

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Program kampus merdeka adalah program yang dibuat oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Program kampus merdeka dibuat khusus untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa atau mahasiswi Indonesia dengan terjun langsung kedalam dunia kerja sebagai persiapan karir masa depan. Adapun jenis program pada kampus merdeka salah satunya adalah Magang Mahasiswa Berprestasi (MBKM).

Magang Mahasiswa Berprestasi (MBKM) merupakan program yang dirancang untuk memberikan mahasiswa kesempatan dalam mengintegrasikan pengetahuan akademis dengan pengalaman praktis di lingkungan kerja sebenarnya. Melalui partisipasi aktif dalam program ini, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan praktis, memahami dinamika industri, dan mempersiapkan diri untuk menghadapi tuntutan dunia kerja. Dalam pelaksanaan posisi yang diambil yakni *UI/UX Designer* dari program MBKM.

Pemilihan posisi magang sebagai *UI/UX Designer* di PT Baracipta Esa Engineering dipilih karena pada bidang *UI/UX Designer* sangat membutuhkan pengalaman praktis. Magang memberikan kesempatan untuk belajar dari praktisi berpengalaman, berkolaborasi dalam proyek aktual, dan menghadapi tantangan dunia nyata dalam pengembangan desain. PT Baracipta Esa Engineering memberikan entitas proyek dengan jumlah total entitas 12 seperti Inkindo, Kontenova, dan Direktori Material Inkindo.

Banyaknya entitas yang ditawarkan menjadikan PT Baracipta Esa Engineering membutuhkan berbagai macam posisi untuk mengembangkan *project* tersebut.

Posisi yang sangat dibutuhkan dalam proses pengembangan sebuah sistem yakni *Fullstack Developer* dan *UI/UX Designer*. Dalam hal tersebut, PT Baracipta Esa Engineering memiliki keterbatasan untuk mengisi posisi *UI/UX Designer* dan *Fullstack Developer* sehingga posisi tersebut sangat dibutuhkan dalam program magang yang diselenggarakan untuk membantu dalam proses pengembangan sistem. *Project* yang dikerjakan penulis sebagai seorang *UI/UX Designer* selama periode magang yakni **project INKINDO, Direktori Material Inkindo, Pagilaran Swevel, dan Kontenova.**

Berbagai entitas proyek yang ditawarkan dalam program MBKM di PT Baracipta Esa Engineering dengan posisi *UI/UX Designer* dapat memberikan gambaran komprehensif tentang pengalaman mahasiswa dalam mengaplikasikan teori akademis dalam konteks pekerjaan sehari-hari. Dengan fokus pada pencapaian, tantangan, dan pembelajaran yang diperoleh selama magang, laporan ini menjadi sarana evaluasi sekaligus dokumentasi yang berharga.

Selain itu, laporan ini juga bertujuan untuk memberikan wawasan kepada pembaca tentang pentingnya pengalaman magang dalam membentuk perspektif karir dan membangun kompetensi yang diperlukan untuk sukses di dunia kerja. Dengan demikian, laporan ini bukan hanya sekadar dokumentasi, tetapi juga refleksi mendalam tentang bagaimana pengalaman magang dapat membantu mahasiswa menjadi profesional yang siap berkontribusi dalam industri yang mereka pilih.

## **B. Identitas Magang MBKM**

### **1. Kategori MBKM**

Kampus Merdeka merupakan wujud pembelajaran di perguruan tinggi yang otonom dan fleksibel sehingga tercipta kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Dalam program kampus merdeka jenis kegiatan yang penulis ambil adalah program MSIB (Magang dan Studi Independent Bersertifikat). Tujuan dari program MSIB adalah untuk memberikan mahasiswa kesempatan dalam mengintegrasikan pengetahuan akademis dengan pengalaman praktis di lingkungan kerja sebenarnya sesuai

dengan bidang yang dipilih. Dengan Program MSIB diharapkan mahasiswa Indonesia dapat mengembangkan pengetahuan serta kemampuan baik softskill ataupun hardskill yang lebih mendalam.

## 2. Level MBKM

Program MBKM yang diikuti merupakan program yang berada pada level tingkatan nasional (dalam negeri) dengan diikuti oleh semua mahasiswa atau mahasiswi dari seluruh Indonesia. Program magang yang memiliki tingkatan nasional menjadikan mahasiswa atau mahasiswi mempunyai kesempatan untuk memperoleh kemampuan *softskill* dan *hardskill* yang langsung dibimbing oleh para ahli dan praktisi yang berkompeten dalam bidangnya masing-masing.

## BAB II

### GAMBARAN MAGANG MBKM

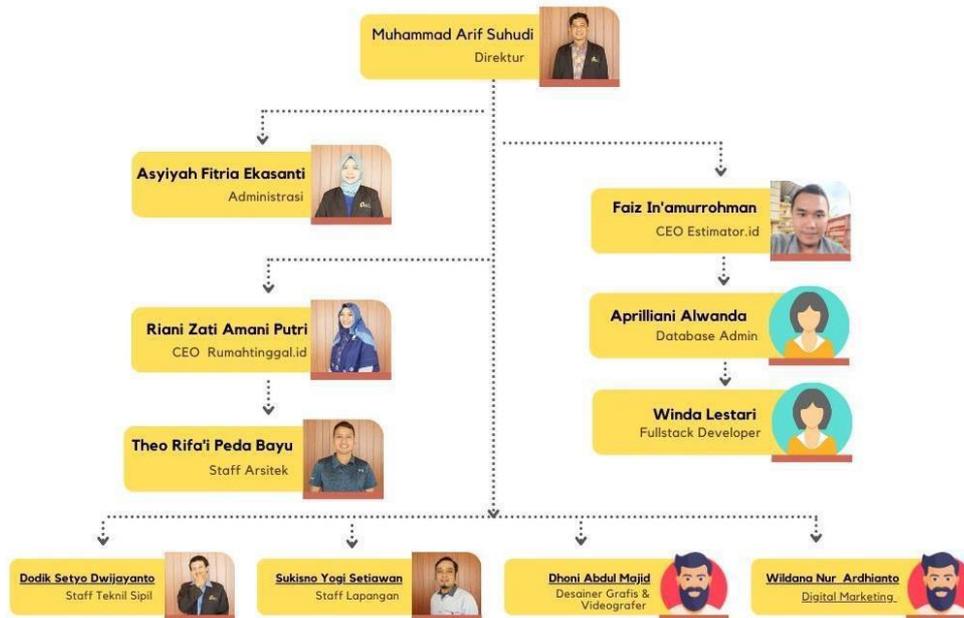
#### A. Penyelenggara Magang MBKM

PT Baracipta Esa Engineering (Beecons) merupakan perusahaan yang menyediakan layanan konsultasi dan kontruksi di bidang *engineering* yang berbasis inovasi dan kreativitas. Lingkup produk dari PT Baracipta Esa Engineering diantaranya adalah *architecture and planning, survey and mapping construction and furniture,* dan *supervision*.

Dari berdirinya hingga saat ini PT Baracipta Esa Engineering telah menyelesaikan 226 proyek dari 46 klien. PT Baracipta Esa Engineering mempunyai dua entitas bisnis yaitu RumahTinggal.id yang berbasis arsitektur pada bagian jasa desain rumah melalui market place dan Estimator.id yang berbasis kontruksi pada bagian aplikasi Rancangan Anggaran Bangunan (RAB).

PT Baracipta Esa Engineering juga menyediakan pelayanan bidang *engineering* yang berbasis inovasi dan kreativitas. Kami percaya bahwa hal ini tidak hanya sekedar bisnis yang menyediakan produk yang baik, tetapi menciptakan konsep lingkungan yang sehat, berkelanjutan dan memiliki nilai tambah bagi pengguna adalah suatu hal yang tidak kalah penting.

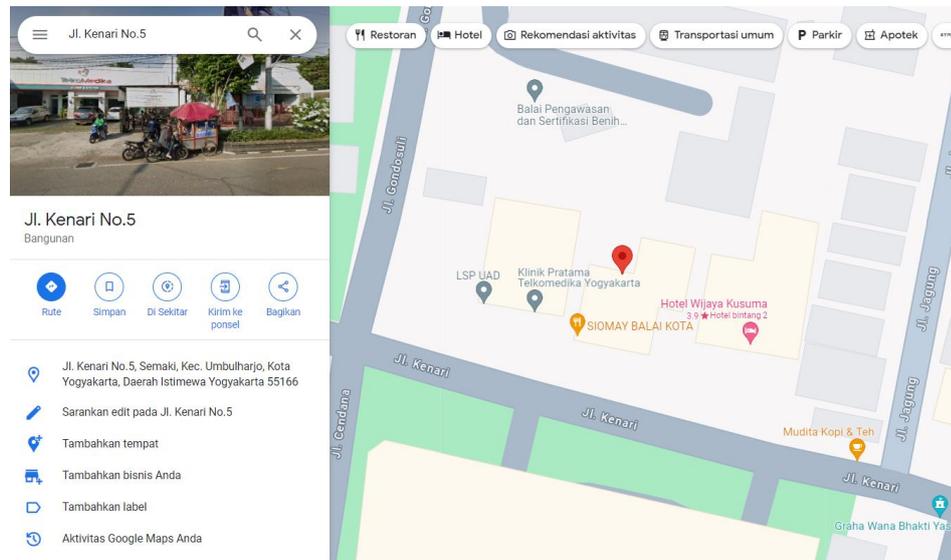
Adapun struktur organisasi merupakan sebuah garis penugasan formal yang menunjukkan alur tugas dan tanggung jawab setiap anggota perusahaan, perusahaan serta hubungan antar pihak dalam organisasi yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan organisasi.



Gambar 2. 1. Struktur Organisasi

## B. Lokasi Magang MBKM

PT Baracipta Esa Engineering yang berfokus pada penyediaan pelayanan bidang engineering yang berbasis inovasi dan kreativitas berlokasi pada Jl. Kenari No.5, Semaki, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55166. Selama periode magang peserta magang diberikan hak untuk mengerjakan entitas-entitas dari PT Baracipta Esa Engineering tanpa membedakan antara pegawai tetap ataupun peserta magang bekerja.



Gambar 2. 2. Lokasi Tempat Magang

### C. Waktu Pelaksanaan Magang MBKM

Pelaksanaan program Magang MBKM di PT. Baracipta Esa Engineering dilakukan selama 5 bulan dimulai dari tanggal 14 Agustus 2023 sampai dengan tanggal 31 Desember 2023. Durasi pelaksanaan yang diberikan selama 5 bulan memberikan kesempatan bagi para mahasiswa dan mahasiswi untuk mendapatkan pengalaman praktis dalam proyek-proyek relevan dengan bidang yang diambil. Jadwal kerja dalam pelaksanaan magang yang telah ditetapkan oleh PT Baracipta Esa Engineering berlangsung selama 8 Jam. Jadwal kerja tersebut berlangsung dari hari Senin sampai hari Jumat, dimulai pukul 08.00 WIB dan diakhiri pukul 16.00 dengan total jam kerjanya selama 8 jam sehari.

### D. Ruang Lingkup Magang MBKM

Program magang MBKM yang dilaksanakan oleh PT. Baracipta Esa Engineering terdiri dari 12 entitas bisnis Perusahaan seperti Inkindo, Estimator.id, RumahTinggal.id, Stufast.id, TenderPlus.id, Kontenova, dan lainnya. Tahapan yang dilakukan dimulai dari mengkonseptualkan produk, mengembangkan produk, sampai pada pendistribusian produk kepada pengguna akhir, termasuk memastikan produk tersebut layak dan dapat diterima oleh pengguna. Dalam kegiatan magang dengan

peran *UI/UX Designer* pekerjaan yang menjadi fokus utama adalah mengenai tampilan sebuah sistem aplikasi yang menghubungkan berbagai pengguna. Adapun ruang lingkup pekerjaan selama melaksanakan Magang Bersertifikat Kampus Merdeka (MBKM) di PT. Baracipta Esa Engineering:

1. Berkomunikasi dengan *stackholder*
2. Bekerjasama dalam tim
3. Berinovasi dan kreatif
4. Mempresentasikan hasil
5. Melakukan *research*
6. Mendefinisikan permasalahan
7. Menemukan solusi
8. Membuat *user persona*
9. Membuat *user flow*
10. Membuat *wireframe digital*
11. Perancangan *Design system* atau *style guide*
12. Membuat *UI Design*
13. Melakukan *Redesign UI*
14. Membuat *Prototype*

### BAB III

#### TAHAPAN PERSIAPAN MAGANG MBKM

##### A. Rencana Jadwal Persiapan Magang MBKM

Adapun rancangan jadwal persiapan magang MBKM seperti yang ditunjukkan Tabel 1 berikut.

Tabel 3. 1. Rencana Jadwal Persiapan Magang

No	Aktivitas	Juni				Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Registrasi mahasiswa di Portal Kampus Merdeka.	■	■	■	■																								
2	Tes Kebhinekaan.					■																							
3	Penyeleksian peserta magang berdasarkan mitra yang dituju.						■	■	■																				
4	Pengumuman hasil seleksi peserta magang yang diterima.									■																			
5	Onboarding nasional.										■																		
6	Pelaksanaan program magang.										■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
7	Program magang selesai.																												■



## B. Realisasi Jadwal Kegiatan Magang MBKM

Selama pelaksanaan magang berlangsung, pemagang melakukan aktivitas magang di PT. Baracipta esa Engineering secara luring dengan datang ke kantor. Rincian kegiatan yang dilakukan pemagang sesuai dengan jadwal yang direncanakan sebagai berikut:

Tabel 3. 2. Realisasi Jadwal Kegiatan Magang

No	Kegiatan Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil
		Hari/Tanggal	Jam Durasi	
1	Tempat: PT Baracipta Esa Engineering Kegiatan: <i>onboarding</i> , pelatihan <i>softskill</i> dan agile serta <i>handover project</i> untuk pengisian JIRA	Minggu Ke-1 Senin - Jumat, 14 – 18 Agustus 2023	40 Jam	Mengetahui lebih dalam mengenai konsep <i>flow</i> dalam dunia kerja dan <i>tools</i> yang digunakan untuk melakukan <i>monitoring project</i> setiap tim IT.
2	Kegiatan: - Memahami alur proses dan konsep <i>design system</i> yang telah dibuat sebelumnya seperti memahami alur <i>flow</i> serta mulai melakukan eksplorasi <i>design UI</i> untuk mengembangkan design sebelumnya - Membuat <i>design wireframe</i> dan <i>mockup</i> untuk <i>homepage</i> seperti <i>hero section</i> , <i>section profil</i> , <i>berita</i> , <i>agenda</i> - Melakukan konsultasi bersama tim kepada mentor	Minggu Ke-2 Senin - Jumat, 21 – 25 Agustus 2023	40 Jam	Mendapatkan pemahaman dokumentasi mengenai aturan-aturan dari <i>design</i> yang akan dipakai
3	Kegiatan: - Membuat <i>design section DMI</i> yang akan disisipkan pada <i>homepage INKINDO</i> - Memperbaiki <i>design page login</i>	Minggu Ke-3 Senin - Jumat, 28 Agustus - 1 September	40 Jam	Mendapatkan tampilan <i>design landing page INKINDO part homepage</i> ,

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat <i>design page</i> FAQ dan melakukan konsultasi design kepada mentor</li> <li>- Melakukan revisi dari <i>design</i> yang telah dibuat</li> </ul>	2023		FAQ dan revisi dari mentor
4	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat <i>design landing page profile</i></li> <li>- Membuat <i>design</i> untuk <i>page</i> keanggotaan mengenai syarat anggota</li> <li>- Membuat <i>design landing page</i> prakata serta mempersiapkan <i>interactions design</i> atau <i>prototype</i> sederhana</li> <li>- Melakukan presentasi <i>design</i> kepada <i>client</i> secara langsung</li> </ul>	Minggu Ke-4 Senin - Jumat, 4 – 8 September 2023	40 Jam	Mendapatkan tampilan <i>landing page</i> INKINDO <i>part profile</i> , prakata serta mendapatkan <i>feedback</i> mengenai <i>design</i> dari <i>client</i>
5	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pencatatan daftar kebutuhan data untuk <i>design website</i> dengan berkoordinasi dengan anggota <i>sales</i> dan <i>digital marketing</i></li> <li>- Membuat <i>design landing page</i> lingkup jasa konstruksi dan halaman lingkup jasa non konstruksi. Halaman ini nantinya akan menampilkan layanan- layanan yang terdapat dalam perusahaan sesuai dengan kategori layanan yang ada.</li> <li>- Membuat <i>design landing page</i> untuk all berita dan daftar anggota</li> <li>- Membuat <i>design page</i> portofolio anggota dan menambahkan fitur <i>filtering</i> anggota</li> </ul>	Minggu Ke-5 Senin - Jumat, 11 – 15 September 2023	40 Jam	Memperoleh data-data yang dibutuhkan untuk mengisi <i>content</i> pada <i>design</i> .  Mendapatkan tampilan <i>landing page</i> INKINDO <i>part</i> layanan, berita, daftar anggota dan portofolio.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan konsultasi <i>design</i> dengan mentor dan melakukan perbaikan sesuai dengan arahan mentor</li> </ul>			
6	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pembuatan <i>design landing page</i> program kerja yang menampilkan <i>timeline</i> masing- masing program kerja dari setiap divisi yang terdapat pada Perusahaan</li> <li>- Membuat <i>design landing page</i> daftar agenda, dan struktur organisasi dari masing-masing divisi</li> <li>- Mempresentasikan <i>progress project</i> kepada CEO megenai JIRA yang telah berjalan</li> <li>- Melakukan pembuatan <i>design landing page</i> galeri dan melakukan perbaikan sesuai dengan arahan CEO serta mentor</li> <li>- Membuat <i>component navigation bar</i> yang sesuai dengan fitur <i>dropdown</i></li> </ul>	Minggu Ke-6 Senin - Jumat, 18 – 22 September 2023	40 Jam	Mendapatkan tampilan <i>landing page</i> INKINDO <i>part</i> program kerja, daftar agenda, struktur organisasi. <i>Monitoring progress project</i> oleh CEO dan mentor
7	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat <i>design</i> fitur <i>popup</i> untuk melakukan <i>reset password</i></li> <li>- Melakukan perbaikan pada <i>design landing page dashboard user</i></li> <li>- Melakukan pembuatan semua <i>prototype</i> dari <i>design website</i></li> <li>- Mereview hasil <i>prototype</i> yang telah dirancang</li> </ul>	Minggu Ke-7 Senin - Jumat, 25 – 29 September 2023	40 Jam	Mendapatkan <i>design landing page</i> INKINDO <i>part dashboard user</i> dan mendapatkan hasil <i>review prototype</i> .

8	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memahami dan memperbaiki aturan-aturan <i>design</i> serta <i>flow</i> DMI</li> <li>- Melakukan eksplorasi <i>design</i> dan membuat <i>design landing page wireframe</i> DMI</li> <li>- Membuat <i>design landing page homepage</i> DMI yang berisi hero <i>section</i>, rekomendasi produk, kategori produk, produk terbaru, produk populer dan <i>review</i>.</li> <li>- Melakukan pembuatan <i>design mockup</i> untuk <i>page about us</i></li> <li>- Melakukan koordinasi Bersama <i>fullstack</i> mengenai <i>design section review</i></li> </ul>	Minggu Ke-8 Senin - Jumat, 2 – 6 Oktober 2023	40 Jam	Mendapatkan dokumentasi aturan-aturan DMI dan mendapatkan <i>design landing page</i> DMI <i>part homepage</i> serta <i>about us</i> . Memperoleh <i>feedback</i> mengenai <i>design section review</i> pelanggan dari <i>fullstack</i> .
9	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat <i>design landing page</i> produk yang memuat berbagai material-material yang disediakan oleh berbagai <i>supplier</i> yang bekerja sama dengan DMI</li> <li>- Membuat <i>design</i> fitur <i>filtering</i> produk seperti kategori, harga, merk</li> <li>- Melakukan pembuatan <i>design landing page</i> detail produk</li> <li>- Menghadiri <i>monitoring</i> dan evaluasi MSIB yang dilakukan pusat serta melakukan penambahan fitur <i>filtering popup</i> dan merapikan beberapa element pada halaman produk maupun detail</li> </ul>	Minggu Ke-9 Senin - Jumat, 9 – 13 Oktober 2023	40 Jam	Mendapatkan <i>design landing page</i> DMI <i>part</i> produk dan detail produk.

10	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pembuatan <i>design landing page supplier</i>. Halaman ini memuat daftar-daftar <i>supplier</i> yang tergabung dan menawarkan produk material mereka dalam <i>website</i></li> <li>- Membuat <i>design landing page</i> halaman detail <i>supplier</i> yang memuat berbagai informasi rinci mengenai <i>supplier</i> tersebut</li> <li>- Membuat <i>design</i> untuk halaman <i>contact us</i> dan menambahkan variasi <i>design</i> Ketika <i>user</i> melakukan <i>search</i> serta melakukan konsultasi dengan mentor terkait hasil <i>design website</i> DMI</li> </ul>	Minggu Ke-10 Senin - Jumat, 16 – 20 Oktober 2023	40 Jam	Mendapatkan tampilan <i>landing page</i> DMI <i>part supplier</i> dan detail <i>supplier</i>
11	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan perbaikan <i>design landing page</i> sesuai dengan arahan mentor pada <i>homepage</i></li> <li>- Melakukan perbaikan pada halaman <i>about us</i> sesuai arahan mentor serta memperbaiki <i>card</i> produk dimana menambahkan informasi <i>hover</i> mengenai lokasi dari produk tersebut.</li> <li>- Melakukan penambahan <i>filtering</i> untuk lokasi pada halaman produk material dimana lokasi ini digunakan untuk memudahkan <i>vendor</i> dalam melakukan pencarian material terdekat ketika proyek berjalan di suatu lokasi tertentu.</li> <li>- Melakukan perbaikan <i>design</i> halaman detail <i>supplier</i></li> </ul>	Minggu Ke-11 Senin - Jumat, 23 – 27 Oktober 2023	40 Jam	Mendapatkan <i>design landing page</i> DMI

	menambahkan fitur <i>popup</i> - Melakukan konsultasi hasil <i>design</i> kepada mentor			
12	Kegiatan: - Melakukan pembuatan <i>prototyping design landing page</i> DMI meliputi halaman <i>homepage</i> yakni animasi-animasi <i>slider, navigation bar</i> yang sesuai <i>flow, animasi dropdown filtering &amp; popup</i> , fitur <i>pagination</i> pada halaman daftar produk, animasi <i>slider</i> pada produk terkait, dan <i>pagination</i> daftar <i>supplier</i> serta filter produk berdasarkan kriteria tertentu.	Minggu Ke-12 Senin - Jumat, 20 Oktober – 3 November 2023	40 Jam	Mendapatkan <i>prototyping</i> dari project DMI
13	Kegiatan: - Melakukan pembuatan <i>prototyping</i> untuk membantu tim ECC yakni animasi <i>ease in</i> tiap <i>section</i> seperti <i>hero section homepage, profile jobseeker</i> , membuat animasi <i>scrolling</i> pada <i>training service</i> , animasi <i>pagination</i> pada <i>hero section event-event</i> , animasi <i>filtering</i> daftar <i>event</i> dan animasi <i>slider</i> pada <i>section testimonials</i> . - Melakukan pembuatan <i>prototyping</i> untuk membantu tim estimator yakni animasi <i>ease in hero section</i> halaman afiliasi, <i>section</i> Langkah sukses, <i>section</i> keuntungan, dan animasi pada <i>hero section</i> halaman promo serta animasi <i>pagination</i> yang menampilkan daftar promo yang ada.	Minggu Ke-13 Senin - Jumat, 6 – 10 November 2023	40 Jam	Mendapatkan <i>prototyping homepage profile jobseeker, training service, event-event</i> dan lainnya pada project ECC Mendapatkan <i>prototyping project estimator</i> pada <i>page</i> afiliasi dan promo.

