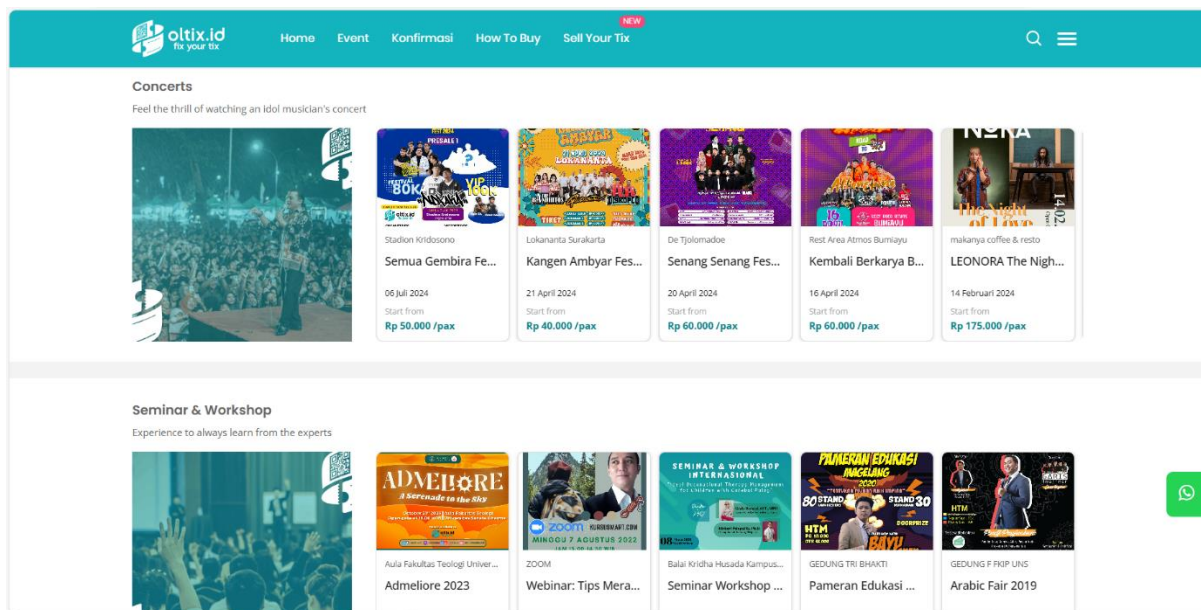
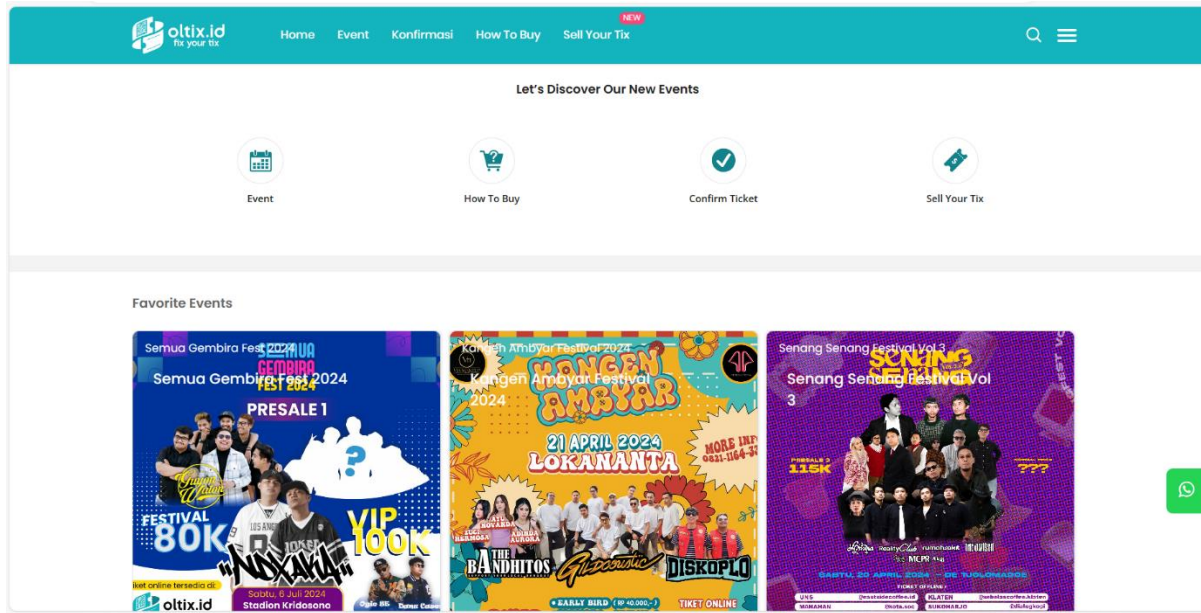
BAB IV

