

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam menghadapi dunia kerja yang semakin kompetitif, memiliki pengalaman praktis dan portofolio yang relevan menjadi hal yang sangat penting bagi mahasiswa tingkat akhir seperti saya. Dunia industri saat ini tidak hanya membutuhkan pemahaman teoretis, tetapi juga kemampuan untuk menerapkan keterampilan tersebut dalam situasi nyata. Oleh karena itu, saya memutuskan untuk mengikuti program magang yang memberikan pengalaman langsung dalam menyelesaikan proyek berbasis industri.

Program Studi S1 Informatika Universitas Ahmad Dahlan mewajibkan mahasiswa semester 7 untuk mengikuti kegiatan praktik magang sebagai bagian dari kurikulum. Kegiatan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi, dengan durasi magang minimal tiga bulan sesuai peraturan yang berlaku. Kebijakan ini bertujuan memberikan mahasiswa pengalaman kerja nyata yang relevan dengan bidang studi mereka dan mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dunia kerja.

Saya memilih menjalani program Magangjogja di Seven Inc karena program ini menawarkan kesempatan untuk berkontribusi langsung pada proyek yang mendukung pengembangan keahlian di bidang desain UI/UX. Selain itu, bimbingan yang diberikan oleh praktisi profesional di Seven Inc menjadi salah satu alasan utama saya memilih program ini. Saya percaya bahwa pengalaman ini akan memperkaya pengetahuan dan keterampilan, serta memperkuat daya saing saya dalam dunia kerja.

Bidang UI/UX Design menjadi pilihan saya karena perannya yang krusial dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal, terutama di era digital. Selama magang ini, saya fokus pada pengembangan kemampuan user research, wireframing, dan prototyping, sekaligus mendalami kebutuhan pengguna dengan pendekatan yang terstruktur. Saya percaya bahwa proyek ini akan menjadi landasan yang kuat untuk membangun portofolio yang relevan dan berdaya saing.

Komitmen Seven Inc dalam mempersiapkan individu untuk memasuki dunia kerja melalui pembelajaran berbasis proyek sangat sejalan dengan tujuan pribadi saya, yaitu menjadi seorang UI/UX Designer yang kompeten dan mampu memberikan dampak positif di industri teknologi.

1.2. Batasan Masalah

Selama mengikuti program MagangJogja di bidang UI/UX Design di Seven Inc selama 3 bulan, ruang lingkup pekerjaan meliputi:

1. Membuat kerangka kerja (wireframe) dan prototipe interaktif untuk simulasi pengalaman pengguna.
2. Mengembangkan desain visual yang intuitif dan sesuai dengan identitas merek.
3. Berkoordinasi dengan tim lain untuk memastikan implementasi desain sesuai spesifikasi.
4. Menyusun laporan terkait proses desain dan hasil yang dicapai.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka terdapat beberapa rumusan masalah yaitu diantaranya:

1. Bagaimana proses perancangan wireframe dan prototipe dapat mendukung pengembangan produk yang berorientasi pada pengalaman pengguna?
2. Bagaimana menciptakan desain antarmuka yang estetis, intuitif, dan sesuai dengan identitas merek?
3. Bagaimana berkolaborasi secara efektif dengan tim lintas fungsi untuk memastikan implementasi desain sesuai spesifikasi?
4. Bagaimana mendokumentasikan seluruh proses desain agar dapat menjadi referensi dan portofolio profesional?

1.4. Tujuan Praktik Magang

Tujuan dari praktik magang ini adalah:

1. Menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam UI/UX Design pada proyek nyata.
2. Mengembangkan keterampilan dalam membuat wireframe, prototipe, dan desain antarmuka.
3. Berkolaborasi dengan tim untuk memastikan desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan proyek.

1.5. Manfaat Praktik Magang

Meningkatkan Manfaat yang dapat diperoleh instansi tempat magang melalui hasil kerja magang ini antara lain:

1. Kehadiran magang memberikan pandangan segar dari mahasiswa yang terbiasa dengan tren terbaru dalam desain UI/UX.
2. Kontribusi dalam pembuatan wireframe, prototipe, dan desain antarmuka yang dapat meningkatkan kualitas produk atau layanan yang dikembangkan.
3. Dengan adanya kolaborasi antara magang dan tim, proses desain bisa lebih cepat dan efisien, mengurangi beban kerja tim tetap.
4. Hasil kerja magang dapat memperkaya portofolio instansi, yang dapat digunakan untuk menarik klien atau proyek baru di masa depan.

BAB II GAMBARAN INSTANSI

2.1. Profil Instansi

Pada bagian ini akan dijelaskan tentang sejarah, visi dan misi serta alamat dan kontak perusahaan yang menjadi tempat untuk melaksanakan praktik magang yaitu Seven Inc. Gambar dibawah ini merupakan logo resmi dari perusahaan Seven Inc.



Gambar 2. 1 Logo Perusahaan Seven Inc.

2.1.1. Sejarah

Seven Inc **Seven Inc** didirikan di Kota Gudeg, Jogja, tepatnya di daerah Banguntapan, Bantul oleh Rekario Danny Sanjaya sejak tahun 2010. Bermula dari usaha UMKM Clothing bernama Twelve Inc, identik dengan anak muda sebagai punggawanya, berfokus pada jasa memasarkan produk-produk fashion lokal.

Tahun 2010 sampai 2017, **Seven Inc** berkembang pesat dengan berfokus pada industri retail *clothing/apparel* pria. *Brand-brand apparel* pria yang dikembangkan diantaranya adalah *Crows Denim*, *Alphawear*, *Grenade Clothing*. Produk *apparel* pria yang dirilis berupa outwear seperti jas, jaket, blazer.

Seven Inc tidak hanya memasarkan namun juga mulai memproduksi sendiri produk fashion retailnya, serta mulai membuka jasa konveksi bernama Rumah Konveksi.

Di tahun 2014, **Seven Inc** memiliki kantor tetap yang beralamat di Jl. Raya Janti, Gang Harjuna No. 59, Karangjambe, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta 55198. Kantor ini berfungsi sebagai kantor pusat dimana kegiatan operasional penjualan online berlangsung dan sekaligus menjadi store tempat customer yang ingin berbelanja dengan sistem transaksi langsung atau *Cash On Delivery*.

Tahun 2017, nama **Twelve Inc** berganti menjadi **Seven Inc** dengan harapan membawa semangat baru, dari kata "Seven" yang dalam bahasa Jawa yaitu "Pitu", diharapkan menjadi "Pitulungan" atau "Pertolongan dan Solusi" untuk berbagai kebutuhan pelanggan dan masyarakat Indonesia. Pada tahun 2017 juga mulai dikembangkan unit usaha dibidang jasa pembuatan website bernama Seven Tech. Seven Tech lahir dari cita-cita Founder Seven Inc untuk turut berkontribusi menyerap tenaga kerja IT yang tersebar di Indonesia. Kedepan Seven Tech diharapkan menjadi software house pusat "jujukan" masyarakat Jogja dan sekitarnya, serta menjadi fondasi IT Team yang kuat untuk unit-unit usaha yang ada dibawah naungan Seven Inc.

Seiring perkembangan zaman, Seven Inc senantiasa berinovasi dan berkembang mengikuti kebutuhan masyarakat modern. Pada tahun 2020, saat pandemic covid-19 melanda Indonesia, Seven Inc terus berinovasi untuk memberikan pelayanan yaitu berupa jasa penitipan barang, kendaraan dan bangunan yaitu Titipsini. Titipsini mulai dijalankan di daerah Jogja, Purwodadi dan Semarang.

Selain itu, pada tahun yang sama mulai dibentuk unit bisnis baru bernama Magangjogja, yaitu bagian dari Seven Inc yang memfasilitasi mahasiswa dan siswa SMK yang berkeinginan belajar kerja dengan mengikuti program magang. Magangjogja hadir dan berkomitmen untuk melahirkan SDM Indonesia yang paham dunia kerja & siap kerja.

Pada tahun 2021 mulailah lahir unit usaha di bidang jasa pengiriman dan pengambilan paket bernama Ambilpaket. Terinspirasi dari makin menjamurnya usaha online pasca pandemi covid, Ambilpaket hadir memudahkan para pengusaha onlineshop dalam hal ambil dan kirim paketnya. Dengan tagline “*Paketmu bisa urus dirinya sendiri!*”.



Gambar 2. 2 Perusahaan Seven Inc.

2.1.2. Visi dan Misi

Adapun visi dan misi dari Perusahaan Seven Inc yaitu sebagai berikut.

a) Visi

Menjadi salah satu perusahaan multisektor terkuat di Indonesia yang mengutamakan kepuasan pelanggan dengan memberikan pilihan produk dan jasa terbaik serta pelayanan terbaik.

b) Misi

1. Memberikan pelayanan yang memuaskan kepada pelanggan
2. Mempermudah pemesanan produk atau jasa serta proses penyelesaian yang cepat
3. Perbaiki secara terus menerus dalam hal kualitas produk dan jasa serta kualitas SDM

2.1.3. Alamat dan Kontak Tempat Magang

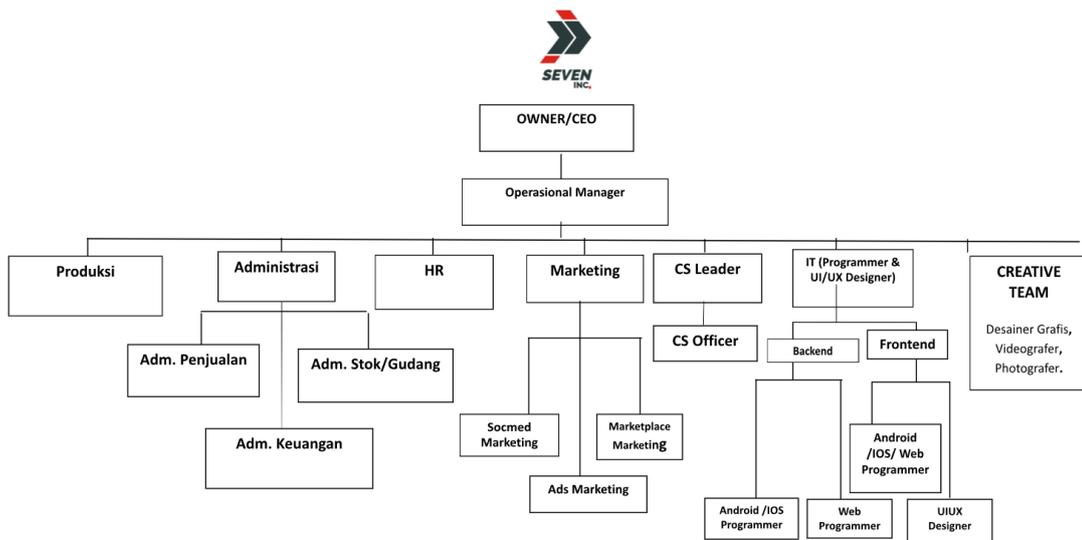
Seven Inc mempunyai kantor pusat yang beralamatkan di Jalan Raya Janti, Gang Arjuna Nomor 59, Karangjambe, Banguntapan, Bantul , Daerah Istimewa Yogyakarta, 655198.

Telepon : (0274) 4534571.

WhatsApp : 0895-2900-2944

2.1.4. Struktur Organisasi

Struktur organisasi menunjukkan pola hubungan dari suatu organisasi yang memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lain. Pada Gambar 2.3 berikut merupakan bagan struktur organisasi perusahaan Seven Inc.



Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Perusahaan.

Untuk lebih jelas tentang tugas berdasarkan struktur organisasi berdasarkan gambar 2.3 dapat dilihat melalui penjelasan berikut :

a) Tugas dan Fungsi CEO

1. Membangun Tim yang Solid. Seorang CEO harus dapat menjadi jembatan penghubung antara para pegawai dengan dewan direksi dalam perusahaan.
2. 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.
3. 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.
4. 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.
5. Mewakili Perusahaan. Menjadi citra perusahaan dan mewakili kualitas produk.

b) Tugas dan Fungsi Manager Operasional

1. Menekan biaya pengeluaran operasional seminim mungkin.
2. Melakukan eliminasi terhadap pengeluaran operasional yang tidak penting.
3. Mengembangkan inovasi tentang operasional agar berjalan dengan baik.
4. Meningkatkan efektivitas operasional perusahaan.
5. Mengawasi persediaan barang distribusi, penyedia jasa, dan letak fasilitas operasional.

6. Melakukan pertemuan rutin secara berkala dengan direktur, guna mencapai visidan misi perusahaan.
 7. Mengawasi kualitas produk.
- c) Tugas dan Fungsi Produksi
1. Memproses permintaan naik produksi dan membuatkan produk yang sesuai permintaan customer maupun standar perusahaan.
- d) Tugas dan Fungsi Administrasi
1. Admin akan bertugas untuk mengelola administrasi yang berhubungan dengan mengumpulkan dan menyusun aneka macam dokumen. Baik dokumen umum, perusahaan dokumen pribadi pegawai lainnya dan hal lainnya. Di SEVEN INC Admin bercabang menjadi 3, yaitu
 2. Admin Penjualan yang berfungsi untuk memproses pesanan, mempersiapkan pengiriman dan pelaporan pendataan penjualan.
 3. Admin Stok/Gudang yang berfungsi untuk mendata permintaan naik produksi, menjaga stok tetap update dan memastikan kualitas barang jadi sesuai standar.
 4. Admin Keuangan yang berfungsi untuk mendata dan memantau keluar masuknya keuangan dan menganalisis keuangan perusahaan.
- e) Tugas dan Fungsi HR
1. 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.

