

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) merupakan elemen penting dalam pengembangan sebuah website, terutama dalam industri *e-commerce* seperti furniture. Sebuah website dengan desain yang menarik, informatif, dan mudah dinavigasi berperan besar dalam meningkatkan ketertarikan pengunjung serta konversi menjadi pembeli.

Proyek ini berfokus pada perancangan dan pengembangan desain UI/UX untuk website furniture milik klien Interio, yang ditangani oleh CV Sinergi Cita Digital dengan tujuan mengatasi masalah yang sering ditemui pada *platform* serupa, seperti visual yang kurang menarik, informasi produk yang tidak lengkap, dan navigasi yang membingungkan. Kurangnya daya tarik visual dan struktur navigasi yang kompleks menjadi kendala utama dalam memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan menurunkan potensi pembelian.

Solusi yang ditawarkan dalam proyek ini adalah melakukan *redesign website furniture* dengan pendekatan desain modern, penggunaan visual produk yang interaktif, dan penyusunan struktur navigasi yang intuitif. Pendekatan ini diwujudkan dalam beberapa tahapan utama: analisis kebutuhan pengguna, pembuatan *wireframe*, pengembangan prototipe interaktif, serta validasi desain.

Melalui proyek ini, dilakukan eksplorasi terhadap kebutuhan pengguna dan perancangan antarmuka dengan *tools* seperti Figma dan Whimsical untuk menghasilkan desain yang tidak hanya estetik, tetapi juga fungsional dan *user-friendly*. Proyek ini memberikan kontribusi nyata dalam mengembangkan solusi berbasis desain digital untuk mendukung strategi pemasaran dan penjualan *online* produk furniture.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, batasan masalah dalam praktik magang di CV Sinergi Cita Digital ditetapkan agar fokus proyek dapat terarah dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Praktik magang ini hanya mencakup perancangan dan pengembangan desain UI/UX, tanpa melibatkan implementasi coding atau pengembangan *front-end*.

2. Proses yang dilakukan mencakup analisis kebutuhan pengguna, pembuatan *wireframe*, prototipe, revisi, dan finalisasi desain.
3. Ruang lingkup pekerjaan difokuskan pada proyek pembuatan desain website furniture menggunakan Figma.
4. Interaksi langsung dengan klien tidak termasuk dalam tanggung jawab mahasiswa magang, komunikasi dilakukan melalui mentor perusahaan.
5. Evaluasi desain dilakukan oleh mentor berdasarkan umpan balik klien.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah yang dihadapi oleh salah satu klien dari CV Sinergi Cita Digital dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang desain website furniture yang menarik, intuitif dan mudah digunakan?
2. Bagaimana menyusun proses revisi desain yang efisien berdasarkan masukan dari mentor dan klien?

D. Tujuan Praktik Magang

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan dari pelaksanaan praktik magang di CV Sinergi Cita Digital adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan keterampilan teknis dalam perancangan dan pengembangan desain UI/UX menggunakan Figma.
2. Menghasilkan desain website furniture Interio yang modern, responsif, dan mudah diakses oleh berbagai tipe pengguna.
3. Mengaplikasikan pengetahuan akademik dalam proyek nyata untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi klien.
4. Memperoleh pengalaman kerja yang relevan, termasuk dalam hal manajemen proyek dan kolaborasi tim.
5. Memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pengalaman pengguna pada website furniture klien.

E. Manfaat Praktik Magang

Terdapat beberapa manfaat pelaksanaan praktik magang yang telah dilakukan:

1. Manfaat bagi Perusahaan (CV Sinergi Cita Digital):

Bagi CV Sinergi Cita Digital, praktik magang ini memberikan manfaat dalam bentuk kontribusi langsung dari penulis dalam penyelesaian proyek yang sedang dijalankan. Kehadiran mahasiswa magang membantu perusahaan mendapatkan perspektif baru dan ide-ide inovatif dalam pengembangan solusi teknologi. Selain itu, melalui praktik magang ini, perusahaan dapat menilai potensi dan kompetensi mahasiswa sebagai calon tenaga kerja yang mungkin berguna bagi perusahaan di masa mendatang.

2. Manfaat bagi Mahasiswa:

Praktik magang ini memberikan penulis kesempatan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata. Penulis dapat mengembangkan kemampuan teknis dalam bidang UI/UX *Design*, seperti *wireframe* serta *prototype* yang efisien dan mengotomatiskan proses bisnis. Selain itu, penulis juga dapat meningkatkan pemahaman mengenai manajemen proyek dan kolaborasi tim dengan lingkungan profesional. Praktik ini menjadi sarana pengayaan pengalaman kerja yang relevan, yang sangat berharga untuk karier di masa mendatang.

3. Manfaat bagi Klien:

Klien memperoleh manfaat langsung dari hasil proyek desain UI/UX berupa rancangan website furniture yang lebih menarik, terstruktur, dan user-friendly. Desain baru ini membantu klien dalam:

1. Meningkatkan daya tarik visual website sehingga mampu menarik lebih banyak pengunjung.
2. Menyediakan informasi produk secara lebih lengkap dan mudah diakses oleh pengguna.
3. Mempermudah proses navigasi dan pemesanan melalui desain yang intuitif.
4. Memperkuat citra profesional merek furniture di *platform* digital.

Dengan implementasi desain hasil magang, klien dapat memperoleh solusi terhadap masalah yang dihadapi tanpa perlu mengalokasikan sumber daya internal secara penuh.