Hasil Pelaksanaan Praktik Magang

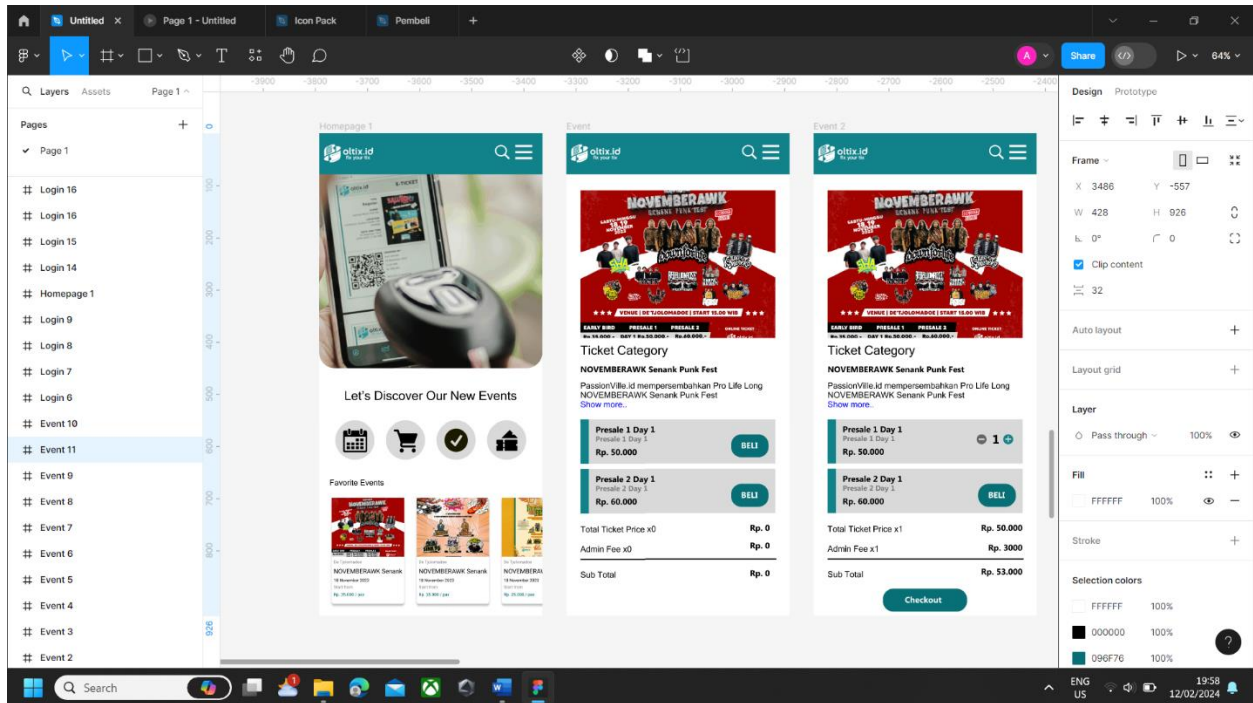
A. Hasil Praktik Magang

Pada praktik magang kali ini, penulis berhasil membuat sebuah rancangan desain aplikasi mobile Oltix.id dengan mempertimbangkan proporsi dan kesesuaian yang diminta perusahaan magang dengan garis besar konsep desain mengadopsi desain website yang sudah ada. Berikut adalah gambaran contoh beberapa desain yang dibuat.





Gambar 4.1 Website Oltix.id



Gambar 4.2 Hasil Praktik Magang

1. Proses

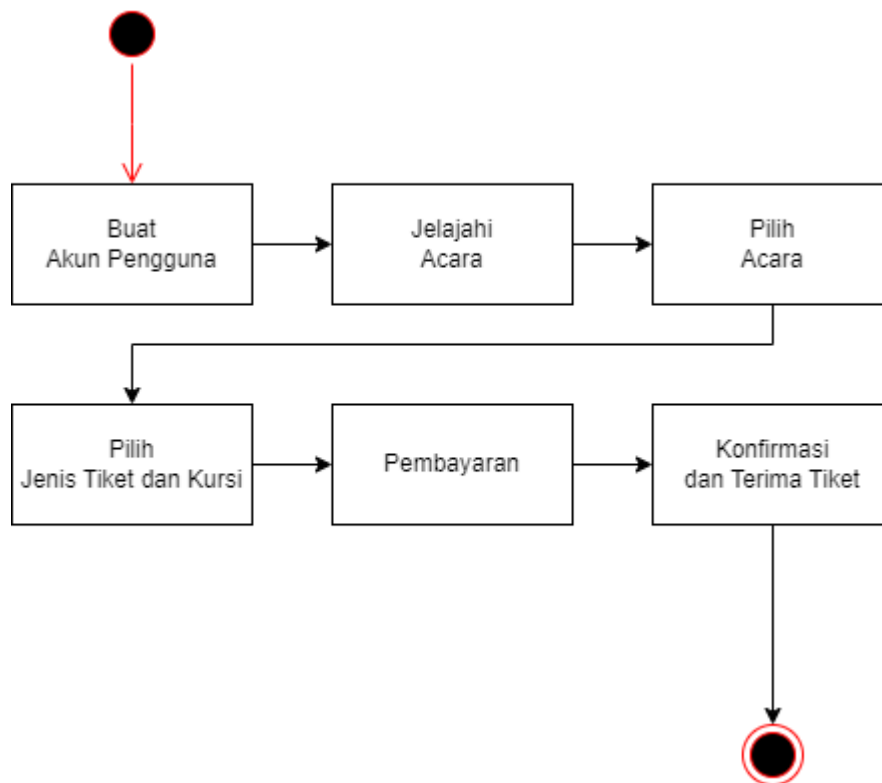
Proyek aplikasi magang ini dikerjakan selama kurang lebih 3 bulan, dengan proses pengerjaan yang dilakukan secara mandiri sebagai UI/UX DESIGNER, dan bekerja sebagai tim dengan Frontend Programmer. Project magang yang dikerjakan adalah dengan membuat desain aplikasi Oltix.id mobile dengan mengadopsi desain aplikasi yang sudah ada pada web Oltix dengan mempertimbangkan kesesuaian dan proporsi jika diterapkan pada aplikasi mobile. Disini penulis mendapat tugas untuk membuat desain sesuai dengan kebiasaan dan selera penulis dalam mendesain sebuah aplikasi tanpa mengesampingkan unsur-unsur yang menggambarkan identitas tempat magang itu sendiri. Setidaknya ada beberapa unsur elemen atau fitur yang harus ada dalam aplikasi yaitu : Sellyourtix, How to buy, Pilihan pembayaran, Konfirmasi pembayaran, dan Event.