2. 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 in-disiplin tanpa harus melakukan perombakan pada pemetaan sumber daya.
3. Tanggung jawab penghargaan yang dilekatkan kepada HRD meliputi tugas-tugas 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.

f) Tugas dan Fungsi Marketing

Marketing dibagi menjadi 2 cabang yaitu :

1. Social media marketing tugas dan fungsinya mendatangkan lead pasar dengan beriklan dan memasarkan produk ke social media.
2. Marketplace marketing tugas dan fungsinya mendatangkan lead pasar dengan beriklan dan memasarkan produk ke marketplace online yang ada.

g) Tugas dan Fungsi Customer Service

1. CS (Customer Service) tugas dan fungsinya adalah menanggapi lead yang datang, membuat penjualan closing dan melayani transaksi sampai tuntas.

h) Tugas dan Fungsi IT Programmer

Membuat tools yang support untuk kegiatan branding, marketing dan juga kegiatan operasional administrasi maupun penjualan. Divisi ini terdiri dari :

1. Backend : membuat dan memastikan agar website dan app Android dapat bekerja semaksimal mungkin sesuai keperluan perusahaan.
2. Frontend : membuat tampilan website dan app Android sesuai keperluan perusahaan.

i) Tugas dan Fungsi Team Kreatif

1. Disainer Grafis : membuat disain-disain tools marketing, branding, maupun segala disain visual keperluan produksi.
2. Photographer/Videographer : membuat content visual berupa video dan foto yang menjual .
3. Content Writer : membuat content tulisan berupa caption, artikel, ulasan/review untuk segala keperluan perusahaan.

2.2.Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik Di Lokasi Magang

Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik sangatlah penting bagi suatu perusahaan guna mempertahankan bisnisnya. Seven Inc memiliki Sumber Daya Manusia dan Sumber Data Fisik yang mencukupi keberlangsungan bisnis yang sedang di jalankan oleh perusahaan. Sumber daya yang dimiliki Seven Inc. adalah sebagaia berikut :

2.2.1. Sumber Daya Manusia

Adapun jumlah sumber daya manusia yang dimiliki oleh perusahaan Seven Inc yang mencakup ke 3 kantor sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Sumber Daya Manusia.

No.	Posisi	Jumlah
1	CEO	1
2	Manager	1
3	HR	2
4	Administrasi	2
5	Produksi	9
6	Tukang Las	3
7	Customer Service	3

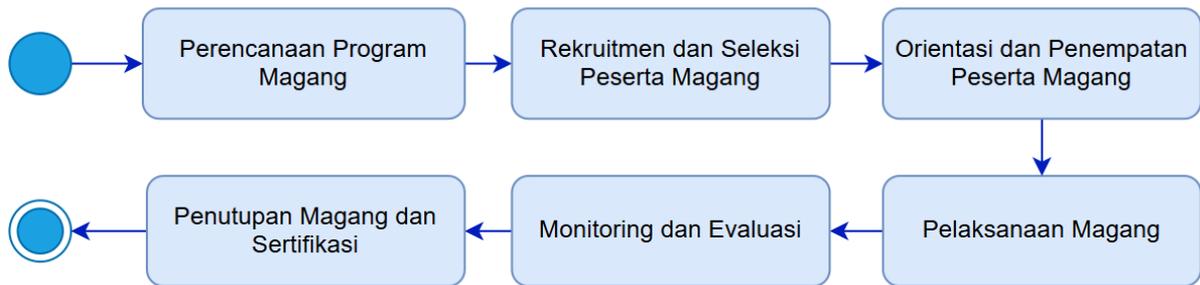
2.2.2. Sumber Daya Fisik

Adapun jumlah sumber daya fisik yang dimiliki oleh perusahaan Seven Inc yang mencakup ke 3 kantor sebagai berikut :

Tabel 2. 2 Sumber Daya Fisik.

No.	Bangunan	Jumlah
1	Kantor	3
2	Ruangan	13
3	Mushola	3

2.3. Proses Bisnis



Gambar 2. 4 Proses Bisnis Program Magang.

Gambar 2.4 menunjukkan diagram alur magang yang dimulai dengan tahap perencanaan program. Pada tahap ini, kebutuhan tenaga magang untuk mendukung operasional bimbingan belajar diidentifikasi. Selanjutnya, proses rekrutmen dan seleksi dilakukan untuk memastikan kandidat memiliki kompetensi yang sesuai. Tahap orientasi dan penempatan melibatkan pelatihan khusus mengenai tugas-tugas seperti pembuatan materi pembelajaran, pengelolaan jadwal magang, dan promosi layanan bimbingan belajar.

Selama pelaksanaan magang, peserta terlibat langsung dalam pembuatan design ui/ux menggunakan figma, serta operasional harian. Monitoring dan evaluasi dilakukan secara berkala untuk memastikan peserta mencapai kinerja sesuai tujuan. Setelah program selesai, peserta membuat video perpisahan dan memberikan kesan pesan selama magang sebagai bagian dari tahap penutupan magang dan diberikan sertifikat.

BAB III METODOLOGI PELAKSANAAN PRAKTIK MAGANG

3.1. Tahapan Persiapan

Sebelum memulai program Magangjogja di bidang UI/UX Design di Seven Inc, saya melakukan beberapa tahap persiapan berikut:

- a) Mencari Informasi Program, saya membuka situs web Magangjogja.com dan menelusuri detail magang seperti posisi dan fasilitas yang didapat, lalu saya menghubungi kontak yang tertera di website.
- b) Pendaftaran Program, Pada 19 September 2024, setelah dihubungi oleh admin saya segera menanyakan syarat pendaftaran yang harus disiapkan dan memilih durasi magang yaitu tiga bulan sesuai kebutuhan kurikulum Universitas Ahmad Dahlan.
- c) Pengisian Formulir Pendaftaran, saya melengkapi formulir pendaftaran dengan mengisi data pribadi, latar belakang pendidikan, serta informasi terkait lainnya. Selain itu, saya mengunggah berkas dokumen yang diperlukan seperti CV, Portofolio, Foto KTP, dan lainnya.
- d) Melakukan Wawancara, setelah semua persyaratan administrasi terpenuhi, saya dihubungi oleh admin untuk melakukan tes wawancara ke HR di kantor pusat Seven Inc.

3.2. Tahapan Pelaksanaan

Selama mengikuti program Magangjogja bidang UI/UX Design di Seven Inc yang berlangsung dari 30 September 2024 hingga 30 Desember 2024, saya melaksanakan pekerjaan secara luring (Work From Office) dengan ketentuan hari kerja senin - sabtu dan jam kerja akan diganti setiap minggunya, sebagai contoh minggu pertama mendapatkan pada shift pagi jam 09.00 – 13.00 tanpa istirahat kemudian di minggu berikutnya akan masuk pada shift siang jam 13.00 – 21.00 dengan istirahat jam 18.00 – 19.00.

Tugas utama saya adalah menyelesaikan berbagai proyek berbasis tim maupun individu yang berfokus pada perancangan dan pengembangan aplikasi ataupun website. Kegiatan ini mencakup analisis kebutuhan pengguna, pembuatan wireframe dan prototipe, hingga merancang sistem desain yang efisien menggunakan Figma.

Proses pengerjaan proyek dilakukan secara kolaboratif melalui alat desain seperti Figma, dengan bimbingan dari mentor profesional. Selain itu, terdapat sesi untuk memastikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan industry.

3.3. Tahapan Evaluasi

Tahapan evaluasi dalam program praktik Magangjogja dilakukan secara mingguan untuk memastikan peserta mampu mencapai target pembelajaran dan memberikan kontribusi positif terhadap proyek yang dikerjakan. Evaluasi ini memiliki peran penting dalam mengukur pencapaian peserta, terutama dalam penerapan keterampilan teknis dan kemampuan berkolaborasi dalam lingkungan kerja profesional.

Evaluasi berfokus pada beberapa aspek utama yang menjadi indikator keberhasilan program magang. Pertama, keterampilan teknis peserta dievaluasi untuk menilai kemampuan mereka dalam menerapkan teori dan metode desain UI/UX ke dalam proyek nyata, seperti analisis kebutuhan, strategi monetisasi, perancangan wireframe, dan pembuatan prototipe. Hasil kerja dinilai berdasarkan tingkat kreativitas, fungsionalitas, serta kesesuaian dengan standar desain yang diterapkan di Seven Inc.

Kedua, evaluasi juga mencakup aspek kedisiplinan dan tanggung jawab peserta. Penilaian dilakukan terhadap faktor seperti ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas dan kemampuan bekerja sama dalam tim.

Selain itu, pemahaman peserta terhadap proses kerja dan tujuan proyek turut menjadi fokus evaluasi. Peserta diharapkan dapat memahami peran mereka dalam mendukung kebutuhan industri serta pengguna akhir. Pemahaman ini menjadi landasan penting dalam menyusun laporan akhir yang memberikan analisis mendalam tentang proyek yang telah diselesaikan.

Selama proses evaluasi, mentor memberikan umpan balik mingguan melalui sesi diskusi untuk meninjau hasil pekerjaan, mengidentifikasi kendala, dan memberikan saran perbaikan. Di akhir program, peserta mempresentasikan hasil proyek mereka, mulai dari tahap awal hingga penyelesaian. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk memberikan sertifikat partisipasi, rekomendasi profesional, dan penilaian kinerja peserta selama program

3.4. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang

Bagian ini memuat jadwal kegiatan yang dirancang untuk pelaksanaan praktik magang secara terstruktur dan terarah. Jadwal tersebut mencakup rincian waktu, aktivitas yang dilakukan, serta target yang ingin dicapai pada setiap tahapan magang. Tabel 3.1 menampilkan rancangan jadwal kegiatan yang berfungsi sebagai panduan bagi peserta dalam melaksanakan kegiatan magang sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

Tabel 3. 1 Rancangan Jadwal Kegiatan Magang.

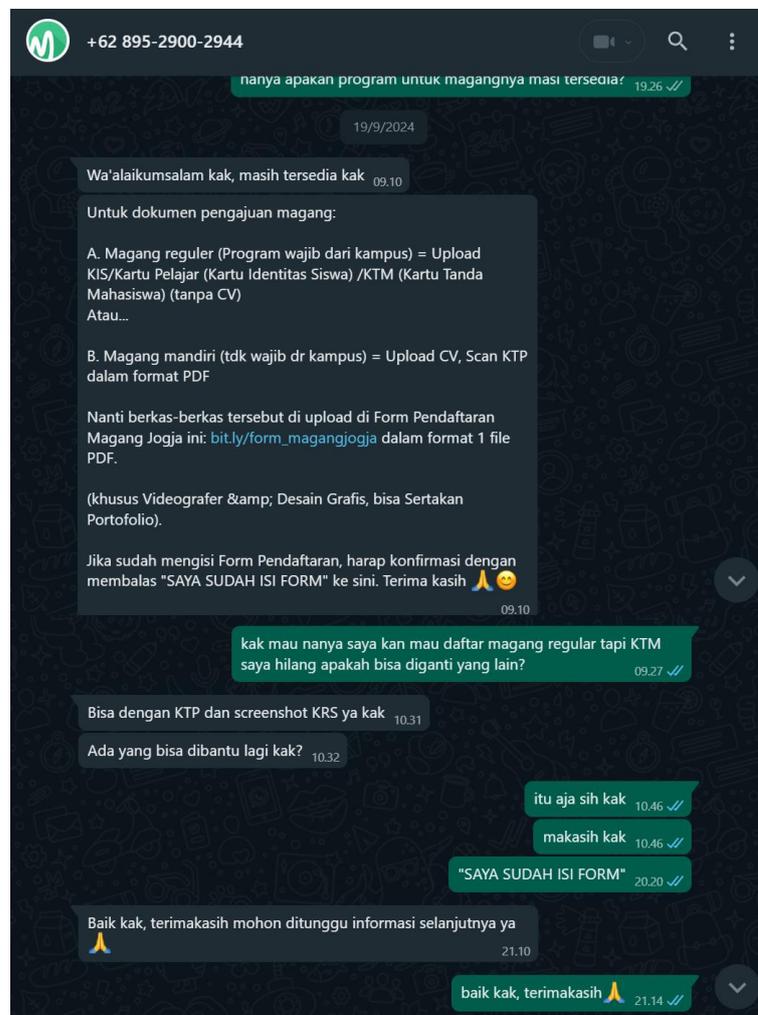
No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	Membuat 2 landing page Adakamar.id														
2	Membuat analisis SWOT dan Hak akses Website Magangjogja.com														
3	Team Project : Membuat Analisis SWOT dan Hak akses														

	Website Penyedia Tenaga Kerja														
4	Membuat Wireframe Web Penyedia Tenaga Kerja														
5	Membuat Desain Website Penyedia Tenaga Kerja														
6	Team Project Baru: website BKK (Bursa Kerja Khusus)														
7	Membuat Desain Website BKK														
8	Presentasi hasil akhir														

BAB IV PEMBAHASAN PELAKSANAAN PRKATIK MAGANG

4.1. Hasil Tahapan Persiapan

Tahapan persiapan praktik magang di Seven Inc dimulai dengan proses pendaftaran melalui admin magangjogja.com. Mahasiswa memilih program magang selama tiga bulan di bidang UI/UX, mengisi formulir pendaftaran dan mengunggah CV. Gambar 4.1 menunjukkan bukti dari pendaftaran program. Setelah pendaftaran selesai, mahasiswa menerima konfirmasi dari admin dan mendapatkan informasi tes wawancara.