BAB II

GAMBARAN INSTANSI

A. 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 CV Sinergi Cita Digital. Gambar dibawah ini merupakan logo resmi dari perusahaan CV Sinergi Cita Digital



Gambar 2. 1 Logo Perusahaan

1. Sejarah Perusahaan

CV Sinergi Cita Digital, yang lebih dikenal dengan nama Diggity, merupakan sebuah perusahaan perangkat lunak yang didirikan pada tanggal 17 November 2023. Perusahaan ini berlokasi di Jalan Minggiran, Kelurahan Sendangtirto, Kecamatan Berbah, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55573.

Pendirian CV Sinergi Cita Digital dilatarbelakangi oleh pesatnya perkembangan teknologi yang semakin dibutuhkan di berbagai aspek kehidupan, terutama dalam pengelolaan bisnis. Sejak tahun 2023, Diggity telah melayani berbagai segmen klien, mulai dari perusahaan perorangan, lembaga pendidikan, bank, hingga perusahaan swasta.

Perusahaan ini bergerak di tiga bidang utama, yaitu layanan pembuatan perangkat lunak, produk SaaS (*Software as a Service*), dan akademi teknologi informasi. Penjelasan mengenai masing-masing bidang adalah sebagai berikut:

1. **Layanan Pembuatan Perangkat Lunak:** Diggity menyediakan layanan pengembangan perangkat lunak yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik setiap bisnis, termasuk pembuatan aplikasi web, mobile, serta solusi berbasis cloud. Fokus utama perusahaan adalah menciptakan inovasi dan kualitas perangkat lunak yang efektif, mudah digunakan, dan sesuai untuk bisnis berskala kecil hingga besar.

2. **Produk SaaS (*Software as a Service*):** Produk SaaS yang ditawarkan Diggity dirancang untuk mempermudah pengelolaan bisnis klien. Solusi ini meliputi manajemen proyek, CRM (*Customer Relationship Management*), dan analitik data. Produk ini memberikan kemudahan, fleksibilitas, serta efisiensi biaya, sehingga perusahaan dapat berfokus pada aktivitas inti bisnis tanpa harus khawatir tentang pengelolaan infrastruktur teknologi informasi.
3. **Akademi Teknologi Informasi:** Akademi teknologi informasi Diggity merupakan *platform* pendidikan digital yang menawarkan kursus dan pelatihan di berbagai bidang teknologi informasi. Akademi ini bertujuan untuk mendukung pengembangan keterampilan dan pengetahuan peserta, baik yang masih pemula maupun yang sudah profesional, guna mempersiapkan mereka menghadapi karier di era digital.

2. Visi Dan Misi Perusahaan

Berikut dibawah ini adalah Visi dan Misi Dari Perusahaan CV Sinergi Cita Digital:

a. Visi

Menjadi perusahaan perangkat lunak terkemuka yang berkontribusi secara signifikan dalam pengembangan teknologi informasi, dengan menyediakan solusi inovatif dan berkualitas yang dapat meningkatkan efisiensi bisnis di berbagai sektor.

b. Misi

1. Menyediakan layanan pengembangan perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan spesifik setiap klien, dengan fokus pada inovasi dan kemudahan penggunaan.
2. Mengembangkan produk SaaS (*Software as a Service*) yang mendukung pengelolaan bisnis yang lebih efisien, fleksibel, dan hemat biaya.
3. Membangun akademi teknologi informasi yang berperan dalam pengembangan keterampilan dan pengetahuan teknologi bagi pemula hingga profesional.
4. Memberikan kontribusi nyata dalam dunia teknologi melalui kolaborasi dengan berbagai industri dan sektor bisnis.

3. Alamat dan Kontak Perusahaan

Informasi mengenai lokasi pelaksanaan magang, alamat lengkap, serta kontak yang dapat dihubungi. Detail ini penting untuk memastikan bahwa mahasiswa mengetahui lokasi praktik serta aksesibilitasnya selama program berlangsung. Informasi kontak

CV Sinergi Cita Digital (Diggity) adalah sebagai berikut:

1. **Telepon: +62 878 4305 2780, +62 812 9770 1005, +62 875 2914 7310**

2. Email: info@diggity.co.id, kontak@diggity.co.id
3. Alamat: Jalan Minggiran, Kelurahan Sendangtirto, Kecamatan Berbah, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55573.

Kontak ini tersedia untuk memfasilitasi komunikasi bagi pihak-pihak yang memerlukan informasi lebih lanjut terkait layanan dan kegiatan perusahaan.

4. Struktur Organisasi

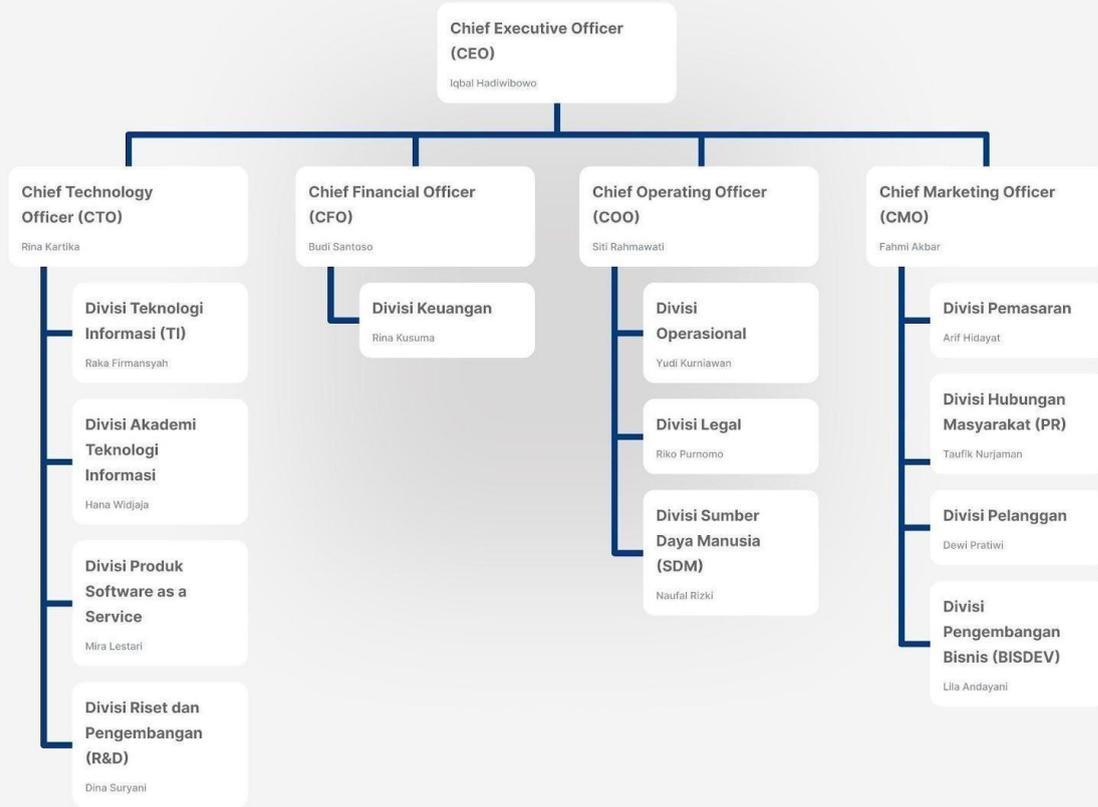
CV Sinergi Cita Digital, atau lebih dikenal sebagai Diggity, memiliki struktur organisasi yang mencerminkan efisiensi dan kolaborasi lintas fungsi untuk mencapai tujuan bisnis yang berkelanjutan. Struktur organisasi ini mencakup beberapa posisi kunci di tingkat C- Level dan berbagai departemen yang berperan penting dalam operasional perusahaan, baik dalam aspek teknis, pemasaran, keuangan, hingga sumber daya manusia.

Berikut adalah bagan struktur organisasi profesional untuk Diggity (CV Sinergi Cita Digital) dengan posisi C-Level di bagian atas dan berbagai departemen di bawahnya. Struktur ini mencakup CEO, CTO, CFO, COO, CMO, serta divisi-divisi seperti Teknologi Informasi, Produk, Legal, Pemasaran, Pelanggan, Akademi, Operasional, Keuangan, Riset dan Pengembangan, Sumber Daya Manusia, Pengembangan Bisnis, dan Hubungan Masyarakat.



STRUKTUR ORGANISASI

CV Sinergi Cita Digital



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi

a) C-Level

- 1. Chief Executive Officer (CEO): Bertanggung jawab atas arah strategis perusahaan dan keputusan utama bisnis.**

Nama: Iqbal Hadiwibowo

Email: iqbal.hadiwibowo@diggity.co.id

- 2. Chief Technology Officer (CTO): Mengawasi pengembangan teknologi dan inovasi dalam produk perangkat lunak.**

Nama: Rina Kartika

Email: rina.kartika@diggity.co.id

- 3. Chief Financial Officer (CFO): Mengelola aspek keuangan dan pengendalian keuangan perusahaan.**

Nama: Siti Rahmawati

Email: siti.rahmawati@diggity.co.id

4. Chief Operating Officer (COO): Memastikan operasi perusahaan berjalan secara efisien dan produktif.

Nama: Iqbal Hadiwibowo

Email: iqbal.hadiwibowo@diggity.co.id

5. Chief Marketing Officer (CMO): Mengelola strategi pemasaran dan *branding* perusahaan.

Nama: Fahmi Akbar

Email: fahmi.akbar@diggity.co.id

b) Teknologi Informasi (TI)

Tim Teknologi di Diggity berfungsi sebagai inti dari perusahaan, berkomitmen untuk mengembangkan solusi inovatif dan berkualitas. Engineer di tim ini tidak hanya fokus pada penulisan kode, tetapi juga berkolaborasi dengan berbagai fungsi bisnis lainnya, guna memaksimalkan pemahaman dan meningkatkan dampak bisnis secara keseluruhan.

Nama: Raka Firmansyah

Email: raka.firmansyah@diggity.co.id

c) Produk

Tim *Product* Diggity bertanggung jawab atas pengembangan produk SaaS (Software as a Service) dan perangkat lunak lainnya. Mereka menjalankan pendekatan iteratif dalam mengembangkan produk yang memberikan dampak signifikan, mulai dari perencanaan hingga peluncuran. Tim ini mencakup manajemen produk, desain produk, pengelolaan proyek teknis, dan pemasaran produk.

Nama: Mira Lestari

Email: mira.lestari@diggity.co.id

d) Legal

Tim Legal Diggity memastikan kepatuhan perusahaan terhadap semua hukum dan regulasi yang berlaku. Mereka menangani urusan hukum perusahaan, termasuk kontrak, litigasi, serta pengelolaan risiko hukum yang mungkin timbul dalam operasional bisnis.