Sellyourtix disini adalah akses dari sisi pengguna dapat mengajukan untuk bekerja sama dengan perusahaan Oltix dengan mengajukan penawaran sebuah event baik itu event konser, seminar, festival, pertunjukan seni, maupun event lainnya yang memerlukan jasa penjualan tiket secara online. Pengguna dapat mengajukan kerja sama hanya dengan mengisi formulir yang ada pada aplikasi tanpa harus bertemu langsung dengan pihak Oltix. Fitur Sellyourtix ini memudahkan

pengguna untuk bernegosiasi dan mengajukan kebutuhan mereka kepada Oltix mengenai pengajuan kerja sama yang akan dijalankan.

2. Alur Penggunaan Aplikasi

Howtobuy disini adalah fitur penjelasan bagaimana langkah atau cara penggunaan aplikasi Oltix dalam proses pembelian tiket.



Gambar 4.3 Alur Bisnis Aplikasi

- Langkah 1: Buka Aplikasi Oltix.id dan Buat Akun Pengguna
Setelah aplikasi terinstal, buat akun pengguna. Isi formulir pendaftaran dengan informasi yang diperlukan, seperti nama lengkap, alamat email, dan nomor telepon. Pastikan untuk memverifikasi akun Anda melalui email atau nomor telepon.
- Langkah 2: Jelajahi Acara atau Destinasi
Buka aplikasi dan jelajahi berbagai acara atau destinasi yang tersedia. Pilih kategori yang sesuai dengan keinginan Anda, misalnya konser, teater, pertandingan olahraga, atau destinasi wisata.
- Langkah 3: Pilih Acara atau Destinasi

Setelah menemukan acara atau destinasi yang diminati, klik atau ketuk opsi tersebut untuk melihat rincian lebih lanjut. Periksa tanggal, waktu, lokasi, dan harga tiket yang tersedia.

- Langkah 4: Pilih Jenis Tiket dan Kursi


Pilih jenis tiket yang diinginkan, seperti tiket reguler, VIP, atau tiket kategori lainnya. Selanjutnya, pilih jumlah tiket yang akan dibeli dan pilih tempat duduk yang diinginkan jika diberikan opsi.

- Langkah 5: Pembayaran

Setelah memilih tiket, masuk ke proses pembayaran. Pilih metode pembayaran yang diinginkan, seperti kartu kredit, debit, atau metode pembayaran digital lainnya. Isi detail pembayaran dengan hati-hati dan pastikan untuk memeriksa kembali pesanan Anda sebelum mengonfirmasi pembayaran.

- Langkah 6: Konfirmasi dan Terima Tiket

Setelah pembayaran berhasil, Anda akan menerima konfirmasi pembelian dan tiket melalui email atau dapat diunduh langsung melalui aplikasi. Pastikan untuk menyimpan tiket secara aman dan membawanya pada hari acara.





Masuk Akun Oltix

Nama Lengkap

Password


Konfirmasi Password

Daftar





Let's Discover Our New Events


Favorite Events





NOVEMBERAWK Senank
18 November 2023
Rp. 35.000 / pax



NOVEMBERAWK Senank
18 November 2023
Rp. 35.000 / pax



NOVEMBERAWK Senank
18 November 2023
Rp. 35.000 / pax






Ticket Category

NOVEMBERAWK Senank Punk Fest
PassionVille.id memersembahkan Pro Life Long NOVEMBERAWK Senank Punk Fest
[Show more..](#)

Presale 1 Day 1 Presale 1 Day 1 Rp. 50.000	BELI
Presale 2 Day 1 Presale 2 Day 1 Rp. 60.000	BELI

Total Ticket Price x0	Rp. 0
Admin Fee x0	Rp. 0
Sub Total	Rp. 0


Ticket Category

NOVEMBERAWK Senank Punk Fest
PassionVille.id memersembahkan Pro Life Long NOVEMBERAWK Senank Punk Fest
[Show more..](#)

Presale 1 Day 1 Presale 1 Day 1 Rp. 50.000	- 1 +
Presale 2 Day 1 Presale 2 Day 1 Rp. 60.000	BELI