Gambar 4. 1 Bukti Pendaftaran program Magangjogja

4.2. Hasil Tahapan Pelaksanaan

1. *Breefing* Magang

Tahap pelaksanaan magang dimulai pada 30 September 2024 dimulai dengan kegiatan *briefing* yang dilakukan di kantor utama Seven Inc. Dalam sesi ini, saya diberi informasi tentang aturan, jam kerja, dan pengenalan ruangan kantor . Gambar 4.2 memperlihatkan suasana di kantor seven inc saat melakukan pengenalan ruangan.



Gambar 4. 2 Suasana di Kantor Seven Inc saat Melakukan Pengenalan Ruang

2. Pretest

Selanjutnya, melakukan tugas awal yaitu mempelajari materi tentang flutter dan membuat desain landing page, yang berlangsung hingga 5 Oktober 2024. Desain yang ditugaskan yaitu website Adakamar.id sebuah perusahaan hospitality yang menawarkan pengalaman menginap dengan konsep bertamu ala Indonesia. Dengan tagline "Bertamu Ala Indonesia". Hasil pengerjaan desain tersebut dapat diakses melalui link berikut:

<https://www.figma.com/design/PwPmmdnWNN04w4dDHbpDv3/Adakamar.id?node-id=0-1&p=f&t=JtbgRol2H7jwH7jG-0>

a. Halaman Home Landing page versi 1



Gambar 4. 3 Desain Halaman Home Landing page versi 1

Pada gambar 4.3 Merupakan tampilan halaman home landing page adakamar versi 1 yang berisi tentang penjelasan apa itu ada kamar, layanan yang tersedia, testimoni dari klien, dan lain sebagainya.

b. Halaman Mitra Landing Page versi 1



Gambar 4. 4 Desain Halaman Mitra Landing page versi 1.

Pada gambar 4.4 Merupakan tampilan halaman mitra landing page adakamar versi 1 yang berisi para client yang pernah bekerja sama dengan adakamar.id

c. Halaman Hubungi kami Landing page versi 1



Gambar 4. 5 Desain Halaman Hubungi kami Landing page versi 1.

Pada gambar 4.5 Merupakan tampilan halaman kontak landing page versi 1 yang berisi kontak, alamat, dan media sosial dari adakamar.id yang dapat dihubungi.

d. Halaman Home Landing page versi 2



Gambar 4. 6 Desain Halaman Home Landing page versi 2.

Pada gambar 4.6 Merupakan tampilan halaman home landing page adakamar versi 1 yang berisi tentang penjelasan apa itu ada kamar, layanan yang tersedia, testimoni dari klien, dan lain sebagainya.

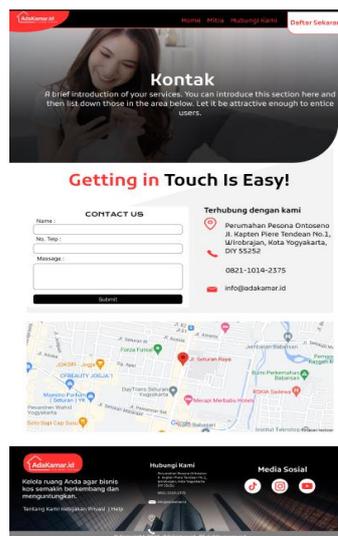
e. Halaman Mitra Landing page versi 2



Gambar 4. 7 Desain Halaman Mitra Landing page versi 2.

Pada gambar 4.7 Merupakan tampilan halaman mitra landing page adakamar versi 2 yang berisi para client yang pernah bekerja sama dengan adakamar.id

f. Halaman Hubungi kami Landing page versi 2



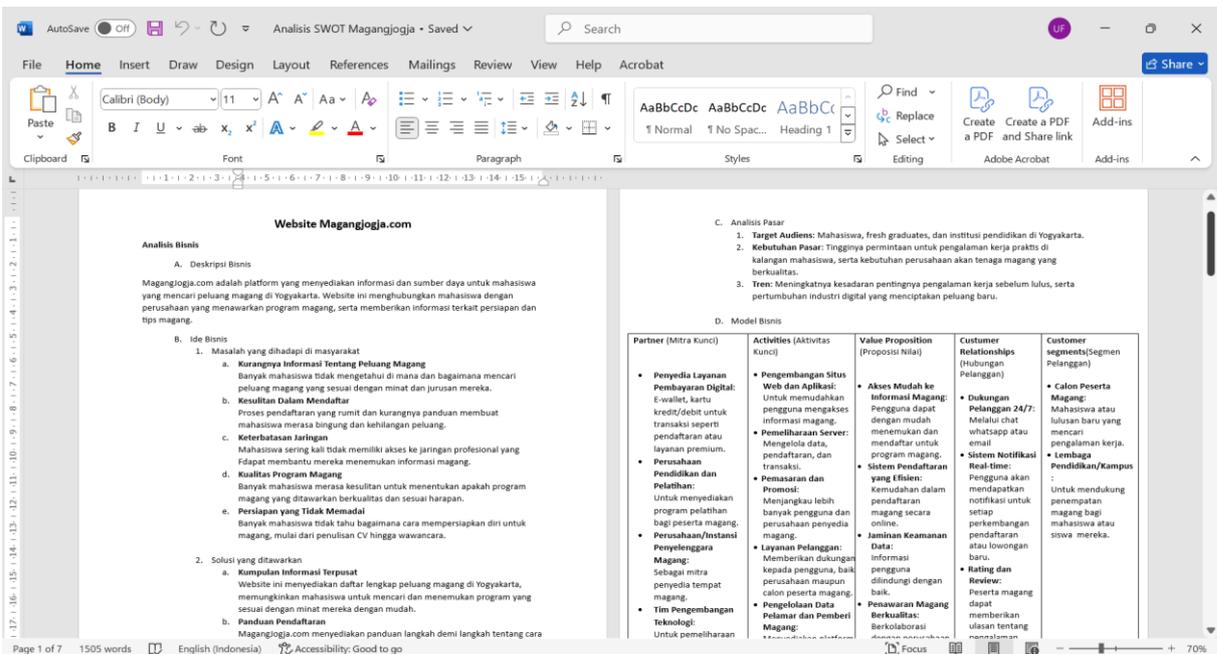
Gambar 4. 8 Desain Halaman Hubungi Kami Landing page versi 2.

Pada gambar 4.8 Merupakan tampilan halaman kontak landing page versi 2 yang berisi kontak, alamat, dan media sosial dari adakamar.id yang dapat dihubungi.

3. Tugas Analisis SWOT

Pada minggu kedua, yaitu 07–12 Oktober 2024, saya diberi tugas untuk melakukan analisis SWOT website magangjogja.com, Gambar 4.9 menunjukkan hasil dari analisis yang dilakukan. MagangJogja.com adalah sebuah platform inovatif yang dikelola oleh Seven Inc. Platform ini dirancang untuk memberikan peluang magang berkualitas kepada siswa SMK dan mahasiswa yang ingin mendapatkan pengalaman kerja profesional di berbagai bidang industri di Yogyakarta. Dengan fokus pada pengembangan keterampilan praktis dan wawasan dunia kerja, MagangJogja.com membantu peserta mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan karier di masa depan. Hasil dapat diakses melalui link berikut:

<https://docs.google.com/document/d/1-gQjC3t0mBErguE3Xp8WABUppw45XOXGbnBV0rgd9I/edit?hl=id&tab=t.0>



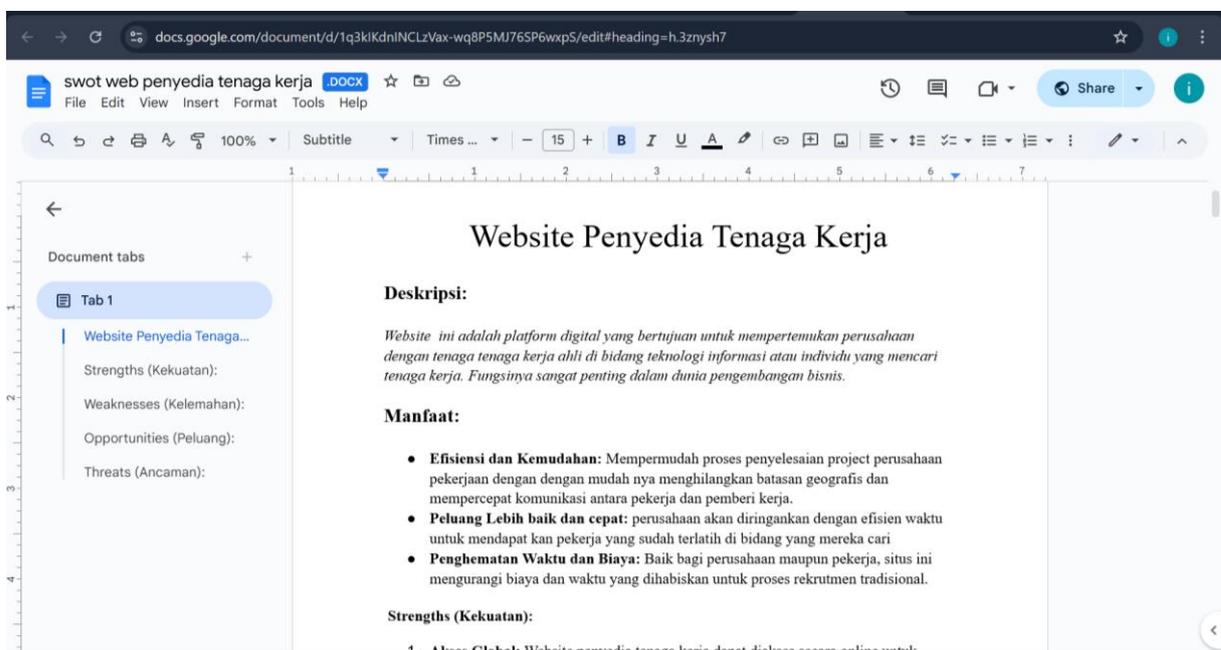
Gambar 4. 9 Analisis Website Magangjogja.com

Gambar 4.9 merupakan tampilan dari analisis yang telah dibuat, mulai dari deskripsi bisnis ide bisnis, analisis pasar serta SWOT yang mencakup *STRENGTHS* (kekuatan), *WEAKNESSES* (kelemahan), *OPPORTUNITIES* (peluang), dan *THREATS* (Ancaman) dari bisnis tersebut.

4. Proyek Tim Website Penyedia Tenaga Kerja

Pada minggu ketiga, 14 – 19 Oktober 2024, saya mendapatkan tugas proyek tim untuk membuat sebuah website penyedia tenaga kerja. Website ini adalah platform digital yang bertujuan untuk mempertemukan perusahaan dengan tenaga tenaga kerja ahli di bidang teknologi informasi atau individu yang mencari tenaga kerja. Fungsinya sangat penting dalam dunia pengembangan bisnis. Tugas pertama proyek tim yaitu membuat analisis kebutuhan untuk website tpenyedia tenaga kerja, Gambar 4.10 memperlihatkan hasil analisis yang telah dikerjakan. Hasil pengerjaan dapat diakses melalui link berikut:

<https://docs.google.com/document/d/1q3kIKdnINCLzVax-wq8P5MJ76SP6wxs/edit>



Gambar 4. 10 Analisis Website Penyedia Tenaga Kerja.

Gambar 4.10 merupakan tampilan dari analisis yang telah dibuat, mulai dari deskripsi bisnis ide bisnis, analisis pasar serta SWOT yang mencakup *STRENGTHS* (kekuatan), *WEAKNESSES* (kelemahan), *OPPORTUNITIES* (peluang), dan *THREATS* (Ancaman) dari bisnis tersebut.

5. Wireframe Website Penyedia Tenaga Kerja

Pada minggu keempat, 21–26 Oktober 2024, kami membuat wireframe dari website Penyedia Tenaga Kerja. Wireframe yang dibuat mencakup beberapa halaman berikut:

- Halaman *Homepage*: berisi informasi tentang web penyedia tenaga kerja website.
- Halaman *About Us*: menampilkan visi, misi, dan layanan website.
- Halaman *For Bussines*: tampilan untuk perusahaan yang ingin mencari pekerja.
- Halaman *For Workers*: tampilan untuk pekerja yang mencari pekerjaan.

Hasil pengerjaan dapat diakses melalui tautan berikut:

<https://www.figma.com/design/cef9I8UQBgU4C76IJ9KthM/Untitled?node-id=0-1&p=f&t=w3mvNZL5K4vzpZID-0>

a. Wireframe Homepage

Gambar 4.11 Merupakan tampilan wireframe dari halaman homepage yang berisi informasi tentang web penyedia tenaga kerja.

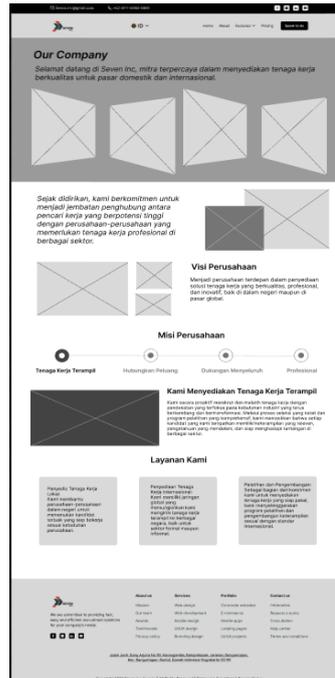


Gambar 4. 11 Wireframe Homepage Penyedia Tenaga Kerja.

Gambar 4.11 merupakan hasil dari *wireframe homepage* yang telah dirancang, pada bagian merupakan kategori pekerjaan yang tersedia pada website tersebut seperti grafis desain, programmer, pemasaran, dan lain-lain. Pada bagian bawah menampilkan cara mencari pekerjaan pada website tersebut beserta video tutorialnya.

b. Wireframe About Us

Gambar 4.12 merupakan tampilan wireframe dari halaman about us yang berisi tentang sejarah visi dan misi dari website penyedia tenaga kerja.

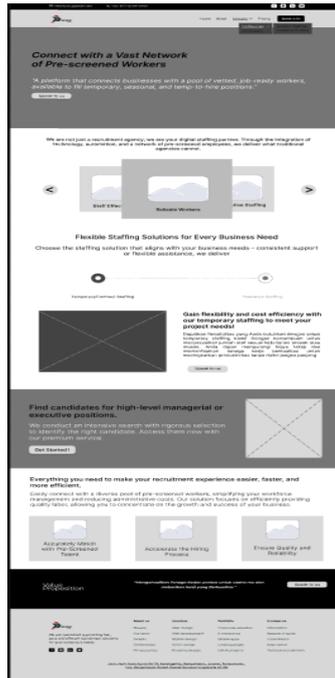


Gambar 4. 12 Wireframe About Us Penyedia Tenaga Kerja.

Gambar 4.12 merupakan tampilan dari *wireframe About Us* yang telah dirancang dimana halaman tersebut menampilkan sejarah, visi dan misi perusahaan, serta layanan yang tersedia dalam website tersebut.

c. *Wireframe For Bussines*

Gambar 4.13 merupakan tampilan wireframe dari halaman for bussines yang berisi tampilan khusus perusahaan untuk mencari pekerja.



Gambar 4. 13 Wireframe For Bussines Penyedia Tenaga Kerja.

Gambar 4.13 merupakan tampilan dari *Wireframe For Bussines* yang telah dirancang, pada bagian atas menampilkan tipe pekerja yang dapat diambil seperti *freelance*, kontrak, dan proyek. Pada bagian bawah terdapat dua button yang dapat mengarahkan perusahaan untuk langsung mnecari pekarja yang tersedia atau ingin mengirim lowongan pekerjaan.

d. *Wireframe For Bussines.*

Gambar 4.14 merupakan tampilan wireframe dari halaman for workers yang berisi tampilan khusus pekerja untuk mencari pekerjaan.



Gambar 4. 14 Wireframe For Workers Penyedia Tenaga Kerja.

Gambar 4.14 merupakan tampilan dari *Wireframe For Workers* yang telah dirancang dimana halaman tersebut menampilkan keunggulan dari platform ini untuk mendapatkan kerja secara cepat lalu di halaman ini juga tersedia button untuk user mengirim data diri melalui form yang tersedia.

6. Revisi Wireframe Website Penyedia Tenaga Kerja

Pada minggu kelima, 28 Oktober – 02 November 2024, kami melakukan revisi tampilan sebelumnya dan melanjutkan membuat wireframe dari website Penyedia Tenaga Kerja. Wireframe yang dibuat mencakup beberapa halaman berikut:

- Halaman Pricing: berisi layanan premium untuk pekerja maupun perusahaan.
- Halaman Login: form untuk masuk ke website.

Hasil pengerjaan dapat diakses melalui tautan berikut:

<https://www.figma.com/design/cef9I8UQBgU4C76IJ9KthM/Untitled?node-id=0-1&p=f&t=w3mvNZL5K4vzpZID-0>

a. *Wireframe Pricing*

Gambar 4.15 merupakan tampilan wireframe dari halaman pricing yang berisi tampilan daftar harga layanan premium dari website.

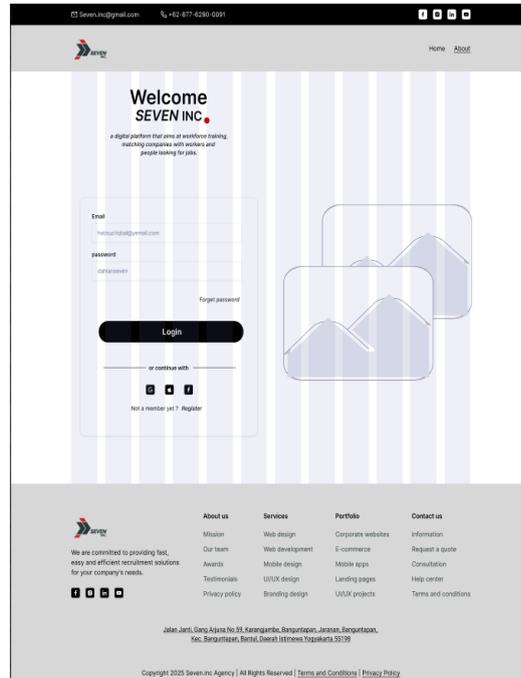


Gambar 4. 15 *Wireframe Pricing* Penyedia Tenaga Kerja.

Gambar 4.15 merupakan tampilan *wireframe* yang telah dirancang, dihalaman ini terdapat 3 layanan yang tersedia bagi user beserta penjelasan apa saja yang akan didapatkan ketika menggunakan layanan tersebut, layanan yang tersedia yaitu layanan free, premium, dan exclusive.

b. *Wireframe Login*

Gambar 4.16 merupakan tampilan wireframe dari halaman login yang berisi tampilan login bagi user.



Gambar 4. 16 *Wireframe Login* Penyedia Tenaga Kerja.

Gambar 4.16 merupakan hasil dari *wireframe* yang telah dirancang dimana pada halamana ini tersedia form untuk menginputkan alamat email dan pasword serta button login untuk masuk ke dalam website

7. *Desain Website Penyedia Tenga Kerja*

Pada minggu keenam, 04 – 09 November 2024, kami mulai menentukan *font*, warna, dan membuat *local style* untuk website. Lalu kami mulai dengan membuat beberapa *component* dan mulai membuat *high-fidelity* untuk halaman *Homepage*, *About us*, dan *For workers*. Hasil pengerjaan dapat diakses melalui tautan berikut:

<https://www.figma.com/design/cef9l8UQBgU4C76lJ9KthM/Untitled?node-id=0-1&p=f&t=w3mvNZL5K4vzpZlD-0>

a. Desain *Homepage*

Gambar 4.17 Merupakan tampilan desain dari halaman homepage yang berisi informasi tentang web penyedia tenaga kerja.



Gambar 4. 17 Desain *Homepage* Penyedia Tenaga Kerja.

Gambar 4.17 merupakan hasil dari desain yang telah dirancang, pada bagian merupakan kategori pekerjaan yang tersedia pada website tersebut seperti grafis desain, programmer, pemasaran, dan lain-lain. Pada bagian bawah menampilkan cara mencari pekerjaan pada website tersebut beserta video tutorialnya.

b. Desain *About Us*

Gambar 4.18 Merupakan tampilan desain dari halaman about us yang berisi informasi sejarah visi dan misi web penyedia tenaga kerja.



Gambar 4. 18 Desain *About Us* Penyedia Tenaga Kerja.

Gambar 4.18 merupakan tampilan dari desain yang telah dirancang dimana halaman tersebut menampilkan sejarah, visi dan misi perusahaan, serta layanan yang tersedia dalam website tersebut.

c. Desain *For Workers*

Gambar 4.19 Merupakan tampilan desain dari halaman for workers yang berisi layanan bagi pekerja untuk mencari pekerjaan di web penyedia tenaga kerja.



Gambar 4. 19 Desain *For Workers* Penyedia Tenaga Kerja.

Gambar 4.19 merupakan tampilan dari desain yang telah dirancang dimana halaman tersebut menampilkan keunggulan dari platform ini untuk mendapatkan kerja secara cepat lalu di halaman ini juga tersedia button untuk user mengirim data diri melalui form yang tersedia.

8. Revisi Desain Website Penyedia Tenaga Kerja

Pada minggu ketujuh, 11–16 November 2024, setelah melakukan beberapa revisi kami melanjutkan membuat desain *high-fidelity* untuk halaman *for bussines* ,*login* ,*profile* dan *pricing* (layanan premium) . setelah itu kami melakukan presentasi ke mentor. Hasil pengerjaan dapat diakses melalui link berikut:

<https://www.figma.com/design/yns9R9F41Cil7obBsZTuho/penyedia-tenaga-kerja?node-id=0-1&p=f&t=GREXucevlfahREuG-0>

a. Desain *For Bussines*

Gambar 4.20 Merupakan tampilan desain dari halaman for bussines yang berisi layanan bagi perusahaan untuk mencari pekerja di web penyedia tenaga kerja.

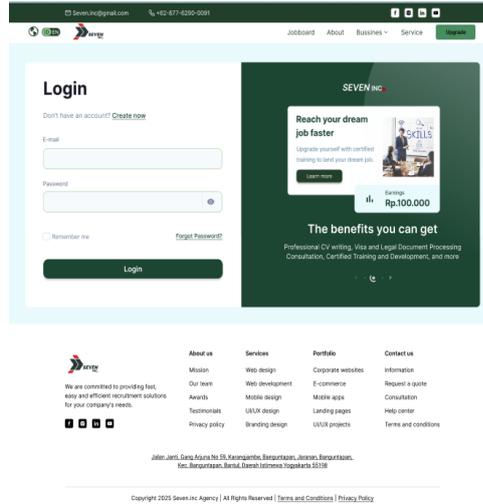


Gambar 4. 20 Desain *For Bussines* Penyedia Tenaga Kerja.

Gambar 4.20 merupakan tampilan dari desain yang telah dirancang, pada bagian atas menampilkan tipe pekerja yang dapat diambil seperti *freelance*, kontrak, dan proyek. Pada bagian bawah terdapat dua button yang dapat mengarahkan perusahaan untuk langsung mencari pekarja yang tersedia atau ingin mengirim lowongan pekerjaan.

b. Desain *Login*

Gambar 4.21 Merupakan tampilan desain dari halaman login bagi user untuk mengakses layanan di web penyedia tenaga kerja.

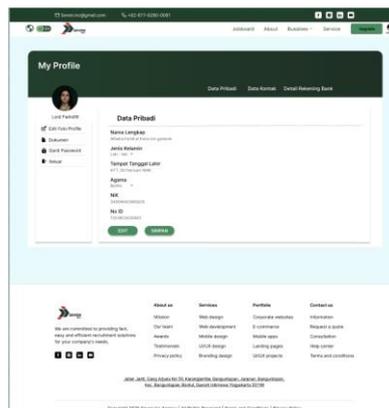


Gambar 4. 21 Desain *Login* Penyedia Tenaga Kerja.

Gambar 4.21 merupakan hasil dari desain yang telah dirancang dimana pada halamannya ini tersedia form untuk menginputkan alamat email dan password serta button login untuk masuk ke dalam website

c. Desain *Profile*

Gambar 4.22 merupakan tampilan dari halaman profile bagi user.



Gambar 4. 22 Desain *Profile* Penyedia Tenaga Kerja.

Gambar 4.22 menampilkan data diri user seperti nama lengkap, jenis kelamin, tempat tanggal lahir, agama, NIK, dan no ID. Pada halaman ini user juga bisa mengedit profile, dokumen, ganti password, dan log out akun.

d. Desain *Pricing*

Gambar 4.23 Merupakan tampilan desain dari halaman pricing bagi user untuk mengakses layanan premium di web penyedia tenaga kerja.



Gambar 4. 23 Desain *Pricing* Penyedia Tenaga Kerja.

Gambar 4.23 merupakan tampilan desain yang telah dirancang, dihalaman ini terdapat 3 layanan yang tersedia bagi user beserta penjelasan apa saja yang akan didapatkan ketika menggunakan layanan tersebut, layanan yang tersedia yaitu layanan free, premium, dan exclusive.

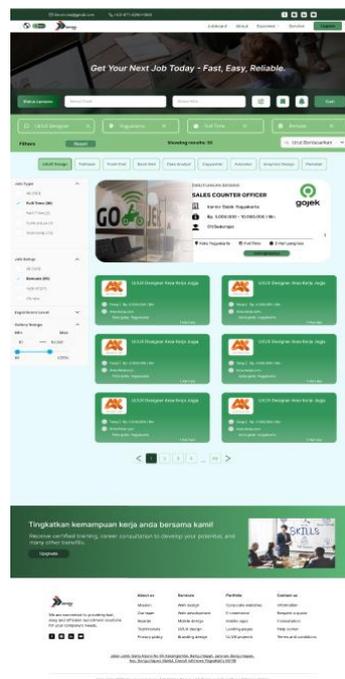
9. Revisi dan Penambahan fitur Web Penyedia Tenaga Kerja

Pada minggu kedelapan, 11–15 November 2024, kami melakukan beberapa revisi yaitu pada halaman login dan halaman homepage diubah menjadi mainpage yang dimana halaman tersebut akan menampilkan lowongan pekerjaan yang dikirim oleh perusahaan mitra. Kami juga menambahkan beberapa fitur seperti service dan profile pengguna. Setelah itu kami melakukan presentasi akhir ke mentor. Hasil pengerjaan dapat diakses melalui link berikut:

<https://www.figma.com/design/yns9R9F41CiI7obBsZTuho/penyedia-tenaga-kerja?node-id=0-1&p=f&t=GREXucevlfahREuG-0>

a. Desain *Main Page*

Gambar 4.24 Merupakan tampilan desain dari halaman main page yang berisi lowongan pekerjaan yang dikirim mitra di web penyedia tenaga kerja.



Gambar 4. 24 Desain *Main Page* Penyedia Tenaga Kerja.

Gambar 2.23 merupakan hasil desain main page yang telah dirancang dimana halaman tersebut menampilkan lowongan pekerjaan yang telah dikirim oleh perusahaan mitra, user bisa mencari pekerjaan yang relevan berdasarkan jenis kategori, gaji, lokasi dan sebagainya dengan mengklik button filter atau langsung mencari dengan fitur *search*.

b. Desain *Service*

Gambar 4.25 Merupakan tampilan desain dari halaman service yang berisi layanan yang berbayar di web penyedia tenaga kerja.



Gambar 4. 25 Desain Fitur *Service* Penyedia Tenaga Kerja.

Gambar 4.25 merupakan hasil dari desain yang telah dirancang dimana halaman ini menampilkan jasa yang dikelola di website ini seperti pembuatan website, google ads, dan jasa SEO beserta deskripsi dari masing-masing layanan dan button yang mengarahkannya pada jasa yang dipilih.

10. Tim Proyek Website Bursa Kerja Khusus (BKK)

Pada minggu kesembilan, 25–30 November 2024, kami mendapat tugas proyek baru yaitu pembuatan website BKK (Bursa Kerja Khusus) yaitu sebuah platform yang dikelola oleh perusahaan seven inc untuk memfasilitasi pemagang, alumni, dan masyarakat umum dalam mencari informasi dan peluang kerja. BKK berfungsi sebagai penghubung antara pencari kerja dengan perusahaan atau instansi yang membutuhkan tenaga kerja. Pada tahap awal kami menentukan fitur apa saja yang akan dipakai pada website tersebut dan mulai membuat desain landing page sebelum login, halaman login, dan daftar akun untuk pemagang. Hasil pengerjaan dapat diakses melalui tautan berikut:

<https://www.figma.com/design/Btug3HDLEbSRspyWbRc1Is/Portal-Magang?node-id=0-1&p=f&t=PHdc8y3uk9X7D0SW-0>

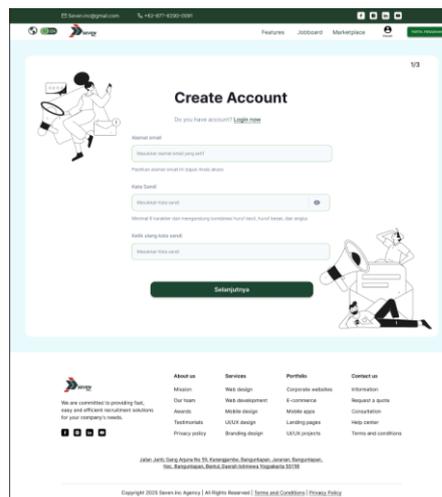
a. Desain *Landing page* Sebelum Login BKK

Gambar 4.26 Merupakan tampilan desain dari landing page BKK sebelum melakukan login.

Gambar 4.27 merupakan hasil dari desain yang telah dirancang dimana pada halamana ini tersedia form untuk menginputkan alamat email dan pasword serta button login untuk masuk ke dalam website

c. Desain Daftar Akun BKK

Gambar 4.28 Merupakan tampilan desain untuk daftar akun ke website BKK.



Gambar 4. 28 Desain Daftar Akun BKK.

Gambar 4.28 merupakan hasil dari desain yang telah dirancang dimana pada halamana ini tersedia form untuk membuat akun BKK.

11. Desain Website BKK

Pada minggu kesepuluh, 02 – 07 Desember 2024, kami melanjutkan pembuatan desain website yaitu pada bagian halaman home khusus magang, fitur kegiatan, pengumuman, presensi, dan surat izin online. Hasil pengerjaan proyek dapat diakses melalui tautan berikut:

<https://www.figma.com/design/Btug3HDLEbSRspyWbRc1Is/Portal-Magang?node-id=0-1&p=f&t=PHdc8y3uk9X7D0SW-0>

a. Desain *Homepage* Magang BKK

Gambar 4.29 Merupakan tampilan desain dari homepage khusus untuk pemegang yang berisi button untuk mengakses fitur yang ada pada website BKK.



Gambar 4. 29 Desain *Homepage* Magang BKK.

Gambar 4.29 merupakan tampilan desain yang telah dirancang dimana halaman ini menampilkan fitur yang tersedia sebagai pemegang seperti presensi, surat izin, penunjaman, agenda, CV, kegiatan, tes potensi, dan tes kepribadian.

b. Desain Fitur Kegiatan Magang BKK

Gambar 4.30 Merupakan tampilan desain dari fitur kegiatan khusus untuk pemegang yang berisi status magang, presentasi, dan activity logbook.

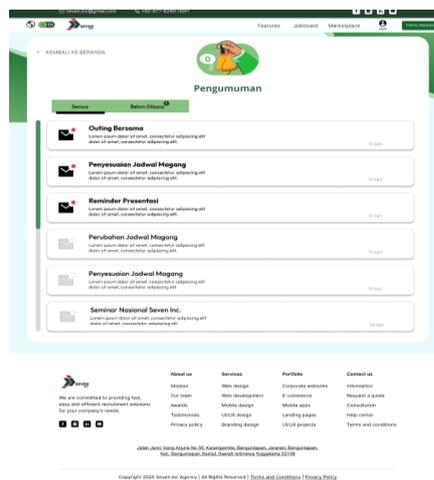


Gambar 4. 30 Desain Fitur Kegiatan Magang BKK.

Gambar 4.30 merupakan tampilan desain yang telah dirancang dimana pada halaman status magang terdapat informasi diri dari pemegang seperti masa berlansung magang, jadwal magang, total hari, dan total jam magang.

c. Desain Fitur Pengumuman Magang BKK

Gambar 4.31 Merupakan tampilan desain dari fitur pengumuman khusus untuk pemegang yang berisi pengumuman untuk para pemegang.

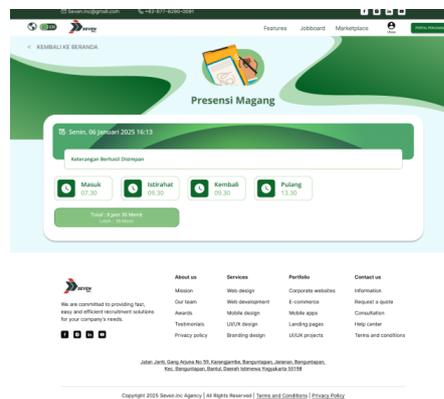


Gambar 4. 31 Desain Fitur Pengumuman Magang BKK.

Gambar 4.31 merupakan desain yang telah dirancang dimana halamn tersebut menampilkan semua pengumuman yang ada dan terdapat opsi untuk melihat pengumuman yang belum terbaca.

d. Desain Fitur Presensi Magang BKK

Gambar 4.32 Merupakan tampilan desain dari fitur presensi khusus untuk pemegang melakukan presensi mandiri ketika masuk kantor.

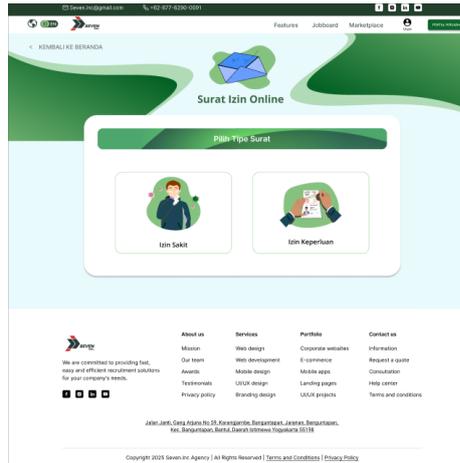


Gambar 4. 32 Desain Fitur Presensi Magang BKK.

Gambar 4.32 menampilkan button untuk mengklik presensi saat masuk, istirahat, kembali, dan pulang serta menampilkan total jam kerja pada hari itu

e. Desain Fitur Surat Izin Online Magang BKK

Gambar 4.33 Merupakan tampilan desain dari fitur surat izin online khusus untuk pemegang melakukan izin tidak masuk kerja.



Gambar 4. 33 Desain Fitur Surat Izin Online Magang BKK.

Gambar 4.33 menampilkan dua opsi untuk izin tidak masuk yaitu izin karena keperluan dan izin karena sakit, masing-masing button akan langsung mengarahkan ke form untuk mengisi surat izin.

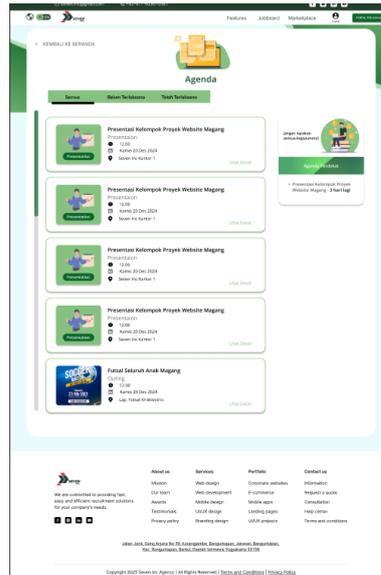
12. Desain Website BKK

Pada minggu kesebelas, 09 – 14 Desember 2024, kami melanjutkan pembuatan desain website yaitu pada bagian halaman fitur agenda, cv, tes potensi, dan tes kepribadian. Hasil pengerjaan proyek dapat diakses melalui tautan berikut:

<https://www.figma.com/design/Btug3HDLEbSRspyWbRc1Is/Portal-Magang?node-id=0-1&p=f&t=PHdc8y3uk9X7D0SW-0>

a. Desain Fitur Agenda Magang BKK

Gambar 4.34 merupakan tampilan desain dari fitur agenda khusus untuk pemangag yang berisi daftar agenda yang akan datang.

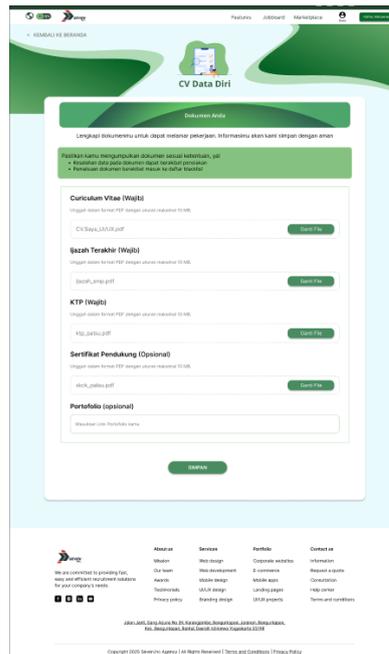


Gambar 4. 34 Desain Fitur Agenda Magang BKK.

Gambar 4.34 menampilkan semua agenda yang ada dan ada opsi untuk melihat agenda yang belum terlaksana atau yang sudah terlaksana.

b. Desain Fitur CV Magang BKK

Gambar 4.35 merupakan tampilan desain dari fitur CV khusus untuk pemegang mengupload CV mereka.

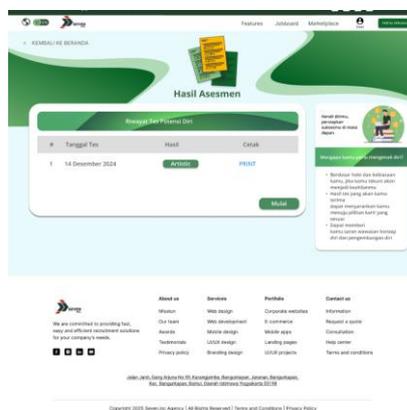


Gambar 4. 35 Desain Fitur CV Magang BKK.

Gambar 4.35 menampilkan form untuk pemegang mengupload data diri mereka seperti CV, Ijazah. KTP, Sertifikat, dan Portofolio.

c. Desain Fitur Tes Potensi Magang BKK

Gambar 4.36 merupakan tampilan desain dari fitur Tes Potensi untuk pemegang yang ingin melakukan tes potensi diri mereka.



Gambar 4. 36 Desain Tes Potensi Magang BKK.

Gambar 4.36 menampilkan riwayat tes potensi seperti tanggal dan hasil dari tesnya serta bisa mencetak hasil tesnya.

d. Desain Fitur Tes Kepribadian Magang BKK

Gambar 4.37 merupakan tampilan desain dari fitur Tes Kepribadian untuk pemegang yang ingin melakukan tes kepribadian diri mereka.



Gambar 4. 37 Desain Fitur Tes Kepribadian Magang BKK.

Gambar 4,37 menampilkan hasil dari tes kepribadian yaitu deskripsi, karakteristik, saran pekerjaan, dan tokoh yang mirip dengan kepribadian user.

13. Desain Website BKK.

Pada minggu keduabelas, 16 – 21 Desember 2024, ada sedikit kendala dimana 2 anggota tim saya diberi tugas untuk mengajar UI/UX Design di SMKN 5 Yogyakarta, sehingga saya harus melanjutkan proyek ini sendiri. Saya melanjutkan pembuatan desain website yaitu pada halaman khusus alumni yang memiliki beberapa halaman seperti home, fitur direct hiring, tips

karir, tracer study, sertifikat, agenda, tes potensi, tes kepribadian. Hasil pengerjaan proyek dapat diakses melalui tautan berikut:

<https://www.figma.com/design/Btug3HDLEbSRspyWbRc1Is/Portal-Magang?node-id=0-1&p=f&t=PHdc8y3uk9X7D0SW-0>

a. Desain *Homepage* Alumni BKK

Gambar 4.38 merupakan tampilan desain dari halaman homepage khusus alumni yang berisi button untuk mengakses fitur khusus alumni.

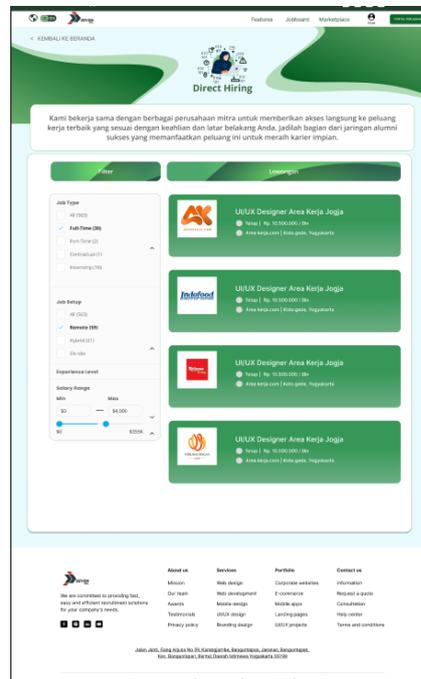


Gambar 4. 38 Desain *Homepage* Alumni BKK.

Pada gambar 4.38 menampilkan fitur yang tersedia bagi alumni seperti direct hiring, tips karir, sertifikat agenda, CV, tracer study, tes potensi, dan tes kepribadian.

b. Desain Fitur *Direct Hiring* Alumni BKK

Gambar 4.39 merupakan tampilan desain dari direct hiring khusus alumni yang berisi lowongan pekerjaan yang dikirim mitra untuk alumni mendapatkan kerja pasca lulus.

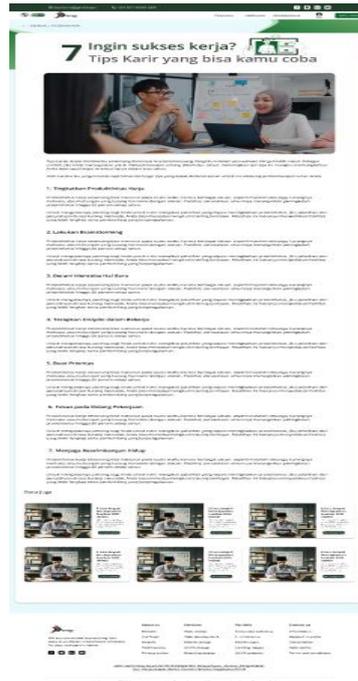


Gambar 4. 39 Desain Fitur *Direct Hiring* Alumni BKK.

Gambar 4.39 menampilkan lowongan pekerjaan yang dikirim perusahaan mitra untuk alumni beserta deskripsi dari pekerjaannya ketika di klik.

c. Desain Fitur Tips Karir Alumni BKK

Gambar 4.40 merupakan tampilan desain dari fitur tips karir khusus alumni yang berisi berbagai tips untuk mendapatkan karir yang baik.

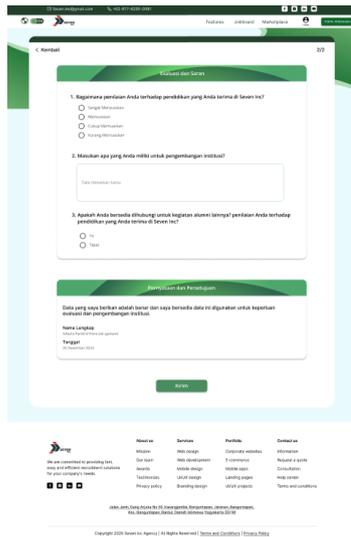


Gambar 4. 40 Desain Fitur Tips Karir Alumni BKK.

Gambar 4.40 menampilkan beberapa tips karir untuk sukses di dunia kerja dan juga tersedia beberapa artikel yang relevan.

d. Desain Fitur *Tracer Study* Alumni BKK

Gambar 4.41 merupakan tampilan desain dari fitur tracer study khusus alumni yang berisi form untuk alumni mengisi pekerjaan yang didapat pasca lulus.

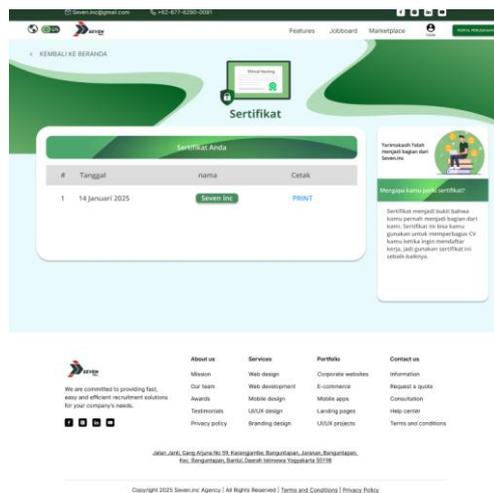


Gambar 4. 41 Desain Fitur *Tracer Study* Alumni BKK.

Gambar 4.41 menampilkan form yang harus diisi bagi alumni untuk mengetahui kerja yang didapatkan setelah lulus.

e. Desain Fitur Sertifikat Alumni BKK

Gambar 4.42 merupakan tampilan desain dari fitur sertifikat khusus alumni yang berisi sertifikat yang didapat setelah lulus.

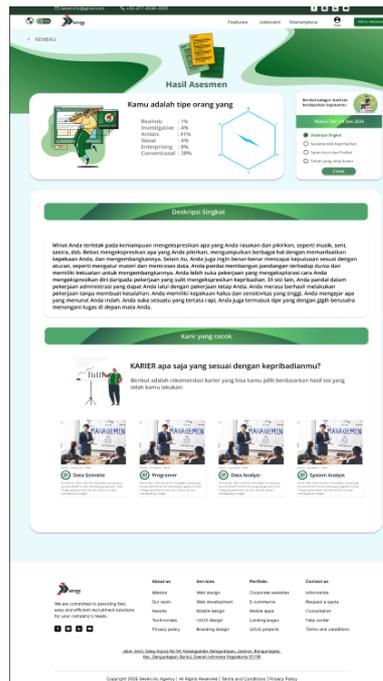


Gambar 4. 42 Desain Fitur Sertifikat Alumni BKK.

Gambar 4.42 menampilkan tanggal button untuk mencetak sertifikat yang didapatkan.

f. Desain Fitur Tes Potensi Magang BKK

Gambar 4.43 merupakan tampilan desain dari fitur Tes Potensi untuk Alumni yang ingin melakukan tes potensi diri mereka.

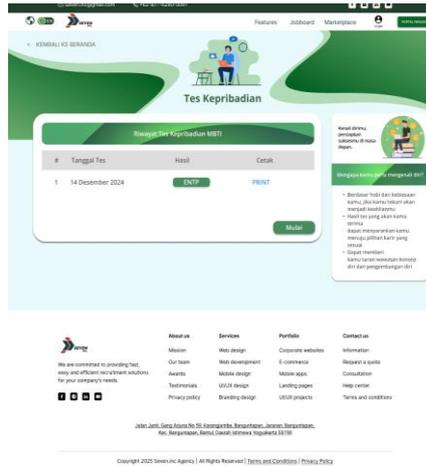


Gambar 4. 43 Desain Fitur Tes Potensi Alumni BKK.

Gambar 4.43 menampilkan riwayat tes potensi seperti tanggal dan hasil dari tesnya serta bisa mencetak hasil tesnya.

g. Desain Fitur Tes Kepribadian Magang BKK

Gambar 4.44 merupakan tampilan desain dari fitur Tes Kepribadian untuk Alumni yang ingin melakukan tes kepribadian diri mereka.



Gambar 4. 44 Desain Fitur Tes Kepribadian Alumni BKK.

Gambar 4.44 menampilkan hasil dari tes kepribadian dan bisa mencetaknya.

14. Desain Website BKK.

Pada minggu ketigabelas, 23 – 28 Desember 2024, Pada minggu ini saya melanjutkan membuat desain yaitu pada bagian halaman landing page khusus Perusahaan, market, jobboard, dan dashboard Perusahaan. Hasil pengerjaan proyek dapat diakses melalui tautan berikut: <https://www.figma.com/design/Btug3HDLbSRspyWbRc1Is/Portal-Magang?node-id=0-1&p=f&t=PHdc8y3uk9X7D0SW-0>

a. Desain *Homepage* Perusahaan BKK

Gambar 4.45 merupakan tampilan desain dari halaman homepage khusus perusahaan mitra.

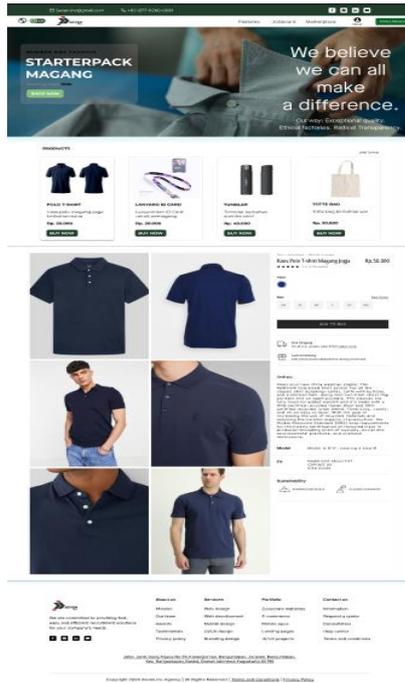


Gambar 4. 45 Desain *Homepage* Perusahaan BKK.

Gambar 4.45 menampilkan keunggulan dan layanan yang didapatkan ketika bergabung serta menampilkan beberapa perusahaan yang telah menjadi mitra dan testimoninya.

b. Desain Halaman Market BKK

Gambar 4.46 merupakan tampilan desain dari halaman market yang berisi produk yang dijual seven inc.

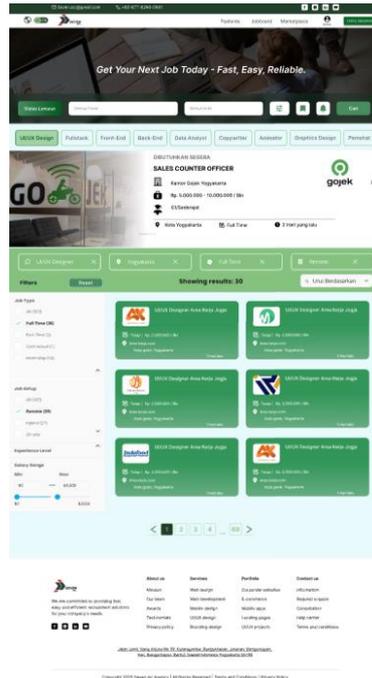


Gambar 4. 46 Desain Halaman Market BKK.

Gambar 4.46 menampilkan beberapa foto produk yang tersedia dan juga deskripsi lengkapnya.

c. Desain Halaman *Jobboard* BKK

Gambar 4.46 merupakan tampilan desain dari halaman jobboard yang berisi lowongan pekerjaan yang dikirim oleh perusahaan mitra.

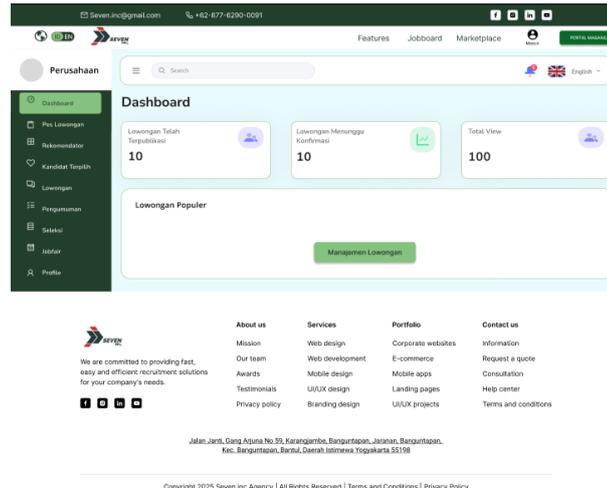


Gambar 4. 47 Desain Halaman *Jobboard* BKK.

Gambar 4.47 menampilkan lowongan pekerjaan yang telah dikirim oleh perusahaan mitra, user bisa mencari pekerjaan yang relevan berdasarkan jenis kategori, gaji, lokasi dan sebagainya dengan mengklik button filter atau langsung mencari dengan fitur *search*.

d. Desain Halaman *Dashboard* Perusahaan BKK

Gambar 4.48 merupakan tampilan desain dari halaman dashboard perusahaan mitra untuk mengelola lowongan mereka.



Gambar 4. 48 Desain Halaman *Dashboard* Perusahaan BKK.

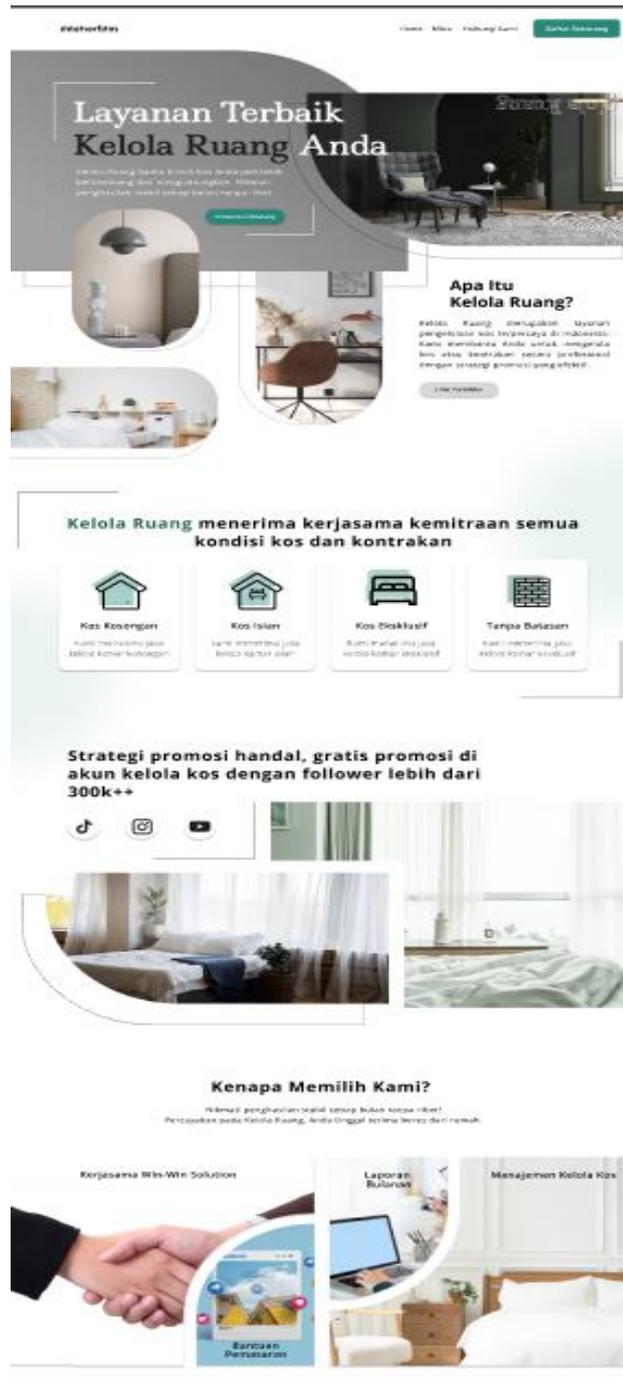
Gambar 4.48 menampilkan fitur dari dashboard perusahaan seperti pos lowongan, rekomendator, kandidat terpilih, lowongan, pengumuman, seleksi, jobfair, dan profile. Pada bagian dashboard menampilkan jumlah lowongan yang dikirim, lowongan menunggu konfirmasi, total user yang melihat lowongan dan lowongan yang populer.

15. Landing Page Kelola Ruang

Pada minggu terakhir keempatbelas, 29 – 30 Desember 2024, karena tim saya tidak bisa melanjutkan proyek dan sisa hari magang saya tinggal sedikit jadi tugas proyek sebelumnya dianggap selesai dan akan dilanjutkan oleh tim lain di seven inc, lalu saya diberi tugas selanjutnya untuk membuat 3 desain landing page untuk <https://kelolaruang.com/>. Gambar 4.49, 4.50, dan 4.51 menunjukkan hasil desain landing page kelolaruang yang telah saya buat.

Hasil pengerjaan proyek dapat diakses melalui tautan berikut:

<https://www.figma.com/design/Tqu5Rfs2Mzz9CLQoZFfo2M/kelolaruang?node-id=0-1&p=f&t=xRXaqqfjo06uXOSz-0>



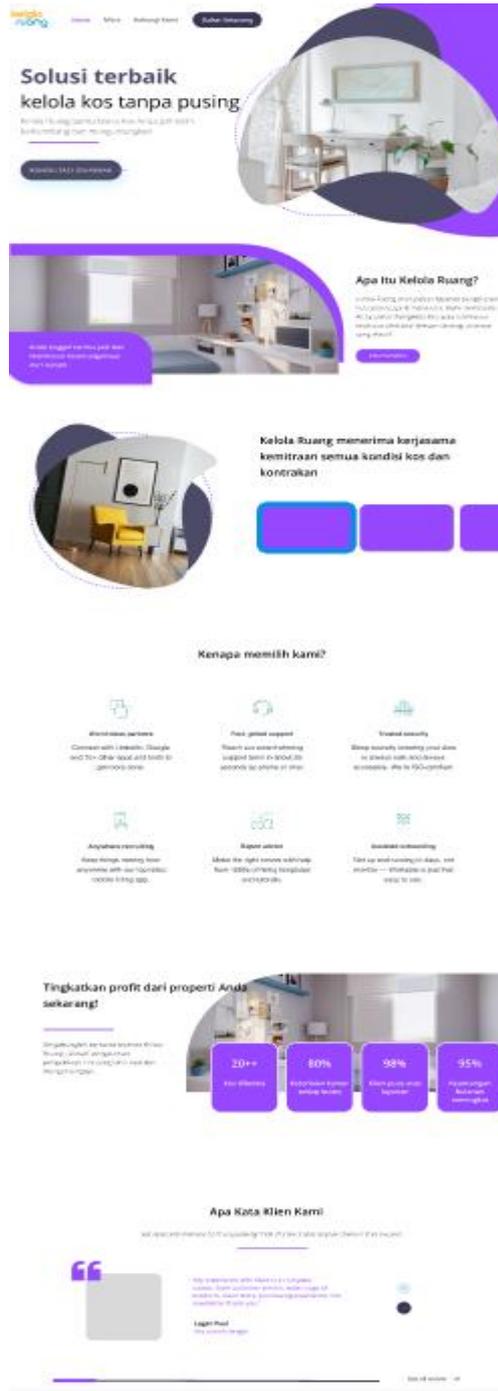
Gambar 4. 49 Desain Landing Page Kelolaruang versi 1.

Pada gambar 4.49 Merupakan tampilan landing page kelolaruang versi 1 yang berisi tentang penjelasan apa itu ada kamar, layanan yang tersedia, testimoni dari klien, dan lain sebagainya, juga ada header yang mengarahkan ke halaman mitra dan kontak.



Gambar 4. 50 Desain Landing Page Kelolaruang versi 2.

Pada gambar 4.50 Merupakan tampilan landing page kelolaruang versi 2 yang berisi tentang penjelasan apa itu ada kamar, layanan yang tersedia, testimoni dari klien, dan lain sebagainya, juga ada header yang mengarahkan ke halaman mitra dan kontak.



Gambar 4. 51 Desain Landing Page Kelolaruang versi 3.

Pada gambar 4.51 Merupakan tampilan landing page kelolaruang versi 3 yang berisi tentang penjelasan apa itu ada kamar, layanan yang tersedia, testimoni dari klien, dan lain sebagainya, juga ada header yang mengarahkan ke halaman mitra dan kontak.

4.3. Hasil Tahapan Evaluasi

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta magang berhasil menyelesaikan tugas-tugas dengan baik dan sesuai dengan target yang telah ditentukan. Evaluasi dilakukan secara rutin melalui presentasi mingguan dan bimbingan mentor, yang membantu peserta memahami ekspektasi proyek dan meningkatkan performa mereka. Beberapa poin penting dari evaluasi ini meliputi:

1. Peserta menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam keterampilan teknis, seperti penggunaan alat desain Figma dan proses pembuatan prototipe.
2. Proyek diselesaikan sesuai standar yang telah ditetapkan, dengan pencapaian target waktu serta kualitas desain yang akurat.
3. Umpan balik rutin dari mentor memberikan arahan yang membangun, sehingga peserta dapat mengatasi berbagai kendala, baik teknis maupun non-teknis.
4. Pemahaman peserta terhadap analisis kebutuhan bisnis meningkat, terbukti dari kemampuan mereka dalam menyusun wireframe dan prototipe yang sesuai dengan kebutuhan klien.

Evaluasi akhir pada penutupan menunjukkan bahwa peserta mampu mengaplikasikan pembelajaran dengan optimal selama magang. Hasil proyek dinilai memenuhi ekspektasi dan standar profesional. Kemampuan peserta dalam beradaptasi dan bekerja secara kolaboratif dalam tim juga diapresiasi oleh mentor sebagai salah satu pencapaian yang signifikan.

4.4. Hasil Tahapan Realisasi Jadwal Kegiatan Magang

Pelaksanaan magang berjalan sesuai dengan jadwal yang telah dirancang pada tahap persiapan. Jadwal tersebut mencakup rincian aktivitas harian, mingguan, dan bulanan yang dirancang

untuk mendukung tercapainya target proyek secara optimal. Implementasi dari jadwal yang telah disusun dapat dilihat secara rinci pada Tabel 4.1 yang menunjukkan realisasi jadwal kegiatan magang.

Tabel 4. 1 Hasil Tahapan Realisasi Jadwal Kegiatan Magang.

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Y/T	%	
1	Membuat 2 landing page Adakamar.id	■															Y	100%
2	Membuat analisis SWOT dan Hak akses Website Magangjogja.com		■														Y	100%
3	Team Project : Membuat Analisis SWOT dan Hak akses Website Penyedia Tenaga Kerja			■													Y	100%
4	Membuat Wireframe Web Penyedia Tenaga Kerja				■	■											Y	100%
5	Membuat Desain Website Penyedia Tenaga Kerja						■	■	■								Y	100%
6	Team Project Baru: website BKK (Bursa Kerja Khusus)								■								Y	100%
7	Membuat Desain Website BKK									■	■	■					Y	100%
8	Finishing Desain												■	■			Y	100%
9	Presentasi hasil akhir													■			Y	100%
10	Membuat Desain landing page Kelola ruang.com														■		Y	100%

4.5. Kendala dan Solusi

4.5.1. Kendala

1. Kurang adanya arahan terkait project yang diberikan, yang berakibat saat melakukan presentasi kepada mentor sering terjadi revisi fitur maupun revisi style design.
2. Kesulitan dalam pembagian job desk dengan anggota tim, yang menyebabkan tumpang tindih tugas dan ketidakefisienan pengerjaan proyek.
3. Perubahan tugas tim yang berbeda sehingga akhirnya proyek akhirnya dikerjakan sendiri, yang menyebabkan beban kerja menjadi terlalu berat dan menurunkan produktivitas serta kualitas proyek yang menurun karena kurangnya waktu dan sumber daya untuk memperhatikan detail secara menyeluruh.

