

**PROPOSAL PRAKTIK PRAKTIK MAGANG
PERANCANGAN TAMPILAN UI UX *POINT OF SALES*
PT. TRIES DIGITAL INDONESIA**

dic. untuk diujikan
Dr. Murinto, M.Kom
13/02/2024



Oleh :

Nama : Laila Sekar Gupita

NIM : 2000018177

**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 : Laila Sekar Gupita
NIM : 2000018177
Tempat Praktik Magang : PT. Tries Digital Indonesia
Realisasi Waktu Pelaksanaan : 3 Bulan

22 Januari 2024

Menyetujui,



(Muhammad Arifin)

NIP/NIY.

HALAMAN PENGESAHAN

PRAKTIK MAGANG

PERANCANGAN TAMPILAN UI UX *POINT OF SALES*

PT. TRIES DIGITAL

Laila Sekar Gupita

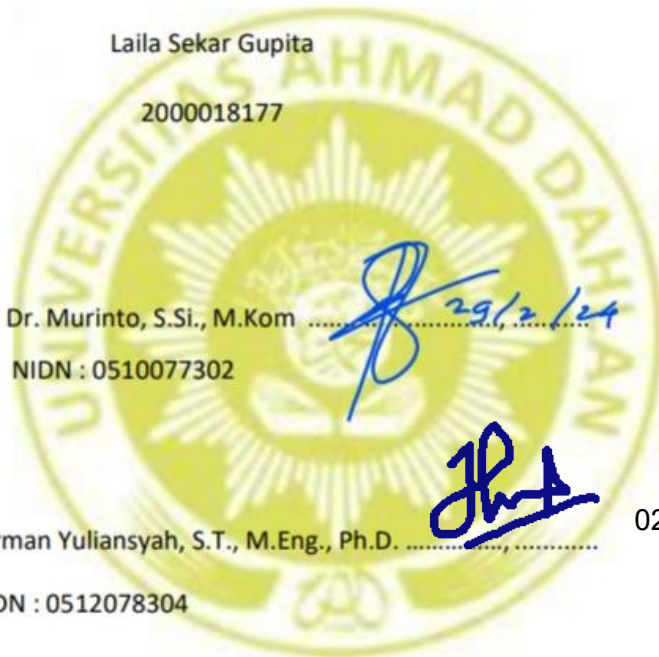
2000018177

PEMBIMBING : Dr. Murinto, S.Si., M.Kom

NIDN : 0510077302

PENGUJI : Herman Yuliansyah, S.T., M.Eng., Ph.D.

NIDN : 0512078304



Yogyakarta, 13 Februari 2024

Kaprodi S1 Informatika

A blue ink signature of Dr. Murinto, S.Si., M.Kom. The signature is stylized and written in a cursive-like font.

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

NIDN : 0510077302

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan magang ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi teladan bagi umat manusia.

Laporan magang ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program magang yang saya ikuti. Dalam proses penyusunannya, saya merasa terbantu oleh berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bimbingan kepada saya.

Saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada PT. Tries Digital Indonesia yang telah memberikan kesempatan bagi saya untuk mengikuti program magang dan belajar secara langsung di lingkungan kerja yang profesional. Saya juga berterima kasih kepada seluruh staf dan rekan kerja yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta dukungan selama masa magang saya.

Tidak lupa pula saya mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing saya, Dr. Murinto, S.Si, M.Kom. yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan selama proses magang berlangsung. Bantuan dan masukan yang diberikan telah sangat berarti bagi perkembangan saya selama menjalani magang.

Saya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, namun saya berharap bahwa isi laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengalaman serta pembelajaran yang saya peroleh selama magang. Saya juga berharap laporan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat.

Akhir kata, saya mohon maaf atas segala kekurangan yang terdapat dalam laporan ini. Kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan guna perbaikan di masa yang akan datang.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN INSTANSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I Pendahuluan	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Praktik magang	3
F. Manfaat Praktik magang	3
BAB II Gambaran Instansi	4
A. Umum (Sejarah, Visi, Misi, Alamat & Kontak Tempat Magang)	4
B. Struktur Organisasi di Tempat Magang	6
C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik di Lokasi Magang.....	7
D. Proses Bisnis Saat ini yang berhubungan dengan Tema Praktik magang	8
BAB III Tahapan Kegiatan Praktik Magang	9
A. Lokasi Praktik Magang.....	9
B. Rencana Observasi	10
C. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang.....	10
BAB IV Hasil Pelaksanaan Praktik Magang.....	12
A. Hasil Observasi Magang	12
B. Pembahasan Magang	13
BAB V Penutup	26
A. Kesimpulan.....	26

B. Saran.....	26
LAMPIRAN.....	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 PT. Tries Digital Indonesia	4
Gambar 2. 2 Struktur organisasi.....	6
Gambar 2. 3 Proses bisnis	8
Gambar 3. 1 Alamat Perusahaan.....	9
Gambar 4. 1 Proses bisnis kegiatan magang	12
Gambar 4. 2 <i>Wireframe</i>	15
Gambar 4. 3 Halaman <i>Login</i>	16
Gambar 4. 4 Halaman all menu.....	17
Gambar 4. 5 Fitur opsi.....	17
Gambar 4. 6 Halaman menu makanan.....	18
Gambar 4. 7 Halaman menu minuman	18
Gambar 4. 8 Halaman menu <i>snack</i>	19
Gambar 4. 9 <i>Pop up order</i> siomay	19
Gambar 4. 10 Hasil <i>order</i> siomay	20
Gambar 4. 11 <i>Pop up order</i> makanan.....	20
Gambar 4. 12 Hasil <i>order</i> makanan	21
Gambar 4. 13 <i>Pop up order</i> minuman	21
Gambar 4. 14 Hasil <i>order</i> minuman	22
Gambar 4. 15 <i>Pop up</i> proses <i>order</i>	22
Gambar 4. 16 Proses <i>order</i>	23
Gambar 4. 17 Proses transaksi	23
Gambar 4. 18 Struk.....	24

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Alamat dan kontak	9
Tabel 3. 2 Rencana jadwal kegiatan magang	11

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Praktek Magang	27
Lampiran 2. Logbook kegiatan magang	29
Lampiran 3. Dokumentasi kegiatan magang	30
Lampiran 4. Dokumentasi kegiatan magang	30
Lampiran 5. Dokumentasi kegiatan praktek magang	31
Lampiran 6. Dokumentasi kegiatan magang	31
Lampiran 7. Dokumentasi kegiatan magang	32

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Praktik magang merupakan salah satu bagian dalam kurikulum pendidikan yang dirancang untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan teoritis yang telah dipelajari di dalam kelas ke dalam konteks dunia kerja yang nyata. Magang memungkinkan mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan praktis, memperluas jaringan profesional, dan memahami lebih dalam mengenai dinamika industri terkait. PT. Tries Digital Indonesia dipilih sebagai tempat pelaksanaan kerja praktek magang karena perusahaan ini memiliki pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan beragam pelanggan. Dalam mengembangkan produk digital dan *software* untuk memberikan solusi yang efektif dan efisien bagi bisnis dan organisasi di berbagai sektor.

Dalam era digital saat ini, pengalaman pengguna *UI/UX* telah menjadi faktor kritis dalam kesuksesan sebuah sistem, terutama dalam konteks sistem *Point Of Sales* (POS). Sistem POS bukan lagi sekadar alat untuk memproses transaksi, tetapi juga menjadi platform penting dalam meningkatkan efisiensi operasional dan memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna. Tujuan utama dari perancangan *UI/UX* untuk sistem POS adalah menciptakan antarmuka yang memungkinkan pengguna (kasir dan manajer) untuk menjalankan operasi penjualan dengan cepat, mudah, dan efisien. Melalui perancangan yang tepat, kami bertujuan untuk meningkatkan kepuasan pengguna, mengoptimalkan proses transaksi, serta memperkuat integrasi dengan sistem lainnya, seperti manajemen stok dan pembayaran.

PT. Tries Digital Indonesia menawarkan suatu produk aplikasi *Point Of Sales* yang dapat membantu konsumen khususnya pengusaha pada bidang penjualan. Karena banyak proses transaksi dilakukan secara manualisasi, sehingga sering terjadi kesalahan dan memakan waktu yang banyak dalam pengerjaannya atau berjalan tidak efektif, salah satunya dalam melakukan pencatatan transaksi pembayaran pada kasir. Dengan meminimalisir kesalahan yang terjadi pada transaksi pembayaran, maka pekerjaan pun dapat terselesaikan dengan cepat dan mengurangi kesalahan yang akan terjadi.