Total Ticket Price x1	Rp. 50.000
Admin Fee x1	Rp. 3000
Sub Total	Rp. 53.000

Checkout



Isi Biodata Anda

Order 10 November 2022

Email


Tulis Ulang Email


Nama


No Hp


Sub Total **Rp. 53.000**


Bayar





 **DANA**

 **Shopeepay**

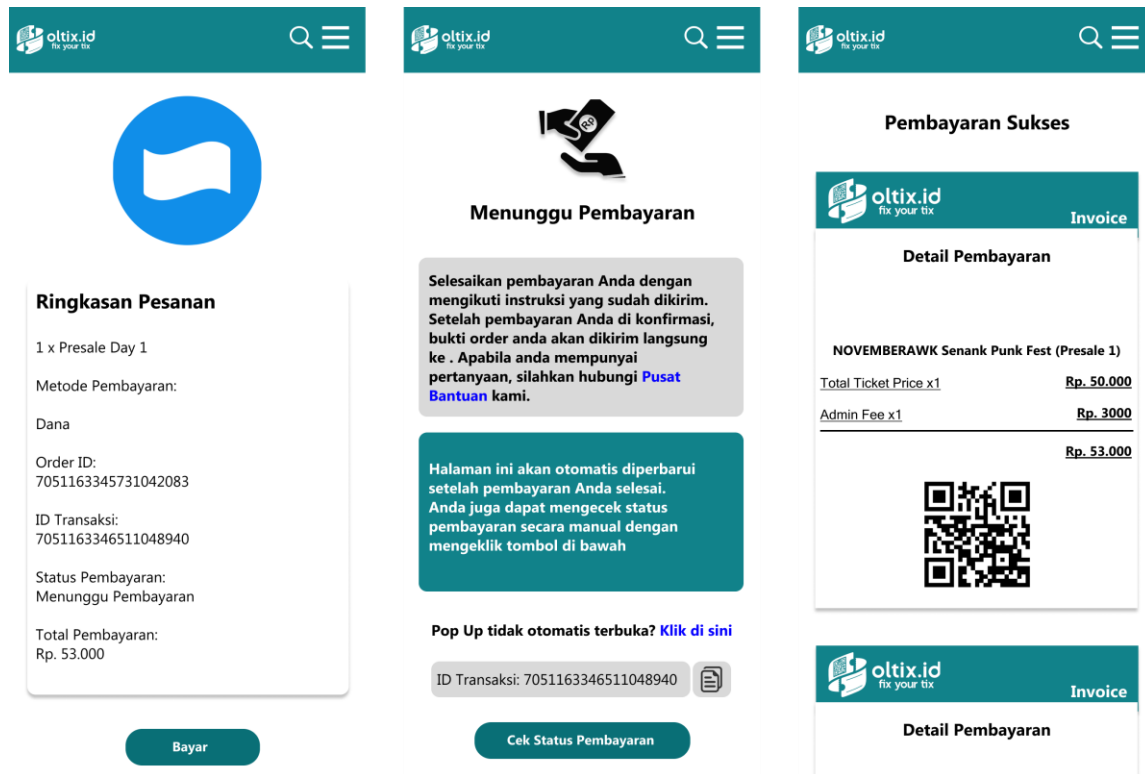
 **Gopay**

 **OVO**

 **BRI**

 **Mandiri**

Bayar



Gambar 4.4 Alur Pembelian Tiket

3. Fitur Tambahan Aplikasi

Pilihan pembayaran disini adalah fitur pilihan cara pembayaran dengan metode apa pengguna akan melakukan pembayaran pada aplikasi Oltix dalam proses pembelian tiket. Seiring berkembangnya teknologi, aplikasi penjualan tiket online tidak hanya menawarkan kenyamanan dalam pembelian tiket, tetapi juga berbagai pilihan pembayaran yang fleksibel. Berikut adalah beberapa opsi pembayaran yang dapat Anda pilih saat membeli tiket melalui aplikasi tersebut.

- Kartu Kredit/Debit

Opsi pembayaran paling umum adalah menggunakan kartu kredit atau debit. Aplikasi penjualan tiket online umumnya mendukung berbagai jenis kartu, seperti Visa, MasterCard, atau American Express. Cukup masukkan detail kartu Anda secara aman, dan pembayaran dapat dilakukan dengan cepat dan mudah.

- Metode Pembayaran Digital

Banyak aplikasi tiket online juga mendukung metode pembayaran digital seperti PayPal, Google Pay, atau Apple Pay. Metode ini memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran dengan cepat tanpa perlu memasukkan detail kartu setiap kali.

- Transfer Bank dan Virtual Account

Bagi yang lebih memilih pembayaran melalui transfer bank atau virtual account, beberapa aplikasi tiket menyediakan opsi ini. Pengguna dapat mentransfer jumlah pembayaran ke rekening yang ditentukan atau menggunakan kode virtual account untuk melakukan pembayaran.

- Pembayaran Tunai di Outlet Fisik

Untuk mereka yang lebih suka menggunakan uang tunai, beberapa aplikasi penjualan tiket menyediakan opsi pembayaran melalui outlet fisik atau agen penjualan tertentu. Pengguna dapat membayar secara tunai di lokasi yang telah ditentukan setelah memesan tiket melalui aplikasi.

Dengan berbagai opsi pembayaran ini, pengguna aplikasi penjualan tiket online memiliki fleksibilitas untuk memilih metode pembayaran yang paling sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka, menjadikan pengalaman pembelian tiket lebih mudah dan nyaman.

4. Tabel Pelaksanaan Praktik Magang

Tanggal Kegiatan	Nama Kegiatan	Jam	Hasil	Presentase
9/10/2023	Pembahasan perancangan yang akan dibuat	2jam	Kebutuhan dalam rencana perancangan yang akan dibuat	100%
11/10/2023	Pemberian Jodesk	1jam	Ditugaskan menjadai UI/UX Designer	100%
13/11/2023	Pencarian tema konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan	2jam	Tetap menggunakan warna original oltix dengan penyesuaian perubahan yang	100

			cocok untuk desain rancangan mobile aplikasi	
14/11/2023	Mulai perancangan wireframe dan desain page Login	3jam	Desain UI Login page (form login)	50%
16/11/2023	Lanjutan Login page	3jam	Desain UI Login page (form login)	90%
18/11/2023	Lanjutan Login page dan prototyping	3jam	Desain UI Login page (form login)	100%
19/11/2023	Pelaporan kepada pembimbing lapangan dan revisi	1jam	Tidak ada revisi	100%
21/10/2023	Pembuatan wireframe dan desain Homeoage/Beranda aplikas	3jam	Desain UI Homepage	100%
23/10/2023	Membuat animasi pada homepage "scroll view"	3jam	Beranda homepage scroll view	100%
24/10/2023	Pembuatan navbar dan searching button	2jam	Navbar dan sercahing button	100%
27/10/20233	Mulai pembuatan konsep event page	2jam	Wireframe event page	50%
28/10/2023	Lanjutan membuat event page	3jam	Desain UI event page dengan full konten dan asset semua terisi	100%
29 /10/2023	Mmebuat button checkout untuk pembelian	2jam	Pop up form pengisian biodata pembeli sebelum melakukan checkout	100%

