BAB I Pendahuluan

A. Latar Belakang

Program Studi Informatika Universitas Ahmad Dahlan mewajibkan seluruh mahasiswa untuk melakukan program Praktek Magang pada mata kuliah Praktek Magang sebagai syarat kelulusan. Oleh karena itu, peneliti melamar sebagai pemagang di perusahaan *Seven inc* yang dilakukan selama 3 bulan untuk membuat Design UI Aplikasi Barter.

Aplikasi Barter merupakan Aplikasi yang dirancang untuk memfasilitasi pertukaran barang dan transaksi tunai secara aman, praktis, dan efisien. Dengan fitur pencarian yang cerdas, negosiasi transparan, pelacakan pengiriman, serta opsi fleksibel antara barter dan uang tunai.

Seiring dengan perkembangan teknologi, kebutuhan masyarakat untuk memperoleh barang dengan cara yang praktis, efisien, dan hemat semakin meningkat. Sistem barter, yang memungkinkan pertukaran barang dengan barang lain atau melalui transaksi tunai, semakin diminati meskipun masih menghadapi kendala, seperti kesulitan menemukan pasangan barter yang sesuai, kurangnya transparansi dalam penilaian barang, masalah logistik, dan risiko keamanan transaksi.

Aplikasi barter hadir sebagai solusi atas kendala tersebut. Dengan fitur seperti pencarian berbasis filter, negosiasi melalui chat, pelacakan pengiriman, dan opsi transaksi tunai, aplikasi ini dirancang untuk mempermudah proses pertukaran barang. Fleksibilitas ini memungkinkan pengguna menyesuaikan metode pertukaran sesuai kebutuhan, sehingga menciptakan pengalaman transaksi yang lebih aman, nyaman, dan efektif.

B. Batasan Masalah

Penetapan batasan masalah diperlukan untuk memberikan kejelasan dan fokus pada ruang lingkup penelitian ini, dengan rumusan sebagai berikut:

- 1. Penelitian ini dibatasi pada pembuatan Matrix Akses dan Fitur Aktor, yang bertujuan untuk memetakan hubungan antara aktor dalam sistem dan fitur-fitur yang tersedia.
- 2. Penelitian ini dibatasi pada perancangan antarmuka pengguna (UI) tanpa mencakup pengembangan sistem atau implementasi teknis lainnya.
- C. Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan diselesaikan yaitu Bagaimana merancang antarmuka pengguna (UI) yang intuitif untuk Aplikasi Barter.

D. Tujuan Praktek Magang

Praktek magang adalah mata kuliah yang wajib diikuti oleh semua mahasiswa yang terdaftar di program studi S1 Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Tujuan dari pelaksanaan Praktek magang ini adalah sebagai berikut:

- 1. Mengembangkan sikap profesional dan kepribadian yang baik.
- 2. Meningkatkan soft skill komunikasi, kerjasama, dan etika kerja.
- 3. Mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam lingkungan industri.
- 4. Mempelajari hal-hal baru dari perusahaan atau industri.
- E. Manfaat Praktek Magang

Praktek magang memberikan berbagai manfaat yang signifikan bagi perusahaan, di antaranya:

- 1. Mendapatkan tenaga kerja sementara yang sesuai dengan kebutuhan di bidang pekerjaan.
- 2. Menerima pandangan baru, umpan balik, dan inovasi yang dapat meningkatkan efisiensi serta produktivitas perusahaan.

A. Profil Instansi

a) Sejarah

Seven inc didirikan pada tahun 2010 di Banguntapan, Bantul, Yogyakarta, oleh Rekario Danny Sanjaya. Awalnya, usaha ini merupakan UMKM bernama *Twelve Inc* yang berfokus pada pemasaran produk fashion lokal dan dikelola oleh anak-anak muda. Hingga tahun 2017, *Seven inc* berkembang pesat di industri retail pakaian pria, dengan menghadirkan merek seperti *Crows* Denim, *Alphawear*, dan *Grenade Clothing*. Produk utamanya mencakup pakaian luar, seperti jas, jaket, dan *blazer*. Selain memasarkan, *Seven inc* juga mulai memproduksi sendiri produk fashion-nya serta membuka layanan konveksi bernama Rumah Konveksi.

Pada tahun 2014, *Seven inc* menetapkan kantor pusat di Jl. Raya Janti, Gang Harjuna No. 59, Karangjambe, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta. Kantor ini menjadi pusat operasional penjualan *online* sekaligus toko untuk pelanggan yang ingin berbelanja langsung dengan sistem *Cash On Delivery* (COD).

Pada tahun 2017, *Twelve Inc* berganti nama menjadi *Seven inc* dengan harapan membawa semangat baru. Nama "*Seven*," yang dalam bahasa Jawa berarti "Pitu," diharapkan menjadi simbol pitulungan atau solusi bagi pelanggan dan masyarakat Indonesia. Di tahun yang sama, *Seven inc* meluncurkan unit usaha baru di bidang teknologi bernama *Seven Tech*. Unit ini bertujuan untuk menyerap tenaga kerja IT dari seluruh Indonesia dan menjadi fondasi teknologi untuk mendukung unit-unit usaha di bawah *Seven inc*.

Seven inc terus berinovasi mengikuti kebutuhan masyarakat. Pada tahun 2020, ketika pandemi COVID-19 melanda, Seven inc meluncurkan layanan penitipan barang, kendaraan, dan bangunan bernama Titipsini. Layanan ini beroperasi di Jogja, Purwodadi, dan Semarang.

Di tahun yang sama, unit bisnis baru bernama Magangjogja didirikan untuk memfasilitasi mahasiswa dan siswa SMK dalam mengikuti program magang. Magangjogja bertujuan melahirkan sumber daya manusia yang memahami dunia kerja dan siap bekerja.

Pada tahun 2021, Seven inc memperkenalkan layanan pengambilan dan pengiriman paket bernama Ambilpaket. Terinspirasi oleh meningkatnya usaha online pasca-pandemi, Ambilpaket hadir untuk memudahkan pelaku usaha online dalam pengelolaan pengiriman barang. Dengan tagline "Paketmu bisa urus dirinya sendiri!," layanan ini menjadi solusi praktis bagi kebutuhan logistik.

b) Visi dan Misi

Seven inc menetapkan beberapa misi untuk mendukung pencapaian visinya, antara lain:

- 1. Memberikan pelayanan yang memuaskan kepada pelanggan.
- 2. Mempermudah pemesanan produk atau jasa serta proses penyelesaian yang cepat.
- 3. Perbaikan secara terus menerus dalam hal kualitas produk dan jasa serta kualitas sumber daya manusia
- c) Lokasi Praktek Magang, Alamat, Kontak

Kantor pusat *Seven inc* berlokasi di Jalan Janti, Gang. Arjuna, No. 59, Karangjambe, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta 55198. Tlp. (0274) 4534571 dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 2. 1 Lokasi Perusahaan

d) Struktur Organisasi

Struktur organisasi yang ada di perusahaan *Seven inc* dapat dilihat pada gambar 2.2 berikut ini:



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Perusahaan

Penjelasan lebih rinci mengenai tugas berdasarkan struktur organisasi yang ditampilkan pada gambar 2.2 dapat ditemukan dalam uraian berikut:

- 1. Tugas dan Fungsi CEO
 - Membangun Tim yang Solid. Seorang CEO harus dapat menjadi jembatan penghubung antara para pegawai dengan dewan direksi dalam perusahaan.
 - Alokasi Anggaran Belanja. Menganalisis dan mengevaluasi rencana investasi finansial distribusi anggaran belanja suatu proyek menjadi tepat sasaran sehingga risiko dan keuntungan perusahaan di masa depan menjadi tanggung jawab seorang Chief Executive Officer.
 - Budaya Kerja yang Positif. Memperhatikan kondisi lingkungan kerja dan menyampaikan pesan/motivasi kepada pegawainya. Selain itu, CEO juga harus mengetahui dan dapat meneliti apa yang sedang terjadi di perusahaan terkait masalah kepegawaian karena akan berpengaruh pada budaya kerja.
 - Perencanaan Tujuan Perusahaan. Membuat perencanaan bisnis suatu perusahaan dan mengevaluasi *profitabilitas* dari rencana tersebut serta mengawasi kinerja setiap departemen agar bekerja sesuai dengan visi dan misi Perusahaan.
 - Mewakili Perusahaan. Menjadi citra perusahaan dan mewakili kualitas produk.
- 2. Tugas dan Fungsi Manajer Operasional
 - Menekan biaya pengeluaran operasional seminim mungkin.
 - Melakukan eliminasi terhadap pengeluaran operasional yag tidak penting.
 - Mengembangkan inovasi tentang operasional agar berjalan dengan baik.
 - Meningkatkan efektivitas operasional perusahaan.
 - Mengawasi persedian barang distribusi, penyedia jasa, dan letak fasilitas operasional.
 - Melakukan pertemuan rutin secara berkala dengan direktur, guna mencapai visi dan misi perusahaan.
 - Mengawasi kualitas produk.
- 3. Tugas dan Fungsi Produksi
 - Memproses permintaan naik produksi dan membuatkan produk yang sesuai permintaan *Customer* maupun standar perusahaan.
- 4. Tugas dan Fungsi Administrasi
 - Admin akan bertugas untuk mengelola administrasi yang berhubungan dengan mengumpulkan dan menyusun aneka macam dokumen. Baik dokumen umum, perusahaan dokumen pribadi pegawai dan hal lainnya.
- 5. Tugas dan Fungsi HR
 - Membuat desain organisasi perusahaan. Tugas yang harus dilakukan oleh HRD adalah melakukan identifikasi fungsi pekerjaan, kompetensi karyawan serta keterampilan individu karyawan. Selain itu, HRD juga harus melakukan tinjauan terhadap segala permasalahan yang terjadi pada perusahaan. Kemudian memberikan sebuah rekomendasi untuk perbaikan masalah dan melakukan perubahan desain organisasi perusahaan jika diperlukan.

- Tanggung jawab pemetaan sumber daya yang melekat pada bagian HRD meliputi tugas-tugas seperti menganalisis kebutuhan karyawan, merekrut karyawan dan pengembangan yang dilakukan untuk kompetensi karyawan. Pemetaan sumber daya ini berhubungan secara langsung dengan tanggung jawab HRD yang berkaitan dengan manajemen kinerja karyawan. Pemetaan yang dilakukan HRD harus sesuai dengan kebutuhan perusahaan tanpa meninggalkan kompetensi yang dimiliki karyawan. Sehingga dengan pemetaan yang benar, maka akan diperoleh sebuah analisis kinerja karyawan yang tepat. Penilaian kinerja yang adil dilakukan pada karyawan yang telah dipetakan sesuai dengan kemampuan dan latar belakang pendidikannya masing-masing. Dengan begitu, kinerja karyawan dapat dinilai secara baik dan benar. Jika sampai ada karyawan yang kinerjanya tidak baik, maka HRD hanya perlu memberikan peringatan atau sanksi indisiplin tanpa harus melakukan perombakan pada pemetaan sumber daya.
- Tanggung jawab penghargaan yang dilekatkan kepada HRD meliputi tugastugas yang berkaitan dengan upah atau gaji karyawan. Sebagai sebuah bagian terpenting dari perusahaan yang berhubungan langsung dengan karyawan, maka bagian HRD harus jeli dalam menjalankan kebijakan upah yang diterapkan perusahaan. Jika ternyata ada salah satu pihak yang dirugikan, maka tugas HRD untuk melakukan perbaikan.
- 6. Tugas dan Fungsi Marketing
 - Marketing dibagi menjadi 3 cabang yaitu social media marketing, marketplace marketing, dan ads marketing. Social media marketing tugas dan fungsinya mendatangkan lead pasar dengan beriklan dan memasarkan produk ke social media. Marketplace marketing tugas dan fungsinya mendatangkan lead pasar dengan beriklan dan memasarkan produk ke marketplace online yang ada.
- 7. Tugas dan Fungsi Customer Service
 - CS (*Customer* Service) tugas dan fungsinya adalah menanggapi *lead* yang datang, membuat penjualan *closing* dan melayani transaksi sampai tuntas.
- 8. Tugas dan Fungsi IT Programmer
 - Membuat *tools* yang support untuk kegiatan branding, marketing dan juga kegiatan operasional administrasi maupun penjualan.
- 9. Tugas dan Fungsi Team Kreatif
 - *Designer Grafis* : membuat *design-design tools* marketing, branding, maupun segala *design* visual keperluan produksi.
 - *Photographer/Videographer* : membuat *content* visual berupa video dan foto yang menjual .
 - *Content Writer* : membuat *content* tulisan berupa *caption*, artikel, ulasan/*review* untuk segala keperluan perusahaan.

B. Sumber Daya Penunjang Magang

Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik sangat penting bagi perusahaan untuk mempertahankan keberlangsungan bisnisnya. *Seven inc* memiliki Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik yang memadai untuk mendukung operasional perusahaan. Berikut adalah rincian sumber daya yang dimiliki oleh *Seven inc*:

a) Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia yang ada di perusahaan *Seven inc* dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut ini:

No	Sumber Daya Manusia	Jumlah
1.	CEO	1
2.	Oprational Manager	1
3.	Administrasi	2
4.	Produksi	9
5.	Customer Service	3
6.	IT	2
7.	HRD	2
8.	Marketing	2
9.	Creative	

Tabel 2. 1 Sumber Daya Manusia

b) Sumber Daya Fisik

Sumber daya manusia yang ada di perusahaan *Seven inc* dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut ini:

7	ahal	2	2	Sumbor	Dava	Eicik
ı	uber	∠.	~	Juinder	Duyu	FISIK

No	Sumber Daya Manusia	Jumlah
1.	Kantor	3
2.	Ruangan	13
3.	Musollah	2
4.	Kamar Mandi	6
5.	Komputer	8
6.	Laptop	5
7.	Printer	1
8.	Wifi	7

C. Proses Bisnis yang Berjalan

Proses bisnis pembuatan aplikasi barter dapat dilihat pada gambar 2.3 berikut ini:



Gambar 2. 3 Proses Bisnis

Diagram alur bisnis aplikasi barter ini menggambarkan interaksi pengguna yang melakukan *Login*, mengunggah barang, memilih metode transaksi, hingga menyelesaikan transaksi dengan bantuan admin yang mengelola data pengguna dan memverifikasi transaksi, super admin yang memantau sistem secara keseluruhan, bagian keuangan yang mencatat dana dan hasil transaksi, serta bagian logistik yang memastikan kualitas barang dan proses pengiriman berjalan sesuai permintaan.

BAB III Metode Pelaksanaan Praktek Magang

A. Tahap Persiapan

Penulis menyiapkan berkas-berkas untuk permohonan magang ke perusahaan dengan melampirkan identitas diri dan surat izin magang. Setelah itu, penulis menunggu informasi selanjutnya untuk mengikuti wawancara dan *briefing* mengenai Praktek magang di *Seven inc*. Jika penulis menyetujui semua aturan yang ada, maka penandatanganan kontrak magang bisa dilakukan.

B. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan Praktek magang selama 3 bulan, yang berlangsung pada tanggal 3 Oktober 2024 hingga 3 Januari 2025 di *Seven inc*, dilakukan berdasarkan kontrak kerja Praktek magang dan tanggung jawab pekerjaan yang telah ditetapkan, yaitu perancangan UI untuk aplikasi barter. Adapun rincian pekerjaan yang dilakukan selama Praktek magang adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan Landing Page dan Presentasi Hasil

Mendesain dan mengembangkan landing page untuk les *privat* dan tukang las, serta mempresentasikan hasilnya. Proses ini bertujuan untuk mengukur kemampuan pemagang, sehingga pembimbing lapangan dapat membagi tim sesuai dengan kemampuan masing-masing untuk menciptakan keseimbangan tim.

2. Pembagian Tim dan Pemberian Materi Project

Mengorganisir tim, membagi tim kerja, dan memberikan materi serta gambaran tugas proyek.

3. Analisis SWOT

Melakukan analisis SWOT untuk proyek dan menentukan cara monetisasi (*How to make money*).

4. Menetapkan Fitur dan Hak Akses

Menentukan fitur-fitur dan hak akses yang akan ada pada aplikasi barter serta membuat *wireframe*.

5. Pembuatan Desain Interface dan Interaksi Prototype Aplikasi Barter

Kegiatan ini dimulai dengan pembuatan desain antarmuka pengguna (UI) aplikasi barter yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pelanggan. Pertama, tim merancang *interface* untuk menu *Login* dan tampilan upload barang, memastikan bahwa kedua elemen ini mudah diakses dan intuitif bagi pengguna. Setelah menyelesaikan desain awal, hasilnya dipresentasikan kepada anggota tim untuk mendapatkan umpan balik dan melakukan perbaikan yang diperlukan.

Selanjutnya, tim melakukan revisi pada desain *interface* yang telah dibuat, termasuk landing page, menu *Login*, dan tampilan home. Proses ini penting untuk memastikan bahwa semua elemen desain tidak hanya estetis tetapi juga

fungsional, sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Setelah perbaikan, tim melanjutkan dengan pembuatan fitur transaksi dan interaksi *Prototype*, di mana pengguna dapat melakukan barter dengan mudah.

Desain *interface* juga mencakup berbagai fitur penting seperti kategori barang, menu Barang Saya, dan menu Pesanan Saya. Tim melakukan revisi pada ikon kategori dan subkategori barang, serta mengoptimalkan tampilan menu upload barang untuk meningkatkan daya tarik visual dan kemudahan penggunaan.

Sebagai bagian dari proses akhir, tim merampungkan desain *interface* untuk menu pusat bantuan dan halaman HUB, yang mencakup fitur *Dashboard*, transaksi, dan pengguna. Setiap langkah dalam proses desain diakhiri dengan presentasi hasil pengerjaan kepada tim, memastikan bahwa semua elemen telah disesuaikan dengan harapan dan kebutuhan pengguna.

Dengan mengikuti proses ini, aplikasi barter yang dikembangkan tidak hanya menjadi fungsional tetapi juga memiliki antarmuka yang menarik dan mudah digunakan, memberikan pengalaman positif bagi pelanggan saat menggunakan aplikasi.

- C. Tahap Evaluasi
 - 1. Evaluasi Desain Interface Awal

Setelah pembuatan desain *interface* untuk menu *Login* dan tampilan upload barang, dilakukan evaluasi terhadap hasil desain tersebut melalui presentasi kepada tim. Umpan balik dari anggota tim digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan desain yang telah dibuat.

2. Revisi Desain Interface:

Setelah mendapatkan umpan balik, tim melaksanakan revisi pada desain *interface*, termasuk landing page, menu *Login*, dan tampilan home. Tahap evaluasi ini memastikan bahwa desain yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pengguna dan tetap menarik secara visual.

3. Uji Coba Prototype Interaktif:

Tim mengembangkan *Prototype* interaktif dari aplikasi barter dan melakukan uji coba untuk memastikan semua fitur, seperti transaksi dan kategori barang, berfungsi dengan baik. Evaluasi ini mencakup pengamatan terhadap interaksi pengguna dengan *Prototype* untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.

4. Pengumpulan Umpan Balik dari Pembimbing Lapangan:

Setelah presentasi *Prototype* interaksi kepada tim dan pembimbing lapangan, umpan balik yang diterima digunakan untuk mengevaluasi keseluruhan desain dan fungsionalitas aplikasi. Masukan ini menjadi dasar untuk perbaikan lebih lanjut sebelum peluncuran akhir. 5. Finalisasi dan Persetujuan Desain:

Tahapan akhir evaluasi dilakukan dengan meninjau kembali semua perubahan dan revisi yang telah dilakukan berdasarkan umpan balik. Tim memastikan bahwa desain *interface* akhir telah disetujui oleh pembimbing lapangan dan siap untuk implementasi.

D. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang

Berikut adalah jadwal rencana prakek magang selama 3 bulan di *Seven inc*, yang dirangkum dalam tabel 3.1 berikut:

No	Rencana Kegiatan		Oktober			November			Desember				Januari	
	Waktu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
1.	Pembuatan Landing Page Sebagai Ujian Mengukur Kemampuan													
2.	Menentukan Pembagian Tim dan Project													
3.	Analisis SWOT													
4.	Menentukan <i>How To Make</i> Money													
5.	Menetapkan Fitur dan Hak Akses													
6.	Membuat Wireframe													
7.	Membuat Design Interface Aplikasi Barter : Customer													
	Menu <i>Login</i>													
	Menu Barter (Upload Barang)													
8.	Membuat Interaksi Prototype													

Tabel 3. 1 Rencana Jadwal Kegiatan Magang

	Menu <i>Login</i>												
	Menu Barter (Upload Barang)												
9.	Membuat Design Interface Aplikasi	Barter	: Cust	omer				1		L	I	L	
	Menu Transaksi												
10.	Membuat Interaksi Prototype												
	Menu Transaksi												
11.	Membuat Design Interface Aplikasi Barter : Customer												
	Menu Pilih Kategori												
12.	Membuat Design Interface Aplikasi Barter : Customer												
	Menu Barang Saya												
13.	Membuat Design Interface Aplikasi	Barter	: Cust	omer			1	L				L	
	Menu Pesanan Saya												
14.	Membuat Design Interface Aplikasi	Barter	: Cust	omer		•	•		•				
	Menu Pusat Bantuan												
15	Membuat Design Interface Aplikasi	Barter	: HUB	(Guda	ing)								
	Menu <i>Dashboard,</i> Transaksi, Pengguna												

BAB IV Pembahasan Pelaksanaan Praktek Magang

A. Hasil Tahapan Persiapan

Penulis mengajukan permohonan magang ke perusahaan dengan melampirkan identitas diri dan surat izin magang. Setelah itu, penulis menerima informasi untuk mengikuti wawancara dan briefing mengenai Praktek magang di *Seven inc*, di mana dijelaskan berbagai aturan perusahaan. Kemudian penulis menyetujui semua aturan yang ada dan melakukan penandatanganan kontrak magang.

B. Hasil Tahapan Pelaksanaan

Hasil tahap pelaksanaan praktik magang yang dilaksanakan selama 3 bulan dimulai dari 03 Oktobr 2024 hingga 03 Januari 2025 sebagai UI Designer di perusahaan Seven Inc yaitu:

1. Landing Page Les Privat dan Tukang Las

Landing Page Les *Privat* dan Tukang Las dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut ini:



Gambar 4. 1 Landing Page Les Privat dan Tukang Las

Pembuatan *landing page* bertujuan untuk mengukur kemampuan, yang hasilnya akan digunakan sebagai dasar dalam membentuk tim yang seimbang dan memberikan pengenalan awal sebelum pembagian *project* yang sesungguhnya.

2. Pembagian Tim dan Project

Tanggal 12 Oktober 2024 setiap individu mempresentasikan hasli pengerjaan landing page yang sudah ditugaskan sebelumnya. Dari hasil pengerjaan tersebut peneliti diputuskan untuk masuk kedalam 3 anggota tim yang terdiri dari Imroatus Sholihah, Muhammad Hafizh Syabana, Fauzan Prima Mukti dengaan *project* Perancangan UI Aplikasi Barter. Namun, Pada pertengahan pelaksanaan praktik magang salah satu anggota tim Perancangan UI Aplikasi Barter Fauzan Prima Mukti keluar karena alasan kesehatan. Sehingga mulai tanggal 18 November 2024 hingga 03 Januari 2025, Perancangan UI Aplikasi Barter dikerjakan Imroatus Sholihah dan Muhammad Hafizh Syabana.

3. Analisis SWOT

Analisis SWOT dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4. 1 Analisis SWOT

Ke	kuatan (Strengths)	Ке	lemahan (Weaknesses)
1.	Fitur Verifikasi (Hub): Adanya	1.	Proses Verifikasi yang Lambat:
	sistem pengecek barang melalui		Sistem pengecekan kesesuaian
	hub menambah rasa aman dan		barang bisa memperlambat proses
	kepercayaan dalam transaksi.		barter, yang berpotensi membuat
2.	Opsi Uang dalam Barter: Pengguna		beberapa pengguna tidak sabar
	tidak terbatas pada pertukaran		atau frustrasi.
	barang, tapi juga bisa	2.	Keterbatasan Logistik: Jika
	menggunakan uang, sehingga		pengguna berada di lokasi yang
	transaksi lebih fleksibel dan		berbeda, mengatur pengiriman
	mencakup lebih banyak skenario		barang dapat akan menjadi
	barter.		kelemanan, terutama jika barang
			yang dipertukarkan besar atau
			perat. Bidya pengininan bisa
			nengguna
Pe	luang (Opportunities)	Δn	caman (Threats)
1.	Kemitraan dengan E-commerce:	1.	Kendala Regulasi: Dengan adanya
	Opsi uang memberikan peluang		opsi uang, aplikasi ini mungkin
	untuk berkolaborasi dengan e-		terkena regulasi yang lebih ketat
	commerce atau layanan keuangan		dalam hal transaksi finansial,
	untuk integrasi pembayaran yang		termasuk pajak atau peraturan
	lebih luas.		fintech.
2.	Monetisasi Data: Mengumpulkan	2.	Persaingan dari Platform E-
	data pengguna dan perilaku barter		commerce: Platform e-commerce
	yang dapat dianalisis untuk		yang menawarkan program tukar
	keperluan pemasaran. Dengan izin		tambah atau penjualan barang
	yang tepat, data ini dapat dijual		bekas dengan opsi pembayaran
	kepada perusahaan yang ingin		mungkin lebih diminati oleh
	memahami tren konsumen dan		pengguna yang lebih nyaman
	pola perilaku.		dengan transaksi tunai

Analisis ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai keunggulan, kekurangan, peluang, dan tantangan yang dihadapi aplikasi. Informasi ini penting untuk menentukan strategi pengembangan yang optimal dan memaksimalkan potensi aplikasi di pasar.

3. How To Make Money

Aplikasi ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pertukaran barang dan transaksi fleksibel sekaligus memberikan manfaat bagi penggunanya. Potensi besar untuk menghasilkan pendapatan juga menjadi bagian penting dari pengembangannya. Strategi berikut dapat diterapkan untuk menciptakan sumber keuntungan yang berkelanjutan bagi pengelola aplikasi:

- Menawarkan iklan untuk produk mereka agar produk bisa lebih mudah terlihat saat pencarian.
- Menawarkan jasa pengiriman dan pengecekan barang yang dikenakan biaya layanan.
- Menerapkan biaya admin pada setiap melakukan pembayaran.
- Partnership pada beberapa toko dengan memberikan tanda atau logo sebagai toko terpercaya.
- 4. Fitur dan Hak Akses

Fitur dan Hak Akses dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini:

Fitur/Model	Customer	Mitra	Admin	Super Admin	Finances	Hub
Daftar & Registrasi	~	\checkmark	-	-	-	-
Login/Logout	✓	✓	\checkmark	\checkmark	✓	✓
Melihat Profil	✓	✓	\checkmark	\checkmark	✓	✓
Mengedit Profile	√	✓	√	\checkmark	✓	\checkmark
Daftar dan Unggah Barang	√	✓	-	-	-	-
Edit Barang	✓	✓	-	-	-	-
Pencarian dan Filter barang	√	✓	-	-	-	-
Pesan (<i>Chat</i>)	√	✓	-	-	-	-
Memilih Metode transaksi (barter dengan barang/uang)	√	~	-	-	-	-
Fitur lokasi	\checkmark	\checkmark	-	-	-	-
Pengelolaan barang (<i>favorite/wishlist</i>)	√	✓	-	-	-	-
Melihat riwayat transaksi	✓	\checkmark	✓	✓	✓	\checkmark

Tabel 4. 2 Fitur dan Hak Akses

Laporan penjualan dan transaksi toko	-	-	✓	-	-	-
Ulasan dan rating pengguna	√	✓	-	-	-	-
Notifikasi	√	✓	✓	✓	✓	✓
Sistem keamanan dan verifikasi	√	✓	✓	✓	√	✓
Sistem Pembayaran (Opsional)	√	✓	✓	-	-	-
Mengelola kategori barang	-	-	✓	✓	-	-
Menyetujui/menghapus barang yang tidak pantas	-	-	1	✓	-	-
Menangani permasalahan pengguna	√	1	✓	1	√	-
Mengelola pengguna dan admin	-	-	-	✓	-	-
Mengelola transaksi keuangan	-	-	-	✓	✓	-
Menghasilkan laporan keuangan	-	-	-	✓	✓	-
Memantau dan memperbarui status pengiriman	-	-	1	1	-	~
Mengelola pengembalian dana	-	-	-	✓	√	-
Mengelola pengembalian barang	-	-	-	✓	-	\checkmark
Memantau dan memperbarui status pengiriman	-	-	✓	√	-	~

Tabel 4.2 menjelaskan fitur-fitur utama yang tersedia dalam aplikasi serta hak akses yang diberikan kepada masing-masing aktor. Informasi ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana setiap peran dalam sistem dapat memanfaatkan fitur yang relevan untuk menjalankan tugas dan tanggung jawab mereka secara efektif.

5. Use Case Diagram



Use Case Diagram dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut ini:

Gambar 4. 2 Use Case Diagram

Use case menjelaskan interaksi antara aktor dan sistem dalam aplikasi yang dirancang, di mana setiap aktor, seperti pengguna, admin, dan lainnya, berperan dalam menjalankan fungsi-fungsi utama sistem. Use case menggambarkan berbagai fitur aplikasi, termasuk alur interaksi dan hubungan antara aktor serta sistem, untuk memberikan gambaran jelas mengenai bagaimana aplikasi mendukung kebutuhan pengguna secara keseluruhan.

6. Wireframe

Wireframe dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut ini:



Gambar 4. 3 Wireframe

Wireframe merupakan kerangka awal yang digunakan untuk menggambarkan tata letak dan alur navigasi dalam aplikasi. Dalam pengerjaan *wirefame* aplikasi barter ini tidak semua di minta untuk membuat sketsanya, karena pembimbing lapangan

memninta tim Perancangan UI Aplikasi Barter untuk langsung melanjutkan pengerjaan Desingn UI bererta interaksinya.

7. Membuat Design Interface Aplikasi Barter : Customer

Desain antarmuka aplikasi barter sangat penting untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan menyenangkan. Berikut adalah desain antarmuka yang mencakup elemen-elemen utama yang akan memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi:

- a) Customer
- Login Customer

Login customer dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut ini:



Gambar 4. 4 Login Customer

Gambar 4.4 menunjukkan tampilan halaman login aplikasi barter, menampilkan logo "BARTER" di sebelah kiri dan form login di sebelah kanan yang terdiri dari kolom untuk memasukkan *username* dan *password*, tautan "Lupa *Password*?", tombol "*Login*", serta opsi untuk masuk menggunakan akun media sosial seperti *Google* dan *Facebook*, bersama dengan tautan untuk pendaftaran bagi pengguna baru.

- Landing Page

Landing Page dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut ini:



Gambar 4. 5 Landing Page

Gambar 4.5 menunjukkan tampilan halaman untuk mengirimkan kode OTP (*One-Time Password*) dalam proses pemulihan akun, yang terdiri dari kolom untuk memasukkan *email* pengguna sebelumnya dan tombol "Kirim OTP" di bawahnya, serta tanda panah di kiri atas untuk kembali ke halaman sebelumnya.

- Lupa Password

Lupa Password dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut ini:

_		Log
Email sebel	umnya	
	Kirim OTP	
	Gambar 4, 6 Lupa Password	

Gambar 4.6 menunjukkan tampilan halaman untuk mengirimkan kode OTP (*One-Time Password*) dalam proses pemulihan akun, yang terdiri dari kolom untuk memasukkan *email* pengguna sebelumnya dan tombol "Kirim OTP" di bawahnya, serta tanda panah di kiri atas untuk kembali ke halaman sebelumnya.

- Kode OTP

Kode OTP dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut ini:

Masukkan Kode Verifikasi
OTP telah dikirimkan vie email ke barter12@gmail.com
8 3 1 5
Kirim Ulang 60s
Kirim

Gambar 4. 7 Kode OTP

Gambar 4.7 menampilkan halaman untuk memasukkan kode verifikasi (OTP) yang telah dikirimkan melalui email, dengan empat kolom untuk input kode, informasi bahwa OTP telah dikirim ke alamat email tertentu, serta tombol "Kirim" di bawahnya dan opsi "Kirim Ulang" yang menunjukkan waktu yang tersisa sebelum dapat mengirim ulang kode.

- Ubah Password

Ubah Password dapat dilihat pada gambar 4.8 berikut ini:

Password		
		-92
Konfirmasi Password		
		*
	Konfirmasi	

Gambar 4. 8 Ubah Password

Gambar 4.8 menampilkan halaman untuk mengubah *password* dengan memasukkan *password* baru dan mengulanginya kemudian "Konfirmasi" untuk memproses dan menyimpan perubahan.

- Daftar

Daftar dapat dilihat pada gambar 4.9 berikut ini:

Daftar

Ĉ	USERNAME	
A	EMAIL	
A	PASSWORD	۲
*Kata sa	ndi harus terdiri dari minimal 8 karakter.	
A	ULANGI PASSWORD	۲
*Kata sa	ndi harus terdiri dari minimal 8 karakter.	
	Daftar	

Gambar 4. 9 Daftar

Gambar 4.9 menampilkan halaman untuk mendaftar dengan memasukkan *username, email, password* kemudian "Daftar" untuk memproses dan menyimpan data pendaftaran. "Masuk" jika pengguna sudah terdaftar pada sistem. - Notifikasi Pemberitahuan

Notifikasi pemberitahuan dapat dilihat pada gambar 4.10 berikut ini:



Gambar 4. 10 Notifikasi Pemberitahuan

Gambar 4.10 menampilkan pemberitahuan bahwa pengguna megakses halaman yang dimaksud, tombol "*Login*" digunakna untuk memudahkan penggun alngsung masuk ke sistem.

- Navigator Bar

Navigator bar dapat dilihat pada gambar 4.11 berikut ini:





Gambar 4.11 menampilkan beberapa fitur pada aplikasi untuk mempermudah pengguna dalam mengakses berbagai fitur atau halaman utama aplikasi secara cepat dan terorganisir. Fitur-fitur tersebut adalah filter lokasi pencarian, kategori, tambah/upload barang, chat, notifikasi dan profile.

- Iklan

Iklan dapat dilihat pada gambar 4.12 berikut ini:



Gambar 4. 12 Iklan

Space iklan pada gambar 4.12 dalam aplikasi ini digunakan untuk menampilkan promosi atau iklan, dengan tujuan menghasilkan pendapatan tambahan atau mempromosikan produk dan layanan yang relevan bagi pengguna aplikasi.

- Kategori Populer

Kategori populer dapat dilihat pada gambar 4.13 berikut ini:

KATEGORI POPULER



Gambar 4. 13 Kategori Populer

Gambar 4.13 dalam aplikasi ini digunakan untuk menampilkan kelompok produk, layanan, atau konten yang paling sering diakses atau diminati oleh pengguna, sehingga memudahkan mereka menemukan pilihan yang relevan dan trending.

- Barang

Barang dapat dilihat pada gambar 4.14 berikut ini:



Gambar 4. 14 Barang

Gambar 4.14 digunakan untuk menarik perhatian pengguna dengan menampilkan produk unggulan, rekomendasi, atau promosi

- Footer

Footer dapat dilihat pada gambar 4.15 berikut ini:

Kategori Populer	Jelajahi Barter	Layanan dan Bantuan	lkuti Kami	
Laptop dan Komputer	Tentang Kami	Pusat Bantuan	() Facebook	
Sepatu	Visi dan Misi	Hubungi Kami	O Instagram	
Smortphone	Kebijakan Privasi			
Jaket	Syarat dan Ketentuan		I witter	DIDTED
kaas			in Linkedin	

Gambar 4. 15 Footer

Gambar 4.15 digunakan untuk menampilkan informasi penting seperti tautan ke halaman pusat bantuan, kontak, atau navigasi tambahan yang membantu pengguna mengakses fitur atau informasi yang relevan

- Chat

Chat dapat dilihat pada gambar 4.16 berikut ini:



Gambar 4. 16 Chat

Gambar 4.16 digunakan untuk memungkinkan komunikasi langsung antara pengguna, seperti berdiskusi, bertanya, melakukan negosiasi, atau mendapatkan dukungan pelanggan secara real-time.

- Notifikasi

Notifikasi		

Notifikasi dapat dilihat pada gambar 4.17 berikut ini:

Gambar 4. 17 Notifikasi

Gambar 4.17 digunakan untuk memberikan informasi atau pemberitahuan penting kepada pengguna, seperti pembaruan, pengingat, promosi, atau aktivitas terkait aplikasi secara langsung dan cepat.

- Profil

Profil dapat dilihat pada gambar 4.18 berikut ini:



Gambar 4. 18 Profil

Gambar 4.18 menampilkan beberapa fitur penting seperti Profil, Barang Saya, Pesanan Saya, Transaksi, *Wishlist* dan *Logout*.

- Filter Kategori

Filter kategori	dapat dilihat	pada gambar 4	4.19 berikut ini:
-----------------	---------------	---------------	-------------------

Filter
Lokasi
📃 Jabodetabek
📃 DKI Jakarta
📃 Jawa Barat
📃 Jawa Tengah
📃 Jawa Timur
Lihat Selengkapnya
Kondisi
📃 Baru
Bekas
Barter
Barang
Uang
Gambar 4. 19 Filter Kategori

Gambar 4.19 digunakan untuk membantu pengguna menyaring dan menemukan barang tertentu berdasarkan kriteria atau kategori yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Seperti berdasarkan lokasi, kondisi atau pilihan barter dengan checklist kondisi yang sedang dibutuhkan.

- Pilih Kategori

Pilih kategori dapat dilihat pada gambar 4.20 berikut ini:

lih Kateg lih katego	j ori Anda pri barang yang ingin Anda ba	rter			
ቆ	Motor	Pilih Pilih sub ka	Subkate ategori yang ingin	egori anda Barter	
B	Mobil	ିର୍ଚ	Motor	Helm	Aksesoris
<u>C</u>	Elektronik & Gadget	Ū	Sparepart		
ℬ	Hobi & Olahraga)		
Ψ4	Rumah Tangga				
0	Keperluan Pribadi				
٩	Keperluan Bayi & Anak				
≞	Kantor & Industri				

Gambar 4. 20 Pilih Kategori

Gambar 4.20 menampilkan beberapa Kategori dan subkategori yang nantinya dipilih sebelum masuk ke tampilan *upload* barang dengan klik kategori barang dan sub kategori sesuai dengan spesifikasi barang yang akan di *upload*.

- Upload Barang

Upload barang dapat dilihat pada gambar 4.21 berikut ini:

Unggah Gambar Produk Gambar akan menjadi foto sampul				
G .	+	+	+	+
Sampul V	/ideo 1	Video 2	Foto 1	Foto 2
4				•
*Wajib Diisi				
Detail Item				
Kondisi				
Pilih				^
Judul Produk*				
Sebutkan fitur utama dari produk Anda (misal m	erek, model, jenis)			10/
"Wajib Diisi				
Descripsi				
L Sertakan kondisi, fitur, dan alasan penjualan "Wajib Disi				100/10
Barter Uang				a
Harga Barang				
Bisa melakukan barter dengan barang dan be Masukkan Lokasi Anda	rter dengan uang			
Wilayah*				
Patrice Day				
Kota*				
Pilih				^
"Wajib Disi				
Kecamatan*				
Pillh				^
"Wajib Diai				

Gambar 4. 21 Upload Barang

Gambar 4.21 menampilkan beberapa form yang harus di isi untuk mengetahui delail informasi produk yang akan di *upload*. Kotak Sampul, Video, dan Foto digunakan untuk mengunggah gambar dari produk. Detail Item memuat Kondisi, Judul Produk, Deskripsi, Barter Uang/Barang. Masukkan Lokasi seperti Wilayah, Kota, Kecamatan. Kemudian klik *button* "Lanjutkan" untuk menyimpan informasi barang yang akan di *upload*.

- Cek Detail Informasi

Cek Detail Informasi dapat dilihat pada gambar 4.22 berikut ini:

	Nama	1
160		
	Nomor Telepon	
0	Email	
Detail Produk		Elektronik & Gad
	S S	
JUDUL Barter Uang	Pp1000.000	
UDUL latter Uang loondisi	Pp:1000.000 Bokas	
UDUL Inter Uang Iondisi Detail Lokasi	Rp.1000.000 Bokas	
JUDUL Barter Uang Kondisi Detail Lokasi	Rp:1000.000 Bokas	

Gambar 4. 22 Cek Detail Informasi

Gambar 4.22 menampilkan beberapa form yang harus di isi sebelum proses pengunggahan yakni verifikasi akun digunakan untuk memastikan bahwa produk yang di upload adalah milik pengguna dengan mengisi form nama, nomor telepon dan email. Kemudian "Verifikasi sekarang" untuk melanjutkan proses *upload* barang.

- Barang Saya

← Barang Saya

Barang Saya dapat dilihat pada gambar 4.23 berikut ini:

Barang	Barter	Dikirim	Selesai
LTD Infinit Heim kuit, rya Rp950.00	y Avent man dan fashionable 2000		
Sleman Tampi	Stretital Store	Hapus	
HP Victus Intel Core IS at	15 nu AMD Ryzen		
€ Słemun	🗇 SHAKAMA 🖾 BATA	Barring	
Tampi	kan Edit	Hapus	

Gambar 4. 23 Barang Saya

Gambar 4.23 menampilkan beberapa fitur yang ada pada menu Barang saya. "Barang" digunakan untuk menyimpan hasil unggahan barang pengguna, pada "Barang" terdapat beberapa ikon "Tampilkan", "Edit", "Hapus".

- Tampilkan

Tampilkan dapat dilihat pada gambar 4.24 berikut ini:

-Sel	Barter Barang HP Victus 15-A01167X mir Cash - 20001 - 2 Don't S2Pun - Haal Kells P Programs - Les Margandon - Easab Informers Togolan
	Probowo Subianto
Detail Kategori : Eektronik & Gedgat	Kordsi : Belas
Destringi	
Deskilpsi	

Gambar 4. 24 Tampilan Barang

Gambar 4.24 menampilkan informasi atau detail barang yang sudah di *upload* pengguna. Kilik "Ubah Produk" jika ingin mengedit detail produk. "Cari Produk Serupa" jika ingin lanjut bertransaksi.

- Edit

Edit dapat dilihat pada gambar 4.25 berikut ini:

	HP Victus 15	C
Foto Produk		
Uzama		
	+	+
Deskripsi Produk		
HP Victus IS-PADIDIX Caranal Jawa and IS April 2025 Initial Coart IS 12500H -2.5 Chita Is RAM VICIB ISSD 5120B Initial Initia Comprises Parnity Healts Centres Chita National Chiefe Loger 156 Inch (192200080) Mate Conditional Victuation	sCPUs aned 4CB (DDDPii 1286); 12	
Kondisi Barang		
Pilih		
Alamat Produk		
Alamat Produk		
Barter Uang		

Gambar 4. 25 Edit Barang

Gambar 4.25 menampilkan beberapa form yang dapat di edit terkait delail informasi produk yang akan di *upload*. Kotak Sampul, Video, dan Foto, Deskripsi, Kondisi, Alamat Produk dan Pilihan Barter. Klik "Simpan" untuk menyimpan informasi barang yang akan di *upload*.

- Barter

Barter dapat dilihat pada gambar 4.26 berikut ini:

Barang	Barter	Dikirim	Selesai
	bianto		
HP Victus 1 15-FA0116TX Caransi Resmi s	5 /d 16 April 2025	Acer Asp Garansi Resmi s/d	ire 3 A314 25 Mei 2025
Sleman Barter Bara Pesanan Seda	ing ng Dikemas	Barte Pesanan Seda	Jakarta Barang ng Dikemas
Sleman Barter Bara Pesanan Seda	ng ng Dikemas	Bartt Pesanan Seda	9 Jakarta er Barang ng Dikemas

Gambar 4. 26 Barter

Gambar 4.26 menampilkan informasi produk yang akan ditukar, status pemesanan. Klik "Konfirmasi Pengemasan" jika pengguna sudah mengemas barang yang ingin ditukarkan, "Batalkan Transaksi" jika pengguna ingin membatalkan pesanan karena alasan tertentu, "Lanjut Transaksi" jika pengguna ingin tetap melakukan penukaran barang, "Hubungi Toko" untuk melakukan komunikasi terkait barang.

Dikirim

Dikirim dapat dilihat pada gambar 4.27 berikut ini:

	Barang	Barter	Dikirim	Selesai
Anta	ar Aja			No. Resi: SPXID04940117169B SAL
Alama	at Pengirima	n		
Aku Lal	ku 445234			
istana Ne	egara Republik Ind	donesia, Jalan Veteran, No. 17, <u>Jakarta Pusat</u>		
9 17-	11-2024 14:22	Terkirim pesanan tiba dialamat tujuan dan diterima oleh penerir Laku	ma: Aku	
17-	-11-2024 06:41	Pesanan dalam pengiriman pesanan dalan proses pengantaran		
• 17-	-11-2024 05:05	Kurir sudah ditugaskan, pesanan akan dikirim		
• 16-	-11-2024 13:12	Pesanan diproses dilokasi sortir jakarta pusat		
• 15-	-11-2024 23:56	Pesananan dikirim kelokasi sortir jakarta pusat		
• 15-	-11-2024 22:13	Pesanan telah disortir		
• 15-	-11-2024 22:12	Pesanan diproses dilokasi sortir tanjung priuk, sunter D	C.	
• 15-	11-2024 21:22	Pesanan tiba dilokasi transit		
• 15-	11-2024 20:45	Pesanan dikirim dari lokasi transit		
• 15-	-11-2024 17:33	Pesanan diproses dari lokasi transit		
• 15-	-11-2024 17:05	Pesanan tiba dilokasi transit pademangan First Mile Hu	ь	
• 15-	-11-2024 13:09	Pesanan dikirim		
		Pesanan Telah diserahkan ke jasa kirim untuk diproses		
• 14	-11-2024 19:55	Pesanan dibuat		

Gambar 4. 27 Dikirim

Gambar 4.27 menampilkan informasi lokasi barang pengguna lain yang ditukarkan. "Pusat Bantuan" digunakan ketika terjadi masalah pada saat proses pengiriman, "Pesanan Diterima" digunakan untuk konfirmasi status pemesanan.

- Selesai

← Barang Sava

Selesai dapat dilihat pada gambar 4.28 berikut ini:

	9	Barter	Dikirim	Selesai
Prol	bowo Subiar	nto		
	HP Victus 15 15-FA0116TX Garansi Resmi s/d 16 Ap	ril 2025	Acer Asp Garansi Resmi s/	d 25 Mei 2025
	♥ Sleman Barter Barang	-	Bar	Q Jakarta ter Barang

Gambar 4. 28 Selesai

Gambar 4.28 menampilkan riwayat barang yang telah selesai. "Lihat Ulasan" digunakan untuk melihat umpan balik atau komentar dari pengguna lain mengenai barang pengguna, "Kirim Ulasan" digunakan untuk memberikan komentar terhadap barang pengguna lain.

- Ulasan

Ulasan dapat dilihat pada gambar 4.29 berikut ini:

	Bagaimana Produknya?	

a komentar kamu?		
		Kirim Ulasar
🗙 🛧 🛧 🋧 🕇 3 hari lalu		
		. 1
mantap min sesuai produkny	a kondisi juga mantap, makasi ko	
Apa balasan kamu?		
Balas		
		Kirim Illacan
		Kinin Olasan

Gambar 4. 29 Ulasan

Gambar 4.29 menampilkan komentar atau balasan terhadap barang pengguna maupun barang pengguna lain. "Kirim Ulasan" digunakan untuk mengirimkan umpan baik yang akan diberikan pengguna.

- Detai Barang



Detail barang dapat dilihat pada gambar 4.30 berikut ini:

Gambar 4. 30 Detail Barang

Gambar 4.30 menampilkan informasiataudetail barang dari pengguna/toko lain. "*Chat*" digunakan untuk sarana komunikasi, "*Wishlist*" digunakan untuk menyimpan sementara barang sebagai barang yang mungkin nanti akan dibeli, "Barter Uang/Barang" digunakan untuk melanjutkan transaksi.

Wishlist

Wishlist dapat dilihat pada gambar 4.31 berikut ini:

ku Laku	۵
Acer Aspire 3 A314 Prosesor: Intel Core i5 atau AMD Ryzen	
♥ Jakarta Barter Barang Ongkir Rp. 5.000 - Rp. 10.000	⇔ Barter

Gambar 4. 31 Wishlist

Gambar 4.31 menampilkan informasiataudetail barang dari pengguna/toko lain. "*checklist*" digunakan untuk memilih beberapa barang yang ingin dilanjutkan untuk barter, "Hapus" untuk menghapus barang, "Barter" digunakan untuuk memilih produk yang ingin dibarterkan pengguna.

- Pilih Barang Barter



Wishlist dapat dilihat pada gambar 4.32 berikut ini:

Gambar 4. 32 Pilih Barang Barter

Gambar 4.32 menampilkan pilihan barang-barang yang tersedia pada halaman "Barang Saya". Klik "Pilih untuk menyimpan pilihan barter"

- Pesanan Saya

← Pesanan Saya

Pesanan Saya dapat dilihat pada gambar 4.33 berikut ini:

Belum Bayar	Dikemas	Dikirim	Selesai
Acer Aspir Prosesor: Intel Core i5 a	e 3 A314 tau AMD Ryzen	HP \ R Garansi Resmi s/d 2	/ictus 15 5-FA0116TX 5 Mei 2025
Q Jakarta		-	
Barter Bar	ung		

Gambar 4. 33 Belum Bayar

Gambar 4.33 menampilkan beberapa fitur seperti "Belum Bayar", "Dikemas", "Dikirim", "Selesai". "Belum Bayar" menampilkan informasi produk yang akan ditukar, klik "Barter Sekarang" untuk melanjutkan proses transaksi.

- Dikemas

Dikemas dapat dilihat pada gambar 4.34 berikut ini:

Belum Bayar	Dikemas	Dikirim	Selesai
usir Aku Lak	u		
Acer Proses Intel C	Aspire 3 A314 sor: sore IS atau AMD Ryzen	HF Garansi Resmi så	Victus 15 15-FA0116TX d 25 Mei 2025
Sake Barte Ongl	arta er Barang kir Rp. 5.000 - Rp. 10.000	-	Sieman

Gambar 4. 34 Dikemas

Gambar 4.34 menampilkan informasi produk yang ditukar. Klik "Konfirmasi Pengemasan" jika pengguna sudah mengemas barang yang ingin ditukarkan, "Batalkan Transaksi" jika pengguna ingin membatalkan pesanan karena alasan tertentu, "Hubungi Toko" untuk melakukan komunikasi terkait barang.

- Transaksi

Transaksi dapat dilihat pada gambar 4.35 berikut ini:

Prabown	subianto (+62) 891-2133-9802		
Selatan Yogyaka	Monumen AU JI. Ringroad Selatan, Kragilan, Tamanan, Kec. E rta 55191	anguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Is	timewa >
EKSKLUSIF	Probowo Subianto	EKSKLUSIF	Aku Laku
-11	HP Victus 15 Li Fability Caransi Resmi ski 16 April 2025	Acer Aspire 3 A314 Prosesor Intel Core IS atau AMD Rysen	130
	Steman States	• Jokarta	-
	Ongkir Rp. 5.000 - Rp. 10.000	Barter Barang Pesanan Sedang Dikomas	
Layanar Manjamin	s Asuransi + protuk anda dari sagala bentuk kerupakan/kerugian. Pelajari lebih lanjat		Rp.1.000
Pengiriman			>
Nama Pengiri Waktu Estimasi P	man angiriman : xx		Rp.8.000
(\$) Metode	Pembayaran		>
	Pembayaran)

Gambar 4. 35 Transaksi

Gambar 4.35 menampilkan halaman yang menampilkan beberapa informasi yang harus dilakukan sebelum proses pembuatan pesanan. Pengisian detai "Alamat pengirim", *checklist* "Layanan Asuransi +" untuk menjamin produk aman, "Pengiriman" untuk memilih proses layanan pengiriman, "Metode Pembayaran" untuk memilih layanan pembayaran. Kemudian "Buat Pesanan" untuk menyelesaikan proses pengiriman. - Alamat Pengirim

Alamat Pengirim
Nama Lengkap
Prabowo Subianto
Nomor Telepon
+628123445234
Alamat sesuai KTP
Kec. Banguntapan, Kabupaten Bantul, D I Yogyakarta =
Detail Alamat
Selatan Monumen AU
JI. Ringroad Selatan, Kragilan, Tamanan, Kec. Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55191
Jadikan sebagai Alamat Utama
Jadikan sebagai Alamat Toko
Simpan

Alamat pengirim dapat dilihat pada gambar 4.36 berikut ini:

Gambar 4. 36 Alamat Pengirim

Gambar 4.36 menampilkan form pengisian alamat untuk memudahkan proses pengiriman. Form yang harus di isi adalah Nama Lengkap, Nomor Telepon, Alamat sesuai KTP, Detail Alamat, *checklist* salah satu alamat toko atau alamat utama.

- Alamat Saya

Alamat Saya dapat dilihat pada gambar 4.37 berikut ini:

Alamat Saya	
Prabowo Subianto I +628123445234 Istana negara republik indonesia, Jakarta Pusat Jalan Veteran, No. 17, <u>Jakarta Pusat</u>	Ubah
Alamat Utama Alamat Toko Prabowo Subianto +628123445234 Selatan Monumen AU JI. Ringroad Selatan, Kragilan, Tamanan, Kec. Banguntapan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55191	Ubah
Joko Widodo +628123445234 Tanah Pensiunan Presiden Jokowi, karanganyar, Jawa Tengah Ji. Adi Sucipto No.168, Blukukan Dua, Blulukan, Kec. Colomadu	Ubah
Pilih	

Gambar 4. 37 Alamat Saya

Gambar 4.37 menampilkan pilihan alamat yang sebelumnya sudah di masukkan. *Checklist* salah satu alamat pengirirman kemudian klik "Pilih" untuk menyimpan pilihan alamat pengiriman. "Ubah" jika ingin menedit detai informasi alamat pengiriman.

- Pilih Layanan Pengirim

Pilih Layanan Pengiriman	dapat dilihat pada	gambar 4.38 berikut ini:
		0

Pilih Pengiriman		
Nama Pengiriman Waktu Estimasi Pengiriman : xx	Rp.xx.xxx	
Nama Pengiriman Waktu Estimasi Pengiriman : xx	Rp. xx.xxx	0
Nama Pengiriman Waktu Estimasi Pengiriman : xx	Rp.xx.xxx	
Simpan		

Gambar 4. 38 Layanan Pengiriman

Gambar 4.38 menampilkan pilihan layanan pengiriman yang tersedia. *Checklist* salah satu layanan kemudian klik "Simpan" untuk menyimpan pilihan layanan.

- Metode Pembayaran

Metode Pembayaran dapat dilihat pada gambar 4.39 berikut ini:

Pilih Metode Pembayaran	
Transfer Bank	^
Bank BCA	
Bank Mandiri	
Bank BNI	
Bank BRI	
Bank BSI	
Bank BPD DIY	
Bank Lainnya	

Gambar 4. 39 Metode Pembayaran

Gambar 4.39 menampilkan pilihan metode pembayaran yang ada pada aplikasi dengan mengkik layanan pembayaran yang ingin dilakukan. Kemeudian "Konfirmasi" untuk menyimpan pilihan metode pembayaran. - Rincian Pembayaran

Rincian Pembayaran dapat dilihat pada gambar 4.40 berikut ini:

Rincian Pembayaran				
Subtotal untuk produk	Rp.0			
Subtotal Pengiriman	Rp.8.000			
Total layanan keamanan produk	Rp.1.000			
Biaya Admin	Rp.1.000			
Total Pembayaran	Rp.10.000			

Gambar 4. 40 Rincian Pembayaran

Gambar 4.39 menampilkan jumlah dan rincian pembayaran yang terjadi pada transaksi yang sedang dilakukan. Biaya Produk, Layanan pengiriman, Layanan Keamanan Produk dan Biaya Admin.

- Profil Saya

Profil Saya dapat dilihat pada gambar 4.41 berikut ini:

	Profil Sayo	2
	Username	fufufafa
	Nama	Prabowo Subianto
	Email	prabowosubianto1@gmail.com
	No Telpon	+62981341743984
	Jenis Kelamin	Laki-laki
	Tanggal Lahir	1 Oktober 1987
	Tentang Saya	
Pilih Foto Beror file: motalinum 1000000 bytes (10 Ke) Extend file yong dipertureman. JPG JPL0 JPLG	Prabowo Subian menjabat presik presiden saat be sejarah negara	to adalah seorang politikus dan pengusaha indonesia yang sen indonesia sejak tahun 2024. Prabowo dilantik menjadi rumur 63 tahun, menjadikannya presiden termuda sepanjang
Edit Profil Saya		
Kelola Alamat		
Lupa Password		
Ubah Password		

Gambar 4. 41 Rincian Pembayaran

Gambar 4.41 menampilkan informasi terkait identitas pengguna. "Pilih Foto" untuk memilih foto profil, "Edit Profil Saya" untuk mengubah detai informasi terkait profil pengguna, "Kelola Alamat" untuk mengubah lokasi alamat pengguna, "Lupa *Password*" fitur untuk memudahkan pengguna jika lupa dengan *password* akun, "Ubah *Password*" untuk meengubah *password* akun pengguna.

b) HUB

- *Login* Hub

Login HUB dapat dilihat pada gambar 4.42 berikut ini:

Login HUB Barter	
USERNAME	
PASSWORD	
Sign in	

Gambar 4. 42 Login HUB

Gambar 4.42 menampilkan halaman *login* pada sistem HUB. Isi *Username* dan *Password* kemudian klik "*Sign in*" untuk masuk ke sistem HUB.

- Dashboard

Dashboard dapat dilihat pada gambar 4.43 berikut ini:



Gambar 4. 43 Dashboard

Gambar 4.43 menampilkan halaman awal pada saat berhasil masuk ke sistem HUB. HUB memiliki 3 Fitur utama yaitu "*Dashboard*", "Transaksi", "Pengguna" pada halaman *dashboard* memiliki 3 menu utama yaitu "Barang Masuk", "Status Verifikasi", "Riwayat Transaksi".

- Barang Masuk

Barang Masuk dapat dilihat pada gambar 4.44 berikut ini:

Daf Sort	itar Barang Masuk ^{tir Barang}			
Show 4 t entries Search:				
No	KODE TRANSAKSI	WAKTU PESAN	BARANG	AKSI
1	0000001	11-09-2024	Laptop	Detail
2	000002	13-09-2024	Kulkas	Detail
3	000003	20-09-2024	Laptop	Detail
4	0000004	14-09-2024	Celana	Detail
				Previous 1 Next

Gambar 4. 44 Barang Masuk

Gambar 4.44 menampilkan halaman data barang masuk. "Detail" untuk melihat keseluruuhan detail informasi barang.

- Detail Informasi Barang Masuk

Detail Informasi Barang Masuk dapat dilihat pada gambar 4.45 berikut ini:

KODE TRA	ANSAKSI	WAKTU PESANAN	BARANG
.0000	0001	11 September 2024, 14.00 WIB	Laptop
engirim			
Nama Pengirim Jenis Pengiriman	: Anong Hermonsyah : Antar Aja		10h
No Telpon Pengirim	: +62 9813-4174-3984 : Selatan Monumen AU JI. Ring	pad Sela.	Se S
Jenis Barang	: Laptop Acer	Testoral International International	
Berat	: 1 kg		
Warna	Hitam		
Jumlah	:1	/ 💌 💽 📂	
No. Resi	: SPXID049401171698		
enerima			
Nama Penerima	: Anita Rosyada		
No Telpon Penerima	:+62 9810-5463-909		
Alamat Penerima	Istana Negara Republik Indon	esla, Jalan Veteran, No. 17, Jakarta Pusat	
			Sesuai Tidak Sesua

Gambar 4. 45 Detai Informasi Barang Masuk

Gambar 4.45 menampilkan halaman detai barang masuk. "Sesuai"/"Tidak Sesuai" untuk mengonfirmasi kualitas barang.

- Status Verifikasi

Status Verifikasi dapat dilihat pada gambar 4.46 berikut ini:

Sort	ir Barang			Courts (
now	*• entries			Search:	
No	KODE TRANSAKSI	WAKTU PESAN	BARANG	STATUS VERIFIKASI	AKSI
1	0000001	11-09-2024	Laptop	Sesuai	Detail
2	0000002	13-09-2024	Kulkas	Sesuai	Detail
3	0000003	20-09-2024	Laptop	Tidak Sesuai	Detail
4	0000004	14-09-2024	Celana	Tidak Sesuai	Detail
					Braviour J Novi
					Previous

Gambar 4. 46 Status Verifikasi

Gambar 4.46 menampilkan halaman status verifikasi. "Detail" untuk melihat keseluruuhan detail informasi barang.

- Detail Status Verifikasi

Detail Status Verifikasi dapat dilihat pada gambar 4.47 berikut ini:

	VAKTU PESANAN	BARANG	STATUS VERIFIKASI Barano Sesuai
ngirim			8
Nama Pengirim Jenis Pengiriman No Telpon Pengirim Alamat Pengirim Jenis Barang Berat Warna Jumlah No. Resi	: Anang Hermansyah : Antar Aja : +62 683-4174-3984 : Selatan Monuman AU JI Bingrood Sela. : Laptap Acer : 1 kg : Htam : 1 : \$PNID04940177696	<	
nerima			
Nama Penerima Na Telpan Penerima Alamat Penerima	: Anita Ilasyoda : +62.9810-5463-909 : Istono Negara Republik Indonesia, Jalon Veteran, No. T	7. Jakarta Pusat	
			Transaksi Seles

Gambar 4. 47 Detail Status Verifikasi

Gambar 4.47 menampilkan halaman detai status verifikasi. "Transaksi Selesai" untuk mengonfirmasi bahwa pengecekan sudah selesai dan proses pengirirman ke tempat tujuan akan dilanjutkan.

- Riwayat Transaksi

Riwayat Transaksi dapat dilihat pada gambar 4.48 berikut ini:

Riwayat Transaksi						
sortir Barang						
AKSI						
Hapus						
Hapus						
Hapus						
Hapus						
1 Next						
JS						

Gambar 4. 48 Riwayat Transaksi

Gambar 4.48 menampilkan halaman riwayat transaksi. "Detail" untuk melihat keseluruuhan detail informasi barang, "Hapus" untuk menghapus data yang di anggap sudah tidak digunakan.

- Transaksi HUB

Transaksi HUB dapat dilihat pada gambar 4.49 berikut ini:

BARTER		jokokendi 🆓 🌲
 Dashboard Transaksi Bengguna 		
engguna	Lihat Selengkapnya >>	SESUAI Lihat Selengkapnya >>

Gambar 4. 49 Transaksi HUB

Gambar 4.49 menampilkan halaman transaksi hub. "Produk Sesuai" untuk melihat keseluruuhan data informasi barang yang sesuai, . "Produk Tidak Sesuai" untuk melihat keseluruuhan data informasi barang yang tidak sesuai.

- Detail Transaksi HUB

Detail Transaksi HUB dapat dilihat pada gambar 4.50 berikut ini:

Mulai	Tanggal				
Samp	ai Tanggal				
Tam	pilkan				
Tran	asaksi Barang yan	g Sesuai			
Fran Mulo	nsaksi Barang yan	g Sesuai			
Tran Mulo Som	nsaksi Barang yan ii Tenggel : 10/12/2022 pei Tenggel : 10/12/2022	g Sesuai			
Tran Mula Sam	nsaksi Barang yan i Tenggel : 10/12/2022 pel Tenggel : 10/12/2022	g Sesuai			
Tran Mula Sam Cet	nsaksi Barang yan ii Tenggel :10/12/2022 pel Tenggel :10/12/2022 ak PDF PRAT	g Sesuai			
Tran Mula Sam Cet	nsaksi Barang yan il Tenggel :10/12/2022 pel Tenggel :10/12/2022 tak POF PRINT	g Sesuai			
Tran Mula Sam Get	Internet State Sta	g Sesuai	Jenis Barang	Alamat	Status Transaksi
Tran Mulo Som Cet	Internet State Sta	Ro. Pasi Trincia	Jenis Barang Laptop	Alamat palan.o.	Status hinsaksi seksa
Cet Ne 1	Asaksi Barang yan ii tonggol ito/to/2022 pol Tanggol ito/to/2022 ak PDF Peint wode Transiksi coccosi coccosi	No. Pasi Transfer Teceno	Jenis Barang Laptap Kalka	Alamat Salon A Julian Ab	Status Transalesi Solesia Solesia
Cet Noio	Asaksi Barang yan il tonggol (10/12/2022 pol Tanggol (10/12/2022 ak PDF Point Pode Transaksi coccosi coccosi coccosi	g Sesuai	Jenis Barang Laptop Kalka Laptop	Alamat Jalon A Dilan Ab Jalon Re	Status Trinsleisi Selesi Selesi Selesi

Gambar 4. 50 Detail Transaksi HUB

Gambar 4.50 menampilkan halaman detai transaksi hub. "Tanggal Mulai/Sampai" digunakan untuk melihat keseluruuhan data dengan rentang waktu yang diinginkan, "Search" digunakan untuk mencari data secara langsung. Kemudian kilik "Tampilkan untuk dapat menampilkan data yang diinginkan". "Cetak PDF" jika ingin melakukan pengunduhan file laporan transaksi, "PRINT" jika ingin langsung mencetak laporan transaksi.

Pengguna HUB

Pengguna HUB dapat dilihat pada gambar 4.51 berikut ini:

Pengg	engguna						
+ Inse	+ Insert Data IF Urutkan						
Show	4 entries		Search:				
NO	Username	Password	Hak Akses	Ak	<si< td=""></si<>		
1	Joko Kendil	jokokendil	Admin	Edit	Hapus		
2	Fadilah Rahma	fadilahrahma	Admin	Edit	Hapus		
3	Aji Satria	ajisatria	Super Admin	Edit	Hapus		
4	Lana	lana	Admin	Edit	Hapus		
				Previous	1 Next		

Gambar 4.	51	Penaauna	HUB
Guinbur 4.	51	i chygunu	1100

Gambar 4.51 menampilkan halaman data pengguna. "Edit" untuk mengubah informasi pengguna seperti "*Username*", "*Password*", "Hak Akses". "Hapus" untuk menghapus data yang tidak digunakan.

- Input Pengguna HUB

Input Pengguna HUB dapat dilihat pada gambar 4.52 berikut ini:

Input Data HUB			
Username			
Password			
Hak Akses			
I	Simpan	Batal	

Gambar 4. 52 Barang Masuk

Gambar 4.52 menampilkan halaman input pengguna hub. Masukkan *username, password*, Hak Akses. Kemudian Simpan untuk menyimpan informasi data pengguna hub.

- c) Admin
- Login Admin

Login Admin dapat dilihat pada gambar 4.53 berikut ini:

Login Admin Barter
USERNAME
PASSWORD
Sing in
Sing in

Gambar 4. 53 Login Admin

Gambar 4.53 menampilkan halaman *login* pada sistem Admin. Isi *Username* dan *Password* kemudian klik *"Sign in"* untuk masuk ke sistem Admin.

- Dashboard Admin

BARTER			jokokendi 🥨
🙆 Dashboard	Daftar Mitra	Daftar Customer	Daftar Barter
🖹 Transaksi	10	10	56
② Pengguna	Lihat Mitra >>	Lihat Customer >>	Lihat Barter >> >>
	Lihat Pengiriman >>	Daftar Pembayanan 7 Lihat Pembayaran >>	

Dashboard Admin dapat dilihat pada gambar 4.54 berikut ini:

Gambar 4. 54 Login Admin

Gambar 4.54 menampilkan halaman awal pada saat berhasil masuk ke sistem Admin. Admin memiliki 3 Fitur utama yaitu "*Dashboard*", "Transaksi", "Pengguna" pada halaman *dashboard* memiliki 5 menu utama yaitu "Daftar Mitra", "Daftar Customer", "Daftar Barter", "Daftar Pengiriman", "Daftar Pembayaran".

8. BRD (Business Requirement Document)

Business Requirement Document dapat dilihat pada gambar 4.55 berikut ini:



Gambar 4. 55 Business Requirement Document

Business Requirement Document (BRD) merupakan dokumen penting yang mendeskripsikan kebutuhan bisnis secara mendetail untuk memastikan pengembangan aplikasi berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

C. Hasil Tahapan Evaluasi

Mayoritas kegiatan berhasil dilaksanakan sesuai rencana dan memenuhi tujuan yang telah ditetapkan. Meski ada penyesuaian pada pembuatan wireframe, evaluasi menunjukkan bahwa hal tersebut tidak menghambat proses pengembangan aplikasi secara keseluruhan.

D. Realisasi Jadwal Kegiatan Magang

Berikut adalah jadwal pelaksanaan magang selama 3 bulan di *Seven inc*, yang dirangkum dalam tabel 4.1 berikut:

No	Rencana Kegiatan	Oktober					November						Desember								Jan	uari	Reali (%	sasi 5)			
NO	Waktu	1	2		3	4	1	1	L	2	2	3	}	Z	1	1	1		2	3	}		4		1	Ya	Tid ak
1.	Pembuatan Landing Page Sebagai Ujian Mengukur Kemampuan																									100	-
2.	Menentukan Pembagian Tim dan <i>Project</i>																									100	-
3.	Analisis SWOT																									100	-
4.	Menentukan How To Make Money																									100	-
5.	Menetapkan Fitur dan Hak Akses																									100	-
6.	Membuat Wireframe																									50	-

Tabel 4. 3 Realisasi Jadwal Kegiatan Magang

7.	Membuat <i>Design interface</i> Aplikasi Barter : <i>Customer</i>																								
	Menu <i>Login</i>																							100	
	Menu Barter (Upload Barang)																								
8.	. Membuat Interaksi <i>Prototype</i>																-								
	Menu <i>Login</i>		-																					100	
	Menu Barter (Upload Barang)		-																						
9.	Membuat <i>Design Interface</i> Aplikasi Barter : <i>Customer</i>																100	-							
	Menu Transaksi		-																					100	
10.	Membuat Inter	aksi F	Protot	type											•					1	•				-
	Menu Transaksi		-																					100	
11.	. Membuat <i>Design Interface</i> Aplikasi Barter : <i>Customer</i>																-								
	Menu Pilih Kategori		-																					100	
12.	Membuat <i>Design Interface</i> Aplikasi Barter : <i>Customer</i>															100									
	Menu Barang Saya																							100	-

13.	Membuat <i>Design Interface</i> Aplikasi Barter : <i>Customer</i>														400								
	Menu Pesanan Saya																					100	
14.	14. Membuat <i>Design Interface</i> Aplikasi Barter : <i>Customer</i>															-							
	Menu Pusat Bantuan																					100	
15	5 Membuat <i>Design Interface</i> Aplikasi Barter : HUB (Gudang)																						
	Menu <i>Dashboard,</i> Transaksi, Pengguna																					100	-
16	16 Membuat Design Interface Aplikasi Barter : Admin (Gudang)														100	-							
	Membuat BRD																						
17	(Business Requirement Document)																					100	-

Secara keseluruhan, banyak kegiatan dalam rencana ini telah diselesaikan dengan baik, mencapai realisasi 100%. Namun, pembuatan *wireframe* hanya mencapai 50% karena pembimbing meminta tim untuk langsung melanjutkan ke pembuatan *design* antarmuka. Ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar kegiatan telah dilaksanakan dengan baik, ada penyesuaian dalam proses pembuatan *wireframe* yang perlu diperhatikan.

E. Kendala dan Solusi

a) Kendala

Kendala yang ditemukan ketika melaksanakan kegiatan Praktek magang antara lain, sebagai berikut:

- 1. Jaringan wifi yang tidak stabil diawal membuat pengerjaan *project* terlambat selesai beberapa jam.
- 2. Salah satu anggota tim peneliti mengalami kecelakaan namun tidak konfirmasi kepada tim mengenai kondisi yang dialami. Kurangnya komunikasi setelah terjadi kecelakaan pada salah satu anggota tim peneliti membuat beberapa tugas yang ditargetkan terlambat diselesaikan.
- 3. Tidak ada konfirmasi kembali mengenai status anggota tim yang mengalami kecelakaan membuat tim bingung mengenai pembagian tugas yang akan dikerjakan.
- b) Solusi

Solusi yang ditetapkan terhadap kendala yang dialami saat pelaksanaan kegiatan Praktek magang:

- 1. Konfirmasi kepada *human resources development* mengenai jaringan internet yang tidak stabil, kemudian *human resources development* memberikan saran untuk mengganti jaringan wifi lain yang ada di kantor.
- 2. Bertanya kepada *human resources development* mengenai kejelasan anggota kelompok yang tidak pernah masuk selama 1 minggu.
- 3. Konfirmasi kepada *human resources development* mengenai status anggota tim yang mengalami kecelakaan.
- 4. Pembimbing Lapangan berdiskusi dengan anggota tim Pembuatan UI Aplikasi Barter kemudian memberikan putusan untuk mengeluarkan anggota tim yang mengalami kecelakaan pada *project* Pembuatan UI Aplikasi Barter.

F. Keberlanjutan

Praktek magang yang dilaksanakan di perusahaan *Seven inc* berlangsung selama tiga bulan, mulai dari 3 Oktober 2024 hingga 3 Januari 2025, dan bersifat sementara sesuai dengan kontrak magang. Peserta magang akan menerima sertifikat penyelesaian sebagai bukti bahwa mereka telah menyelesaikan program magang setelah menyelesaikan seluruh kegiatan yang ditentukan.

BAB V Penutup

A. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan program magang selama 3 bulan dengan proyek aplikasi Barter, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1. Pembuatan desain User *Interface* (UI) untuk aplikasi Barter magang dapat membantu tim programmer dalam proses pembuatan aplikasi dengan lebih mudah dan terstruktur.
- 2. Kegiatan magang memberikan mahasiswa kesempatan untuk memahami proses keterlibatan dalam pengembangan sebuah proyek, khususnya di bidang UI. Pengalaman ini tidak hanya memperluas wawasan terkait penyelesaian masalah yang dihadapi, tetapi juga memberikan manfaat berharga dalam menerapkan ilmu yang telah dipelajari ke dalam dunia kerja nyata.

B. Saran

Berikut saran yang dapat diberikan berdasarkan pengalaman Praktek magang yang telah selesai dilaksanakan di perusahaan *Seven inc*:

- 1. Mahasiswa yang sedang menjalani Praktek magang di *Seven inc* diharapkan menjaga reputasi perusahaan dan mematuhi semua aturan yang telah ditetapkan.
- 2. Penempatan kursi dan ruang kerja untuk peserta magang sebaiknya disesuaikan dengan divisi yang dipilih. Hal ini bertujuan untuk mempermudah diskusi dan komunikasi antar anggota tim dalam menyelesaikan proyek yang diberikan.

Lampiran

A. Surat Permohonan Izin Magang



FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Nomor : F2.1/76/D.33/VIII/2024 Hal : Permohonan Magang

26 Agustus 2024

Kepada

Yth. HRD Seven Inc

Seven Inc

Jl. Janti Gg. Harjuna no. 59, Karangjambe, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta

Dengan hormat,

Dalam rangka memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam mengimplementasikan disiplin ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dengan keadaan sebenarnya, Pimpinan Fakultas Teknologi Industri mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami tersebut di bawah ini untuk melaksanakan *Magang* di instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun data mahasiswa sebagai berikut:

No	Nama	NIM
1.	Imroatus Sholihah	2100018173

Program Studi : S1 Informatika Fakultas : Teknologi Industri

Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu kami sampaikan bahwa sebagai konsekuensinya, mahasiswa yang bersangkutan bersedia memenuhi persyaratan administratif yang diperlukan.

Waktu Pelaksanaan Magang Mulai Tanggal 03 Oktober 2024 - 03 Januari 2025.

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



UAD Kampus IV (Utama)

Jalan Ahmad Yani, Tamanan, Kec. Banguntapan, Kab. Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55191 Telp (0274) 563515 Email: ftl@uad.ac.id

B. Surat Keterangan Lulus Magang



SEVEN INC.

Jl. Raya Janti, Gang Arjuna No. 59, Karangjambe, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta Kode Pos: 55198 | Telp: 0274-4534571

SURAT KETERANGAN KERJA MAGANG

090/SK.Magang/HRD/SEVEN/I/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Ari Setia Husbana, S.Psi
Jabatan	: HR Manager

Dengan ini menerangkan bahwa, yang tersebut di bawah ini:

Nama	: Imroatus Sholihah
NIM	: 2100018173
Program Studi	: Informatika
Perguruan Tinggi	· Universitas Ahmad D

Perguruan Tinggi : Universitas Ahmad Dahlan adalah benar telah melakukan Magang Kerja di SEVEN INC Yogyakarta di bidang UI/UX

Designer sejak 3 Oktober 2024 s.d 3 Januari 2025 (3 Bulan) dan yang bersangkutan telah melaksanakan magang kerja dengan baik dan penuh tanggung jawab.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 3 Januari 2025

SE

Ari Setia Husbana, S.Psi HR Manager

C. Sertifikat Magang

magangjogja.com	ertifikat
D	i Berikan Kepada :
Imroo	rtus Sholihah 🛛 🔤
Telah menyelesail di Seven mulai dari 3 Oktobe Yogy	kan magang bidang UI/UX Designer Inc. selama 3 bulan yaitu r 2024 sampai dengan 3 Januari 2025 rakarta, 3 Januari 2025
HR Departement	Owner Seven Inc. Rekario Danny Sanjaya

D. Formulir Penilaian Magang

FORM PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini : Nama : Rekario Danny Sanjaya NIK / NIP : CEO/12-04-2012 Jabatan : CEO Sebagai Pembimbing Lapangan Praktik Magang : Nama : Imroatus Sholihah NIM : 2100018173 Setelah mengikuti pelaksanaan Praktik Magang mahasiswa tersebut, memberikan nilai sebagai berikut:

		Parar	nater Penilai	an		
ASPEK PENILAIAN	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Buruk	Skor
	5	4	3	2	1	
1. Komunikasi dan Pemahaman Instruksi Kerja	1					5
2. Keaktifan dan Respon di Tempat Kerja	~					5
3. Kesesuaian Materi KP dengan Keilmuan Mahasiswa	1					5
4. Disiplin Kerja	1					5
5. Pengerjaan Tugas dan Ketrampilan Teknis	~					5
	L	-	1	-		25

Yogyakarta, 8 Januar 2025 Pembimbing Lapangan*



* Pengesahan lapangan harus ditandatangani dan dibubuhi cap

E. Log-book

Sebelum uts -

LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A 2024/2025 (WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim
Nama Mahasiswa
Judul Praktik Magang
Dosen Pembimbing
Pembimbing Lapangan

: 2100018173 : Imroatus Sholihah : Rancangan User Interface Aplikasi Barter : Dr., Ir., Ardi Pujiyanta, M.T. : Rekario Danny Sanjaya, S.Kom.

Petunjuk Pengisian Log Book 1. Log book di isi per minggu 2. Log book ditulis tangan 3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing 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	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan	Paraf Pembimbing	Paraf Dosen Pembimbing
	Praktik Wagang	Hari/TG	Jam		(Jika ada)	Lapangan	Praktik
			Durasi				iviagang
1.	Pembuatan landing page	Kamis s	d 7-8	UI Landing Page website Les Privat		\sim	
	les privat dan tukang las	Rabu,	3 jam/hari	dan Tukang Las terlaksana sesuai		(h/	BAL
	(website).	s.d)9	jadwal.	-	00	-41
	Lokasi : Seven Inc	Oktober					
		2024					
2.	Melakukan presentasi hasil	Kamis s	d 7-8	Tugas Pembuatan Landing Page			
	pembuatan landing page,	Sabtu,	.0 jam/hari	sudah di acc, mendiskusikan		\cap	Ast
	pembagian kelompok,	s.d	2	pengerjaan tugas yang diberikan		(M	t
	pemebrian materi dan	Oktober		terkait UI/UX Aplikasi Barter.	-		
	gambaran tugas proyek	2024					
	yang akan dikerjakan.						
	Lokasi : Seven Inc						
3.	Membuat Analisis SWOT,	Senin s	d 7-8	Ada beberapa revisi terkait How to			
	menentukan How to make	Senin,	.4 jam/hari	make money dan sudah diperbaiki,			

	money.	s.d 21		kemudian setelah di acc			
	Presentasi hasil pengerjaan	Oktober		diperintahkan untuk menetapkan	-	DI	AL
	tugas.	2024		hak akses dan fitur yang akan		(11	The
	Lokasi : Seven Inc			ditampikan pada aplikasi barter			
4.	Menetapkan fitur dan hak	Selasa s.d	7-8	Tugas dilaksanankan dan selesai			
	akses yang ada pada	Senin, 22	jam/hari	sesuai jadwal, kemudian setelah di		D.	-DAI
	aplikasi bater serta	s.d 28		acc diperintahkan untuk		(M	Theat
	membuat wireframe.	Oktober		melanjutkan pengerjaan desain		V	
	Presentasi hasil pengerjaan	2024		UI/UX.			
	tugas.						
	Lokasi : Seven Inc						
5.	Pembuatan desain	Selasa s.d	7-8	Ada beberapa revisi pada ikon +	Perubahan beberapa		
	interface aplikasi barter	Senin, 29	jam/hari	pada fitur tambah barang/upload	konsep alur seperti	A.	-DAI
	untuk menu login, tampilan	Oktober s.d		barang yang akan di barter, tombol	fitur auto location	(M	Theat
	upload barang.	04		cari dan filter, tombol tampilan	yang dihapus dan	V	
	Presentasi hasil pengerjaan	November		kategori.	diganti dengan fitur		
	tugas.	2024		-	input perwilayah		
	Lokasi : Seven Inc				(lokasi)		
6.	Merevisi desain interface	Selasa s.d	7-8	Ada beberapa fitur yang sudah di	Jaringan dikantor yang		
	aplikasi barter untuk	Senin, 05	jam/hari	acc dan ada beberapa fitur yang	terkadang kurang	DI	AL
	landing page, menu login,	s.d 11		masih direvisi.	stabil	(11	Theat
	dan tampilan home.	November				~	
	Melanjutkan pembuatan	2024					
	fitur transaksi barang saya						
	dan membuat interaksi						
	prototype.						
	Presentasi hasil pengerjaan						
	tugas.						
	Lokasi : Seven Inc						
	1. 5.	money. Presentasi hasil pengerjaan tugas. Lokasi : Seven Inc 1. Menetapkan fitur dan hak akses yang ada pada aplikasi bater serta membuat wireframe. Presentasi hasil pengerjaan tugas. Lokasi : Seven Inc 5. Pembuatan desain interface aplikasi bater untuk menu login, tampilan upload barang. Presentasi hasil pengerjaan tugas. Lokasi : Seven Inc 5. Merevisi desain interface aplikasi barter untuk landing page, menu login, dan tampilan home. Melanjutkan pembuatan fitur transaksi barang saya dan membuat interaksi prototype. Presentasi hasil pengerjaan tugas. Lokasi : Seven Inc	money. s.d. 21 Presentasi hasil pengerjaan Oktober 2024 Lokasi : Seven Inc 2024 2024 I. Menetapkan fitur dan hak Selasa s.d. akses yang ada pada Senin, 22 aplikasi bater serta aplikasi bater serta s.d. 28 membuat wireframe. Oktober 2024 Lokasi : Seven Inc 2024 Ukasi : Seven Inc 5. Permbuatan desain Selasa s.d. interface aplikasi bater Senin, 29 Untuk menu login, tampilan Oktober s.d. upload barang. Presentasi hasil pengerjaan November 2024 Lokasi : Seven Inc 5. Selasa s.d. 11 November 204 Lokasi : Seven Inc Selasa s.d. 11 dan tampilan home. November 5. Merevisi desain interface Selasa s.d. 11 dan tampilan home. November 2024 dan membuat interkasi z024 2024 2024 2024 dan membuat interkasi	money. s.d 21 Presentasi hasil pengerjaan tugas. Oktober 2024 Lokasi Seven Inc 2024 I. Menetapkan fitur dan hak akses yang ada pada Senin, 22 aplikasi bater serta dugas. Selasa s.d 7-8 akses yang ada pada membuat wireframe. Oktober 2024 Versentasi hasil pengerjaan tugas. Oktober J. Persentasi hasil pengerjaan tugas. Oktober J. Pembuatan desain interface aplikasi barter untuk menu login, tampilan upload barang. Selasa s.d 7-8 Presentasi hasil pengerjaan tugas. Oktober s.d Jam/hari Jokasi Seven Inc Oktober s.d 5. Merevisi desain interface aplikasi barter untuk landing page, menu login, s.d 11 dan tampilan home. Melanjutkan pembuatan fitur transaksi barang saya dan membuat interaksi prototype. November 2024 2024 Lokasi Seven Inc Senin, O 5 Jam/hari Lokasi Seven Inc Jam/hari Lokasi Seven Inc	money. s.d 21 kemudian setelah di acc Presentasi hasil pengerjaan 2024 2024 hak akses ditampikan pada apikasi barter I. Menetapkan fitur dan hak Selasa s.d 7-8 Tugas dilaksia barter I. Menetapkan fitur dan hak Selasa s.d 7-8 Tugas dilaksia barter aplikasi bater serta s.d 28 acc diperintahkan untuk Presentasi hasil pengerjaan 2024 2024 UI/UX. ugas diperintahkan untuk Lokasi : Seven Inc Oktober 2024 7-8 Ada beberapa revisi pada ikon + jam/hari tugas. Selasa s.d 7-8 Ada beberapa revisi pada ikon + jam/hari barter Senin, 29 jam/hari pada fitur tambah barang/upload untuk menu login, tampilan Oktober s.d Oktober s.d 04 barang yang akan di barter, tombol tampilan upload barang. November 2024 2024 cari an filter, tombol tampilan Lokasi : Seven Inc Selasa s.d 7-8	money. Presentasi hasil pengerjaan tugas.s.d.21 Oktober 2024kemudian setelahkemudian setelahdi acc diperintahkan untuk menetapkan ditampikan pada aplikasi barter1.Menetapkan fitur dan hak akses yang aplikasi baterSelasas.d.7-8 jam/hariTugas dilaksanankan sesual jadwal, kemudian setelah di acc diperintahkan untuk melanjutkan pengerjaan desain U/UX1.Menetapkan fitur dan hak akses yang ada apada SetasSelasas.d.7-8 jam/hariTugas dilaksanankan dan selesai acc diperintahkan untuk melanjutkan pengerjaan desain U/UX1.Menetapkan fitur dan hak akses yang ada apadaSelasas.d.7-8 jam/hariTugas dilaksanankan dan selesai acc diperintahkan untuk melanjutkan pengerjaan desain U/UX2024Oktober untuk menu login, tampilan upada barang.Oktober s.d Oktober s.d O4Ada beberapa revisi pada ikon + pada fitur tambah barang/upload barang yang akan di barter, tombol tari dan filter, tombol tampilan upada barang.Perubahan beberapa kategori.5.Perewisi deal interfaceSelasa s.d. Solas7-8 jam/hari s.d.Ada beberapa fitur yang sudah di ac dan ada beberapa fitur yang sudah di act an ada beberapa fitur yang stabilJaringan dikantor yang takadag kurang tariad5.Merevisi desain interface aplikasi barterSelasa s.d. s.d.7-8 jam/hari s.d.Ada beberapa fitur yang sudah di acc dan ada beberapa fitur yang masih direvisi.Jaringan dikantor yang takadag kurang takadag </th <th>money. Presentasi hasil pengerjaan tugas.s.d. 21 Oktober 2024kemudian setelah di acc diperintahkan untuk menetapkan hak akses dan fitur yang akan ditampikan pada aplikasi barter-1.Menetapkan fitur dan hak akses yang ada pada Senin, 22 aplikasi bater serta s.d. 28 Even IncSelasa s.d. 28 jam/hari7-8 tugasTugas dilaksanankan dan selesai acc diperintahkan untuk melanjutkan pengerjaan desain UI/UX20.4Oktober aplikasi bater serta s.d. 28 jam/hari28 jam/hari sesuai jadwal, kemudian setelah di acc diperintahkan untuk melanjutkan pengerjaan desain UI/UX3.Persentasi hasil pengerjaan tugas. Lokasi : Seven IncSelasa s.d. Senin, 29 jam/hari Oktober s.d7-8 pada fitur tambah barang/upload barang yang akan di barter, tombol cari dan filter, tombol tampilan upload barang. Overmber 2024Perubahan beberapa konsep alur seperti fitur auto location yang dihapus dan diganti dengan fitur input perwilayah (lokasi)5.Merevisi desain interface aplikasi barter untuk Senin, 05 aplikasi barter untuk senin, 05 adlaning page, menu login, s.d. 11 dan tampilan home. Melanjutkan pembuatan fitur transaki barang saya dan membuat interaksi prototype. Presentasi hasil pengerjaan dan membuat interaksi prototype. Presentasi hasil pengerjaan tugas. Lokasi : Seven Inc7-8 towember 2024Ada beberapa fitur yang sudah di acc dan ada beberapa fitur yang masih direvisi.Jaringan dikantor yang takadang kurang stabil5.Merevisi desain interface aplikasi barang saya dan membuat interaksi prototype. Presentasi ha</br></br></br></br></th>	money. Presentasi hasil pengerjaan tugas.s.d. 21 Oktober 2024kemudian setelah di acc diperintahkan untuk menetapkan hak akses dan fitur yang akan ditampikan pada aplikasi barter-1.Menetapkan fitur dan hak akses yang ada pada Senin, 22 aplikasi bater serta s.d. 28 Even IncSelasa s.d. 28 jam/hari7-8 tugasTugas dilaksanankan dan selesai acc diperintahkan untuk melanjutkan pengerjaan desain UI/UX20.4Oktober aplikasi bater serta s.d. 28 jam/hari28 jam/hari sesuai jadwal, kemudian setelah di acc diperintahkan untuk melanjutkan pengerjaan desain UI/UX3.Persentasi hasil pengerjaan tugas. Lokasi : Seven IncSelasa s.d. Senin, 29 jam/hari Oktober s.d7-8 pada fitur tambah barang/upload barang yang akan di barter, tombol cari dan filter, tombol tampilan upload barang. Overmber 2024Perubahan beberapa konsep alur seperti fitur auto location yang dihapus dan diganti dengan fitur input perwilayah (lokasi)5.Merevisi desain interface aplikasi barter untuk Senin, 05 aplikasi barter untuk senin, 05 adlaning page, menu login, s.d. 11 dan tampilan home. Melanjutkan pembuatan fitur transaki barang saya dan membuat interaksi prototype. Presentasi hasil pengerjaan dan membuat interaksi prototype. Presentasi hasil pengerjaan tugas. Lokasi : Seven Inc7-8 towember 2024Ada beberapa fitur yang sudah di acc dan ada beberapa fitur yang masih direvisi.Jaringan dikantor yang takadang kurang stabil5.Merevisi desain interface

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing Praktik Magang / Dosen Pengampu Ke	elas Praktik Magang:
	Yogyakarta, 06 Januari 2025
Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang	Mahasiswa

(Bambang Robi'in, S.T., M.T.)



Setelah uts -

LOG BOOK PRAKTIK MAGANG MAHASISWA PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA, UAD T.A 2024/2025 (WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim Nama Mahasiswa Judul Praktik Magang Dosen Pembimbing Pembimbing Lapangan

2100018173 : Imroatus Sholihah : Rancangan User Interface Aplikasi Barter : Dr., Ir., Ardi Pujiyanta, M.T. : Rekario Danny Sanjaya, S.Kom.

 Petunjuk Pengisian Log Book

 1. Log book di lsi 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	o Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan	Paraf Pembimbing	Paraf Dosen Pembimbing
		Hari/TGL	Jam		(Jika ada)	Lapangan	Praktik
			Durasi				in Bang
1.	Membuat design interfaace	Selasa s.d	7-8	Tugas dilaksanankan dan selesai			
	untuk fitur pilih kategori	Senin, 12	jam/hari	sesuai jadwal. Ada revisi dibagian		DI	-RA
	barang anda.	s.d 18		icon pada kategorin dan sub		(11	The
	Merevisi design interface	November		kategori. Acc untuk Menu Upload		10 F	
	untuk menu uplod barang.	2024		Barang.	-		
	Presentasi hasil pengerjaan						
	tugas.						
	Lokasi : Seven inc						
2.	Merevisi icon disetiap	Selasa s.d	7-8	Tugas dilaksanankan dan selesai	Ada anggota		
	kategori barang dan sub	Rabu, 19	jam/hari	mundur 2 hari dari jadwal yang	kelompok yang	DI	-RAL
	kategori.	s.d 27		ditetapkan. Keseluruhan Fitur yang	mengalami kecelakaan	(11	The
	Merevisi beberapa detai	November		dikerjakan disetujui oleh	dan tidak konfirmasi		
	icon pada Menu upload	2024		pembimbing lapangan.	(kurang komunikasi),		
	barang.				membuat beberapa		

	Membuat design interface untuk Menu Barang saya dan design interface fitur yang ada pada menu barang saya seperti Barang, Barter, Dikirim, Selesai. Presentasi hasil pengerjaan tugas. Lokasi : Seven Inc				fitur tidak selesai tepat waktu.		
3.	Membuat design interface untuk Menu Pesanan Saya dan design interface fitur yang ada pada menu Pesanan Saya seperti Belum Bayar, Dikemas, Dikirim, Selesai. Presentasi hasil pengerjaan tugas. Lokasi : Seven Inc	Kamis s.d Jumat, 28 s.d 6 November 2024	7-8 jam/hari	Tugas dilaksanankan dan selesai mundur dari jadwal yang ditetapkan. Keseluruhan Fitur yang dikerjakan disetujui oleh pembimbing lapangan.	Ada anggota kelompok yang lepas tanggung jawab dan tidak mengerjakan tugas. Dan tidak konfirmasi terhadap status magangnya (berganti jadwal atau keluar)	Ŵ	A.
4.	Membuat design interface untuk Menu Pusat Bantuan. Presentasi hasil pengerjaan tugas. Lokasi : Seven Inc	Sabtu s.d Rabu, 7 s.d 11 Desember 2024	7-8 jam/hari	Tugas dilaksanankan dan selesai lebih cepat dari jadwal yang ditetapkan. Keseluruhan Fitur yang dikerjakan disetujui oleh pembimbing lapangan.	c.	Ŵ	- Alt
5.	Membuat Design Interface Page untuk HUB. Presentasi hasil pengerjaan tugas. Lokasi : Seven Inc	Kamis s.d Rabu, 12 s.d 18 Desember 2024	7-8 jam/hari	Tugas dilaksanankan dan selesi sesuai jadwal , tetapi ada perubahan alur aktivitas untuk Page HUB (Gudang)	Membuat ualang design interface dan interaksi prototype untuk Page HUB (Gudang)	a	-
6.	Revisi Design Interface Page untuk HUB (Gudang). Berisi 3 menu utama Dashboard, Transaksi, Pengguna.	Kamis s.d Senin, 19 s.d 23 Desember 2024	7-8 jam/hari	Tugas dilaksanankan dan selesai lebih cepat dari jadwal yang ditetapkan. Keseluruhan Fitur yang dikerjakan disetujui oleh pembimbing lapangan.		(W	-A-A-

	Menu Dashbord berisi fitur Barang masuk, Status verifikasi, Riwayat. Presentasi hasil pengerjaan tugas. Lokasi : Seven Inc				-		
7.	Membuat Design Interface Page untuk Admin danm Membuat BRD (<i>Business</i> <i>Requirement Document</i>) Lokasi : Seven Inc	Selasa s.d Jumat, 24 Desember 2024 s.d 03 Januari 2025	7-8 jam/hari	Tugas dilaksanankan dan selesi sesuai jadwal	-	Ŵ	-A-

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

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

1an

(Bambang Robi'in, S.T., M.T.)





(Imroatus Sholihah)

- F. Dokumentasi Kegiatan Praktek Magang
 - 1. Foto bersama dengan HRD (Pembimbing Lapangan tidak bisa hadir saat sesi dokumentasi karena sedang berada di luar kota)



2. Foto saat kegiatan saat jam kerja