Oleh karena itu, PT. Tries Digital Indonesia melakukan upaya mengatasi permasalahan mengenai proses pekerjaan pada transaksi yang masih kurang baik dengan menginvestasikan lebih banyak sumber daya dalam penelitian pengguna untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna secara mendalam. Hal ini akan membantu merancang antarmuka yang lebih sesuai dengan harapan pengguna. Kegiatan praktik magang berfokus pada perancangan *UI UX Point Of Sales* untuk kenyamanan dan pengalaman pengguna, mengurangi kompleksitas yang mungkin membingungkan pengguna. Dengan upaya tersebut, perusahaan dapat membuat rancangan tampilan user interface aplikasi *Point Of Sales*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, telah ditentukan identifikasi masalah dari kegiatan praktek magang yaitu:

1. Dibutuhkannya desain user interface aplikasi *Point Of Sales* yang menarik serta *user experience* yang mudah digunakan dan dipahami pengguna
2. Mengatasi masalah proses transaksi manual menjadi digital

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, ditentukan fokus atau cakupan kegiatan praktik magang yaitu:

1. Desain User Interface dan User Experience produk POS di PT. Tries Digital Indonesia.
2. Kesederhanaan navigasi dan kualitas antarmuka untuk pengguna.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dilampirkan, oleh sebab itu dirumuskan kegiatan praktik magang yaitu bagaimana merancang *UI/UX Point Of Sales* dengan tampilan sederhana yang memudahkan pengguna?

E. Tujuan Praktik magang

Berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah, oleh sebab itu kegiatan praktek magang ini memiliki tujuan yaitu merancang *UI/UX Point Of Sales* dengan tampilan sederhana dan memudahkan pengguna

F. Manfaat Praktik magang

Dengan kegiatan praktek magang yang dilaksanakan diharapkan memiliki manfaat yaitu:

1. Tampilan user interface *Point Of Sales* yang mudah dipahami pengguna
2. Alur aplikasi yang jelas dan mudah

BAB II

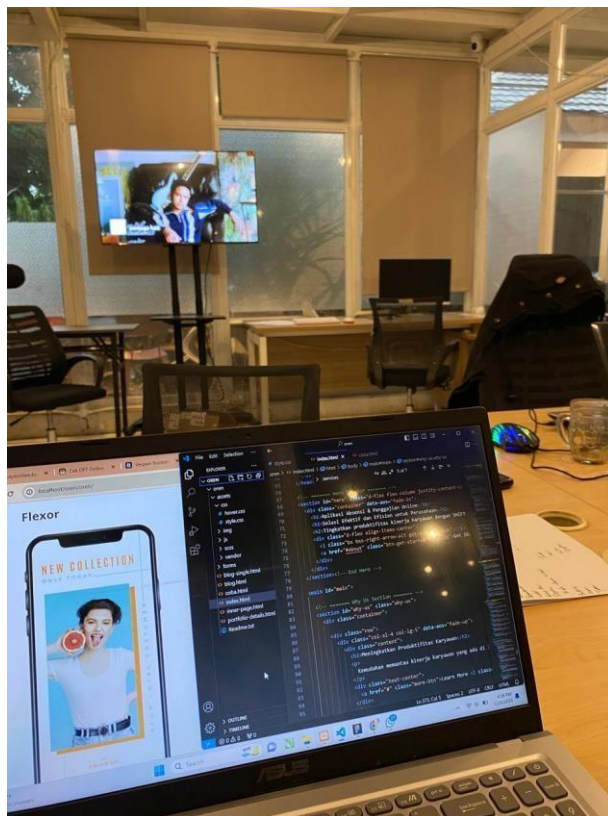
Gambaran Instansi

A. Umum (Sejarah, Visi, Misi, Alamat & Kontak Tempat Magang)

1. Sejarah

Pada PT. Tries Digital Indonesia, terdapat kebijakan untuk menggabungkan semua divisi menjadi satu ruangan, dengan tujuan untuk meningkatkan pembahasan dan komunikasi yang lebih intensif di antara anggota tim dan divisi yang berbeda.

Berikut merupakan foto kantor PT. Tries Digital Indonesia.



Gambar 2. 1 PT. Tries Digital Indonesia

Tries Digital Indonesia merupakan perusahaan penyedia layanan dalam mengembangkan produk digital dan perangkat lunak yang berdiri pada tahun 2016

yang merupakan anak perusahaan dari PT. Selalu Siap Solusi sebagai *holding company* dari PT. Tries Digital Indonesia (Tries.co.id). Tries Digital berkantor pusat di Bedilan, Kalitirto, Kec.Berbah Kabupaten Sleman Yogyakarta. Berpengalaman lebih dari 8 tahun, memberikan pelayanan solusi teknologi yang canggih dan terus berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi yang dinamis. Saat ini Tries Digital telah melayani 10 lebih klien di seluruh Indonesia.

2. Visi

Menjadi mitra terdepan dalam transformasi digital bagi UMKM dan korporasi di seluruh Indonesia, memberdayakan mereka dengan solusi perangkat lunak yang inovatif untuk pertumbuhan dan kesuksesan bisnis.

3. Misi

- Memberikan Solusi Digital Terdepan, Menghadirkan produk dan solusi digital yang inovatif, intuitif, dan efektif, membantu UMKM dan korporasi menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang dalam era digital.
- Mendukung Pertumbuhan Bisnis, Membantu UMKM dan korporasi meraih potensi penuh bisnis mereka melalui teknologi terdepan dan integrasi yang efisien, meningkatkan efisiensi operasional dan memperluas jangkauan pasar.
- Komitmen pada Kualitas, Berkomitmen untuk memberikan produk berkualitas dan layanan pelanggan yang baik, serta memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dan menjaga kepercayaan pelanggan.
- Kolaborasi dan Inklusi, Berupaya untuk menciptakan ekosistem kolaboratif yang inklusif dengan bekerja sama dengan para mitra, pengembang, dan pihak terkait untuk menciptakan solusi yang komprehensif dan relevan.

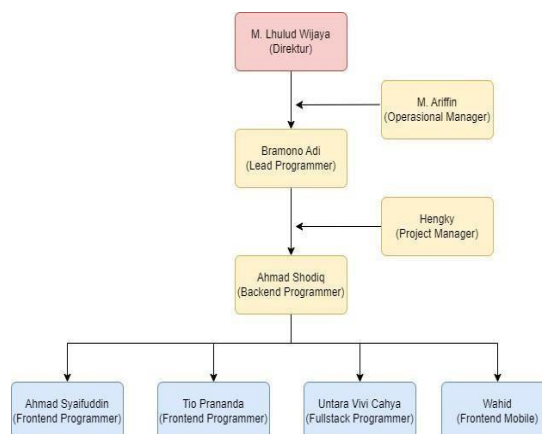
- Mengutamakan Kepuasan Pelanggan, Mendengarkan dan memahami kebutuhan pelanggan dengan baik, serta memberikan dukungan teknis yang berkesinambungan untuk memastikan kepuasan dan kesuksesan pelanggan.
- Ketahanan Keamanan Data, Menjadikan keamanan data dan privasi pelanggan sebagai prioritas utama, memastikan perlindungan data yang kuat dan menjunjung kepatuhan terhadap peraturan pemerintah yang berlaku di Indonesia.
- Berkontribusi pada Masyarakat dan Lingkungan, Bertanggung jawab dalam bidang sosial dan lingkungan dengan berkontribusi dan berusaha mengurangi dampak lingkungan dengan inisiatif berkelanjutan.

4. Alamat

Bedilan, Kalitirto, Kec. Berbah, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta
– 55573.

B. Struktur Organisasi di Tempat Magang

Pada struktur organisasi PT. Tries Digital Indonesia ini, *UI/UX Design* termasuk bagian kolaborasi dengan direktur. Struktur organisasi PT. Tries Digital Indonesia.



Gambar 2. 2 Struktur organisasi

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

Adapun sumber daya manusia dan sumber daya fisik di PT. Tries Digital 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. Sumber daya manusia yang terdapat pada PT. Tries Digital Indonesia yaitu Direktur, Operasional Manager, *Project Manager*, *Lead Programmer*, *Backend Programmer*, *Frontend Programmer*, *Full Stack Programmer*, dan *Frontend Mobile Programmer*.

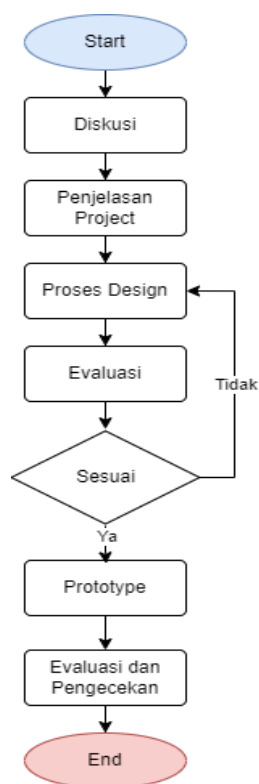
2. Sumber Daya Fisik

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 energi), dan uang. Pada PT. Tries Digital Indonesia ini sumber daya fisik material yang terdapat pada perusahaan ini yaitu sebagai berikut :

1. Laptop (Personal),
2. TV (Presentasi),
3. Jaringan Internet,
4. Printer.

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. 3 Proses bisnis

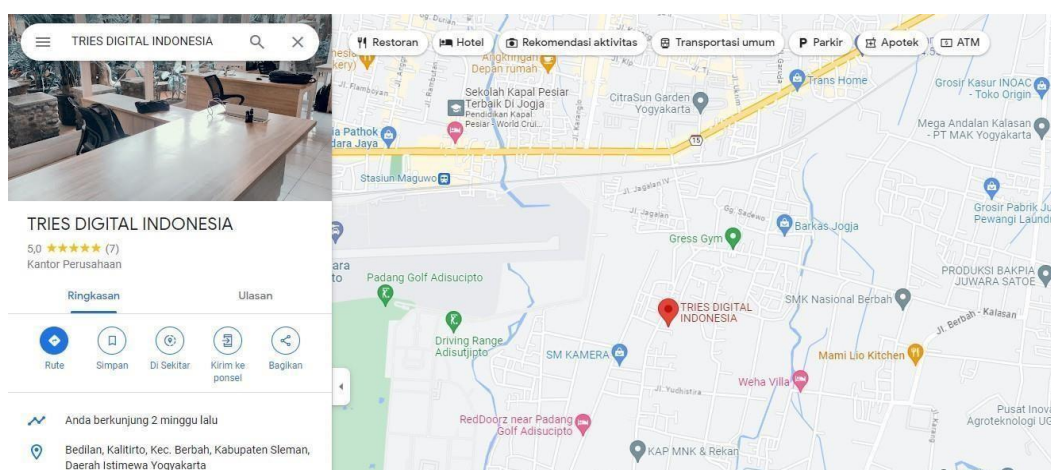
menjelaskan alur pada saat proses *UI/UX Design* pada aplikasi atau website dengan berbagai hal yang harus dipersiapkan dalam hal tersebut seperti *color*, *wireframe*, dan *UI design*.

BAB III

Tahapan Kegiatan Praktik Magang

A. Lokasi Praktik Magang

Pelaksanaan kerja praktek magang ini berlokasi di Bedilan, Kalitirto, Kec. Berbah, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta - 55573. Berikut merupakan lokasi, alamat, dan kontak PT. Tries Digital Indonesia.



Gambar 3. 1 Alamat Perusahaan

Info secara lengkap alamat, *phone*, *fax*, dan juga *email* PT.Gamatechno Indonesia serta gambaran lokasi melalui *google maps*.

Tabel 3. 1 Alamat dan kontak

PT. Tries Digital Indonesia	
Kantor pusat	Bedilan, Kalitirto, Kec. Berbah, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta – 55573
Phone	+62 889 8800 1567
Email	Info@tries.co.id

B. Rencana Observasi

Adapun rencana observasi kegiatan praktik magang, yaitu sebagai berikut :

1. Perencanaan

a. Nama Instansi

PT. Tries Digital Indonesia

b. Proses Observasi

Mahasiswa mengkonfirmasi pihak *Human Resource* (HR) mengenai persyaratan magang di PT. Tries Digital Indonesia. Mahasiswa memberikan syarat yaitu Surat pengantar universitas, *Curriculum Vitae*, dan Portofolio serta menunggu konfirmasi lebih lanjut dari HR perusahaan. Kemudian mendapatkan konfirmasi dari HR untuk hadir pada tanggal 20 Juni 2023 jam 12.00 WIB sebagai proses *interview* dan kesepakatan tanggal awal masuk intern.

c. Hasil Observasi

Praktik Magang dilaksanakan selama 3 bulan dengan pelaksanaan magang secara *offline* (WFO) dari hari senin sampai dengan sabtu dengan jam kerja pukul 09.00 sampai 17.00 WIB.

C. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang

Praktik Magang dilaksanakan selama 3 bulan, dari tanggal 22 Oktober 2023 sampai dengan 22 Januari 2024, dengan waktu kerja dari hari senin sampai dengan sabtu pelaksanaan magang secara *offline* (WFO) sehingga 5 hari dalam seminggu mulai pukul 09.00 sampai dengan 17.00 WIB. Berikut tabel rancangan jadwal kegiatan magang.

Tabel 3. 2 Rencana jadwal kegiatan magang

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.	Mempelajari testing dan Melakukan testing ke beberapa aplikasi	■	■	■									
2.	Mulai mempelajari <i>UI/UX</i> bersama team				■								
3.	Membuat <i>wireframe UI/UX</i>					■							
4.	Mulai membuat <i>desain UI/UX</i> sesuai project dari team						■	■	■	■			
5.	Membuat implementasi <i>UI/UX</i> ke koding										■	■	■

Berdasarkan dari table terdapat beberapa yang dikerjakan seperti testing beberapa aplikasi mobile, konten sosial media, pemrograman, desain *UI/UX* dan lain- lain serta semua pelaksanaan praktik magang ini yang diposisikan sebagai *UI/UX Design* berjalan secara efektif dan efisien dengan berbagai kritik dan saran yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan tanggung jawab sebagai intern dan laporan praktik magang ini.

BAB IV

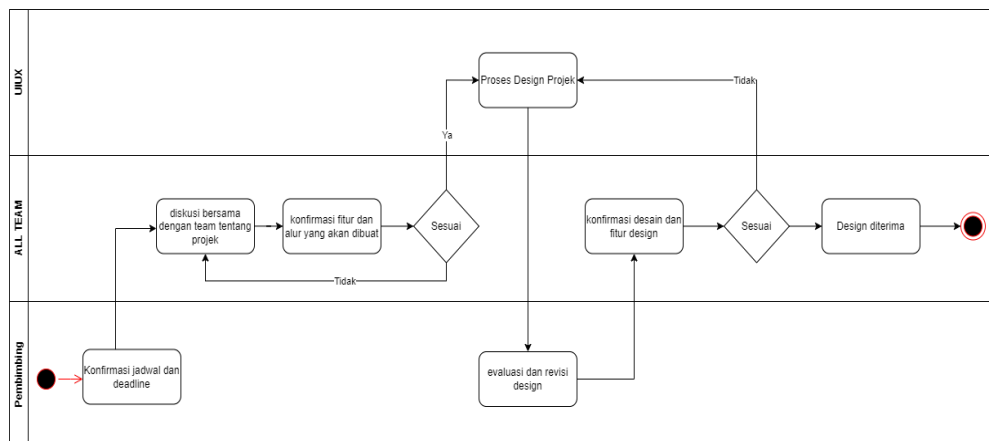
Hasil Pelaksanaan Praktik Magang

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 bisnis dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Proses bisnis kegiatan magang

Pada Gambar 4.1 menjelaskan alur proses dari awal hingga akhir dalam mendesain suatu produk saat praktek magang berlangsung.

2. Rincian Pekerjaan

a. Pengenalan Profil Perusahaan

Pada pengenalan profil perusahaan ini meliputi pengenalan PT. Tries Digital Indonesia, struktur organisasi, *corporate values*, ruang perusahaan, pengenalan

produk dari Tries Digital. Peserta magang juga di-*interview* untuk diberikan *jobdesk* yang sesuai di PT.Tries Digital Indonesia dan *jobdesk* tersebut diberikan sesuai *project* yang ada atau *challenge* dari pembimbing lapangan yang dilakukan selama 3 bulan.

b. Melakukan praktik magang sebagai *UI/UX Design*

Proses pelaksanaan praktik magang selama 3 bulan ini 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 :

1. Melakukan diskusi berupa penjelasan *project*, *assets*, dan *brief design* yang dijelaskan dari pembimbing lapangan
2. Melakukan proses *UI Design project*
3. Melakukan evaluasi penambahan atau perbaikan terhadap kesesuaian atau tidak terhadap diskusi yang diberikan
4. Melakukan pembuatan desain grafis seperti konten dan feeds Instagram
5. Implementasi hasil *UI/UX* ke dalam koding

B. Pembahasan Magang

1. Problem yang ditemukan di tempat magang sebagai topik Praktek Magang

Permasalahan yang ditemukan di tempat magang sebagai topik Praktik Magang desain dari aplikasi atau website yang tidak sesuai dengan harapan pembimbing. Dalam hal ini, permasalahan yang teridentifikasi dari suatu aplikasi yaitu tidak *user friendly*, tampilan yang kurang menarik, alur interaksi yang tidak sederhana, dan juga desain yang tidak sesuai dengan target pengguna. Praktik magang ini bertujuan

mendesain ulang aplikasi sehingga meningkatkan pengalaman pengguna dan kepuasan pengguna secara keseluruhan.

2. Mengacu pada metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) pada serangkaian proses yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna dalam sebuah produk perangkat lunak

1) Perencanaan (*Planning*):

- Tahap perencanaan dimulai dengan memahami kebutuhan pengguna tujuan bisnis, dan visi produk
- Lakukan penelitian pasar

2) Analisis (*Analysis*):

- Pada tahap analisis, tim *UI/UX* menganalisis informasi yang terkumpul selama tahap perencanaan untuk merumuskan strategi desain yang efektif
- Mengidentifikasi fitur dan fungsi yang akan disertakan dalam antarmuka pengguna
- Melakukan analisis kebutuhan pengguna, identifikasi persona pengguna, dan urutkan skenario pengguna

3) Desain (*Design*):

- Tahap desain melibatkan pengembangan prototipe antarmuka pengguna dan perancangan pengalaman pengguna yang memadai.
- Buat *wireframe* dan mockup untuk menggambarkan struktur antarmuka dan aliran pengguna.

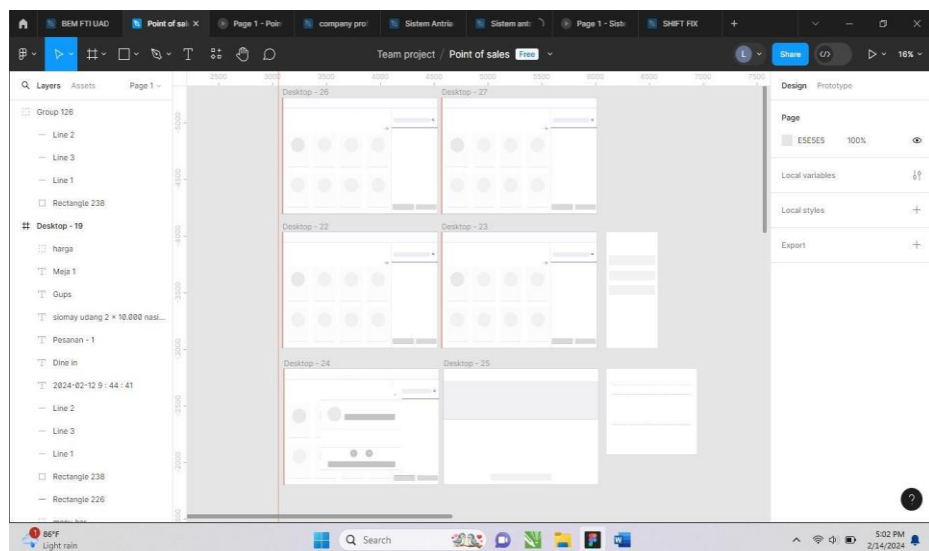
4) Pengujian (*Testing*):

- Tahap pengujian melibatkan pengujian keseluruhan antarmuka pengguna untuk memastikan kegunaan, kinerja, dan keandalan
- Melakukan pengujian fungsional untuk memastikan bahwa antarmuka pengguna bekerja seperti yang diharapkan

3. Analisis terhadap hasil observasi

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

- a. Setelah proses diskusi *project*,
- b. Membuka figma,
- c. Membuat page baru yang diperlukan,
- d. Menentukan *highlight color* sesuai brief awal
- e. Membuat *wireframe* sebagai skema atau kerangka yang dapat memberikan gambaran kasar (*low-fidelity*) setiap halaman

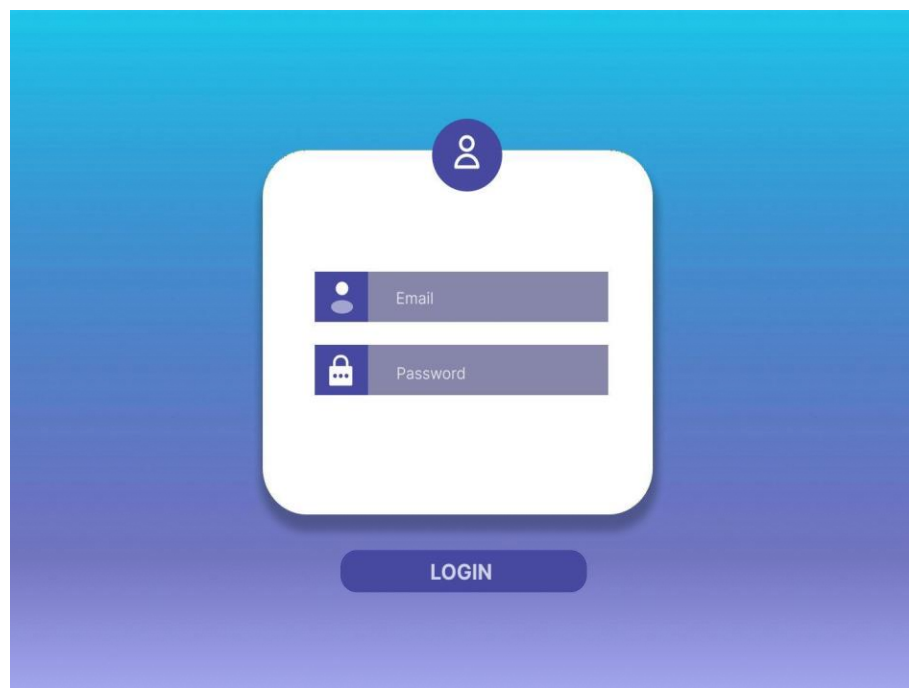


Gambar 4. 2 Wireframe

- f. Melakukan Proses membangun desain *user interface* atau antarmuka aplikasi atau website

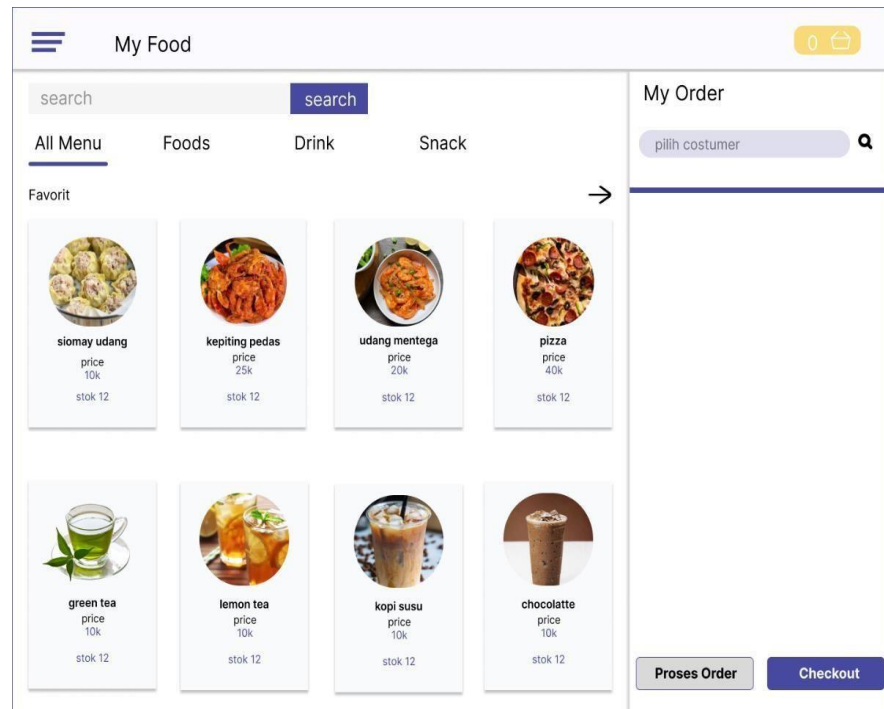
Detail dari perancangan ulang antarmuka *Point Of Sales* dapat dilihat sebagai berikut:

- a) Halaman *login* menampilkan *email* dan *password* untuk karyawan

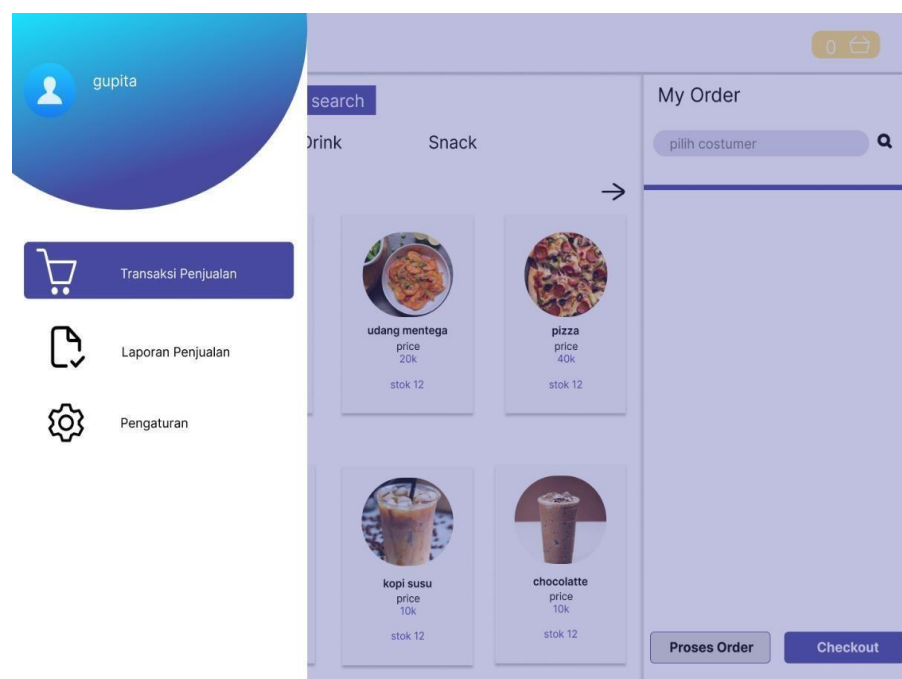


Gambar 4. 3 Halaman *Login*

- b) Halaman Utama menampilkan fitur *search*, *opsi*, *all* menu (menu favorit), *foods*, *drink*, *snack*, proses *order*, dan *checkout*

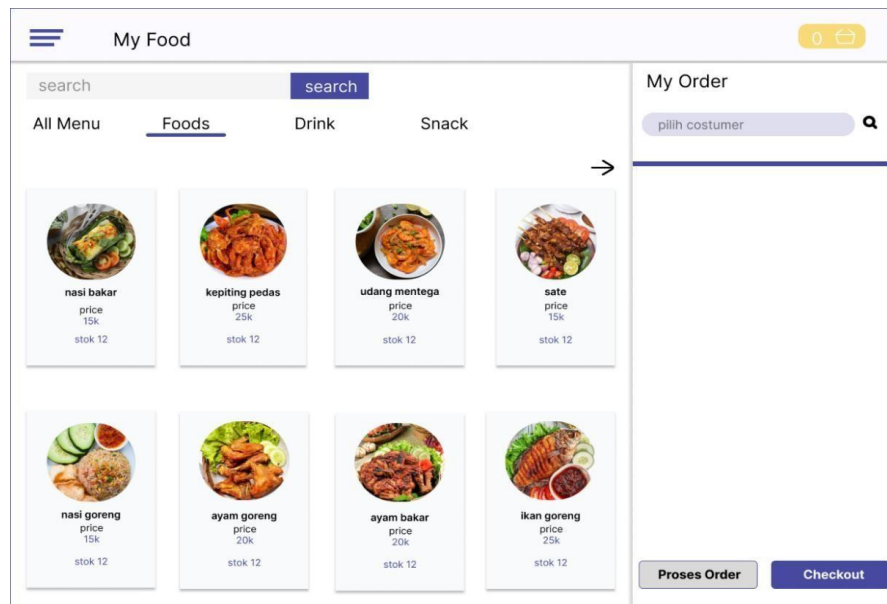
Gambar 4. 4 Halaman *all* menu

- c) Pada fitur opsi menampilkan halaman admin, transaksi penjualan, laporan penjualan, dan pengaturan



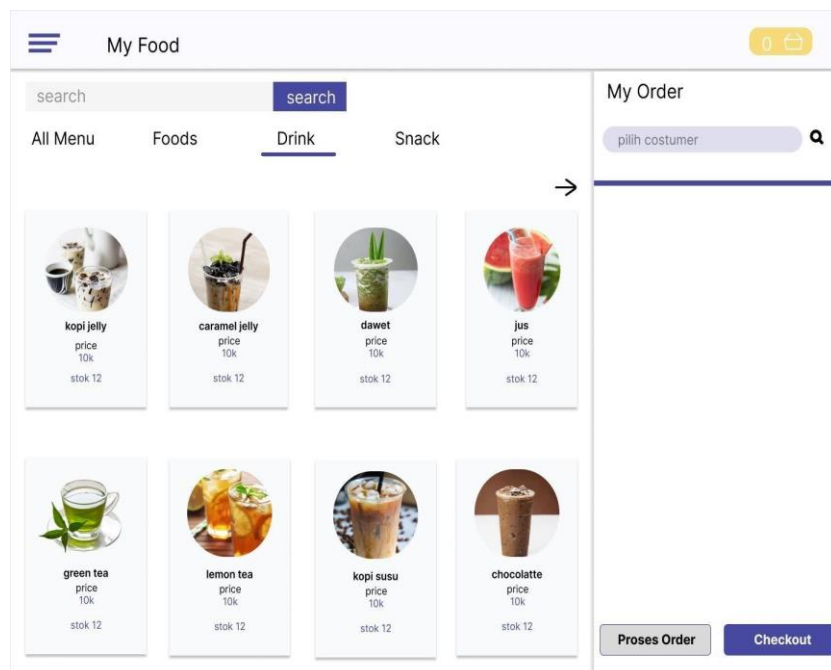
Gambar 4. 5 Fitur Opsi

- d) Halaman menu makanan menampilkan beberapa jenis – jenis makanan berat



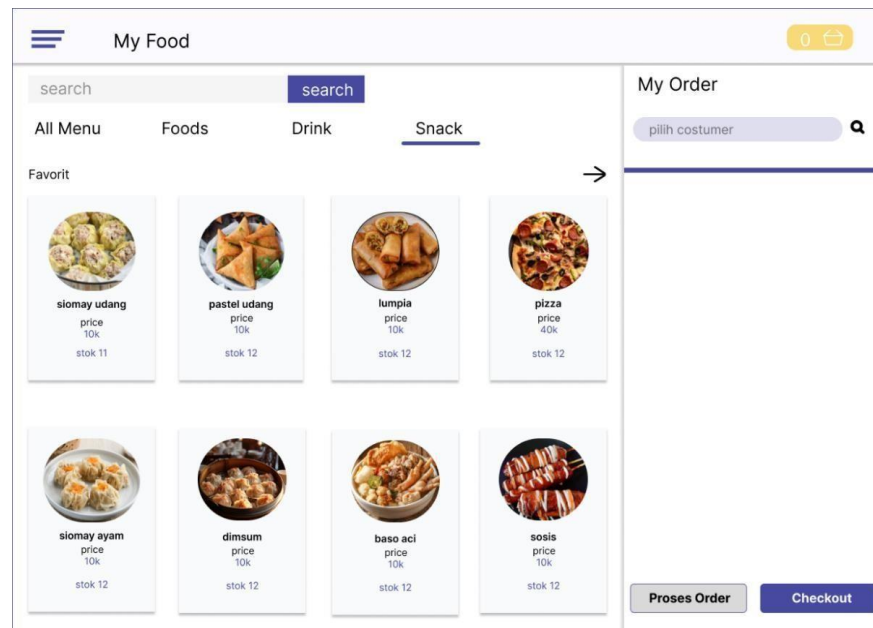
Gambar 4. 6 Halaman menu makanan

- e) Halaman menu makanan menampilkan beberapa jenis – jenis makanan berat lengkap dengan harga dan stok barang



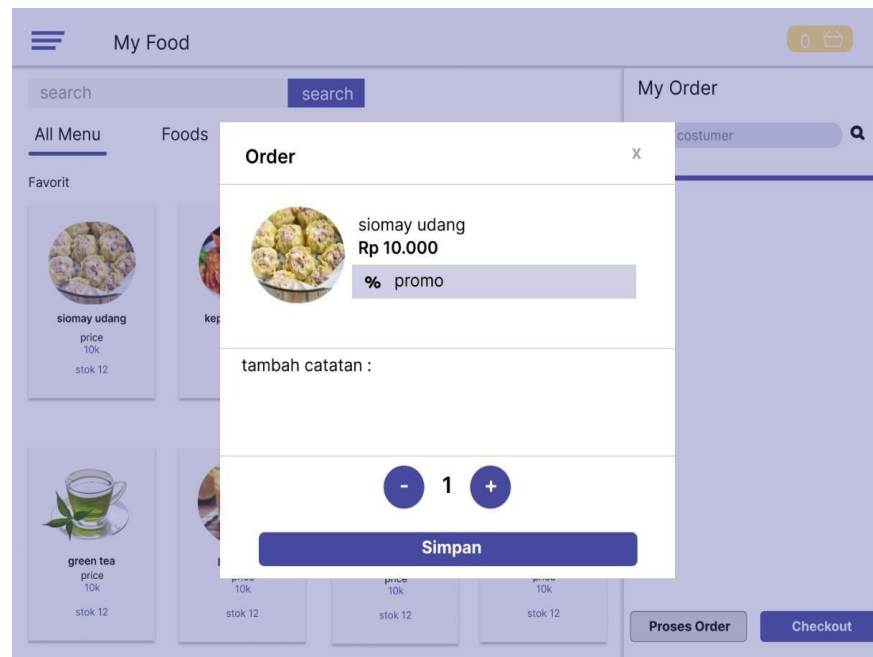
Gambar 4. 7 Halaman menu minuman

- f) Halaman menu *snack* menampilkan beberapa jenis – jenis makanan ringan lengkap dengan harga dan stok barang



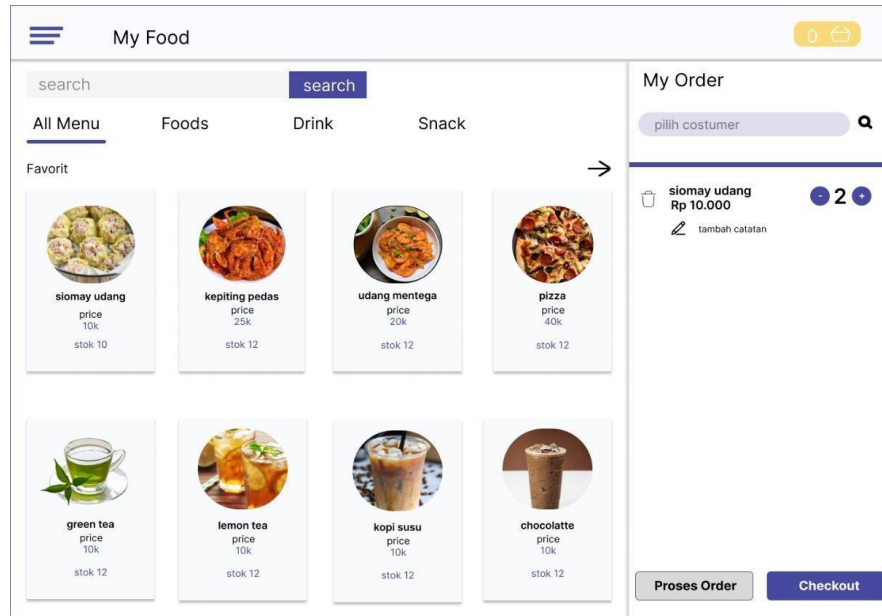
Gambar 4. 8 Halaman menu snack

- g) *Pop up order* siomay udang ketika klik menu tersebut, di *pop up* ini nama, diskon, tambah catatan, banyaknya pesanan, dan simpan pesanan.



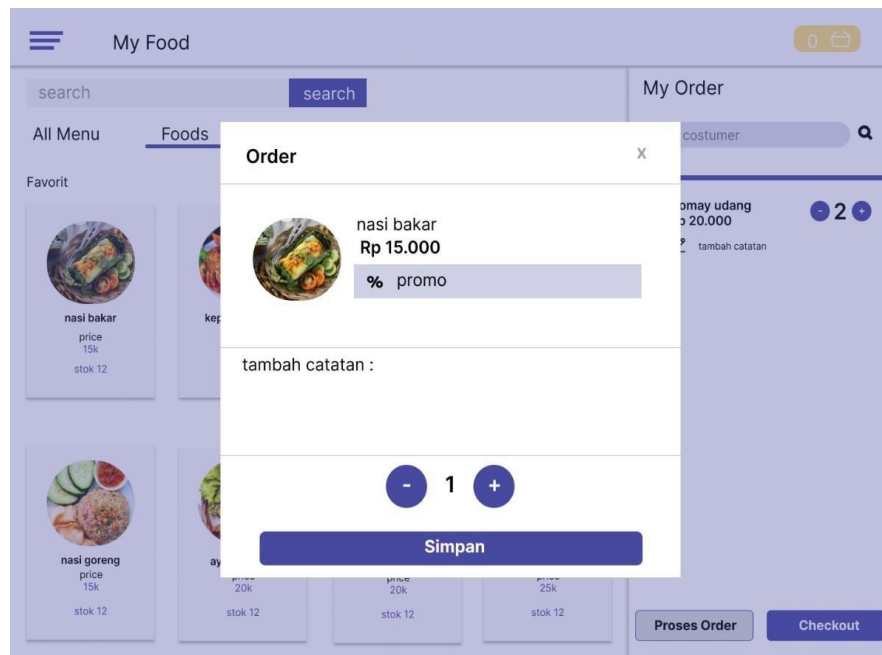
Gambar 4. 9 *Pop up order* siomay

h) Hasil *order* akan ditampilkan di halaman utama setelah klik simpan



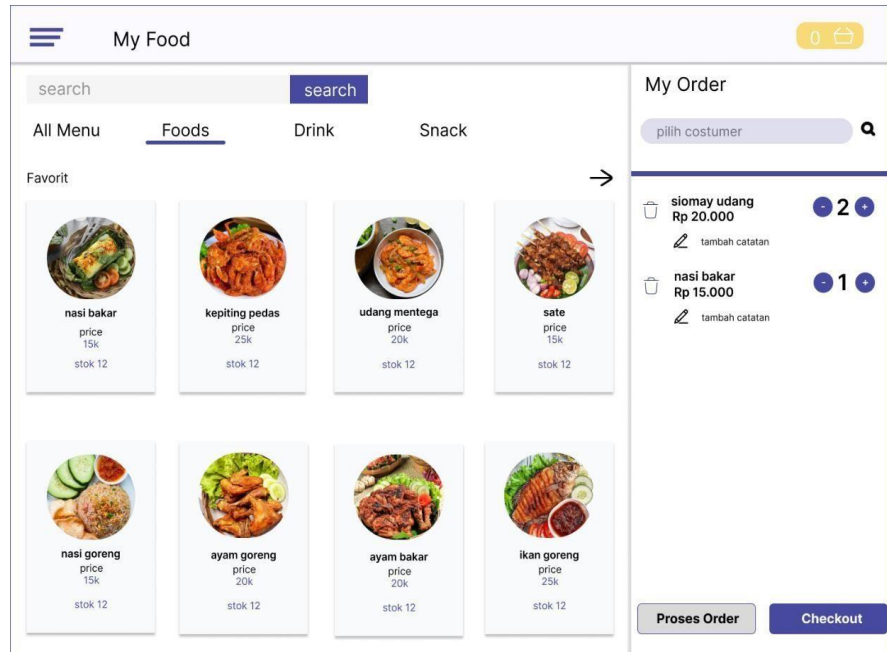
Gambar 4. 10 Hasil *Order* siomay

i) *Pop up order* nasi bakar ketika klik menu tersebut, di *pop up* ini nama, diskon, tambah catatan, banyaknya pesanan, dan simpan pesanan.



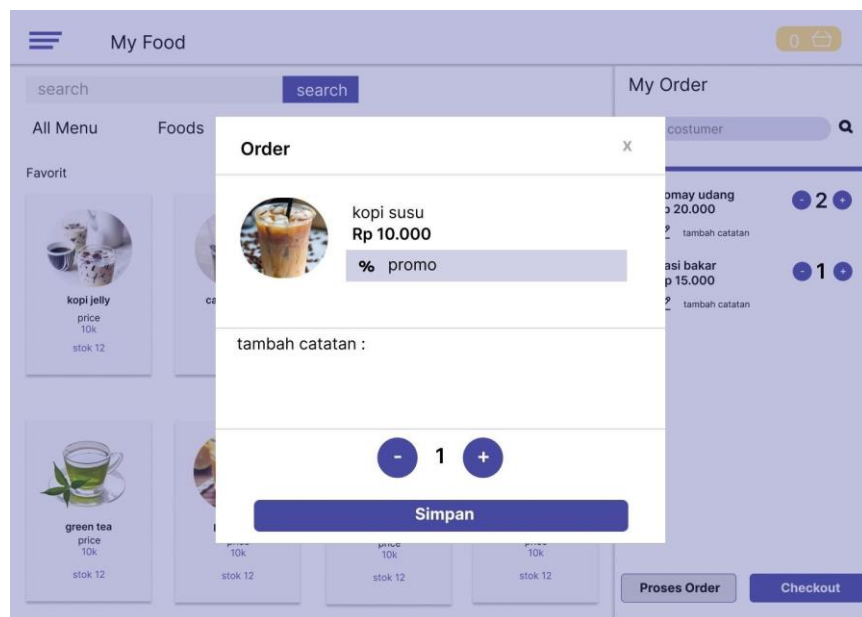
Gambar 4. 11 *Pop up order* makanan

j) Hasil *order* akan ditampilkan di halaman utama setelah klik simpan



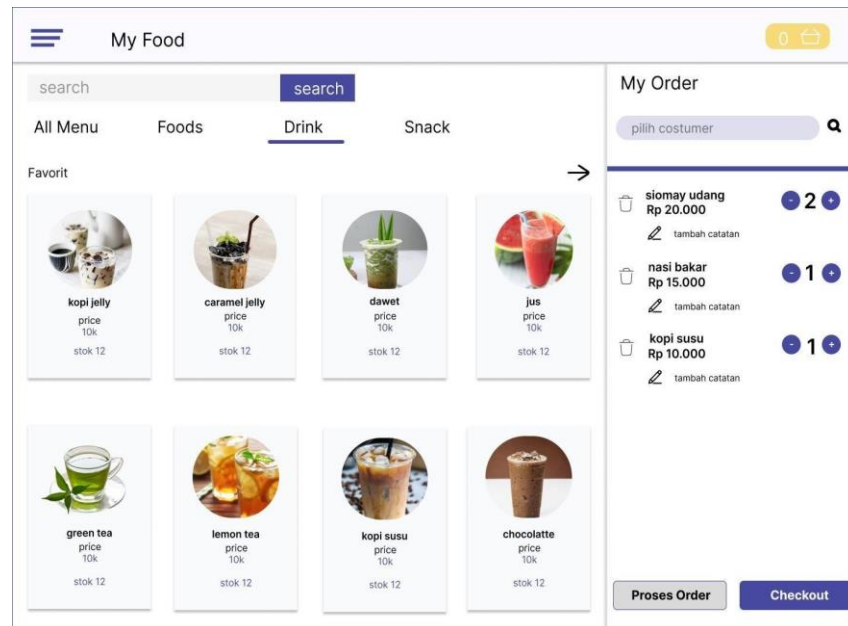
Gambar 4. 12 Hasil *order* makanan

k) *Pop up order* nasi bakar ketika klik menu tersebut, di *pop up* ini nama, diskon, tambah catatan, banyaknya pesanan, dan simpan pesanan.



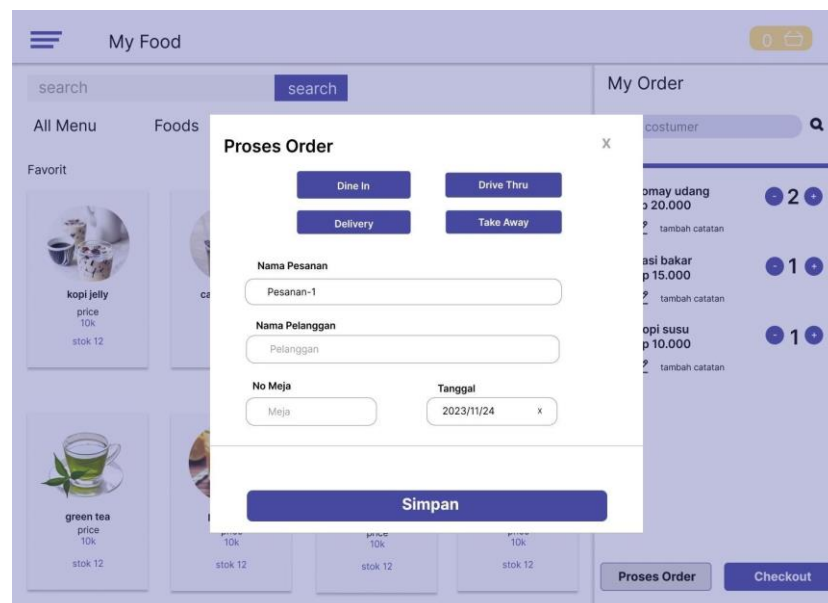
Gambar 4. 13 *Pop up order* minuman

- l) Hasil *order* akan ditampilkan di halaman utama setelah klik simpan



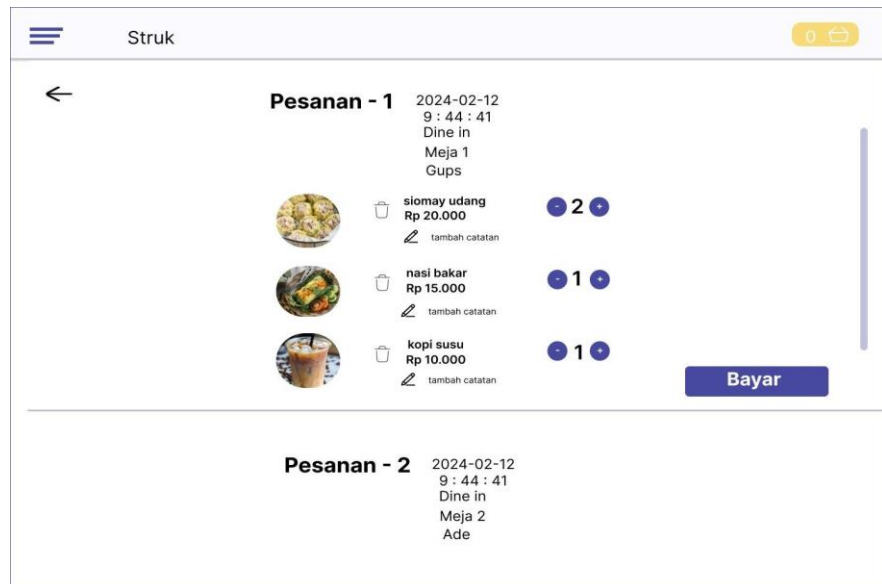
Gambar 4. 14 Hasil *order* minuman

- m) Klik *button* proses *order* akan menampilkan *pop up* proses *order* dengan tampilan opsi makan dimana, pesanan-1, nama pelanggan, nomor meja, tanggal



Gambar 4. 15 *Pop up* proses *order*

- n) Setelah klik simpan data pesanan akan tersimpan di proses *order* dengan tampilan seperti berikut



Gambar 4. 16 Proses *order*

- o) Pada proses transaksi terdapat total, bayar, Kembali, dan metode pembayaran



Gambar 4. 17 Proses transaksi

- p) Pada halaman *struk* ditampilkan hasil transaksi yang sudah dilakukan, struk bisa dicetak



Gambar 4. 18 Struk

4. Evaluasi Pengukuran *UI UX*

Proses ini untuk menilai kualitas antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna suatu produk atau sistem.

1) *User testing*

- Pengguna mencoba menggunakan produk atau prototipe yang telah dikembangkan dan mengamati interaksi mereka.
- Mencatat *feedback*, kesulitan, atau masalah yang dihadapi pengguna selama pengujian.
- Menganalisis hasil pengujian untuk mengidentifikasi area perbaikan atau perubahan yang diperlukan dalam desain *UI/UX*.

2) *User analysis*

- Bertanya tentang kepuasan pengguna, kejelasan antarmuka, keterbacaan informasi, dan sebagainya.
- Menganalisis hasil survei untuk mendapatkan wawasan tentang kekuatan dan kelemahan desain *UI/UX*.

5. Capaian Magang

Pencapaian dari hasil praktek magang di PT.Tries Digital Indonesia ini berjalan dengan baik dan sesuai dengan diskusi yang diberikan. Berbagai hal yang didapatkan dalam proses praktik magang ini seperti membuat UI desain dengan melengkapi dari segi pemilihan warna, *wireframe* dan pembuatan prototipe. Semua hal diimplementasikan untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna berdasarkan proses *brief* yang diinginkan pembimbing lapangan.

6. Keberlanjutan

Mahasiswa yang telah menjalani magang sebelumnya dapat menjadi mentor bagi mahasiswa lain dalam hal pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh selama magang. Tidak hanya meningkatkan kualitas pengalaman magang bagi mahasiswa baru, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung pertukaran ide dan inovasi. Selain itu, pengembangan proyek berkelanjutan juga dapat muncul dari pengalaman magang sebelumnya. Mahasiswa yang telah bekerja di proyek terkait keberlanjutan dapat mengidentifikasi peluang untuk pengembangan lebih lanjut atau perbaikan pada proyek tersebut, memastikan kelangsungan dan keberlanjutan upaya-upaya tersebut di masa depan. Dengan demikian, praktik magang oleh mahasiswa lain dan pengembangan proyek memiliki potensi yang saling mendukung dalam mencapai tujuan keberlanjutan.

BAB V

Penutup

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil kegiatan praktek magang di PT. Tries Digital Indonesia sebagai UI/UX Designer terhadap *Point Of Sales*. Praktik magang berhasil terlaksana secara profesional dengan luaran produk berupa desain fitur menu favorit, makanan, minuman, *snack*, *pop up order*, proses *order*, transaksi, dan struk.

Penulis juga 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.

B. Saran

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

1. Perlu mempersiapkan daftar kegiatan 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 Keterangan Telah Menyelesaikan Praktek Magang

Sertifikat ini berperan sebagai bukti resmi dari lembaga pendidikan atau tempat magang, memvalidasi keberhasilan dan partisipasi mahasiswa dalam program magang.



Lampiran 1. Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Praktek Magang

B. Log Book sudah terisi minimal 7x

Logbook yang berfungsi sebagai bukti konkrit dari pelaksanaan praktik magang. Logbook ini mencatat setiap tahap perjalanan magang, mencakup catatan harian, tugas yang telah diselesaikan, serta paraf dari pembimbing lapangan.

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




Nim : 2000018177
 Nama Mahasiswa : Laila Sekar Gupita
 Judul Praktik Magang : Perancangan tampilan UI/UX Point of Sales PT.Tries Digital Indonesia
 Dosen Pembimbing : Dr. Murinto, S.Si., M.Kom.
 Pembimbing Lapangan : Muhammad Arifin

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	Interview Bersama HRD PT. Tries Digital Indonesia	18 oktober 2023	1 Jam	Lolos dan diterima magang di PT. Tries Digital Indonesia			
2	Testing aplikasi presensi karyawan Rocket Chiken	23 - 25 Oktober 2023	27 jam	Uji coba test semua menu di aplikasi, berhasil menemukan beberapa bug	Tidak bisa melakukan check out		
3	Testing aplikasi SawitKita	26 - 31 Oktober 2023	36 Jam	Uji coba test semua menu di aplikasi, berhasil menemukan beberapa bug			

4	Testing aplikasi karyawan Rocket Chiken	1 Nov 2023	9 jam	Uji coba test semua menu di aplikasi, berhasil menemukan beberapa bug		R	
5	Membuat feeds ig	3 Nov				R	
6	Mempelajari tentang UI UX Bersama pembimbing lapangan dan mencari referensi desain	4 – 10 Nov 2023		berhasil mempelajari ui / ux untuk produk mobile dan website		R	
7	Membuat desain ui / ux sistem antrian online	13 – 17 Nov 2023		berhasil membuat desain ui / ux sistem antrian online		R	
8	Mebuat desain ui / ux website shift	20 – 24 nov 2023		revisi - selesai		R	
9	Implementasi koding ui/ux shift ke tampilan landing page	27 – 5 des 2023		revisi - selesai		R	
10	Membuat wireframe point of sales	11 – 20 des 2023		-		R	
11	Revisi wireframe	21 – 4 jan		-		R	
12	Membuat tampilan ui/ux point of sales	8 – 16 jan		revisi bagian transaksi (metode pembayaran, stok barang, warna)		R	
13	Revisi point of sales	17 – 22 jan		-		R	

--	--	--	--	--	--	--	--

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

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 12 Februari 2024

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

Mahasiswa

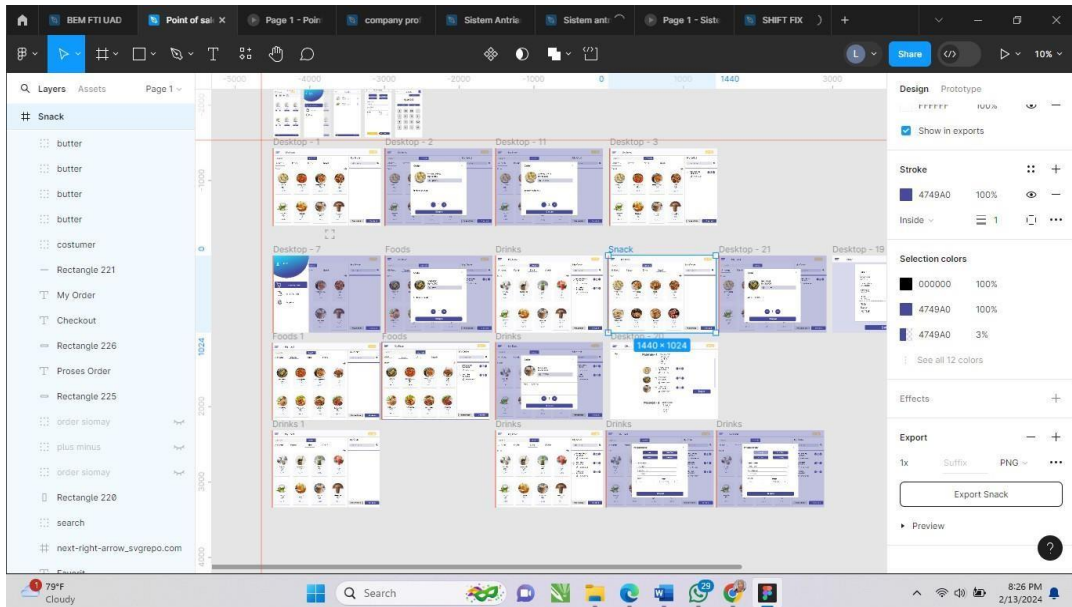

(Arfiani Nur Khusna, S.T., M.Kom.)


(Laila Sekar Gupita)

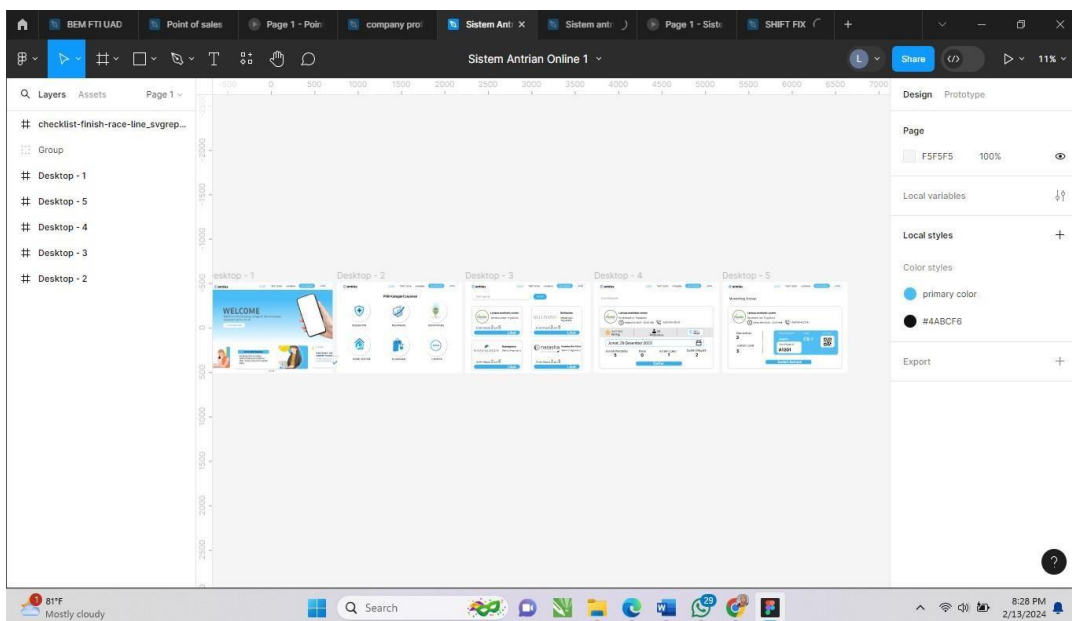
Lampiran 2. Logbook kegiatan magang

C. Dokumentasi Kegiatan Praktik Magang

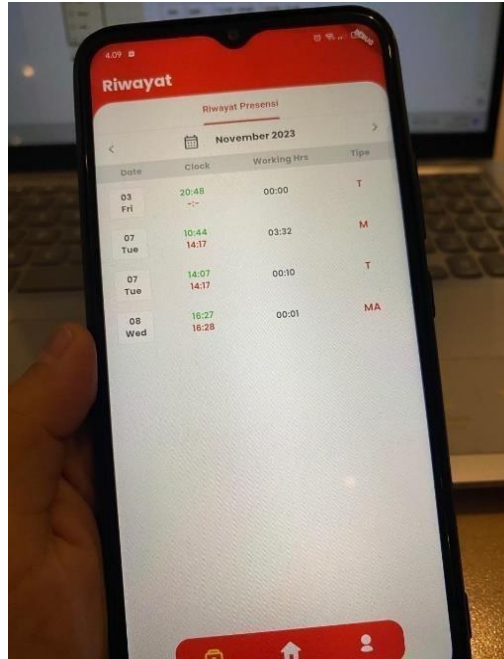
Dokumentasi kegiatan magang yang mencakup berbagai momen selama menjalani praktek magang. Hal ini merupakan bukti visual dari pengalaman yang telah dicapai selama periode magang.



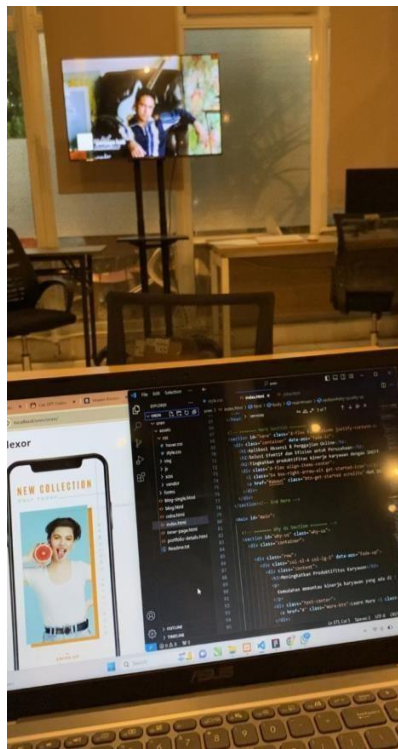
Lampiran 3. Dokumentasi kegiatan magang



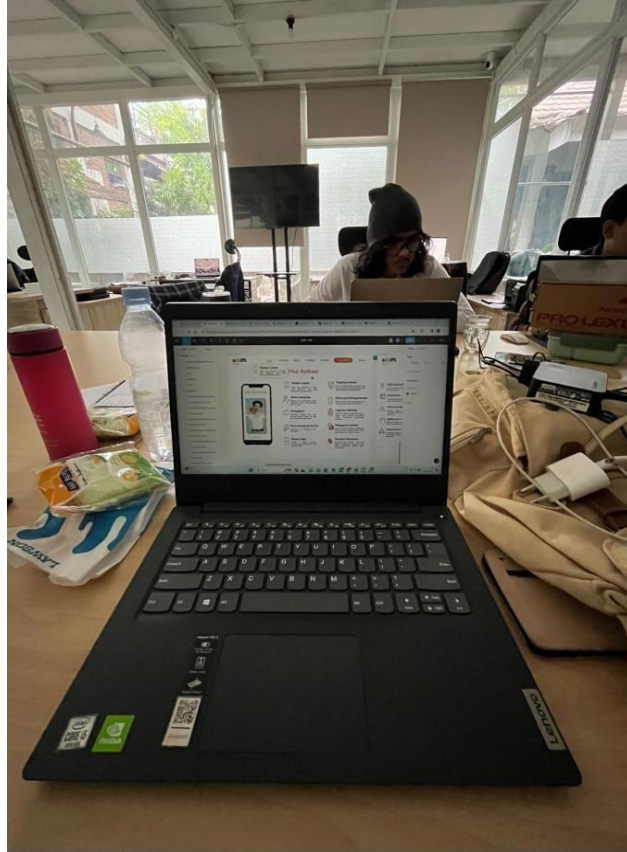
Lampiran 4. Dokumentasi kegiatan magang



Lampiran 5. Dokumentasi kegiatan praktek magang



Lampiran 6. Dokumentasi kegiatan magang



Lampiran 7. Dokumentasi kegiatan magang