31/10/2023	Mmebuat invoice pembelian tiket	3jam	Lembar format invoice yang akan didapatkan pembeli setelah melakukan checkout	100%
2/11/2023	Membuat page konfirmasi pembayaran	2jam	Pop up form pengisian konfirmasi pembayaran	100%
4/11/2023	Membuat frame petunjuk pembayaran	2,5jam	Frame berisi step/langkah pembelian tiket pada aplikasi Oltix.id	100%
6/11/2023	Pembuatan frame konfirmasi pembayaran	2jam	Wireframe page konfirmasi pembayaran	100%
7/11/2023	Lanjutan frame konfirmasi pembayaran	1jam	Frame lengkap pada konfirmasi pembayaran	100%
8/11/2023	Pelaporan kepada pembimbing lapangan dan revisi	1jam	Catatan revisi	100%
10/11/2023	Penambahan kategori event "sport" pada pilihan event	1jam	Penambahan kategori event	100%
11/11/2023	Revisi navbar	1jam	Revisi navbar	100%
13/11/2023	Membuat wireframe page detail event	3jam	Wireframe page detail event	100%
15/11/2023	Desain UI frame detail event	3jam	Desain UI	80%
17/11/2023	Desain UI frame detail event	3jam	Desain UI	100%
18/11/2023	Revisi desain UI frame detail event	2jam	Revisi Desain	100%

20/11/2023	Pembuatan wireframe dan Desain UI page detail pembelian tiket	2jam	Wireframe dan Desain UI page data pembeli tiket	100%
22/11/2023	Pembuatan desain page pilihan pembayaran dengan banyak pilihan pembayaran	3jam	Desain UI frame pilihan pembyaran	100%
24/11/2023	Pembuatan desain E-tiket Oltix.id	2jam	Desain E-tiket	100%
25/11/2023	Pembuatan fitur baru “request kerja sama oleh pengguna”	3jam	Wireframe page request kerjasama	100%
28/11/2023	Wireframe dan desain UI frame 1 Sellyourtix	2jam	Desain UI frame 1 Sellyourtix	100%
30/11/2023	Wireframe dan desain UI frame 2	2jam	Frame berisi biodata client yang akan mengajukan kerja sama	100%
2/12/2023	Wireframe dan desain UI frame 3	3jam	Frame berisi kolom text area gambaran jenis event yang akan ditawarkan client bersama dengan Oltix.id	100%
4/12/2023	Prototyping homepage	3jam	Protoyping dan animasi	50%
6/12/2023	Prototyping homepage	3jam	Prototyping dan animasi	100%
8/12/2023	Prototyping login page dengan homepage	2jam	Prototyping	100%

9/11/2023	Animasi homepage scroll view vertical dan horinzontal	3jam	Home page scroll	100%
12/12/2023	Menambah button baru pada homepage	1jam	4 Button baru pada homepage dan prototyping	100%
14/12/2023	Prototyping homepage ke menu detail event dan menu lain lengkap animasi	3jam	Prototyping lengkap dan semua fitur sudah berfungsi dengan benar	100%
16/11/2023	Prototyping menu event	3jam	Prototyping menu event sampai dengan menu tiket dibeli oleh pengguna	100%
18/12/2023	Prototyping frame pembayaran, bukti bayar, dan metode pembayaran	2jam	Prototyping	100%
20/12/2023	Revisi Button metode pembayaran	1jam	Revisi	100%
22/12/2023	Revisi Navbar	1jam	Revisi	100%
23/12/2023	Prototyping frame sellyourtix	3jam	Alur fitur pengajuan kerja sama berjalan semua	100%
25/12/2023	Laporan Desain Akhir	1jam	Presentasi desain	100%
27/12/2023	Revisi beberapa desain	2jam	Revisi frame 1 dan 7	100%
29/12/2023	Demo awal sampai akhir alur kerja rancangan aplikasi menggunakan figma	1jam	Demo rancangan aplikasi	100%

Tabel 4.1 Pelaksanaan Praktik Magang

BAB V

Penutup

A. Kesimpulan

Program Magang yang dilaksanakan dari tanggal 9 Oktober sampai dengan 9 Januari telah selesai dilaksanakan dengan jobdesk penulis sebagai UI/UX Designer berhasil memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan keterampilan dan wawasan lebih dalam lagi dalam bidang Design UI/UX. Setelah penulis diterima magang di Oltix.id, penulis mendapatkan banyak manfaat baik itu pengalaman, pengetahuan, dan semua yang terkait dalam dunia Teknologi Informasi terutama dalam dunia pekerjaan Desain UI/UX. Saya dapat menerapkan prinsip-prinsip desain UI/UX seperti kejelasan, konsistensi, feedback pengguna, dan kegunaan, untuk menciptakan antarmuka yang lebih intuitif dan memuaskan pengguna. Industri desain selalu berubah dan berkembang. Saya berhasil mengembangkan keterampilan adaptabilitas, cepat menyesuaikan diri dengan perubahan tren desain dan teknologi yang mungkin mempengaruhi pengalaman pengguna. Sehingga penulis dapat menambah wawasan yang penulis dapatkan selama ini, karena hanya dengan praktek penulis bisa mengetahui seberapa jauh kemampuan yang sudah penulis dapat di bangku kuliah. Sehingga suatu saat nanti jika penulis memasuki dunia kerja tidak akan ragu melakukannya, karena sebelumnya sudah mempunyai pengalaman yang baik.

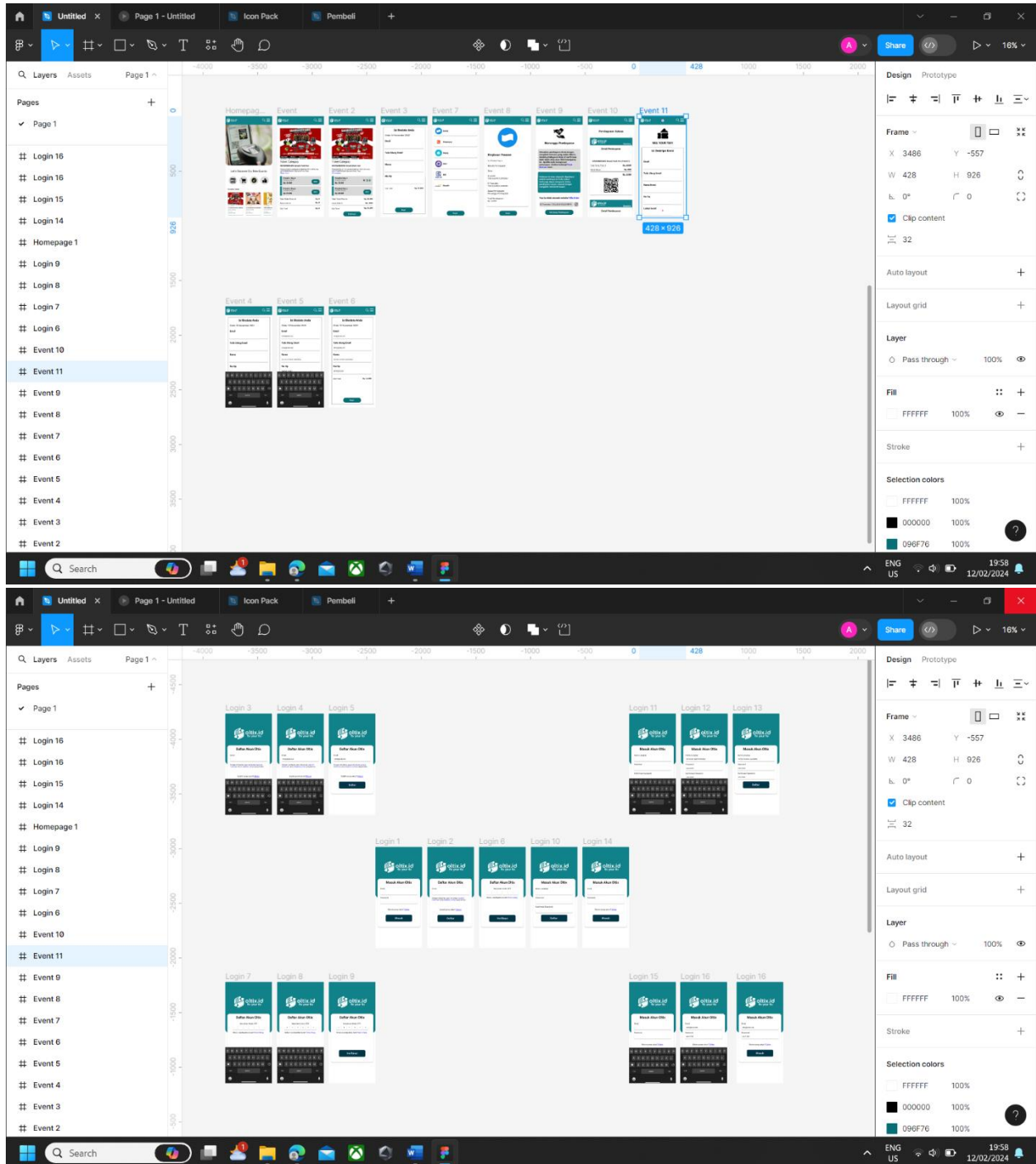
Lampiran

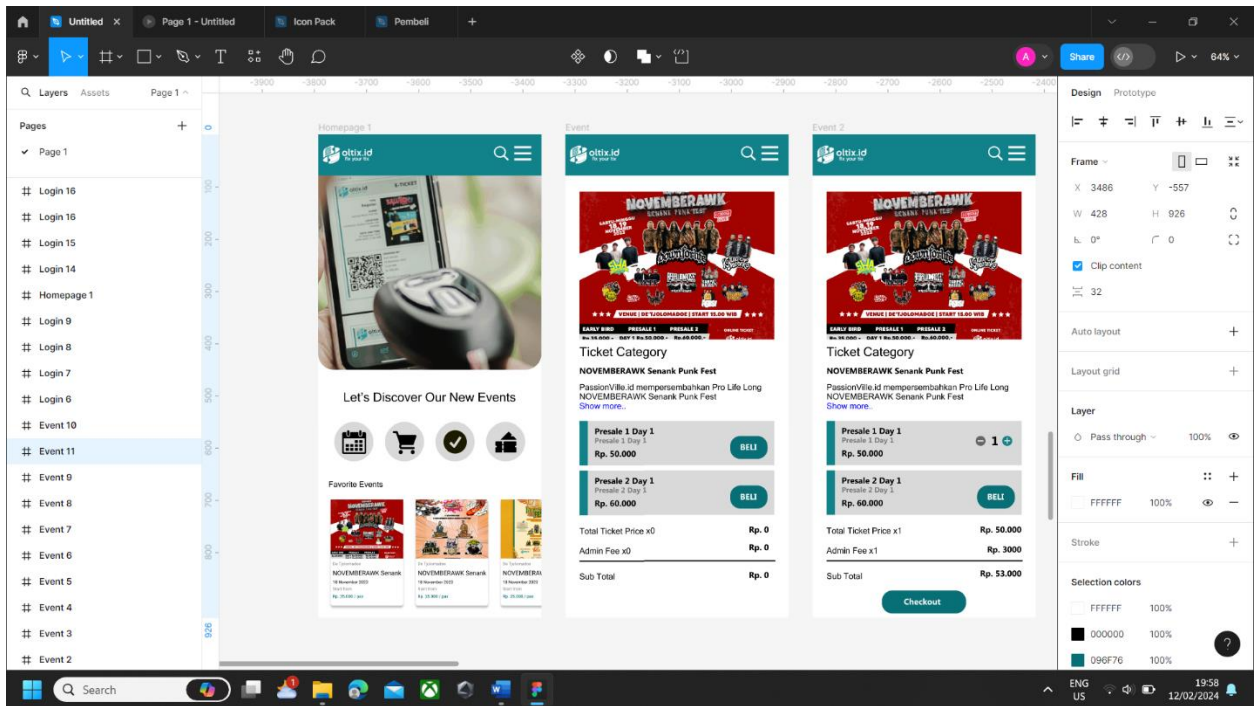
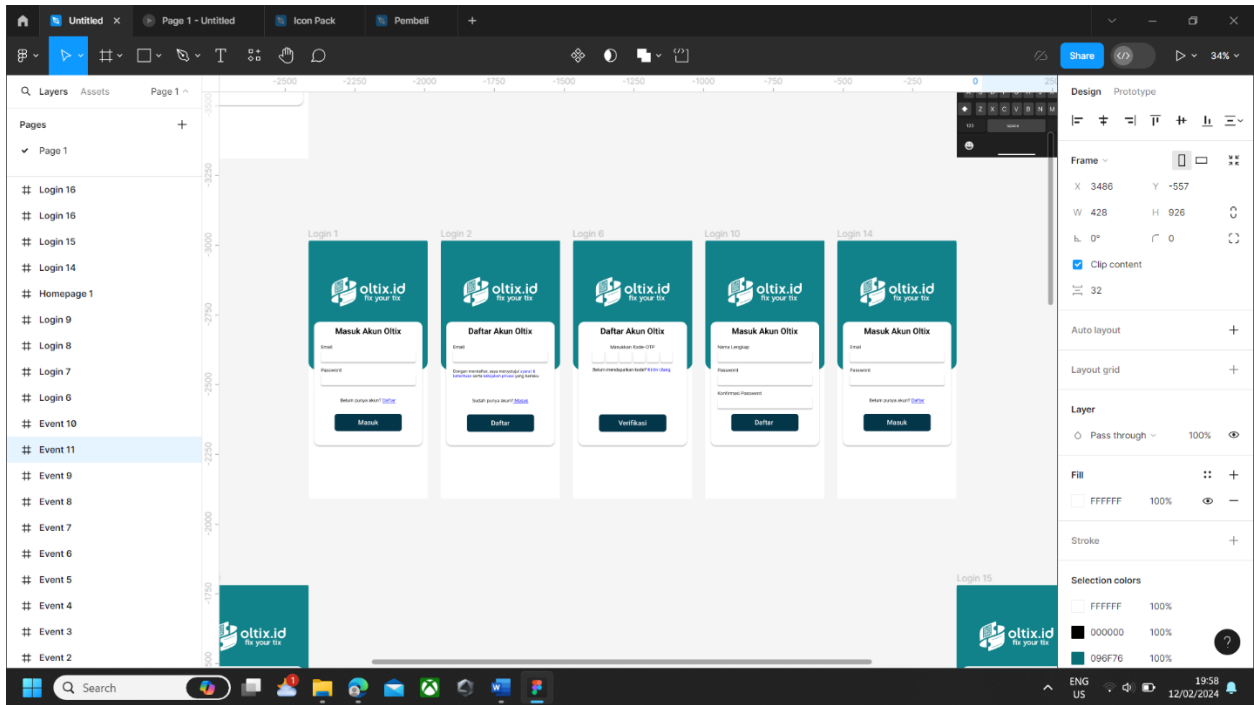
A. Sertifikat Praktik Magang



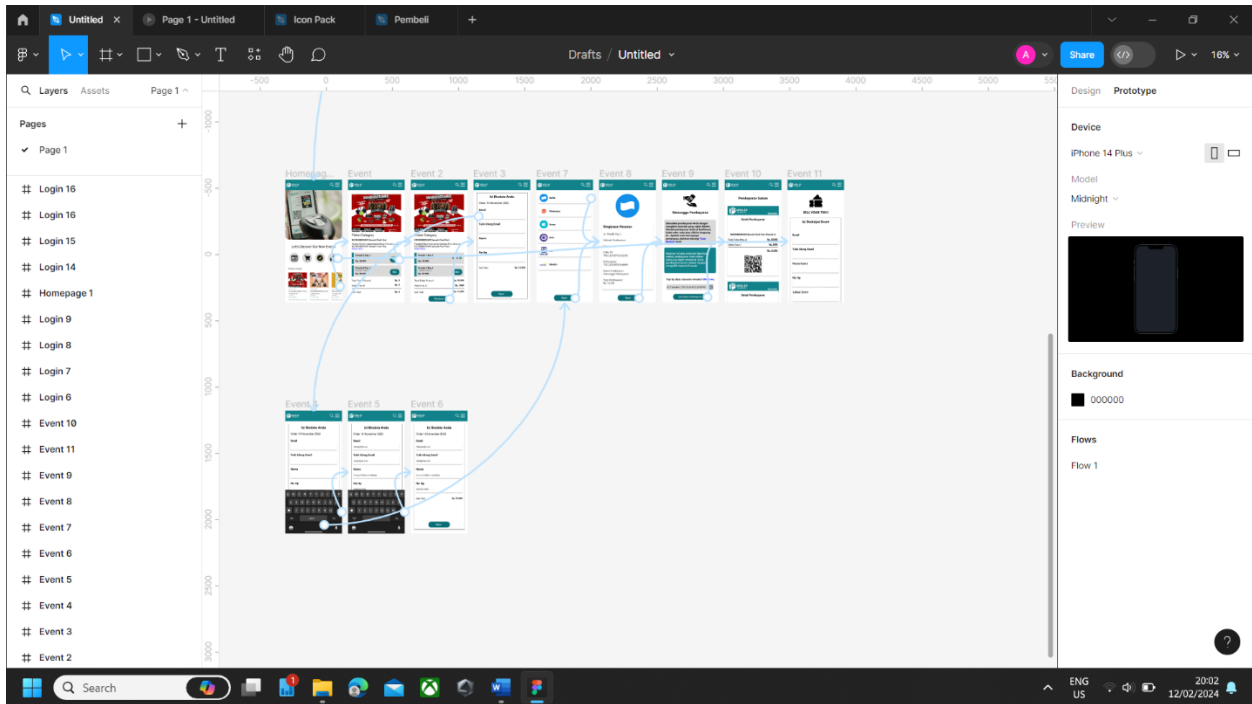
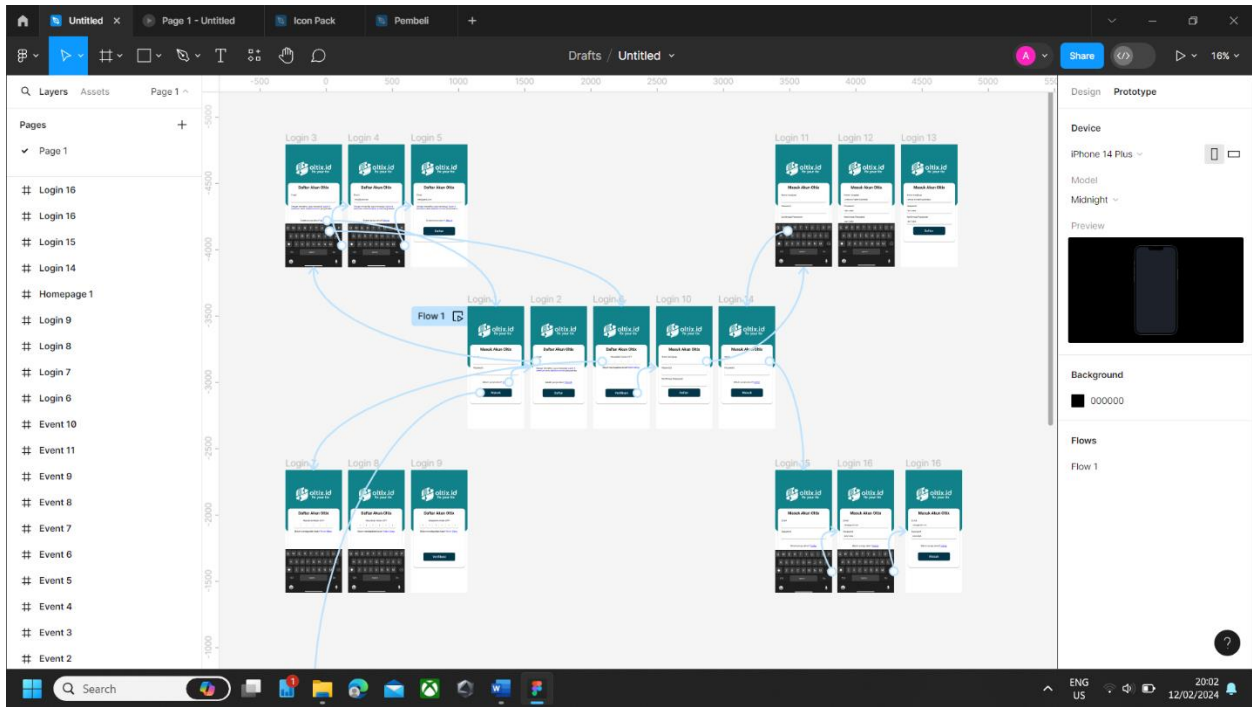
B. Dokumentasi Kegiatan Praktik Magang

- Desain UI





- Prototyping



- Gambaran running di android

