#### 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.

#### BAB II Gambaran Instansi

#### 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.

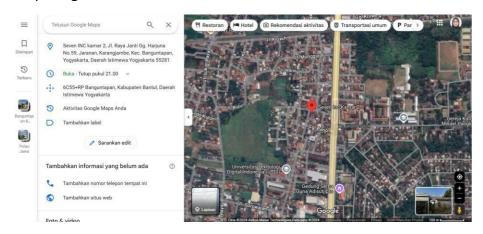
#### b) Visi dan Misi

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

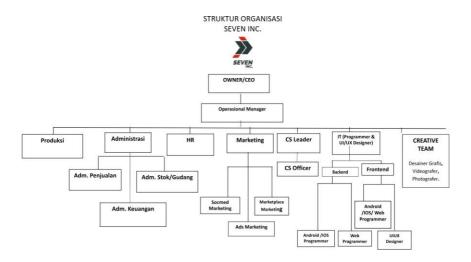
Kantor pusat *Seven inc* berlokasi di Jalan Janti, Gang. Arjuna, No. 59, Karangjambe, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta 55198. Tlp. (0274) 4534571 dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut:



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:

Tabel 2. 1 Sumber Daya Manusia

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	

# b) Sumber Daya Fisik

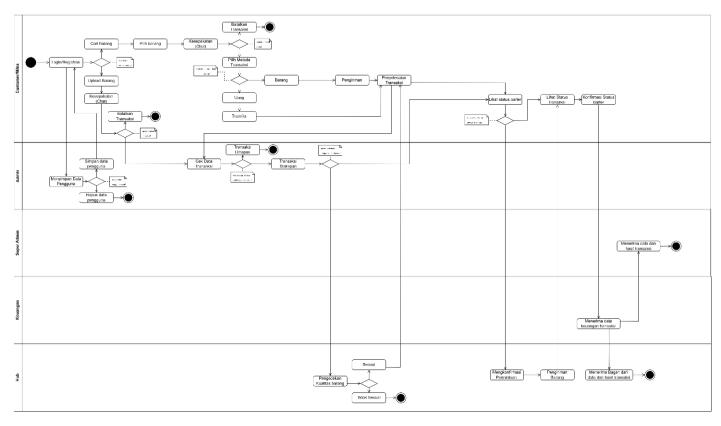
Sumber daya manusia yang ada di perusahaan *Seven inc* dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut ini:

Tabel 2. 2 Sumber Daya 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:

Tabel 3. 1 Rencana Jadwal Kegiatan Magang

No	Rencana Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari
1,40	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 <i>Project</i>													
3.	Analisis SWOT													
4.	Menentukan How To Make Money													
5.	Menetapkan Fitur dan Hak Akses													
6.	Membuat Wireframe													
7.	Membuat <i>Design Interface</i> Aplikasi	Barter	: Cust	omer										
	Menu <i>Login</i>													
	Menu Barter (Upload Barang)													
8.	Membuat Interaksi <i>Prototype</i>													

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

# BAB IV Pembahasan Pelaksanaan Praktek Magang

#### A. Hasil Tahapan Persiapan

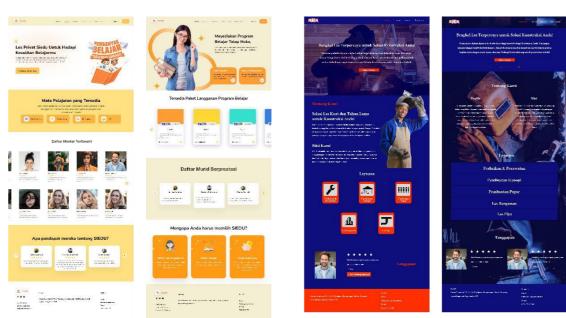
Penulis mengajukan permohonan magang ke perusahaan dengan melampirkan identitas diri dan surat izin magang. Setelah itu, penulis menerima informasi untuk mengikuti wawancara dan briefing mengenai Praktek magang di *Seven inc*, di mana dijelaskan berbagai aturan perusahaan. Kemudian penulis menyetujui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

#### Kekuatan (Strengths) **Kelemahan (Weaknesses)** 1. Fitur Verifikasi (Hub): Adanya Proses Verifikasi yang Lambat: sistem pengecek barang melalui pengecekan kesesuaian Sistem barang bisa memperlambat proses hub menambah rasa aman dan 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 pengguna berada di lokasi yang menggunakan uang, sehingga transaksi lebih fleksibel dan berbeda, mengatur pengiriman mencakup lebih banyak skenario akan barang dapat menjadi kelemahan, terutama jika barang barter. yang dipertukarkan besar atau pengiriman berat. Biaya bisa menjadi beban tambahan bagi pengguna. **Peluang (Opportunities)** Ancaman (Threats) 1. Kemitraan dengan E-commerce: 1. Kendala Regulasi: Dengan adanya Opsi uang memberikan peluang opsi uang, aplikasi ini mungkin untuk berkolaborasi dengan eterkena regulasi yang lebih ketat commerce atau layanan keuangan dalam hal transaksi finansial, untuk integrasi pembayaran yang termasuk pajak atau peraturan lebih luas. fintech. Platform 2. Monetisasi Data: Mengumpulkan 2. Persaingan dari 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

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.

mungkin

lebih

dengan transaksi tunai

pengguna yang lebih nyaman

diminati

oleh

kepada perusahaan yang ingin

memahami tren konsumen dan

pola perilaku.

#### 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:

Tabel 4. 2 Fitur dan Hak Akses

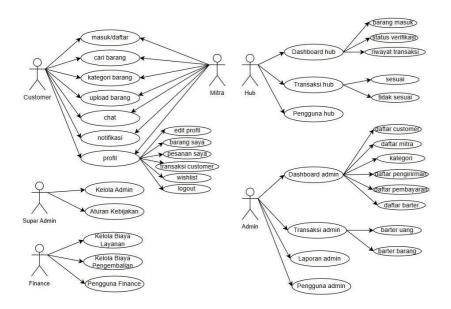
Fitur/Model	Customer	Mitra	Admin	Super Admin	Finances	Hub
Daftar & Registrasi	<b>√</b>	✓	-	-	-	-
Login/Logout	✓	✓	✓	✓	✓	<b>√</b>
Melihat Profil	<b>√</b>	<b>√</b>	✓	✓	✓	✓
Mengedit Profile	<b>√</b>	<b>√</b>	✓	✓	<b>√</b>	<b>√</b>
Daftar dan Unggah Barang	<b>√</b>	<b>√</b>	-	-	-	-
Edit Barang	<b>√</b>	<b>√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

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

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:



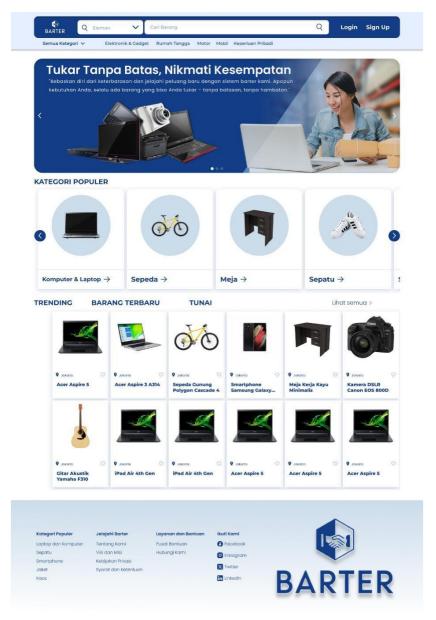


Gambar 4. 4 Login Customer

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:



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:



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:



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**



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 Nafigator bar

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:



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:

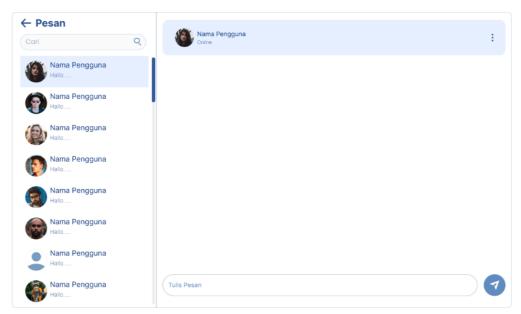


Gambar 4. 15 Footer

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:

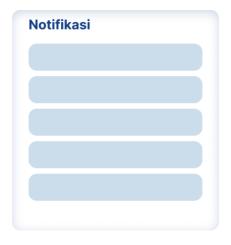


Gambar 4. 16 Chat

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

#### Notifikasi

Notifikasi dapat dilihat pada gambar 4.17 berikut ini:

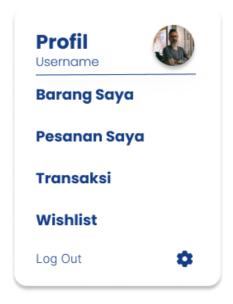


Gambar 4. 17 Notifikasi

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 4.19 berikut ini:



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:

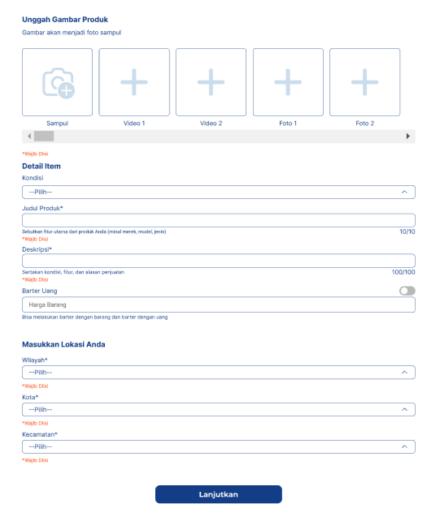


Gambar 4. 20 Pilih Kategori

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:

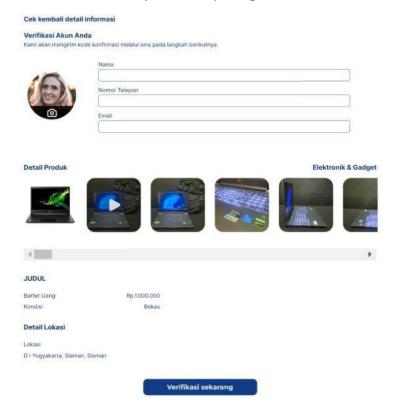


Gambar 4. 21 Upload Barang

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:



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 dapat dilihat pada gambar 4.23 berikut ini:



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:



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:



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:

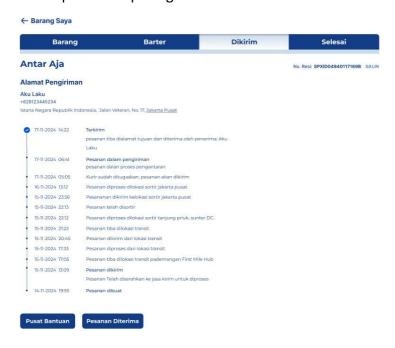


Gambar 4. 26 Barter

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:



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

Selesai dapat dilihat pada gambar 4.28 berikut ini:

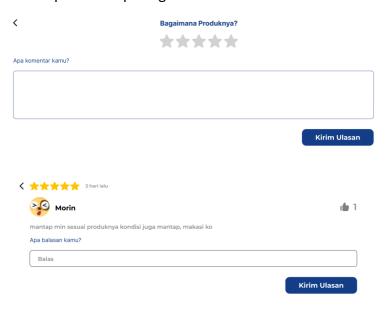


Gambar 4. 28 Selesai

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:

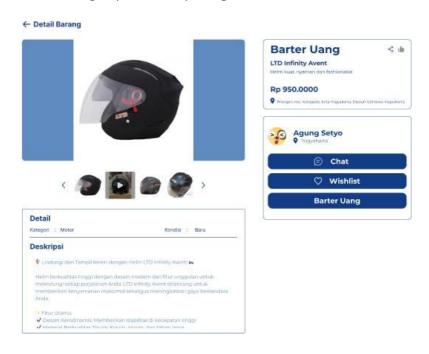


Gambar 4. 29 Ulasan

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:

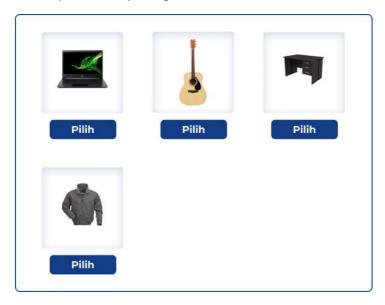


Gambar 4. 31 Wishlist

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 dapat dilihat pada gambar 4.33 berikut ini:



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:

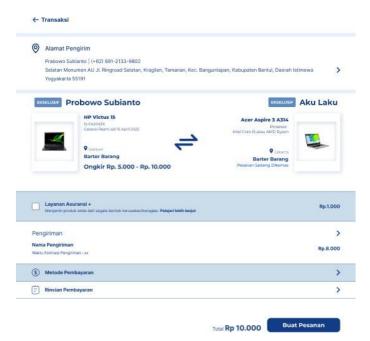


Gambar 4. 34 Dikemas

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:

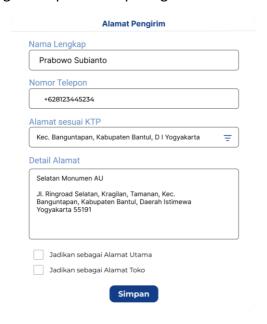


Gambar 4. 35 Transaksi

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 dapat dilihat pada gambar 4.36 berikut ini:

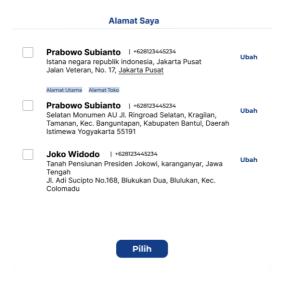


Gambar 4. 36 Alamat Pengirim

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:

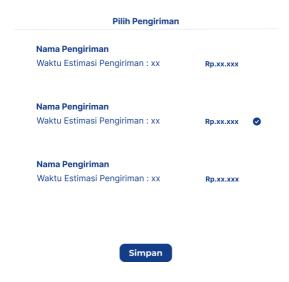


Gambar 4. 37 Alamat Saya

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:

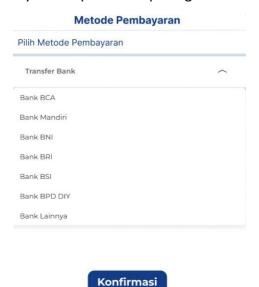


Gambar 4. 38 Layanan Pengiriman

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:



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:

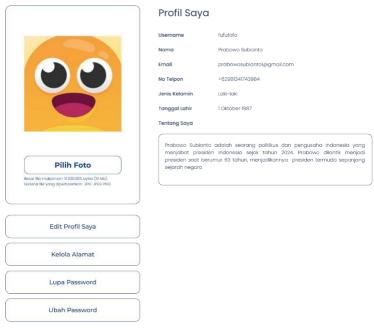


Gambar 4. 40 Rincian Pembayaran

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:



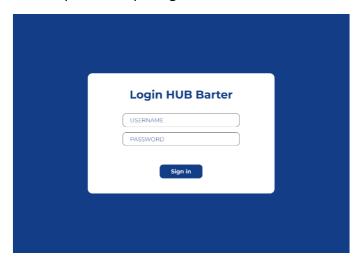
Gambar 4. 41 Rincian Pembayaran

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:

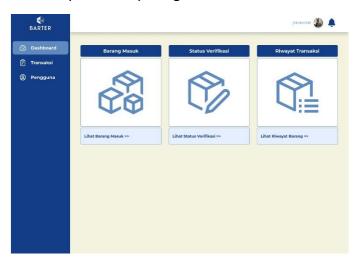


Gambar 4. 42 Login HUB

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:

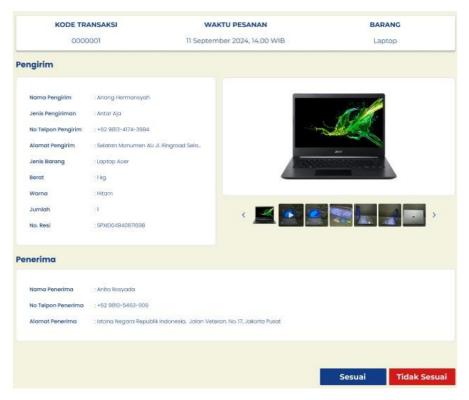


Gambar 4. 44 Barang Masuk

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:

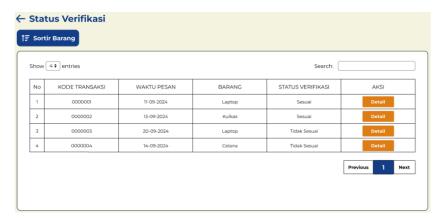


Gambar 4. 45 Detai Informasi Barang Masuk

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:

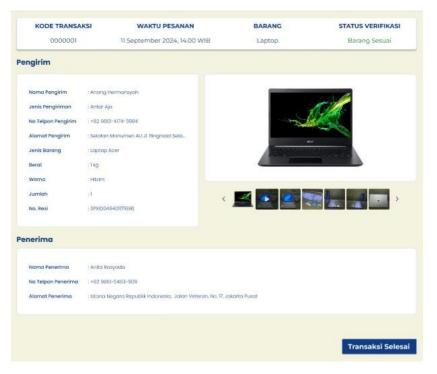


Gambar 4. 46 Status Verifikasi

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:



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:

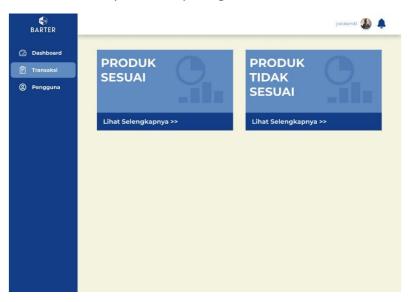


Gambar 4. 48 Riwayat Transaksi

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:

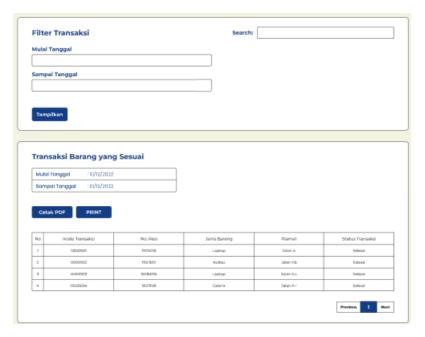


Gambar 4. 49 Transaksi HUB

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:



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:



Gambar 4. 51 Pengguna HUB

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:

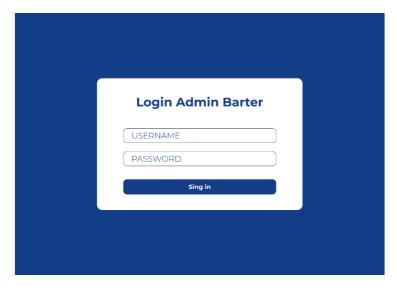


Gambar 4. 52 Barang Masuk

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:



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

Dashboard Admin dapat dilihat pada gambar 4.54 berikut ini:

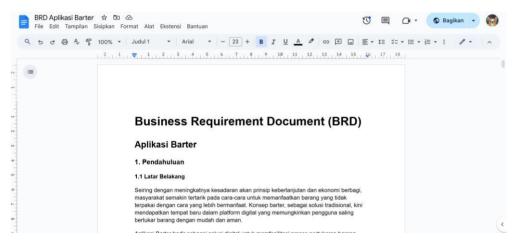


Gambar 4. 54 Login Admin

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:

Tabel 4. 3 Realisasi Jadwal Kegiatan Magang

No	Rencana Kegiatan		Ok	tober			Nove	mber			Desen	nber		Januari	Reali (%	
INO	Waktu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	Ya	Tid ak
1.	Pembuatan Landing Page Sebagai Ujian Mengukur Kemampuan														100	-
2.	Menentukan Pembagian Tim dan Project														100	-
3.	Analisis SWOT														100	-
4.	Menentukan How To Make Money														100	-
5.	Menetapkan Fitur dan Hak Akses														100	-
6.	Membuat Wireframe														50	-

7.	Membuat <i>Desig</i>	ın int	erfac	e Apli	kasi B	Barter	: Cus	tome	r										
	Menu <i>Login</i>																	100	
	Menu Barter																		
	(Upload																		
	Barang)																		
8.	Membuat Intera	aksi <i>F</i>	Protot	уре															-
	Menu <i>Login</i>		-															100	
	Menu Barter		-																
	(Upload																		
	Barang)																		
9.	. Membuat <i>Design Interface</i> Aplikasi Barter : <i>Customer</i>						100	-											
	Menu		-															100	
	Transaksi																		
10.	Membuat Intera	aksi <i>F</i>	Protot	уре														100	-
	Menu		-															100	
	Transaksi																		
11.	Membuat <i>Desig</i>	ın Int	erfac	e Apli	ikasi E	Barter	: Cus	tome	r										-
	Menu Pilih		-															100	
	Kategori																		
12.	Membuat <i>Desig</i>	ın Int	erfac	e Apli	ikasi E	Barter	: Cus	tome	r										
	Menu Barang																	100	-
	Saya																		

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



Nomor: F2.1/76/D.33/VIII/2024 26 Agustus 2024 Hal: Permohonan Magang

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
Ĺ	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.

Hormat kami, a.n Dekan

Wakil Dekan

r. Sri Winiarti, S.T., M.Cs. NIPM.19751216 200103 011 0880702

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 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

Ari Setia Husbana, S.Psi

HR Manager

#### C. Sertifikat Magang



### 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:

: Imroatus Sholihah : 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	<b>V</b>					5
3. Kesesuaian Materi KP dengan Keilmuan Mahasiswa	1					5
4. Disiplin Kerja	1					5
5. Pengerjaan Tugas dan Ketrampilan Teknis	1					5
			I.			25

Yogyakarta, 8 Januar 2025

(Rekario Danny Sanjaya; S.Kom) NIK / NIP : CEO/12-04-2012

# E. Log-book

#### Sebelum uts

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

: 2100018173 : Imroatus Sholihah : Rancangan User Interface Aplikasi Barter : Dr., Ir., Ardi Pujiyanta, M.T. : Rekario Danny Sanjaya, S.Kom. Nim Nama Mahasiswa Judul Praktik Magang Dosen Pembimbing Pembimbing Lapangan

- 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 Pela	ksanaan	Hasil	Kendala, Rencana Perubahan	Paraf Pembimbing	Paraf Dosen Pembimbing
	Praktik Magang	Hari/TGL	Jam		(Jika ada)	Lapangan	Praktik
			Durasi				Magang
1.	Pembuatan landing page	Kamis s.d	7-8	UI Landing Page website Les Privat			15
	les privat dan tukang las	Rabu, 03	jam/hari	dan Tukang Las terlaksana sesuai		1/1/	-RAL
	(website).	s.d 09		jadwal.	-		the
	Lokasi : Seven Inc	Oktober					
		2024					
2.	Melakukan presentasi hasil	Kamis s.d	7-8	Tugas Pembuatan Landing Page			15
	pembuatan landing page,	Sabtu, 10	jam/hari	sudah di acc, mendiskusikan		0	- Jack
	pembagian kelompok,	s.d 12		pengerjaan tugas yang diberikan		(11/	the
	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, 14	jam/hari	make money dan sudah diperbaiki,			

	money.	s.d 21		kemudian setelah di acc			
	Presentasi hasil pengerjaan	Oktober		diperintahkan untuk menetapkan	-	01	-RAL-
	tugas.	2024		hak akses dan fitur yang akan		(///	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		01	-MA
	aplikasi bater serta	s.d 28		acc diperintahkan untuk		(11)	The
	membuat wireframe.	Oktober		melanjutkan pengerjaan desain	-		
	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	01	-RAL-
	untuk menu login, tampilan	Oktober s.d		barang yang akan di barter, tombol	fitur auto location	(11)	The
	upload barang.	04		cari dan filter, tombol tampilan	yang dihapus dan		
	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	01	-DA
	landing page, menu login,	s.d 11		masih direvisi.	stabil	(11)	The
	dan tampilan home.	November					
	Melanjutkan pembuatan	2024					
	fitur transaksi barang saya						
	dan membuat interaksi						
	prototype.						
	Presentasi hasil pengerjaan						
	tugas.						
	Lokasi : Seven Inc						

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

Yogyakarta, 06 Januari 2025

Mahasiswa

(Imroatus Sholihah)

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

-3 (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 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 Pela	ksanaan	Hasil	Kendala, Rencana Perubahan	Paraf Pembimbing	Paraf Dosen Pembimbing
	Praktik ividgalig	Hari/TGL	Jam Domasi		(Jika ada)	Lapangan	Praktik Magang
			Durasi				
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		01	-RAL-
	barang anda.	s.d 18		icon pada kategorin dan sub		(///	The
	Merevisi design interface	November		kategori. Acc untuk Menu Upload		10 800	
	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	01	-RAL
	kategori.	s.d 27		ditetapkan. Keseluruhan Fitur yang	mengalami kecelakaan	(///	The
	Merevisi beberapa detai	November		dikerjakan disetujui oleh	dan tidak konfirmasi		
	icon pada Menu upload	2024		pembimbing lapangan.	(kurang komunikasi),		
	barang.				membuat beberapa		

Ø	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)	W	1
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.		W	1
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	The
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.

3	Menu Dashbord berisi fitur Barang masuk, Status verifikasi, Riwayat. Presentasi hasil pengerjaan tugas. Lokasi: Seven Inc	0			-		
7.	Membuat Design Interface Page untuk Admin danm Membuat BRD (Business Requirement Document) 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		W	1

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

Yogyakarta, 06 Januari 2025

Mahasiswa

(Imroatus Sholihah)

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

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

1

# 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