Nama: Putri Maharani

Email: putri.maharani@diggity.co.id

e) Pemasaran

Tim Marketing Diggity terdiri dari profesional dengan berbagai keahlian, yang bekerja untuk memperluas jangkauan perusahaan dan mendorong pertumbuhan bisnis. Mereka merancang strategi untuk menyeimbangkan antara pembangunan merek jangka panjang dan pencapaian hasil yang efektif.

Nama: Arif Hidayat

Email: arif.hidayat@diggity.co.id

f) Pelanggan

Tim Customer di Diggity bertugas memberikan pengalaman terbaik kepada klien dengan menganalisis kebutuhan mereka secara mendalam. Dengan dukungan dari Tim Research and Data, mereka memastikan solusi yang ditawarkan relevan dengan kebutuhan klien di masa kini dan mendatang.

Nama: Dewi Pratiwi

Email: dewi.pratiwi@diggity.co.id

g) Akademi

Akademi ini menyediakan program pelatihan digital yang praktis dan komprehensif. Kursus yang disediakan bertujuan mendukung perkembangan profesional peserta, baik untuk kebutuhan operasional bisnis maupun pertumbuhan pribadi.

Nama: Hana Widjaja

Email: hana.widjaja@diggity.co.id

h) Operasional

Tim Operasional Diggity bertanggung jawab menjaga stabilitas dan keamanan seluruh aktivitas perusahaan. Mereka mendukung pembuatan produk serta menjaga kelancaran operasional dengan fokus pada peningkatan berkelanjutan.

Nama: Yudi Kurniawan

Email: yudi.kurniawan@diggity.co.id

i) Keuangan

Tim Keuangan Diggity mengelola produk layanan keuangan yang bertujuan membuka akses yang lebih mudah dan terjangkau bagi perusahaan. Tim ini memainkan peran kunci dalam mendorong efisiensi serta pertumbuhan bisnis melalui solusi keuangan yang tepat.

Nama: Rina Kusuma

Email: rina.kusuma@diggity.co.id

j) Riset dan Pengembangan (R&D)

Tim R&D berfokus pada pencarian inovasi baru yang dapat diterapkan untuk pengembangan produk dan layanan masa depan. Mereka secara rutin melakukan penelitian terhadap tren pasar dan teknologi terkini.

Nama: Dina Suryani

Email: dina.suryani@diggity.co.id

k) Sumber Daya Manusia (SDM)

Tim SDM Diggity bertanggung jawab atas pengelolaan dan pengembangan talenta di perusahaan. Mereka memastikan karyawan memiliki kesempatan untuk berkembang baik secara profesional maupun pribadi melalui pelatihan dan kebijakan kesejahteraan.

Nama: Naufal Rizki

Email: naufal.rizki@diggity.co.id

l) Pengembangan Bisnis (BISDEV)

Tim Pengembangan Bisnis fokus pada eksplorasi peluang pasar baru serta membangun strategi dan kolaborasi dengan mitra bisnis potensial. Mereka bekerja untuk memperluas jangkauan Diggity di pasar baru.

Nama: Lila Andayani

Email: lila.andayani@diggity.co.id

m) Hubungan Masyarakat (PR)

Tim PR bertugas membangun citra positif perusahaan melalui komunikasi strategis dengan media, pengelolaan acara, dan pemangku kepentingan. Mereka berperan penting dalam menjaga reputasi Diggity di mata publik dan mitra bisnis.

Nama: Taufik Nurjaman

Email: taufik.nurjaman@diggity.co.id

B. Sumber Daya Penunjang Magang

Berikut adalah tabel yang menjelaskan jumlah dan kualitas tenaga kerja, serta fasilitas fisik yang tersedia di CV Sinergi Cita Digital:

1. Sumber Daya Manusia

Adapun sumber daya manusia yang dimiliki oleh perusahaan CV Sinergi Cita Digital adalah sebagai berikut.

Tabel 2. 1 Sumber Daya Penunjang Magang

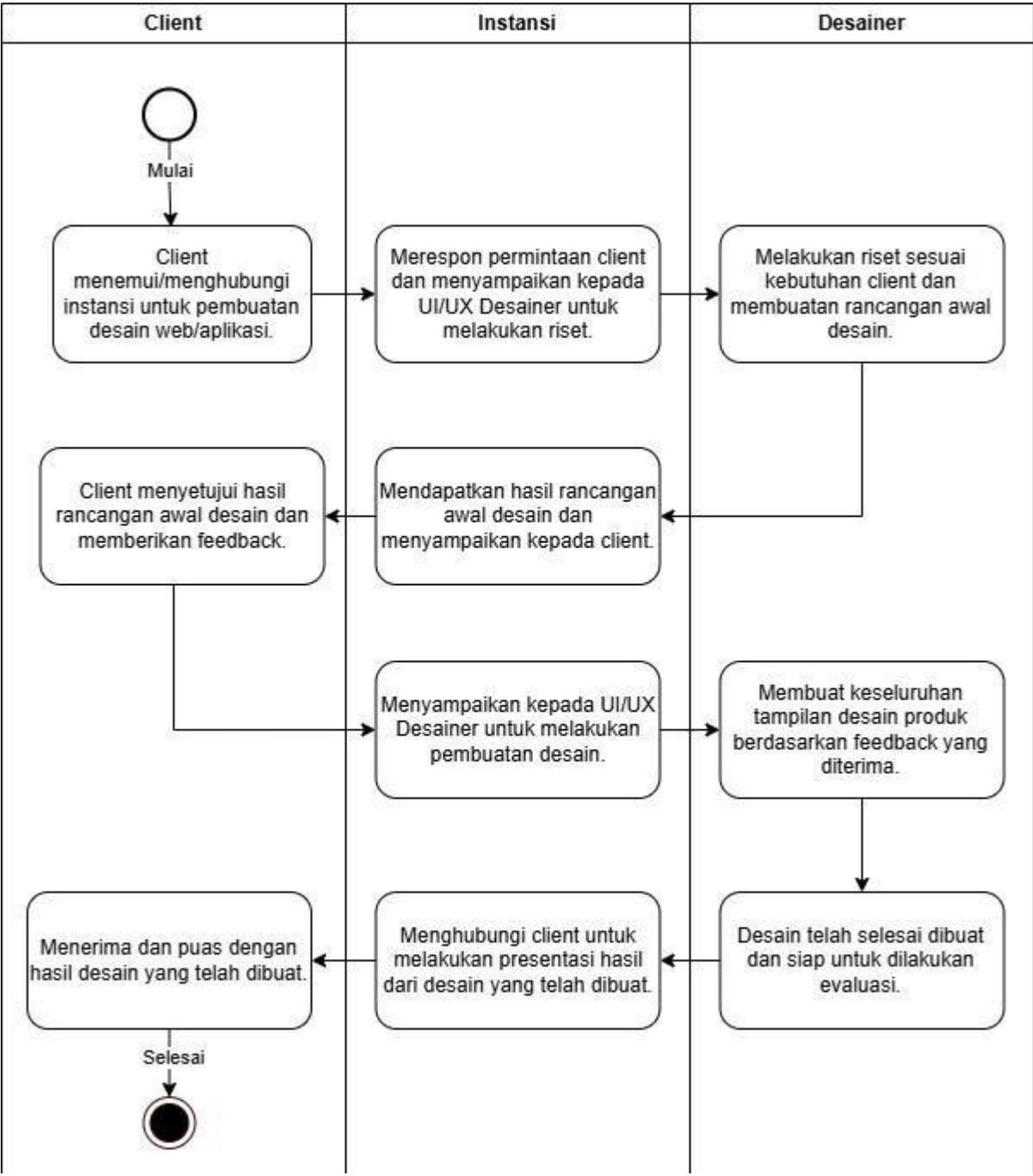
Aspek	Deskripsi
Jumlah Tenaga Kerja	Diggity memiliki sekitar 5-20 tenaga kerja yang tersebar di berbagai departemen, termasuk teknologi informasi, pengembangan produk, pemasaran, keuangan, sumber daya manusia, legal, dan operasional. Jumlah ini terdiri dari karyawan tetap, kontrak, serta freelancer yang berkolaborasi dalam berbagai proyek.
Kualitas Tenaga Kerja	Tenaga kerja Diggity terdiri dari individu dengan latar belakang akademik dan profesional yang relevan. Sebagian besar karyawan memiliki pengalaman minimal 2-3 tahun di industri teknologi dan pengembangan produk. Diggity juga menyediakan pelatihan berkelanjutan untuk meningkatkan kompetensi karyawan.
Fasilitas Fisik	- Alamat: Jalan Minggiran, Kelurahan Sendangtirto, Kecamatan Berbah, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55573.

	- Infrastruktur IT: Perangkat keras, dan perangkat lunak terbaru untuk mendukung operasional dan pengembangan.
--	--

Tabel ini menggambarkan secara umum komposisi tenaga kerja dan sarana fisik yang mendukung operasional di Diggity.

C. Proses Bisnis yang Berjalan

Berikut adalah proses bisnis yang berjalan dalam Pembangunan proyek UI/UX.



Gambar 2. 3 Proses Bisnis

Gambar di atas merupakan diagram alur proses bisnis yang menjelaskan langkah-langkah dalam pembuatan desain UI/UX mulai dari permintaan awal hingga desain selesai dibuat dan diterima oleh pihak yang membutuhkan. Proses ini melibatkan tiga pihak utama yaitu Klien, Instansi, dan UI/UX Desainer, yang masing-masing memiliki peran penting dalam keberhasilan proyek.

Proses diawali dengan klien menghubungi instansi untuk meminta pembuatan desain UI/UX. Instansi kemudian melakukan riset terkait kebutuhan klien dan menyampaikan hasilnya kepada UI/UX Desainer. Setelah desain awal (*wireframe*) dibuat oleh UI/UX Desainer, hasilnya dikomunikasikan kembali melalui instansi untuk mendapatkan persetujuan klien. Apabila disetujui, UI/UX Desainer melanjutkan untuk membuat *prototype* final. Proses berakhir ketika klien puas dengan hasil desain yang telah dibuat. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai peran masing-masing pihak:

1. Klien

Interio sebagai klien adalah pihak yang membutuhkan desain UI/UX untuk mendukung aktivitas tertentu, seperti pengembangan desain website. Mereka mengajukan permintaan untuk mengidentifikasi kebutuhan desain, memberikan persetujuan terhadap hasil riset dan desain awal (*wireframe*), dan mengevaluasi dan menyetujui desain akhir (*prototype*).

2. Instansi

Instansi CV Sinergi Cita Digital sebagai perantara atau penghubung antara klien dan desainer. Mereka bertanggung jawab untuk memahami kebutuhan klien, mengkoordinasikan hasil rancangan awal dari UI/UX Desainer kepada klien untuk mendapatkan *feedback*, dan memastikan proses desain berjalan sesuai kebutuhan klien.

3. UI/UX Desainer

Mahasiswa sebagai UI/UX Desainer adalah pihak yang bertanggung jawab untuk melakukan riset teknis, merancang, dan mengembangkan desain sesuai spesifikasi yang diberikan oleh instansi berdasarkan kebutuhan Interio sebagai klien.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

A. Tahap Persiapan

Mahasiswa yang ingin mengikuti program magang di Diggity mendaftar melalui *Google Form*. Setelah mendaftar, mereka akan melalui proses seleksi berdasarkan berkas-berkas seperti surat pengantar, CV, portofolio, serta kemampuan teknis dan non-teknis. Mahasiswa yang lolos tahap seleksi akan mengikuti wawancara dengan tim dari Teknologi Informasi, Sumber Daya Manusia, dan Operasional Diggity. Peserta yang berhasil melewati tahap wawancara akan resmi menjadi peserta program magang di Diggity. Peserta akan diberi tanggung jawab untuk mengerjakan proyek dari salah satu klien perusahaan. Proyek ini berfokus pada perancangan dan pengembangan *UI/UX Design*, yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan pada website klien yang memiliki daya tarik visual kurang optimal serta navigasi yang tidak intuitif, sehingga menghambat pengalaman pengguna dan menyebabkan Tingkat konversi pengunjung menjadi pembeli rendah.

Program magang Diggity dimulai pada 16 September 2024 dan berlangsung selama tiga bulan hingga 20 Desember 2024. Peserta memiliki fleksibilitas kerja dari Senin hingga Jumat, dengan pemantauan menggunakan *platform* Notion dan WhatsApp. Mereka dapat bekerja dari rumah (WFH) atau dari lokasi lain (WFE), dan akan ada pertemuan tatap muka untuk bimbingan dan diskusi jika diperlukan.

Program ini tidak menawarkan kompensasi finansial, namun peserta akan menerima e-sertifikat serta bimbingan dalam penyusunan laporan magang. Evaluasi kinerja dilakukan secara berkala, dan peserta yang tidak dapat menyelesaikan tugas dengan baik tanpa alasan yang jelas akan diberikan peringatan atau diberhentikan dari program.

B. Tahap Pelaksanaan

Selama mengikuti program magang di Diggity yang berlangsung dari 16 September 2024 hingga 20 Desember 2024, melaksanakan pekerjaan dari rumah (WFH) atau lokasi lain (WFE) dengan fleksibilitas tempat kerja. Pekerjaan utama adalah menyelesaikan proyek dari klien perusahaan yang berfokus pada perancangan dan pengembangan *UI/UX Design website furniture* untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Setelah itu, peserta magang akan memulai tahap perencanaan, yang mencakup penyusunan strategi

dan jadwal kerja untuk memastikan tercapainya tujuan proyek.

Proyek utama yang dikerjakan adalah memberikan solusi sesuai dengan kebutuhan klien melalui tahapan pengembangan yang terstruktur, termasuk perancangan, dan implementasi solusi yang relevan. Pekerjaan utama akan dilakukan secara mandiri dengan komunikasi jarak jauh, namun terdapat sesi tatap muka secara rutin untuk bimbingan dan diskusi dengan mentor atau supervisor, guna memberikan arahan, masukan, dan evaluasi atas progres yang telah dicapai. Selama pelaksanaan proyek, peserta magang akan diberi tugas- tugas yang berkaitan dengan pengembangan dan penyelesaian masalah yang dihadapi klien. Diskusi rutin juga bertujuan untuk memfasilitasi pemecahan masalah dan memberikan kesempatan bagi peserta magang untuk berbagi temuan dan kendala yang dihadapi dalam pengerjaan proyek.

Seiring berjalannya waktu, peserta magang akan menjalani tahap evaluasi akhir proyek, di mana hasil kerja akan diuji dan dianalisis untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi klien. Proyek yang telah selesai akan disusun dalam laporan akhir yang mencakup proses, hasil yang dicapai, serta refleksi pribadi terhadap pengalaman yang didapat selama magang. Di akhir periode magang, peserta juga akan mempresentasikan hasil proyek mereka di hadapan tim perusahaan sebagai bentuk evaluasi akhir dan umpan balik atas kontribusi yang diberikan. Dengan adanya struktur yang jelas dan fleksibilitas dalam bekerja, peserta magang diharapkan dapat memperoleh pengalaman dan keterampilan yang berharga dalam mengelola proyek secara mandiri, serta beradaptasi dengan lingkungan kerja yang dinamis dan profesional.

C. Tahap Evaluasi

Tahapan evaluasi pada program praktik magang di Diggity dilakukan secara terstruktur dan berkala untuk memastikan bahwa mahasiswa dapat memenuhi target pembelajaran serta memberikan kontribusi positif terhadap proyek yang dijalankan. Evaluasi ini berperan penting dalam mengidentifikasi tingkat pencapaian mahasiswa, khususnya dalam kaitannya dengan penerapan keterampilan teknis dan kemampuan adaptasi terhadap lingkungan kerja profesional.

Fokus utama dari tahapan evaluasi mencakup beberapa aspek kunci yang berkaitan dengan keberhasilan praktik magang. Pertama, evaluasi terhadap keterampilan teknis dilakukan untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam mengimplementasikan pengetahuan akademis ke dalam pekerjaan nyata, seperti pengembangan perangkat lunak, desain produk digital, atau analisis kebutuhan pengguna sesuai dengan standar kualitas yang ditetapkan Diggity. Kedua, evaluasi melibatkan penilaian atas kedisiplinan

menjadi salah satu

faktor yang dipantau secara ketat, termasuk ketepatan waktu dalam menyelesaikan pekerjaan. Dalam hal ini, Diggity mengharapkan mahasiswa untuk dapat menyesuaikan diri dengan standar profesional perusahaan, termasuk pemenuhan jadwal kerja yang fleksibel namun tetap terstruktur, seperti yang dipantau melalui *platform* Notion dan WhatsApp.

Pemahaman mahasiswa terhadap proses bisnis Diggity juga menjadi indikator penting dalam evaluasi. Mahasiswa diharapkan mampu memahami bagaimana peran mereka dalam proyek dapat mendukung tujuan strategis perusahaan, baik dalam pengembangan produk maupun peningkatan pelayanan klien. Hal ini akan memudahkan mahasiswa dalam menyusun analisis mendalam yang diperlukan untuk laporan akhir mereka.

Selama proses evaluasi, tim dari Teknologi Informasi, Sumber Daya Manusia, dan Operasional Diggity melakukan pemantauan rutin dan diskusi umpan balik mengenai kemajuan proyek untuk mengidentifikasi kendala dan memberikan arahan perbaikan. Hasil dari evaluasi ini akan digunakan sebagai dasar dalam pemberian sertifikat partisipasi, rekomendasi profesional, dan penilaian atas performa mahasiswa.

D. Rancangan Jadwal Kegiatan Magang

Bagian ini memuat jadwal kegiatan yang dirancang untuk pelaksanaan praktik magang. Jadwal tersebut mencakup rincian waktu, aktivitas yang dilakukan, dan target pencapaian di setiap tahapan magang. Lampiran ini berfungsi sebagai panduan terstruktur dan terarah bagi peserta dalam melaksanakan kegiatan magang.

Berikut adalah rancangan jadwal kegiatan mingguan selama program magang di CV Sinergi Cita Digital:

Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Mingguan

No	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
1.	Pengenalan praktik magang, mempelajari software yang digunakan dan mendapatkan tugas project.															

2.	Mempelajari pentingnya Brief project, melakukan riset, membuat <i>moodboard design</i> dan mempelajari menggunakan whimsical.																			
3.	Membuat <i>wireframe</i> dengan whimsical dan pembuatan guide style dan <i>style color</i> .																			
4.	Merevisi <i>Wireframe</i> , Menerapkan <i>typography</i> serta <i>style color</i> dan Membuat <i>design interface: Home</i> , Halaman <i>Cabinet</i> , Halaman <i>Chair</i> dan Halaman <i>Table</i> .																			
5.	Merevisi <i>style color</i> dan Membuat <i>interactive design</i> pada <i>Home</i> , Transisi, dan Detail Produk.																			
6.	Membuat <i>design interface: Lamp</i> , <i>Matresses</i> , <i>Sofa</i> , dan <i>Kitchen</i> .																			
7.	Membuat <i>design interface: Categories</i> , dan <i>Search</i> .																			
8.	Membuat <i>interactive design</i> pada <i>Products</i> , <i>Brand</i> dan <i>Categories</i> .																			
9.	Membuat <i>design interface: Products</i> , dan <i>Brand</i> .																			
10.	Membuat <i>design interface: Detail Products</i> .																			

BAB IV

HASIL PELAKSANAAN

A. Hasil Tahapan Persiapan

Tahapan persiapan dilakukan sebagai langkah awal untuk memastikan mahasiswa siap menjalankan praktik magang dengan baik. Adapun aktivitas pada tahap ini adalah sebagai berikut:

1. Pendaftaran dan pengiriman berkas

Tahapan persiapan praktik magang di Diggity melibatkan proses pendaftaran, dan seleksi peserta. Proses pendaftaran dilakukan melalui *Google Form*, diikuti dengan seleksi berkas yang meliputi evaluasi surat pengantar, CV, portofolio, dan kemampuan teknis maupun non-teknis. Mahasiswa yang lolos seleksi berkas diwawancarai oleh tim dari Teknologi Informasi, Sumber Daya Manusia, dan Operasional Diggity untuk menilai kesesuaian kandidat dengan kebutuhan perusahaan.

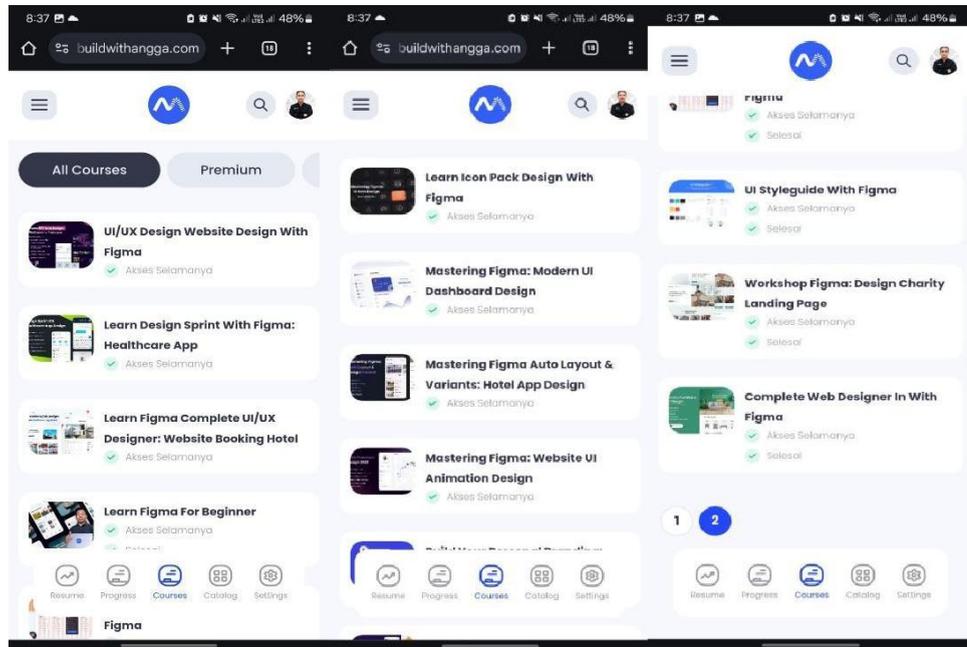
2. Persiapan teknis

Setelah diterima, peserta magang diberikan penjelasan yang mencakup pengenalan lingkungan kerja, alat bantu seperti Notion dan WhatsApp, serta perangkat lunak yang perlu dipersiapkan seperti Figma sebagai *platform* editor yang digunakan, Whimsical untuk kolaborasi desain dengan tim.

3. Pelatihan

Selain itu, peserta juga diberikan akses ke materi pembelajaran secara gratis yang disediakan oleh instansi melalui *platform* BuildWithRangga. Materi tersebut mencakup berbagai topik seputar desain UI/UX dan berfungsi sebagai sumber

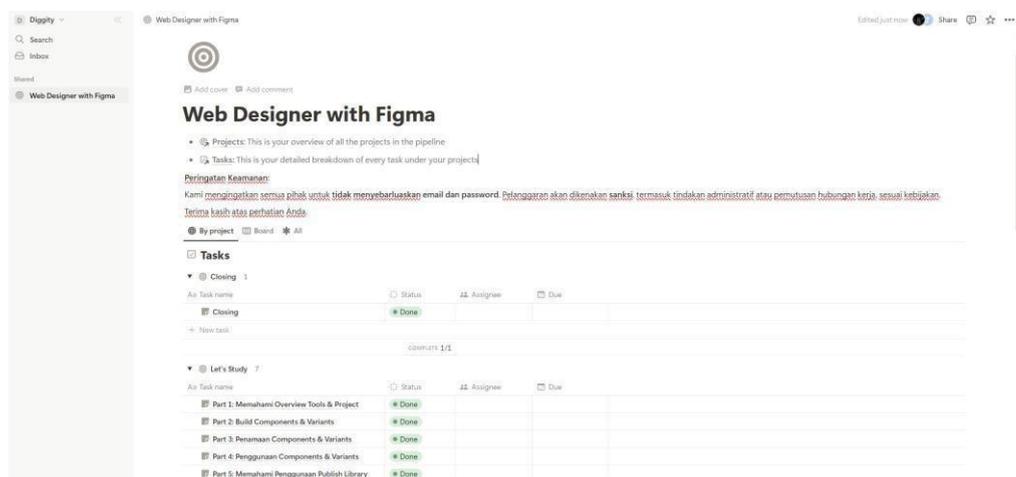
pembelajaran tambahan untuk memperkuat pemahaman teknis peserta selama pelaksanaan proyek.



Gambar 4. 1 Pelatihan

4. Pembagian tugas

Dalam pelaksanaan magang di CV Sinergi Cita Digital, setiap peserta magang diberi tugas dan tanggung jawab sesuai peran masing-masing dalam proyek. Tahapan ini bertujuan untuk mempersiapkan peserta agar dapat berkontribusi secara optimal selama program magang berlangsung. Saya bertugas sebagai *UI/UX Designer* dengan tanggung jawab untuk merancang dan membangun desain antarmuka pengguna.



Gambar 4. 2 Brief Project

B. Hasil Tahapan Pelaksanaan

Selama praktik magang, peserta melaksanakan tugas-tugas yang telah ditentukan berdasarkan arahan supervisor. Aktivitas utama meliputi:

1. Mempelajari Brief Project

Pelaksanaan proyek diawali dengan memahami brief yang diberikan oleh instansi. Brief ini berisi latar belakang, tujuan, serta kebutuhan fungsional dan visual dari website furniture yang akan dirancang. Klien menghadapi beberapa permasalahan, seperti informasi produk yang tidak lengkap, navigasi yang tidak intuitif, tampilan visual yang kurang menarik, proses pemesanan yang tidak praktis, dan tidak adanya fitur komunikasi langsung dengan penjual.

Sebagai respon terhadap masalah tersebut, ditetapkan strategi desain yang mencakup penentuan target pengguna, yaitu individu berusia 25–50 tahun yang terdiri dari profesional muda, pemilik rumah, desainer interior, dan arsitek. Kebutuhan utama pengguna meliputi tampilan interaktif, informasi produk yang jelas, navigasi sederhana, dan sistem pemesanan yang efisien.

Analisis kompetitor dilakukan dengan mengacu pada website IKEA dan Dekoruma untuk mendapatkan referensi dalam struktur dan visual desain. Berdasarkan hasil analisis, dirancang struktur informasi yang mencakup halaman utama, kategori produk, detail produk, kontak, dan fitur pemesanan via WhatsApp. Desain mengusung gaya modern, minimalis, dan profesional untuk meningkatkan pengalaman pengguna serta citra merek.

Pemahaman brief ini menjadi dasar dalam seluruh proses perancangan, agar desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis klien.

2. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini dimulai dengan melakukan riset untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh klien. Riset ini merupakan fondasi penting dalam menciptakan desain yang relevan dan efektif. Dalam pelaksanaannya, riset dilakukan dengan bantuan dan arahan dari Instansi yang memberikan dukungan berupa data, wawasan, dan panduan. Tujuan utama dari tahapan riset ini adalah:

- a. