

LAPORAN PRAKTIK MAGANG
USER INTERFACE, USER EXPERIENCE, AND ANDROID MOBILE DEVELOPMENT
DI PT KINEMA SYSTRANS MULTIMEDIA



Oleh :

Dani Wahyudi
2000018358

PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2024

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN PRAKTIK MAGANG

USER INTERFACE, USER EXPERIENCE, AND ANDROID MOBILE DEVELOPMENT

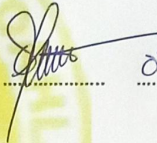
DI PT KINEMA SYSTRANS MULTIMEDIA

DANI WAHYUDI

2000018358


PEMBIMBING : Dinan Yulianto, S.T., M.Eng.

(NIPM : 19920714 201908 111 1335266)


08-08-2024

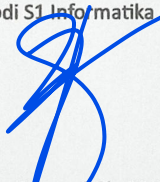
PENGUJI : Ir. Ika Arfiani, S.T., M.Cs.

(NIPM : 19870920 201606 011 1095511)


09/08/2024

Yogyakarta, Agustus 2024

Kaprodi S1 Informatika



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

NIPM : 19730710 200409 111 0951298

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan nikmat yang diberikan kepada hamba-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Praktik Magang dan Studi Independent Bersertifikat "*User Interface, User Experience, And Android Mobile Development* PT Kinema Systrans Multimedia 2024" dengan baik dan tepat waktu.

Penyusunan laporan ini, diharapkan dapat membantu pihak PT Kinema Systrans Multimedia dalam melakukan pengembangan dengan menggunakan teknologi *android mobile* MSIB BATCH 6 dan menggunakan bahasa pemrograman *Kotlin* untuk pembuatan aplikasi *mobile*. Laporan ini bertujuan sebagai awalan dan pedoman dalam melaksanakan kajian dan analisis permasalahan yang terjadi. Dalam kesempatan ini penulis sangat berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun laporan praktik magang dalam program MSIB baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat diberi kesempatan dalam mengerjakan laporan magang.
2. Nadiem Anwar Makarim, B.A., M.B.A selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia dengan program Kampus Merdeka ini.
3. Bapak Mike Wiluan selaku CEO dari PT Kinema Systrans multimedia yang telah mengizinkan kami mengikuti Studi Independen di PT Kinema Systrans Multimedia.
4. Ari Nugrahanto selaku Program Director Infinte Learning PT Kinema Systrans Multimedia.
5. Rahmad Noor Ikhsan selaku *mentor* yang memberikan saran dan arahan selama program berlangsung.
6. Bapak DR. Mourinto Kusno S.SI., M.Kom. selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.

7. Dinan Yulianto, S.T., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan sepenuhnya dalam penyusunan laporan praktik magang ini.
8. Bapak, Ibu, kakak tingkat beserta seluruh keluarga yang senantiasa memberikan semangat dan do'anya serta semua pihak yang telah membantu dalam terselesaikannya penyusunan laporan praktik magang ini.

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

Yogyakarta, 06 Juli 2024

(Dani Wahyudi)

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	2
KATA PENGANTAR	3
DAFTAR ISI	5
DAFTAR GAMBAR	6
DAFTAR TABEL	7
A. Latar Belakang diadakan Shortcourse	8
B. Kategori Shortcourse	9
C. Level Shortcourse	9
BAB II GAMBARAN SHORTCOURSE	10
A. Penyelenggara Shortcourse	10
B. Lokasi Shortcourse	11
C. Waktu Pelaksanaan Shortcourse	11
D. Ruang Lingkup Shortcourse	11
BAB III Tahapan Persiapan Shortcourse	12
A. Rancangan Jadwal Persiapan Shortcourse	12
B. Jadwal Kegiatan ShortCourse	13
BAB IV Hasil Pelaksanaan Shortcourse	17
A. Hasil Shortcourse	17
1. Proses Shortcourse	17
2. Ringkasan Materi yang disampaikan saat Shortcourse	18
B. Pembahasan Jobdesk Karya/Produk yang dikerjakan selama Shortcourse	19
1. <i>Micro Project</i>	19
2. <i>Massive Project</i>	26
C. Realisasi Jadwal Kegiatan	37
BAB V Penutup	39
A. Kesimpulan	39
B. Saran	39
Lampiran	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi	10
Gambar 4.1 Showcase Mockup Aplikasi	21
Gambar 4.2 General <i>Research</i> dan Data Finding.....	22
Gambar 4.3 Tampilan awal, Login dan Register Aplikasi	22
Gambar 4.4 Menu Homepage dan Category.....	23
Gambar 4.5 Desain Menu Product dan Transaction.....	23
Gambar 4.6 Desain Menu Profile	24
Gambar 4.7 Desain Menu Live Chat	24
Gambar 4.8 <i>Flow</i> Aplikasi Preloved	25
Gambar 4.9 Showcase <i>Massive Project</i> (BUILDER HOME)	28
Gambar 4.10 <i>Flow</i> Aplikasi Builder Home	29
Gambar 4.11 Splash Screen Aplikasi Builder Home	33
Gambar 4.12 Halaman Login Aplikasi	34
Gambar 4.13 Halaman Home Aplikasi.....	35
Gambar 4.14 Halaman Service Aplikasi	35
Gambar 4.15 Halaman Transaction Aplikasi Builder Home.....	36
Gambar 4.16 Halaman <i>Checkout</i> Aplikasi Builder Home	36
Gambar 4.17 Halaman Profile Aplikasi Builder Home	37

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Jadwal Persiapan Shortcourse	12
Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Shorcourse	13
Tabel 4.1 Realisasi Jadwal Kegiatan	37