14	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan rapat konsultasi tim inkindo dengan mentor menuju proses <i>launching website</i></li> <li>- Melakukan perbaikan <i>design</i> halaman portofolio inkindo terkait detail proyek, <i>filtering</i> untuk menampilkan proyek berdasarkan kategori tertentu.</li> <li>- Melakukan perbaikan <i>section</i> regulasi dengan perubahan fungsi <i>button</i>, perbaikan <i>footer</i>, persebaran wilayah dan kualifikasi anggota pada halaman tentang kami</li> <li>- Melakukan perbaikan redaksi tiap <i>section</i> yang diperlukan serta penambahan konten untuk FAQ, dan perbaikan <i>overlay</i> deskripsi <i>banner</i> inkindo, <i>card</i> berita, galeri</li> </ul>	Minggu Ke-14 Senin - Jumat, 13 – 17 November 2023	40 Jam	Mendapatkan <i>final design</i> Inkindo dan DMI
15	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merapikan dokumentasi <i>project</i> inkindo yang berkaitan dengan <i>component-component</i>, <i>design system</i>, dan elemen lainnya</li> <li>- Merapikan dokumentasi <i>project</i> DMI yang berkaitan dengan <i>component-component</i>, <i>design system</i> dan elemen lainnya</li> <li>- Melakukan konsultasi dengan mentor terkait <i>project</i> baru, dan melakukan <i>brainstorming</i> dengan tim fullstack pagilaran mengenai fitur-fitur yang akan diimplementasikan pada pembuatan <i>design landing</i> pagilaran.</li> </ul>	Minggu Ke-15 Senin - Jumat, 20 – 24 November 2023	40 Jam	Mendapatkan dokumentasi sistem yang terorganisir dan <i>project</i> baru

16	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pencarian referensi website yang sejenis dengan <i>system</i> yang akan dibangun yakni berkaitan dengan <i>monetizing</i> fitur.</li> <li>- Melakukan pembuatan <i>design system</i> yang akan menjadi acuan dari <i>design landing page</i> pagilaran.</li> </ul>	Minggu Ke-16 Senin - Jumat, 27 November – 1 Desember 2023	40 Jam	Mendapatkan <i>design system landing page</i> pagilaran x swevel
17	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan pembuatan dokumentasi <i>design system</i> pagilaran yang akan menjadi acuan dari setiap <i>element</i> agar tetap konsisten</li> <li>- Menentukan menu-menu yang ada dan fitur apa saja di tiap halaman</li> <li>- Membuat <i>user flow</i> untuk melakukan <i>login, register, pembayaran</i> atau pembelian, <i>user flow</i> untuk melakukan kontak dengan admin, <i>user flow</i> untuk <i>request</i> demo dari <i>system</i> yang ada.</li> </ul>	Minggu Ke-17 Senin - Jumat, 4 – 8 Desember 2023	40 Jam	Mendapatkan <i>paint point</i> menu, dan <i>user flow</i>
18	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pembuatan <i>wireframe</i> halaman <i>homepage</i>, halaman <i>login</i>, halaman <i>register</i>, halaman <i>FAQ</i>, dan halaman kebijakan privasi</li> </ul>	Minggu Ke-18 Senin - Jumat, 11 – 15 Desember 2023	40 Jam	Mendapatkan <i>design wireframe homepage, login register, FAQ, kebijakan privasi</i>
19	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan pembuatan <i>wireframe</i> yakni halaman kontak, halaman paket harga, halaman</li> </ul>	Minggu Ke-19 Senin - Jumat, 18 – 22 Desember	40 Jam	Mendapatkan <i>design wireframe</i> kontak, paket harga, pembayaran serta



	<p>pembayaran, serta <i>element-element popup</i> seperti untuk <i>request demo</i> serta mengganti kata sandi <i>user</i> Ketika lupa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan konsultasi dan <i>brainstorming project</i> baru dengan tim kontenova mengenai fitur-fitur yang ada</li> </ul>	2023		mendapatkan <i>project</i> baru
20	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pembuatan <i>design mockup</i> halaman <i>homepage</i> kontenova yang berisi <i>hero section, section</i> sosial media yang terhubung dengan <i>system</i>, keunggulan, fitur-fitur dan <i>testimonials</i>.</li> <li>- Melakukan pembuatan <i>design mockup</i> halaman FAQ serta membuat mockup halaman <i>login, register</i>.</li> </ul>	Minggu Ke-20 Senin - Jumat, 25 – 29 Desember 2023	40 Jam	Mendapatkan hasil final <i>design mockup</i> kontenova

## BAB IV

### PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG MBKM

#### A. Hasil Magang MBKM

##### 1. Proses Magang

Proses magang pada PT Baracipta Esa Engineering yang dilakukan berlangsung selama 5 bulan dengan posisi *UI/UX* dalam pengembangan beberapa *project* yakni Inkindo, Kontenova, DMI, Pagilaran Swevel. Dalam proses pengerjaan *project* magang sebagai *UI/UX Designer* menggunakan metode *Design Thinking* sebagai pendekatan *design process* yang ingin dilakukan.

*Design thinking* adalah sebuah metode pendekatan yang digunakan sebagai inovasi strategis di dalam proses perancangan dan melakukan pendekatan terhadap pengguna melalui proses empati/*emphaty* [1]. Tujuan penggunaan metode *design thinking* dalam proses pengerjaan *project* karena *design thinking* mampu dalam memecahkan masalah yang rumit melalui beberapa tahapan untuk mengidentifikasi strategi-strategi penyelesaian serta solusi yang tidak bisa teridentifikasi dalam pemahaman awal. Adapun tahapan *design thinking* yang dimaksud adalah sebagai berikut:

##### a. *Empathize*

Tahap *Empathize* bertujuan untuk mendapatkan pemahaman empatik tentang masalah yang dicoba untuk diselesaikan. Empati sangat penting untuk proses desain yang berpusat pada manusia seperti *Design Thinking*, dan empati memungkinkan pemikir desain untuk mengesampingkan asumsi mereka sendiri tentang dunia untuk mendapatkan wawasan tentang pengguna dan kebutuhan mereka.

*b. Define*

Proses *define* dilakukan setelah mengetahui fokus permasalahan yang dialami secara spesifik berdasarkan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada proses berempati (*emphatize*). Hasil pengamatan pada proses empati kemudian dianalisis untuk menemukan/mengidentifikasi fokus permasalahan yang dihadapi oleh pengguna.

*c. Ideate*

Pada proses ketiga ini, desainer dapat menghasilkan ide untuk menjadi solusi permasalahan dengan melakukan proses *brainstorming* dengan tim dan *stakeholder* terkait. Ide yang didapatkan melalui proses *brainstorming* tersebut akan menghasilkan ide berupa solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh pengguna [2]. Semua ide akan ditampung untuk menyelesaikan masalah yang sudah ditetapkan pada tahap *define*. Setelah itu, dilakukan penyelidikan dan pengujian ide-ide untuk menemukan cara terbaik dalam memecahkan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan untuk menghindari masalah-masalah yang bisa saja terjadi.

*d. Prototype*

Pada tahap ini akan dihasilkan sejumlah versi produk yang murah dan diperkecil, atau fitur khusus yang ditemukan dalam produk, sehingga dapat menyelidiki solusi masalah yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. *Prototype* ini dapat diuji dalam tim sendiri, atau ke beberapa orang lain dan ketika ada masukan maka dilakukan perbaikan lagi pada *prototype* ini, sehingga dihasilkan *prototype* yang benar-benar bagus.

*e. Test*

Dilakukannya pengujian dan evaluasi terhadap produk kepada masyarakat dan hasilnya akan dilakukan perubahan dan penyempurnaan

untuk menyingkirkan solusi masalah dan mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang produk dan penggunanya.

## 2. Ringkasan

Selama periode magang berlangsung tugas yang diberikan meliputi 4 *project* yakni *project* Inkindo, Direktori Material Inkindo (DMI), Pagilaran Swevel, dan Kontenova. Adapun rincian tugas nya sebagai berikut:

- a. *Project* Inkindo dan DMI, tugas yang diberikan pada *project* ini meliputi pembuatan *design system*, *user persona*, *user flow*, pembuatan *wireframe*, melakukan *re-design UI website*, *prototyping*, dan presentasi *project*.
- b. *Project* Pagilaran Swevel, tugas yang diberikan meliputi pembuatan *design system*, penentuan fitur, *user flow*, dan pembuatan *wireframe*.
- c. *Project* Kontenova, tugas yang dikerjakan pada *project* ini berkaitan dengan *re-design* mulai *mockup UI website* meliputi *homepage*, FAQ, dan *login register*.

## 3. Hasil

Setelah melalui berbagai rintangan dalam proses pengerjaan *project*, penulis akhirnya telah mendapatkan hasil *project* dengan menggunakan metode *design thinking*. Adapun hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:

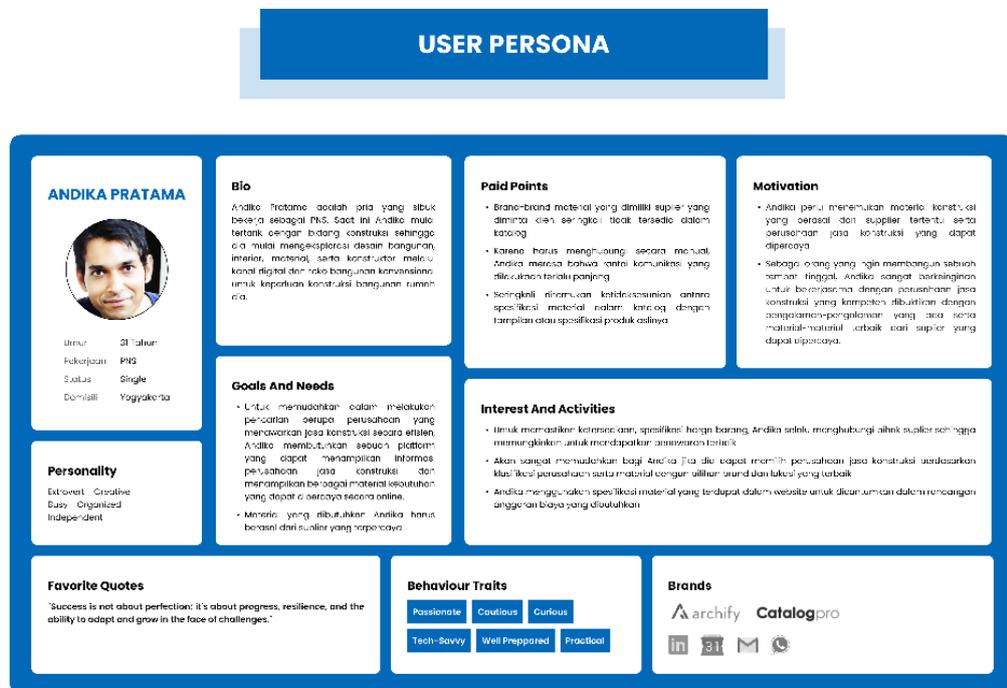
### a. *Empathize*

Tahapan pertama adalah *emphatize*, yaitu melakukan pengamatan/observasi dan wawancara terhadap pengguna. Pengamatan dilakukan dengan cara melihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan lingkungannya untuk dapat memahami apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Tahapan *emphatize* selama proses magang dilakukan dengan survey. Yang ingin dicapai melalui *survey* adalah mengetahui keinginan klien (Inkindo) untuk kebutuhan pembuatan desain website, termasuk

mengenai informasi dan fitur apa saja yang ingin ditampilkan pada website.

### b. Define

Setelah mengetahui kebutuhan dari pemilik dan pengguna mengenai website yang akan dirancang, proses *define* dilakukan dengan menyusun daftar kebutuhan website dan menentukan tujuan pengguna (*user goal*). Daftar kebutuhan pengguna tersebut disusun untuk menghasilkan ide/konsep agar menghasilkan desain website yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya.



Gambar 2. 3. User Persona Inkindo dan DMI Untuk Menemukan Kebutuhan Pengguna (*define*)

### c. Ideate

Tahapan selanjutnya pada perancangan ini adalah membuat ide/konsep untuk website yang akan dirancang. Pembuatan konsep diawali dengan menyusun *user flow*, dan *design wireframe* dari website. Kemudian setelah itu menentukan *style guide*, *User Interface* (UI) sebagai

panduan desainer merancang dan membuat tampilan *design interface website*.

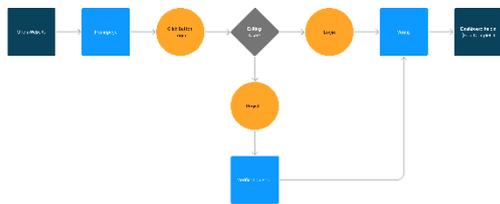
*User flow* adalah penggambaran diagram untuk mengetahui skenario alur pengguna ketika mengakses website. Fungsi dari *user flow* adalah untuk mempermudah desainer dalam menentukan alur/*flow* sebelum membuat *design interface website* dan menghindari navigasi yang terlalu rumit agar mempermudah pengguna/*user friendly*.

User flow dalam *project* Inkindo, DMI, dan Pagilaran Swevel didapatkan dari hasil proses pemahaman yang mendalam terhadap pengguna (*user*). Proses ini melibatkan langkah-langkah seperti observasi, dan analisis perilaku pengguna untuk memahami kebutuhan, motivasi, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna. Dengan pemahaman yang mendalam terhadap pengguna, tim dapat merancang *user flow* yang menggambarkan langkah-langkah atau interaksi yang diharapkan oleh pengguna saat menggunakan produk atau layanan yang dirancang.

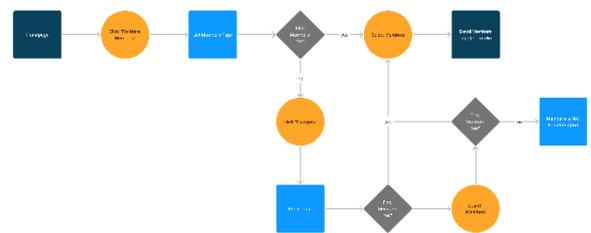
*User flow* dibuat dalam bentuk diagram yang menampilkan serangkaian langkah-langkah atau aktivitas yang diharapkan pengguna lakukan saat berinteraksi dengan produk atau layanan. Diagram *user flow* ini membantu tim untuk memahami alur interaksi pengguna dari awal hingga akhir, termasuk langkah-langkah utama, percabangan, dan titik-titik penting lainnya dalam pengalaman pengguna.

**USER FLOW**

**Login/Register**



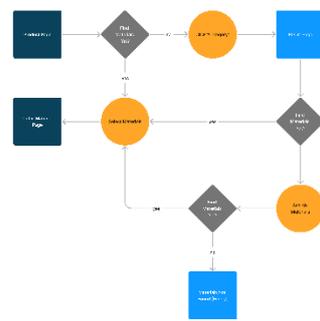
**Find Members**



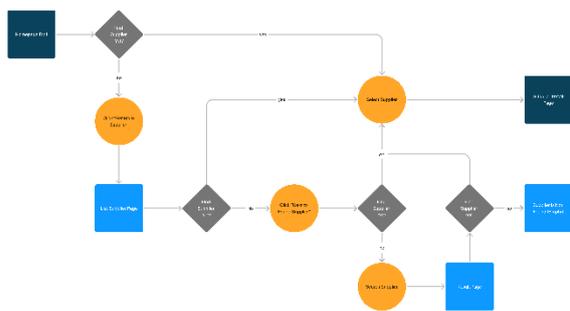
**Contact Supplier**



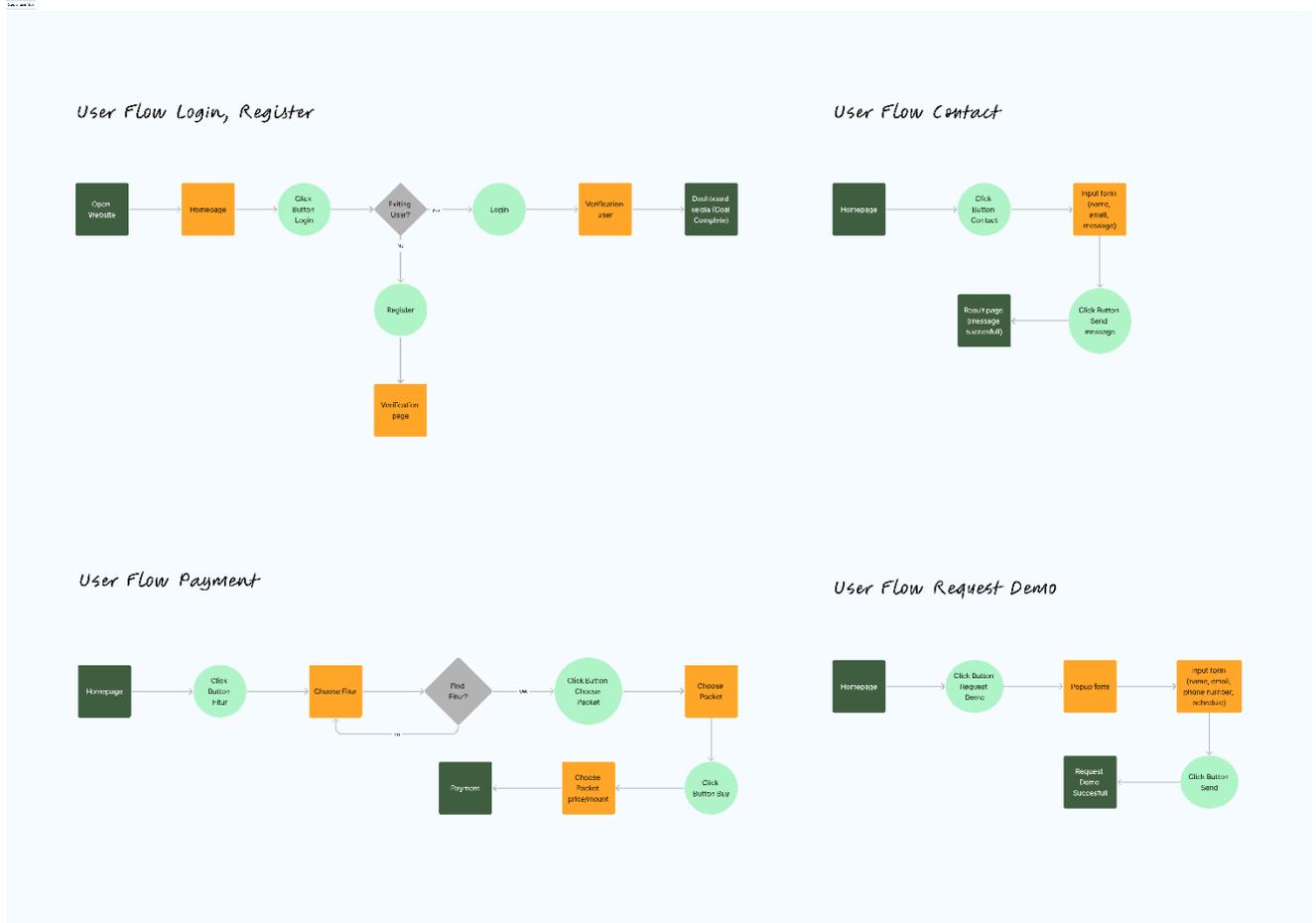
**Find Materials**



**Find Supplier**



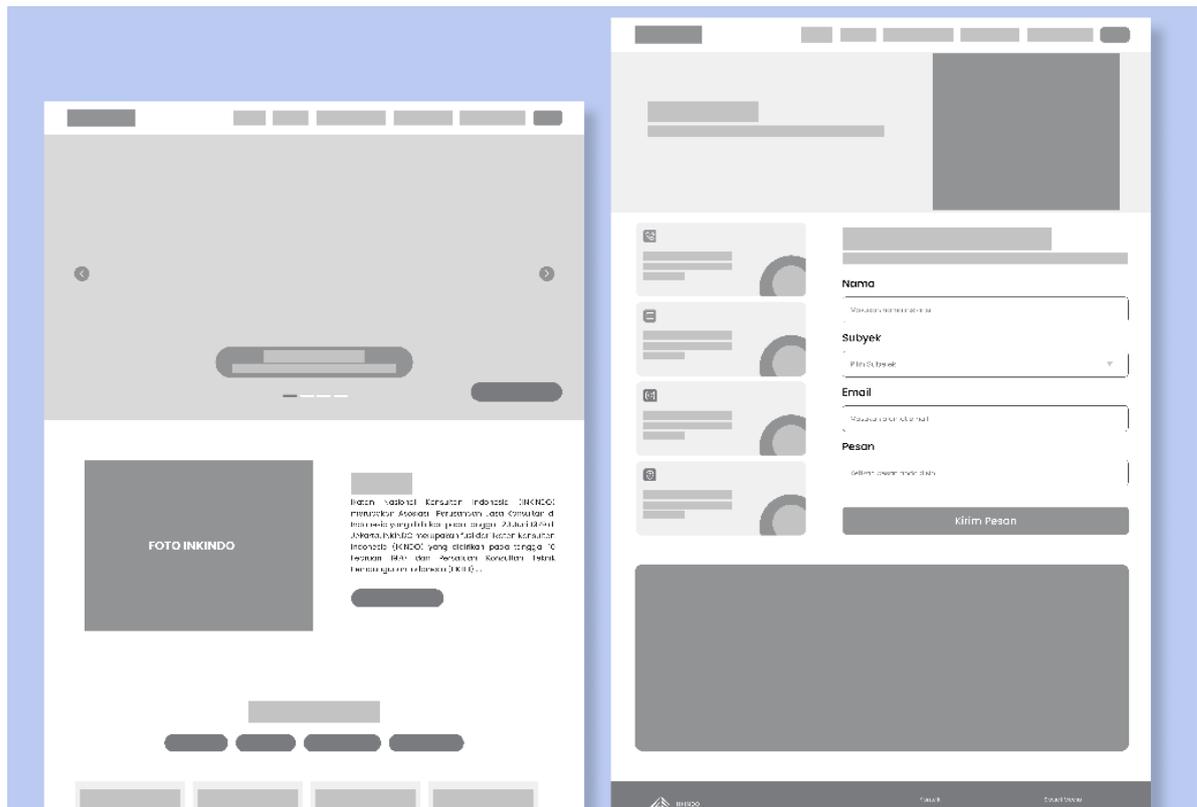
Gambar 2. 4. User Flow Project Inkindo dan DMI



Gambar 2. 5. User Flow Project Pagilaran Swevel

Tahapan selanjutnya adalah penulis membuat *design wireframe* yang telah dikerjakan selama magang dari beberapa *project* dimana *wireframe* merupakan sebuah gambaran kasar dari produk yang akan dibuat nantinya. Tujuan dari pembuatan *wireframe* adalah untuk memudahkan proses *brainstorming* agar dapat mudah dikelola ketika terjadi perubahan, penambahan, dan juga penghapusnya. Berikut adalah *design wireframe* yang telah dikerjakan selama magang dari beberapa *project*.

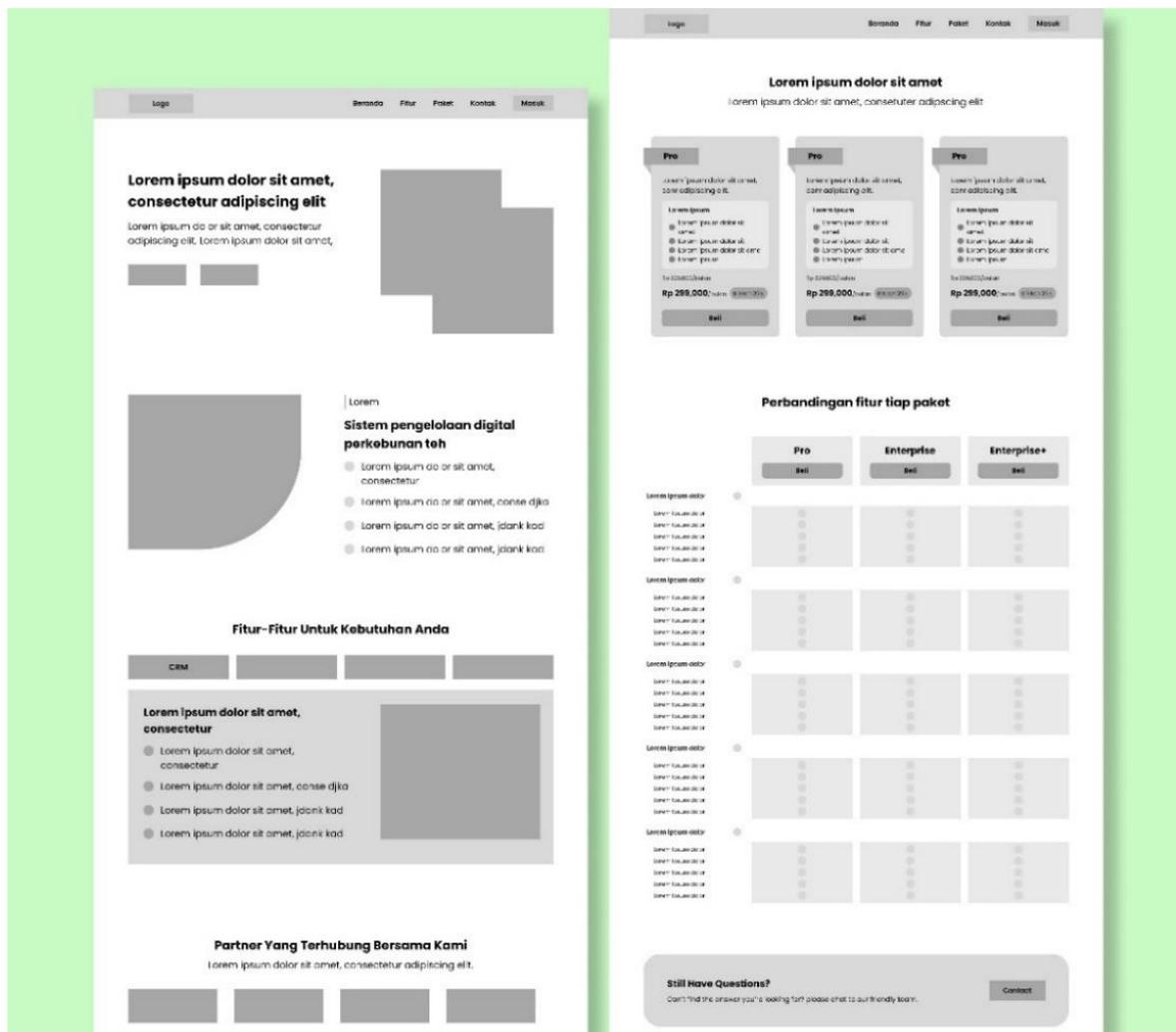




Gambar 2. 6. *Design Wireframe Project Inkindo*



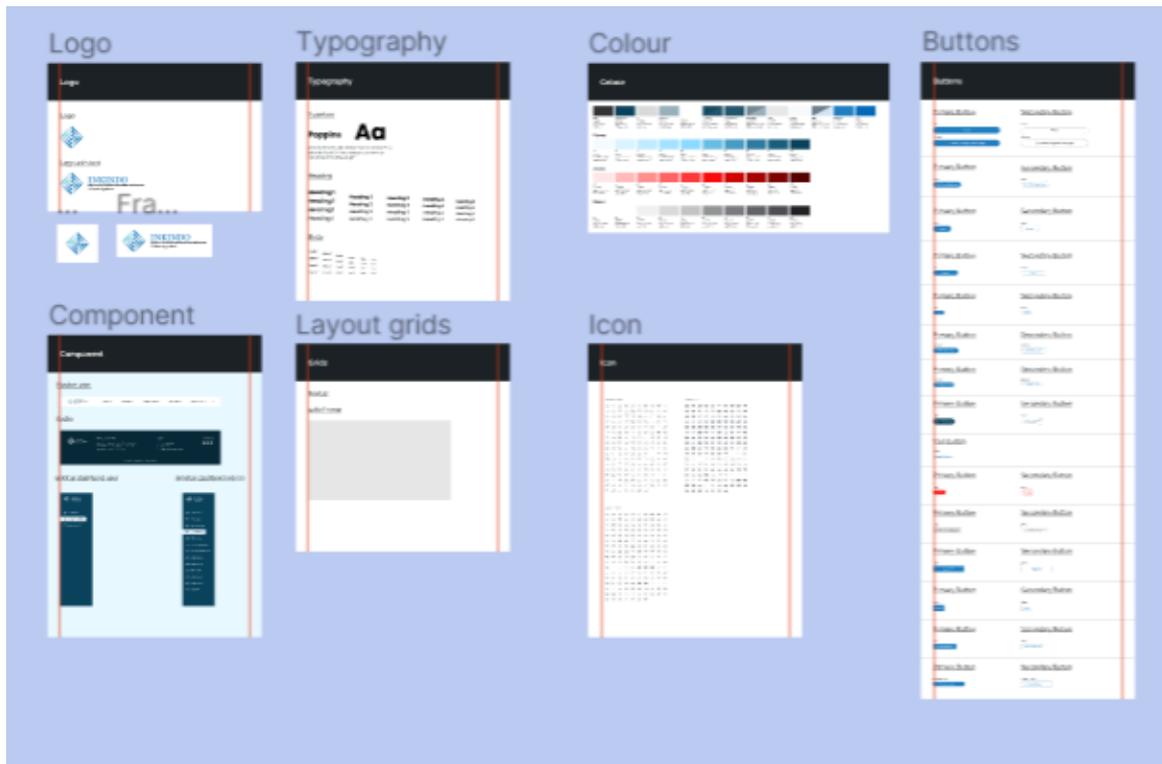
Gambar 2. 7. Design Wireframe Project DMI



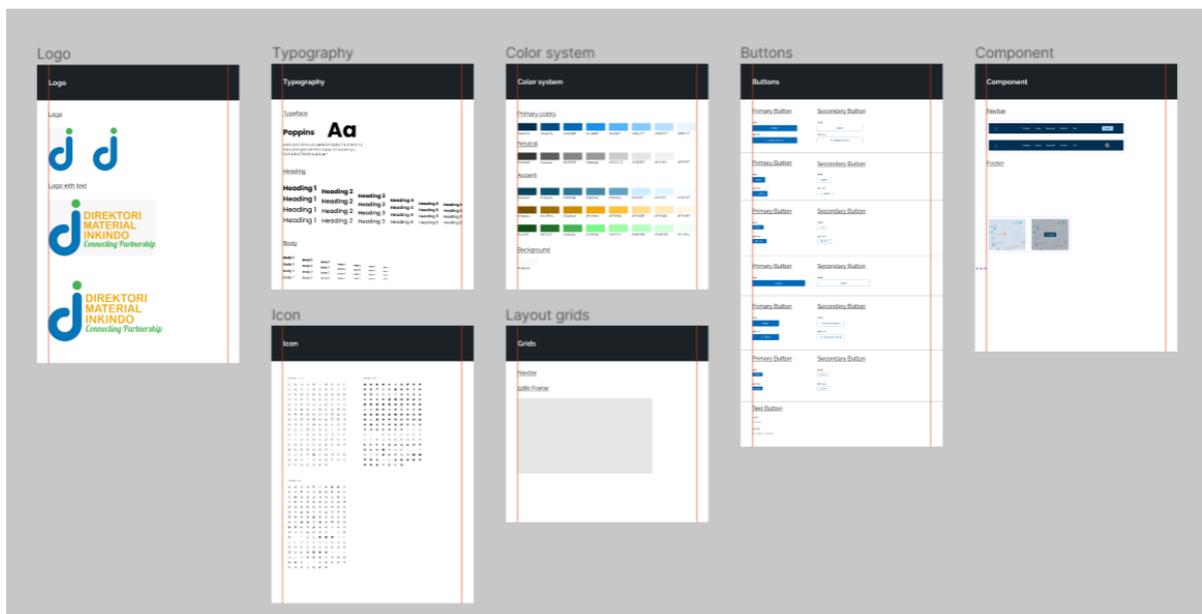
Gambar 2. 8. Design Wireframe Project Pagilaran Swevel

#### d. Prototype

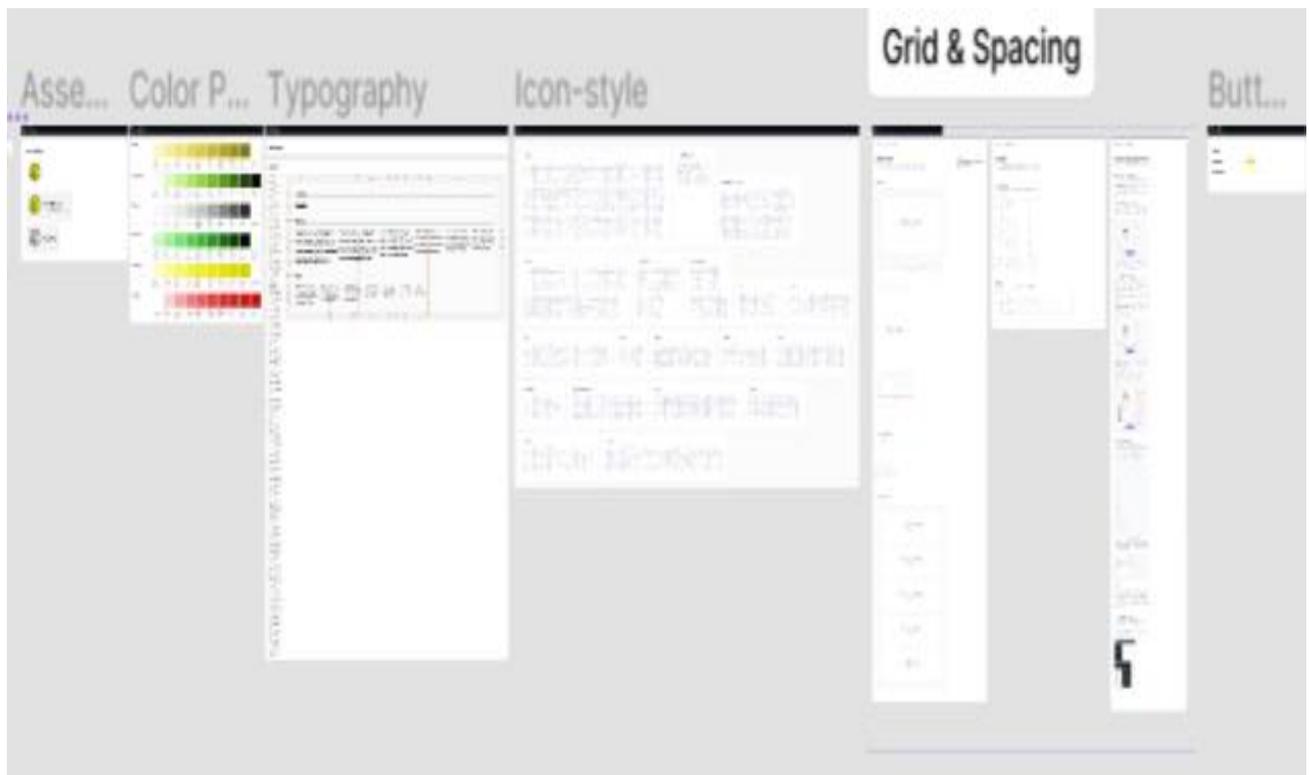
Pembuatan *prototype* dimulai dari pembuatan *style guide User Interface* sebagai panduan desainer dalam merancang *interface* website. kemudian proses asistensi dan pengembangan desain dilakukan dengan intens berkomunikasi dengan klien agar desain yang dihasilkan sesuai dengan keinginan klien. Kemudian, membuat *prototype* website dirancang sesuai dengan yang diinginkan klien.



Gambar 2. 9. Style Guide Project Inkindo



Gambar 2. 10. Style Guide Project DMI



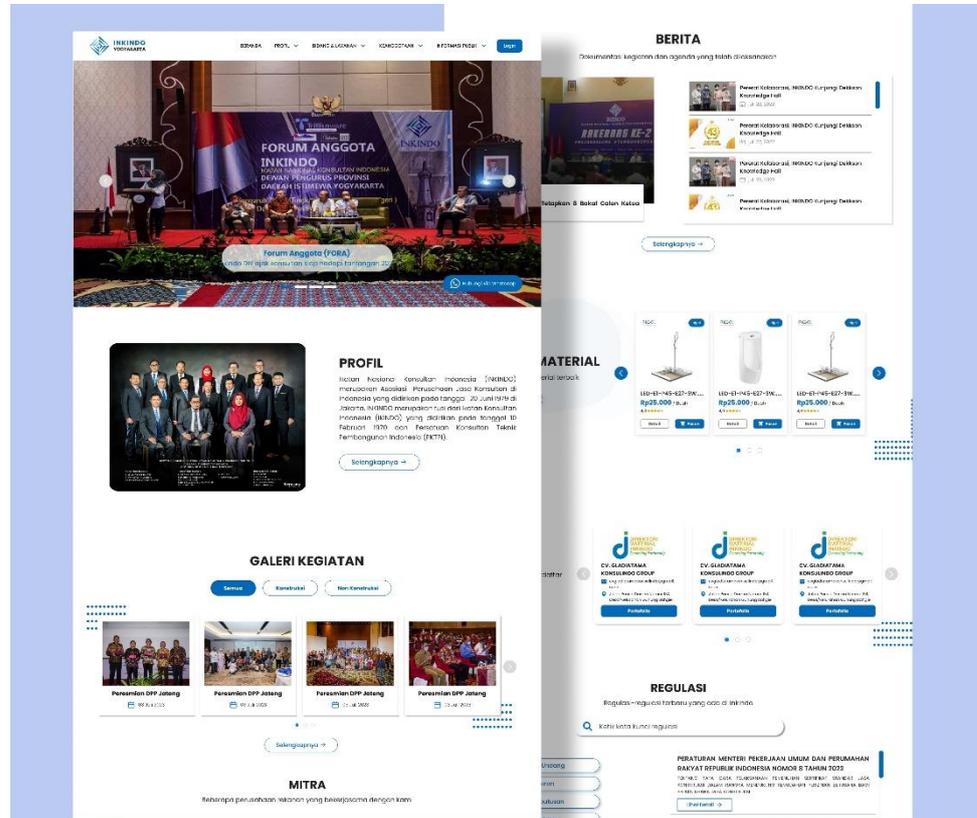
Gambar 2. 11. *Style Guide Project* Pagilaran Swevel

Setelah proses pembuatan *style guide* tahapan selanjutnya yakni *mockup UI* dimana penulis mulai membuat rancangan produk sebelum nantinya akan diimplementasikan oleh *full stack developer*. Adapun hasil *mockup UI* berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat pada setiap *project* sebagai berikut:

- INKINDO

Website Inkindo merupakan situs *website company profile* yang menampilkan berbagai informasi mengenai inkindo Yogyakarta. Adapun dalam situs ini memiliki fitur unggulan yang berbeda dari kebanyakan *website company profile* lainnya yakni fitur untuk melihat portofolio dari masing-masing anggota yang tergabung dalam Inkindo Yogyakarta, fitur pencarian regulasi dengan *indexing* yang dapat

menampilkan halaman serta nomor regulasi, fitur untuk menampilkan katalog dari material DMI.

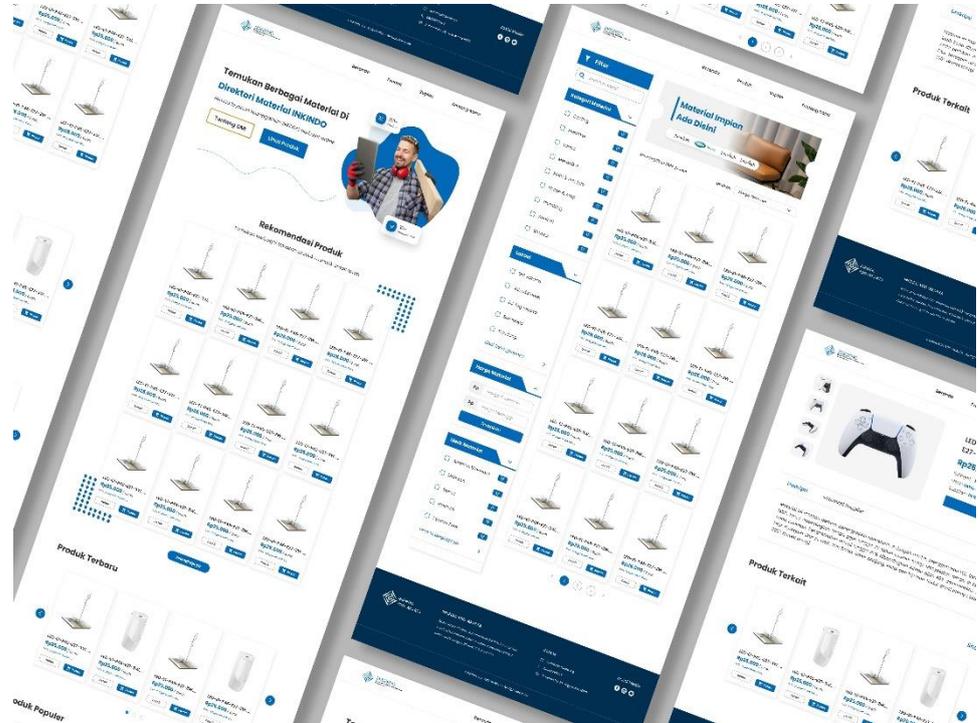


Gambar 2. 12. Mockup Design User Interface Project Inkindo

#### - DMI

Direktori Material Inkindo (DMI) merupakan sebuah aplikasi berbasis website yang menyediakan katalog dari berbagai produk *supplier* yang tergabung kedalam Ikatan Nasional Konsultas Indonesia (Inkindo) yang merupakan asosiasi 28 perusahaan jasa konsultan di Indonesia. Pengguna bisa mencari produk tidak hanya berdasarkan jenis tetapi bisa berdasarkan merk dan popularitas diantara produk-produk yang disediakan *supplier*. Pengguna bisa melihat detail spesifikasi secara lengkap. Terdapat juga fitur yang memudahkan

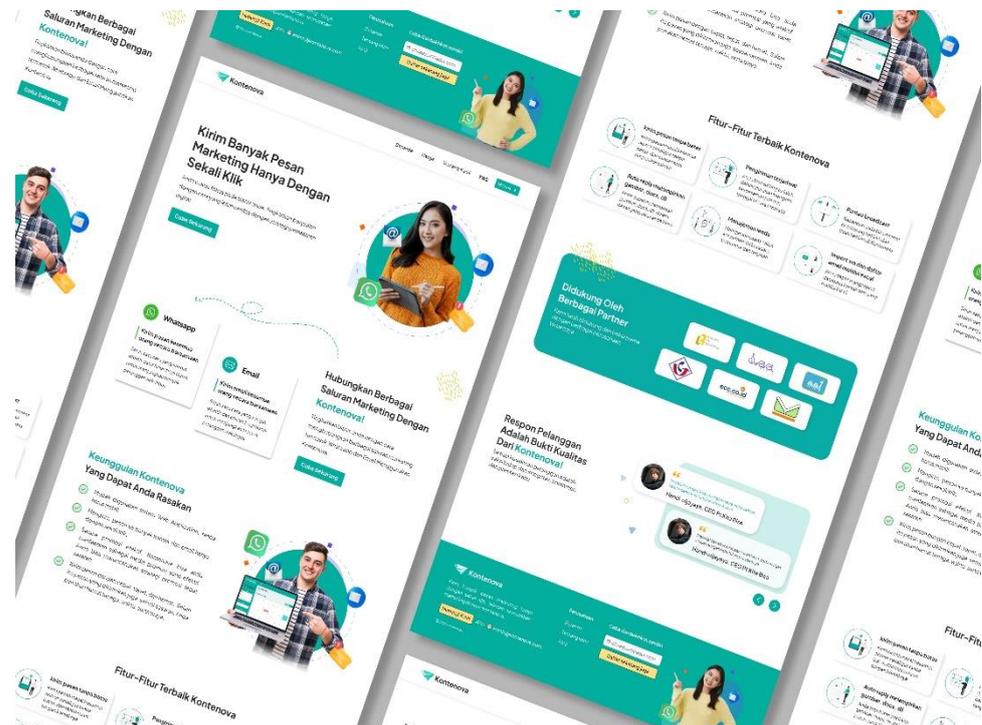
pengguna untuk dapat terhubung secara langsung dengan para *supplier* yang tergabung dalam Inkindo.



Gambar 2. 13. *Mockup Design User Interface Project DMI*

#### - Kontenova

Kontenova merupakan sebuah situs yang menyediakan jasa layanan untuk melakukan pemasaran digital melalui pengiriman pesan secara masal menggunakan sosial media seperti *Whatsapp* dan *Email*. Sebagai sarana untuk strategi *marketing* kontenova dilengkapi dengan fitur-fitur yang lengkap seperti fitur untuk pengiriman pesan *marketing* tanpa batas, pengiriman pesan yang dapat terjadwal sampai dengan manajemen *leads* untuk calon konsumen yang terstruktur dan terpisah.



Gambar 2. 14. Mockup Design User Interface Project Kontenova

e. Perbedaan Hasil *Design* Versi Lama Dengan Versi Terbaru

- Design Website Inkindo

Tabel 4. 1 Perbedaan *Design* Versi Lama Dengan Terbaru Website Inkindo

No	Versi Lama	Versi Terbaru	Keterangan
1.	Halaman utama memuat section hero, profil, galeri, berita, agenda, arsip, mitra	Halaman utama memuat section hero, profil, galeri, mitra, berita, katalog DMI, daftar anggota, regulasi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penambahan fitur search indexing regulasi</li> <li>- Penambahan section katalog DMI</li> <li>- Penambahan section daftar anggota</li> <li>- Penghapusan section arsip dan agenda</li> <li>- Perubahan interface style</li> </ul>



2.	Halaman profil memuat section penjelasan mengenai Inkindo, section visi misi, section kode etik	Halaman profil memuat section penjelasan mengenai Inkindo, section visi misi, section persebaran anggota, section kualifikasi anggota	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penambahan section persebaran anggota dan kualifikasinya</li> <li>- Penghapusan section kode etik yang dipisah menjadi halaman baru</li> <li>- Perubahan interface style</li> </ul>
3.	Halaman struktur organisasi memuat gambar struktur organisasi dewan pengurus provinsi	Halaman struktur organisasi memuat gambar struktur organisasi dewan pengurus provinsi, dewan kehormatan provinsi, dewan pertimbangan organisasi provinsi, badan sertifikat anggota provinsi, badan advokasi dan media masa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penambahan fitur filtering untuk melihat struktur organisasi Inkindo</li> <li>- Perubahan interface</li> </ul>
4.	Halaman prakata memuat penjelasan Inkindo, roadmap Inkindo	Halaman prakata memuat penjelasan inkindo dari ketua Inkindo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penghapusan section roadmap inkindo</li> <li>- Perubahan interface style</li> </ul>
5.	Halaman bidang dan layanan memuat fitur filtering dan search berdasarkan kategori bidang	Halaman bidang dan layanan memuat fitur filtering berdasarkan kategori bidang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perubahan interface style</li> </ul>
6.	Halaman syarat keanggotaan memuat fitur filtering berdasarkan kategori syarat permohonan	Halaman syarat keanggotaan memuat fitur filtering berdasarkan kategori syarat permohonan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perubahan interface style</li> </ul>
7.	Halaman daftar anggota memuat daftar anggota dan fitur filtering dan searching berdasarkan lokasi	Halaman daftar anggota memuat daftar anggota dan fitur filtering kategori anggota dan searching berdasarkan klasifikasi dan kualifikasi anggota	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penambahan fitur filtering berdasarkan kategori anggota dan searching berdasarkan klasifikasi dan kualifikasi anggota</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penambahan fitur untuk melihat portofolio anggota</li> <li>- Perubahan interface style</li> </ul>
8.	Halaman profil anggota belum ada	Halaman profil anggota memuat informasi Perusahaan, portofolio anggota, dan informasi kontak	- Penambahan halaman baru
9.	Halaman berita memuat semua berita dengan fitur filtering yang masih belum didefinisikan	Halaman berita memuat semua berita dengan dibagi menjadi section berita terbaru dan berita lainnya	- Perubahan interface dan penghapusan filtering kategori berita
10.	Halaman galeri memuat semua foto kegiatan dan fitur filtering berdasarkan kategori	Halaman galeri memuat semua foto kegiatan dan fitur filtering berdasarkan kategori, informasi mengenai nama serta tanggal kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perubahan interface</li> <li>- Penambahan fitur untuk melihat detail daftar foto kegiatan yang ada di galeri</li> </ul>
11.	Halaman program kerja memuat timeline program kerja yang belum didefinisikan, kategori program kerja yang belum didefinisikan dan daftar program kerja	Halaman program kerja memuat kategori program kerja berdasarkan masing-masing divisi dan daftar program kerja	- Perubahan interface style
12.	Halaman FAQ belum ada	Halaman FAQ memuat fitur searching dan daftar pertanyaan	- Penambahan halaman baru
13.	Halaman contact belum ada	Halaman contact memuat informasi kontak yang dapat dihubungi dan form untuk submit message secara langsung	- Penambahan halaman baru

## - Design Website DMI

Tabel 4. 2 Perbedaan *Design* Versi Lama Dengan Terbaru Website DMI

No	Versi Lama	Versi Terbaru	Keterangan
1.	Daftar menu utama produk, supplier, artikel, tentang kami, contact	Daftar menu utama home, profil, produk, supplier	- Penghapusan menu artikel, contact beserta halaman - Perubahan interface style
2.	Halaman utama memuat section hero, mitra, produk terbaru, top 9 produk, rekomendasi produk, supplier.	Halaman utama memuat section hero, rekomendasi produk, produk terbaru, produk terpopuler, supplier.	- Penghapusan section mitra - Perubahan top 9 menjadi produk terpopuler - Perubahan interface style
3.	Halaman profil memuat section penjelasan mengenai DMI, section supplier, keunggulan DMI, testimonials.	Halaman profil memuat section penjelasan mengenai DMI, keunggulan DMI, section supplier.	- Penghapusan section testimonials - Perubahan interface style
4.	Halaman produk memuat rekomendasi produk, kategori produk, fitur filtering dan search produk berdasarkan nama produk dan merk.	Halaman produk memuat daftar produk keseluruhan, fitur filtering dan search produk berdasarkan merk, lokasi, kategori material, dan harga.	- Penambahan fitur filtering untuk melihat produk berdasarkan merk, lokasi, kategori material, dan harga. - Perubahan interface style
5.	Halaman detail produk memuat informasi produk, fitur compare, daftar produk yang mungkin disukai, daftar produk sejenisnya	Halaman detail produk memuat informasi produk seperti harga dan lainnya, informasi supplier, dan produk terkait berdasarkan merk atau kategori.	- Penghapusan fitur compare - Penghapusan daftar produk yang mungkin disukai - Perubahan interface style
6.	Halaman supplier tidak ada	Halaman supplier memuat daftar supplier	- Penambahan halaman baru

7.	Halaman detail supplier memuat informasi detail supplier, sertifikat, daftar produk, contact supplier, dan produk yang direkomendasikan. Informasi detail memuat project supplier dan tentang supplier.	Halaman supplier memuat informasi detail supplier, contact supplier, daftar produk, daftar produk yang direkomendasikan, fitur unduh katalog supplier serta fitur filtering dan search produk berdasarkan merk, lokasi, kategori material, dan harga.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penghapusan section sertifikat dan project supplier.</li> <li>- Penambahan fitur unduh katalog</li> <li>- Penambahan fitur filtering dan search produk berdasarkan merk, lokasi, kategori material, dan harga.</li> <li>- Perubahan interface style</li> </ul>
----	---	---	---

- Design Website Kontenova

Tabel 4. 3 Perbedaan *Design* Versi Lama Dengan Terbaru Website Kontenova

No	Versi Lama	Versi Terbaru	Keterangan
1.	Halaman utama memuat section hero, section layanan blashing, section keunggulan kontenova, daftar fitur terbaik, partner kontenova, dan testimonials	Halaman utama memuat section hero, section layanan blashing, section keunggulan kontenova, daftar fitur terbaik, partner kontenova, dan testimonials	- Perubahan interface style
2.	Halaman FAQ memuat daftar pertanyaan umum	Halaman FAQ memuat daftar pertanyaan umum	- Perubahan interface style
3.	Halaman login memuat form dengan parameter email, password. fitur pengingat kata sandi dan lupa password, fitur login via akun google	Halaman login memuat form dengan parameter email, password. fitur pengingat kata sandi dan lupa password, fitur login via akun google	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penghapusan halaman baru untuk reset password</li> <li>- Penambahan fitur popup untuk reset password</li> <li>- Perubahan interface style</li> </ul>
4.	Halaman register memuat form dengan parameter nama, email, kata sandi.	Halaman register memuat form dengan parameter nama, email, kata sandi.	- Perubahan interface style

	Fitur validasi register, fitur register via akun google	Fitur validasi register, fitur register via akun google	
--	---	---	--

## B. Pembahasan Jobdesk

Program Magang atau Studi Independen Bersertifikat Kampus Merdeka dari PT. Baracipta Esa Engineering memiliki beberapa kegiatan yang harus dilakukan oleh mahasiswa/i, kegiatan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun *task analysis*: Tugas ini meliputi penyusunan mengenai task-task yang akan dikerjakan mulai dari minggu pertama sampai minggu terakhir pengembangan *project*, dimana nantinya task disusun dalam AGILE yang bertujuan untuk mengidentifikasi setiap tahapan dan pemantaun setiap proses yang ada.
- 2) Mengidentifikasi kebutuhan pengguna: Tugas dalam mengidentifikasi pengguna dilakukan dengan menggunakan metode Design Thinking. tahap paling awal yang dilakukan yakni dengan melakukan observasi dan interaksi dengan pengguna untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan, motivasi, dan tantangan yang mereka hadapi.
- 3) Membuat *user persona*: Tugas ini meliputi penyusunan daftar kebutuhan mulai dari penentuan target audiens sampai kebutuhan data lainnya yang telah diidentifikasi dalam project Inkindo dan DMI, dimana nantinya akan direpresentasikan dalam *design persona*.
- 4) Memahami prinsip-prinsip *design*: Tugas ini meliputi pemahaman mengenai konsistensi dari sebuah design seperti *collor*, *grid*, *responsivitas design*, dan lainnya. Pemahaman mengenai aksesibilitas suatu *design* dan *design* yang *user friendly*.

- 5) Mengimplementasikan *UI* dengan menggunakan *tools* tertentu: Tugas ini meliputi penggunaan *software* yang digunakan dalam mendesain sebuah produk. Dimana selama periode magang menggunakan *software* figma.
- 6) Memahami konsep *design responsive* dan mengimplementasikannya pada *wireframe*: Tugas ini berkaitan dengan pembuatan *element* atau *component design* yang menerapkan prinsip *auto layout* dan *wrap* untuk memudahkan dalam proses pengembangan berkelanjutan suatu *design UI/UX*.
- 7) Membuat *design interaction* dan mengimplementasikannya dalam bentuk *prototype*: Tugas ini dilakukan dengan proses penentuan *user flow* yang didapatkan dari proses observasi, dan analisis perilaku pengguna untuk memahami kebutuhan, motivasi, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna. Setelah penentuan *user flow* dilakukan pembuatan *design interaction* seperti animasi *ease-in* untuk *prototype*.
- 8) Mampu beradaptasi dengan berbagai tim dan kelompok: Tugas ini meliputi kerjasama dan komunikasi yang *intens* mengenai *project* yang sedang dikerjakan sehingga *project* dapat diselesaikan tanpa adanya kesalahan berkomunikasi.
- 9) Mampu memberikan Inovasi dan Kreativitas terhadap produk: Tugas ini meliputi pembuatan *design* yang inovatif dengan memperhatikan *trend design* tanpa meninggalkan prinsip *design*.
- 10) Mempresentasikan *project* yang telah dibuat: Tugas ini meliputi presentasi hasil *design* secara bertahap yang ditujukan kepada *client* dan presentasi pemantauan *project* kepada mentor serta *stackholder* yang berkepentingan dalam *project*.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil selama proses pelaksanaan program magang bersertifikat di PT Baracipta Esa Engineering ini adalah:

1. Program MSIB di PT. Baracipta Esa Engineering memberikan kesempatan kepada mahasiswa peserta untuk meningkatkan serta memperoleh keterampilan dan pengetahuan dalam berbagai aspek industri teknologi informasi. Selama berpartisipasi dalam kegiatan ini, mahasiswa dapat meraih pemahaman yang luas, pembelajaran intensif, dan pengalaman langsung di dunia industri.
2. Setiap pengerjaan proyek sangat berdampak bagi perkembangan mahasiswa magang karena selama tahap pengembangan produk ini peserta dituntut untuk selalu memberikan performa dan kolaborasi terbaik untuk menciptakan kualitas produk sesuai dengan keinginan klien dan stakeholder.
3. Dengan mengikuti program ini, dapat memperoleh banyak pengetahuan mengenai profesi *UI/UX Designer* secara profesional. Selain itu, penulis dapat berkolaborasi dengan tim *UI/UX Designer* lainnya untuk menciptakan desain yang memenuhi kebutuhan perusahaan guna mencapai optimalisasi.

#### B. Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan setelah mengikuti program Magang Bersertifikat (MSIB) ini yakni:

1. Penting bagi Kampus Merdeka untuk menyelenggarakan sosialisasi yang lebih efektif dan terarah mengenai mekanisme konversi SKS. Hal ini dikarenakan beberapa universitas masih menunjukkan perbedaan pendekatan terhadap konversi SKS.

2. Untuk Tim PT Baracipta Esa Engineering, semoga kedepannya mentor dapat memberikan bimbingan kepada mahasiswa lebih rutin dalam setiap langkah proyek yang sedang dikerjakan setiap minggunya.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484-10493.
- [2] Wibowo, M. R., & Setiaji, H. (2020). Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking. *AUTOMATA*, 1(2).

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Sertifikat Praktik Magang



## Lampiran 2. Logbook Praktik Magang

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

Nim : 2000018255  
 Nama Mahasiswa : Wahyu Aji Pradani  
 Judul Praktik Magang : Magang dan Studi Independen Bersertifikat  
 Dosen Pembimbing : Ir. Sri Winiarti, S.T., M.Cs.  
 Pembimbing Lapangan : Faiz In'amurrohman S.Kom, M.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
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.	Tempat: PT Baracipta Esa Engineering Kegiatan: onboarding, pelatihan softskill dan agile serta handover project untuk pengisian JIRA	Senin - Jumat, 14 – 18 Agustus 2023	40 Jam	Mengetahui lebih dalam mengenai konsep flow dalam dunia kerja dan tools yang digunakan untuk melakukan monitoring project setiap tim IT.	Tidak Ada		
2.	Kegiatan: - Memahami alur proses dan konsep design sistem yang telah dibuat sebelumnya seperti memahami alur flow serta mulai melakukan eksplorasi design UI untuk mengembangkan design sebelumnya.	Senin - Jumat, 21 – 25 Agustus 2023	40 Jam	Mendapatkan pemahaman dokumentasi mengenai aturan-aturan dari design yang akan dipakai	Tidak Ada		

	- Membuat design wireframe dan mockup untuk homepage seperti hero section, section profil, berita, agenda - Melakukan konsultasi bersama tim kepada mentor						
3.	Kegiatan: - Membuat design section DMI yang akan disisipkan pada homepage INKINDO - Memperbaiki design page login - Membuat design page FAQ dan melakukan konsultasi design kepada mentor - Melakukan revisi dari design yang telah dibuat	Senin - Jumat, 28 Agustus – 1 September 2023	40 Jam	Mendapatkan tampilan design landing page INKINDO part homepage, FAQ dan revisi dari mentor	Perubahan design sesuai arahan mentor		
4.	Kegiatan: - Membuat design landing page profile - Membuat design untuk page keanggotaan mengenai syarat anggota - Membuat design landing page prakata serta mempersiapkan interactions design atau prototype sederhana - Melakukan presentasi design kepada client secara langsung	Senin - Jumat, 4 September – 8 September 2023	40 Jam	Mendapatkan tampilan landing page INKINDO part profile, prakata serta mendapatkan feedback mengenai design dari client	Perubahan sedikit design mengenai hirarki section pada homepage		
5.	Kegiatan: - Melakukan pencatatan daftar kebutuhan data untuk design website dengan berkoordinasi	Senin - Jumat, 11 September – 15	40 Jam	Memperoleh data-data yang dibutuhkan untuk mengisi content pada design.	Kendala berkaitan dengan pengambilan data yang memerlukan		

	<p>dengan anggota sales dan digital marketing</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat design landing page lingkup jasa konstruksi dan halaman lingkup jasa non konstruksi. Halaman ini nantinya akan menampilkan layanan-layanan yang terdapat dalam perusahaan sesuai dengan kategori layanan yang ada.</li> <li>- Membuat design landing page untuk all berita dan daftar anggota</li> <li>- Membuat design page portfolio anggota dan menambahkan fitur filtering anggota</li> <li>- Melakukan konsultasi design dengan mentor dan melakukan perbaikan sesuai dengan arahan mentor</li> </ul>	September 2023		Mendapatkan tampilan landing page INKINDO part layanan, berita, daftar anggota dan portofolio.	koordinasi yang baik antara beberapa stackholder		
6.	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pembuatan design landing page program kerja yang menampilkan timeline masing-masing program kerja dari setiap divisi yang terdapat pada Perusahaan</li> <li>- Membuat design landing page daftar agenda, dan struktur organisasi dari masing-masing divisi</li> <li>- Mempresentasikan progress project kepada CEO mengenai JIRA yang telah berjalan</li> </ul>	Senin - Jumat, 18 September - 22 September 2023	40 Jam	Mendapatkan tampilan landing page INKINDO part program kerja, daftar agenda, struktur organisasi. Monitoring progress project oleh CEO dan mentor	Tidak Ada		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pembuatan design landing page galeri dan melakukan perbaikan sesuai dengan arahan CEO serta mentor</li> <li>- Membuat component navigation bar yang sesuai dengan fitur dropdown</li> </ul>						
7.	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat design fitur popup untuk melakukan reset password</li> <li>- Melakukan perbaikan pada design landing page dashboard user</li> <li>- Melakukan pembuatan semua prototype dari design website</li> <li>- Mereview hasil prototype yang telah dirancang</li> </ul>	Senin - Jumat, 25 September - 29 September 2023	40 Jam	Mendapatkan design landing page INKINDO part dashboard user dan mendapatkan hasil review prototype.	Kendala banyaknya fitur design slider yang memakan waktu dalam pembuatan prototype		
8.	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memahami dan memperbaiki aturan-aturan design serta flow DMI</li> <li>- Melakukan eksplorasi design dan membuat design landing page wireframe DMI</li> <li>- Membuat design landing page homepage DMI yang berisi hero section, rekomendasi produk, kategori produk, produk terbaru, produk populer dan review.</li> <li>- Melakukan pembuatan design mockup untuk page about us</li> </ul>	Senin - Jumat, 2 Oktober - 6 Oktober 2023	40 Jam	Mendapatkan dokumentasi aturan-aturan DMI dan mendapatkan design landing page DMI part homepage serta about us. Memperoleh feedback mengenai design section review pelanggan dari fullstack.	Tidak Ada		

	- Melakukan koordinasi Bersama fullstack mengenai design section review						
9.	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat design landing page produk yang memuat berbagai material-material yang disediakan oleh berbagai supplier yang bekerja sama dengan DMI</li> <li>- Membuat design fitur filtering produk seperti kategori, harga, merk</li> <li>- Melakukan pembuatan design landing page detail produk</li> <li>- Menghadiri monitoring dan evaluasi MSIB yang dilakukan pusat serta melakukan penambahan fitur filtering popup dan merapikan beberapa element pada halaman produk maupun detail</li> </ul>	Senin - Jumat, 9 Oktober – 13 Oktober 2023	40 Jam	Mendapatkan design landing page DMI part produk dan detail produk.	Tidak Ada		
10.	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pembuatan design landing page supplier. Halaman ini memuat daftar-daftar supplier yang tergabung dan menawarkan produk material mereka dalam website</li> <li>- Membuat design landing page halaman detail supplier yang memuat berbagai informasi rinci mengenai supplier tersebut</li> </ul>	Senin - Jumat, 16 Oktober – 20 Oktober 2023	40 Jam	Mendapatkan tampilan landing page DMI part supplier dan detail supplier	Tidak Ada		

	- Membuat design untuk halaman contact us dan menambahkan variasi design Ketika user melakukan search serta melakukan konsultasi dengan mentor terkait hasil design website DMI						
11.	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan perbaikan design landing page sesuai dengan arahan mentor pada homepage</li> <li>- Melakukan perbaikan pada halaman about us sesuai arahan mentor serta memperbaiki card produk dimana menambahkan informasi hover mengenai lokasi dari produk tersebut.</li> <li>- Melakukan penambahan filtering untuk lokasi pada halaman produk material dimana lokasi ini digunakan untuk memudahkan vendor dalam melakukan pencarian material terdekat ketika proyek berjalan di suatu lokasi tertentu.</li> <li>- Melakukan perbaikan design halaman detail supplier menambahkan fitur popup</li> <li>- Melakukan konsultasi hasil design kepada mentor</li> </ul>	Senin - Jumat, 23 Oktober – 27 Oktober 2023	40 Jam	Mendapatkan design landing page DMI	Perubahan design mengenai homepage dengan penghapusan section, kategori, section produk paling disukai, section review. Kemudian perubahan about us, detail supplier		

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

.....  
.....  
.....

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang



(Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom.)

Yogyakarta, 18 November 2023

Mahasiswa



(Wahyu Aji Pradani)

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

Nim : 2000018255  
 Nama Mahasiswa : Wahyu Aji Pradani  
 Judul Praktik Magang : Magang dan Studi Independen Bersertifikat  
 Dosen Pembimbing : Ir. Sri Winiarti, S.T., M.Cs.  
 Pembimbing Lapangan : Faiz In'amurrohman S.Kom, M.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
5. Jumlah bimbingan minimal 3x

**Logbook Minggu 8 sd 10 (setelah 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				
12.	Kegiatan: - Melakukan pembuatan prototyping design landing page DMI meliputi halaman homepage yakni animasi-animasi slider, navigation bar yang sesuai flow, animasi dropdown filtering & popup, fitur pagination pada halaman daftar produk, animasi slider pada produk terkait, dan pagination daftar supplier serta filter produk berdasarkan kriteria tertentu.	Senin - Jumat, 30 Oktober – 3 November 2023	40 Jam	Mendapatkan prototyping dari project DMI	Tidak Ada		
13.	Kegiatan: - Melakukan pembuatan prototyping untuk membantu tim ECC yakni animasi ease in tiap section seperti hero section homepage, profile jobseeker, membuat animasi scrolling pada training service, animasi pagination pada hero section event-event, animasi filtering daftar event dan animasi slider pada section testimonials. - Melakukan pembuatan prototyping untuk membantu tim estimator yakni animasi ease in hero section halaman afiliasi, section Langkah sukses, section keuntungan, dan animasi pada hero section halaman promo serta animasi pagination yang menampilkan daftar promo yang ada.	Senin - Jumat, 6 - 10 November 2023	40 Jam	- Mendapatkan prototyping homepage profile jobseeker, training service, event-event dan lainnya pada project ECC - Mendapatkan prototyping project estimator pada page afiliasi dan promo.	Tidak Ada		

14.	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan rapat konsultasi tim inkindo dengan mentor menuju proses launching website</li> <li>- Melakukan perbaikan design halaman portofolio inkindo terkait detail proyek, filtering untuk menampilkan proyek berdasarkan kategori tertentu.</li> <li>- Melakukan perbaikan section regulasi dengan perubahan fungsi button, perbaikan footer, persebaran wilayah dan kualifikasi anggota pada halaman tentang kami</li> <li>- Melakukan perbaikan redaksi tiap section yang diperlukan serta penambahan konten untuk FAQ, dan perbaikan overlay deskripsi banner inkindo, card berita, galeri</li> </ul>	Senin - Jumat, 13 - 17 November 2023	40 Jam	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendapatkan feedback dari mentor mengenai perbaikan design.</li> <li>- Mendapatkan design final website.</li> </ul>	Tidak Ada		
15.	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Merapikan dokumentasi project inkindo yang berkaitan dengan component-component, design system, dan elemen lainnya</li> <li>- Merapikan dokumentasi project DMI yang berkaitan dengan component-component, design system dan elemen lainnya</li> <li>- Melakukan konsultasi dengan mentor terkait project baru, dan melakukan brainstorming dengan tim fullstack pagilaran</li> </ul>	Senin - Jumat, 20 - 24 November 2023	40 Jam	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendapatkan dokumentasi project Inkindo dan DMI yang terstruktur.</li> <li>- Mendapatkan project baru yakni pagilaran x swevel.</li> </ul>	Tidak Ada		

	mengenai fitur-fitur yang akan diimplementasikan pada pembuatan design landing pagi pagilaran.						
16.	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pencarian referensi website yang sejenis dengan system yang akan dibangun yakni berkaitan dengan monetizing fitur.</li> <li>- Melakukan pembuatan design system yang akan menjadi acuan dari design landing page pagilaran.</li> </ul>	Senin - Jumat, 27 November - 1 Desember 2023	40 Jam	Mendapatkan dokumentasi mengenai aturan-aturan dari design yang akan dipakai.	Tidak Ada		
17.	<p>Kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan pembuatan dokumentasi design system pagilaran yang akan menjadi acuan dari setiap element agar tetap konsisten</li> <li>- Menentukan menu-menu yang ada dan fitur apa saja di tiap halaman</li> <li>- Membuat user flow untuk melakukan login, register, pembayaran atau pembelian, user flow untuk melakukan kontak dengan admin, user flow untuk request demo dari system yang ada.</li> </ul>	Senin - Jumat, 4 - 8 Desember 2023	40 Jam	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mendapatkan dokumentasi paint point fitur-fitur yang akan dibuat pada setiap page</li> <li>- Mendapatkan user flow sistem.</li> </ul>	Tidak Ada		



18.	Kegiatan: - Melakukan pembuatan wireframe halaman homepage, halaman login, halaman register, halaman FAQ, dan halaman kebijakan privasi	Senin - Jumat, 11 – 15 Desember 2023	40 Jam	Mendapatkan wireframe dari halaman homepage, login, register, FAQ, kebijakan privasi	Tidak Ada		
19.	Kegiatan: - Melanjutkan pembuatan wireframe yakni halaman kontak, halaman paket harga, halaman pembayaran, serta element-element popup seperti untuk request demo serta mengganti kata sandi user Ketika lupa. - Melakukan konsultasi dan brainstorming project baru dengan tim kontenova mengenai fitur-fitur yang ada	Senin – Jumat, 18 - 22 Desember 2023	40 Jam	- Mendapatkan wireframe halaman paket harga, elemen popup lupa kata sandi - Mendapatkan project baru yakni kontenova	Perubahan pengerjaan project dari pagilaran x swivel menuju kontenova		
20.	Kegiatan: - Melakukan pembuatan design mockup halaman homepage kontenova yang berisi hero section, section sosial media yang terhubung dengan system, keunggulan, fitur-fitur dan testimonials. - Melakukan pembuatan design mockup halaman FAQ serta membuat mockup halaman login, register.	Senin – Jumat, 25 – 29 Desember 2023	40 Jam	Mendapatkan design mockup final halaman homepage, halaman FAQ, halaman login dan register	Tidak Ada		

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

.....  
 .....  
 .....

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang



(Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom.)

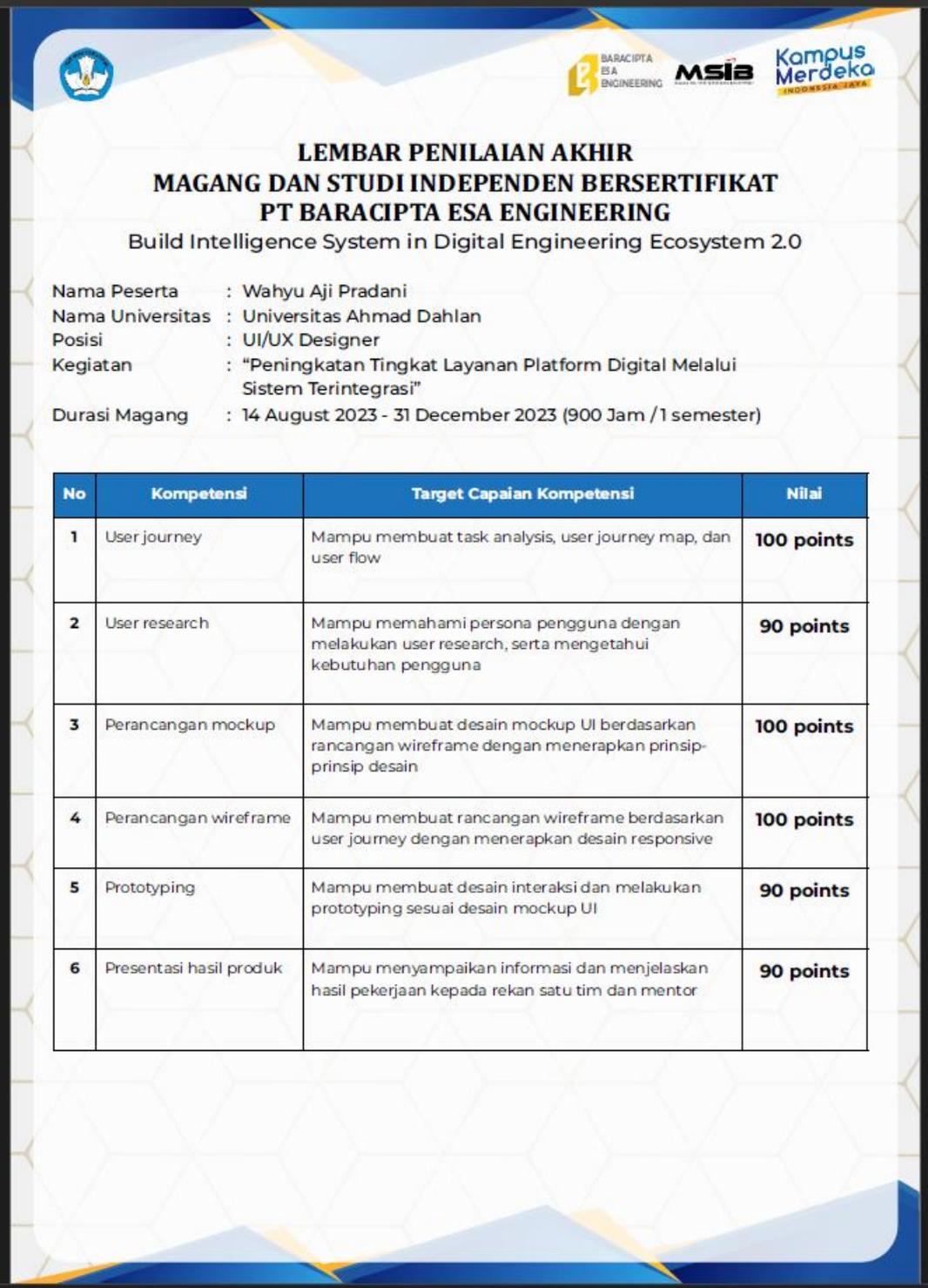
Yogyakarta, 27 Januari 2024

Mahasiswa



(Wahyu Aji Pradani)

## Lampiran 3. Form Penilaian Pembimbing Lapangan



**LEMBAR PENILAIAN AKHIR**  
**MAGANG DAN STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT**  
**PT BARACIPTA ESA ENGINEERING**  
Build Intelligence System in Digital Engineering Ecosystem 2.0

Nama Peserta : Wahyu Aji Pradani  
 Nama Universitas : Universitas Ahmad Dahlan  
 Posisi : UI/UX Designer  
 Kegiatan : "Peningkatan Tingkat Layanan Platform Digital Melalui Sistem Terintegrasi"  
 Durasi Magang : 14 August 2023 - 31 December 2023 (900 Jam /1 semester)

No	Kompetensi	Target Capaian Kompetensi	Nilai
1	User journey	Mampu membuat task analysis, user journey map, dan user flow	100 points
2	User research	Mampu memahami persona pengguna dengan melakukan user research, serta mengetahui kebutuhan pengguna	90 points
3	Perancangan mockup	Mampu membuat desain mockup UI berdasarkan rancangan wireframe dengan menerapkan prinsip-prinsip desain	100 points
4	Perancangan wireframe	Mampu membuat rancangan wireframe berdasarkan user journey dengan menerapkan desain responsive	100 points
5	Prototyping	Mampu membuat desain interaksi dan melakukan prototyping sesuai desain mockup UI	90 points
6	Presentasi hasil produk	Mampu menyampaikan informasi dan menjelaskan hasil pekerjaan kepada rekan satu tim dan mentor	90 points



No	Kompetensi	Target Capaian Kompetensi	Nilai
7	Inovasi dan kreativitas	Mampu melakukan inisiasi ide, proses, prosedur, dan produk baru	90 points
<b>Total Score</b>			<b>660 points</b>

Keterangan : 0: E 20: D 40: C 55: C+ 60: B- 65: B 75: B+ 80: A- 85: A

Yogyakarta, 25 Desember 2023  
Ketua Program Magang PT. Baracipta Esa Engineering



**Ir. M.A. Suhudi, ST., IPM.**

Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Praktik Magang