4.5.2. Solusi

1. Lebih aktif bertanya kepada mentor terkait panduan proyek seperti daftar fitur, gaya desain, dan contoh tata letak untuk mengurangi revisi yang berlebihan.
2. Menyusun pembagian tugas yang lebih jelas dengan menggunakan alat manajemen proyek seperti FigJam atau Trello, sehingga setiap anggota tim memiliki tanggung jawab yang spesifik.
3. Susun ulang prioritas berdasarkan urgensi dan pentingnya setiap bagian proyek. Libatkan mentor untuk mendapatkan dukungan tambahan, baik berupa alokasi sumber daya, arahan baru, dan penyesuaian rencana proyek agar tetap realistis.

4.6. Keberlanjutan

Setelah menyelesaikan proyek akhir dalam program MagangJogja, para peserta diminta untuk membuat sebuah video perpisahan sebagai bentuk refleksi atas pengalaman mereka selama mengikuti magang di Seven Inc. Dalam video ini, peserta diharapkan menyampaikan kesan dan pesan mereka,

termasuk pengalaman berharga, tantangan yang berhasil diatasi, serta pembelajaran yang mereka peroleh selama program berlangsung. Video ini juga menjadi sarana bagi peserta untuk mengungkapkan rasa terima kasih kepada mentor, rekan tim, dan seluruh pihak yang telah mendukung mereka selama magang, sekaligus menjadi kenang-kenangan yang mempererat hubungan antara peserta dan perusahaan.

Setelah menyelesaikan pembuatan video, peserta akan menerima sertifikat dan transkrip nilai sebagai bukti keberhasilan menyelesaikan program magang. Namun, tidak terdapat peluang untuk tindak lanjut atau kerja sama lebih lanjut antara Seven Inc dan peserta setelah masa magang berakhir. Program ini dirancang khusus untuk memberikan pengalaman berbasis proyek tanpa mencakup kolaborasi lanjutan di luar durasi magang.

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Program magang yang dilaksanakan di Seven Inc melalui platform MagangJogja telah memberikan pengalaman yang berharga bagi peserta dalam mengembangkan keterampilan profesional berbasis proyek. Selama tiga bulan, peserta berkesempatan untuk berkontribusi pada proyek nyata yang relevan dengan kebutuhan industri, sekaligus meningkatkan kompetensi teknis dan kemampuan kerja tim.

Proses bimbingan intensif dari mentor, evaluasi berkala, serta penyelesaian proyek akhir menjadi elemen penting dalam mendukung pembelajaran peserta. Selain itu, peserta juga mendapatkan sertifikat dan transkrip nilai sebagai pengakuan atas pencapaian mereka.

Meskipun program ini tidak mencakup kerja sama lanjutan, pengalaman yang diperoleh peserta selama magang telah memberikan fondasi yang kuat untuk menghadapi tantangan profesional di masa depan. Program ini tidak hanya memperkaya wawasan peserta tentang dunia kerja, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka untuk beradaptasi, berkolaborasi, dan menyelesaikan masalah dalam lingkungan kerja yang dinamis.

5.2. Saran

Berdasarkan pelaksanaan program magang di Seven Inc, terdapat beberapa hal yang dapat ditingkatkan untuk memastikan pengalaman magang yang lebih optimal di masa depan. Salah satu saran utama adalah pentingnya memberikan arahan proyek yang lebih terperinci di awal program. Dengan panduan yang jelas, peserta dapat memahami tujuan dan ekspektasi proyek secara lebih baik, sehingga jumlah revisi dapat diminimalkan dan efisiensi waktu meningkat.

Selain itu, perusahaan dapat mempertimbangkan untuk meningkatkan pengelolaan tim dengan memastikan pembagian tugas yang terorganisir dan transparan. Penggunaan alat manajemen proyek, seperti Trello atau Asana, dapat membantu dalam mengatur job desk, memantau progres, dan mencegah tumpang tindih tugas antar anggota tim.

Perusahaan juga disarankan untuk menyediakan peluang kolaborasi lanjutan bagi peserta yang menunjukkan kinerja luar biasa, seperti penawaran kerja atau program magang lanjutan. Langkah ini tidak hanya dapat meningkatkan motivasi peserta, tetapi juga membangun hubungan jangka panjang yang saling menguntungkan antara peserta dan perusahaan.

Terakhir, perusahaan dapat menambahkan elemen pelatihan tambahan selama program berlangsung, baik dalam bentuk pelatihan teknis maupun pengembangan keterampilan non-teknis. Hal ini akan memperkaya pengalaman peserta, sekaligus membantu mereka meningkatkan kompetensi yang relevan dengan kebutuhan industri.

LAMPIRAN

A. Surat Keterangan Praktik Magang



SEVEN INC.

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

SURAT KETERANGAN KERJA MAGANG

159/SK.Magang/HRD/SEVEN/XII/2024

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 : Ulya Iqbal Fauzi
NIM : 2100018477
Program Studi : Informatika
Perguruan Tinggi : Universitas Ahmad Dahlan

adalah benar telah melakukan Magang Kerja di SEVEN INC Yogyakarta di bidang **UI/UX Designer** sejak **30 September 2024 s.d 30 Desember 2024 (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, 30 Desember 2024


Ari Setia Husbana, S.Psi
HR Manager
SEVEN
INC.

- B. Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Praktik Magang/Sertifikat/ttd stempel instansi dihalaman Persetujuan instansi.




Sertifikat

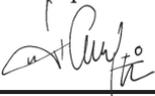
Di Berikan Kepada :

Ulya Iqbal Fauzi

Telah menyelesaikan magang bidang UI/UX Designer
di Seven Inc. selama 3 bulan yaitu
mulai dari 30 September 2024 sampai dengan 30 Desember 2024

Yogyakarta, 30 Desember 2024

HR Departement



Ari Setia Husbana

Owner Seven Inc.



Rekario Danny Sanjaya

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 : Ulya Iqbal Fauzi
NIM : 2100018477

Setelah mengikuti pelaksanaan Praktik Magang mahasiswa tersebut, memberikan nilai sebagai berikut:

ASPEK PENILAIAN	Paramater Penilaian					Skor
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Buruk	
	5	4	3	2	1	
1. Komunikasi dan Pemahaman Instruksi Kerja		✓				4
2. Keaktifan dan Respon di Tempat Kerja		✓				4
3. Kesesuaian Materi KP dengan Keilmuan Mahasiswa		✓				4
4. Disiplin Kerja		✓				4
5. Pengerjaan Tugas dan Ketrampilan Teknis		✓				4
						20

Yogyakarta, 30 Desember 2024
Pembimbing Lapangan*


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

* Pengesahan lapangan harus ditandatangani dan dibubuhi cap

C. Log Book

PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA T.A 2024 / 2025
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 2100018477
 Nama Mahasiswa : Ulya Iqbal Fauzi
 Judul Praktik Magang : UI/UX Design Seven Inc
 Dosen Pembimbing : Ir. Ahmad Azhari, S.Kom., M.Eng.
 Pembimbing Lapangan : Rekario Danny Sanjaya, S.Kom

Petuniuk Pengisian Log Book

1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing Praktik Magang
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas Praktik Magang
5. Jumlah bimbingan minimal 4x

Logbook Minggu 4 sd 7 (sebelum UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
1.	<ul style="list-style-type: none"> • briefing diruang HRD • Menyelesaikan tugas follow dan komen Instagram • Mempelajari materi tentang Flutter • Membuat desain landing page Adakamar.id • revisi landing page • membuat landing page versi 2 	Minggu 1 30/09/2024 – 05/10/2024	6,5 jam x 6 hari kerja = 39 jam	2 desain Landing Page Adakamar.id	Tidak ada kendala		
2.	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Analisis Website Magangjogja.com, melakukan riset • Membuat Analisis Kebutuhan Bisnis • Membuat Analisis SWOT • Revisi Analisis SWOT • Membuat Hak Akses • Presentasi ke Mentor 	Minggu 2 07/10/2024 – 12/10/2024	8 jam x 6 hari kerja = 48 jam	Laporan Analisis SWOT dan Hak akses Website Magangjogja.com	Tidak ada kendala		
3.	<ul style="list-style-type: none"> • Mendapatkan Proyek Membuat design UI/UX Website Penyedia Tenaga Kerja, melakukan riset • Membuat Analisis Kebutuhan Bisnis • Membuat Analisis SWOT • Revisi Analisis SWOT • Membuat Hak Akses • Presentasi ke Mentor 	Minggu 3 14/10/2024 – 19/10/2024	6,5 jam x 6 hari kerja = 39 jam	Laporan Analisis SWOT dan Hak akses Website Penyedia Tenaga Kerja	Tidak ada kendala		

4.	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Wireframe Homepage Website • Membuat Wireframe About Us • Membuat Wireframe For Bussines • Membuat Wireframe For Workers • Membuat Wireframe Form for Bussines • Membuat Form For Workers 	Minggu 4 21/10/2024 – 26/10/2024	8 jam x 6 hari kerja = 48 jam	Wireframe Homepage, About Us, For Bussines, For Workers	Tidak ada kendala		
5.	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat Wireframe Layanan Premium • Membuat wireframe login • Presentasi ke Mentor • Revisi Homepage • Revisi for bussines • Presentasi dan Acc Wireframe 	Minggu 5 28/10/2024 – 02/11/2024	6,5 jam x 6 hari kerja = 39 jam	Wireframe pricing (Layanan Premium), Login	Tidak ada kendala		

6.	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan Font dan warna website • Membuat local style • Membuat Component • Membuat desain Homepage • Membuat desain About Us • Membuat desain For Workers 	Minggu 6 04/11/2024 – 09/11/2024	8 jam x 6 hari kerja = 48 jam	Desain Homepage, Abou Us, dan For Workers	Tidak ada kendala		
7.	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat desain for Bussines • Membuat desain Form Workers dan Bussines • Membuat desain login • Membuat desain pricing (layanan premium) • Presentasi ke Mentor 	Minggu 7 11/11/2024 – 16/11/2024	6,5 jam x 6 hari kerja = 39 jam	Desain For Bussines, form, Pricing	Tidak ada kendala		

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

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

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 15 November 2024

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang

(Bambang Robiin, S.T., M.T.)

Mahasiswa

(Ulya Iqbal Fauzi)

Logbook Minggu 8 sd 10 (setelah UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi halaman login • Revisi halaman homepage menjadi main page • Menambahkan fitur service • Membuat desain halaman profile • Presentasi hasil akhir proyek 	Minggu 8 18/11/2024 – 23/11/2024	8 jam x 6 hari kerja = 48 jam	Desain login, main page, service, dan profile	Tidak ada kendala		

2.	<ul style="list-style-type: none"> Mendapatkan proyek baru membuat website bkk (bursa kerja khusus) Menentukan fitur aplikasi Membuat desain landing page sebelum login Membuat desain halaman login dan daftar akun 	Minggu 9 25/11/2024 – 30/11/2024	6,5 jam x 6 hari kerja = 39 jam	Desain awal landing page sebelum login, halaman login, dan daftar akun.	Tidak ada kendala		
3.	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain halaman home khusus magang Membuat desain fitur kegiatan khusus magang Membuat desain fitur pengumuman khusus magang Membuat desain fitur presensi magang Membuat desain fitur surat izin online 	Minggu 10 02/12/2024 – 07/12/2024	8 jam x 6 hari kerja = 48 jam	Desain halaman home khusus magang, fitur kegiatan, pengumuman, presensi, dan surat izin online.	Tidak ada kendala		

4.	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain fitur agenda khusus magang Membuat desain fitur cv khusus magang Membuat desain fitur tes potensi khusus magang Membuat desain fitur tes kepribadian khusus magang 	Minggu 11 09/12/2024 – 14/12/2024	6,5 jam x 6 hari kerja = 39 jam	Desain halaman fitur agenda, cv, tes potensi, dan tes kepribadian.	Tidak ada kendala		
5.	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain halaman home khusus alumni Membuat desain fitur direct hiring Membuat desain fitur tips karir Membuat desain fitur tracer study Membuat desain fitur sertifikat Membuat desain fitur agenda khusus alumni Membuat desain fitur tes potensi Membuat desain fitur tes kepribadian 	Minggu 12 16/12/2024 – 21/12/2024	8 jam x 6 hari kerja = 48 jam	Desain halaman home khusus alumni, fitur direct hiring, tips karir, tracer study, sertifikat, agenda, tes potensi, tes kepribadian.	Tidak ada kendala		

6.	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain halaman landing page khusus Perusahaan Membuat desain halaman market Membuat desain halaman jobboard Membuat dashboard Perusahaan Presentasi hasil akhir 	Minggu 13 23/12/2024 – 28/12/2024	6,5 jam x 6 hari kerja = 39 jam	Desain halaman landing page khusus Perusahaan, market, jobboard, dan dashboard Perusahaan.	Tidak ada kendala		
7.	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain landing page Kelola kamar 	Minggu 14 29/12/2024 – 30/12/2024	10 jam	3 desain landing page kelolaruang.com	Tidak ada kendala		

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

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 10 Januari 2025

Dosen Pengampu Kelas Praktik Magang



(Bambang Robiin, S.T.,M.T.)

Mahasiswa



(Ulya Iqbal Fauzi)

D. Dokumentasi Kegiatan Praktik Magang

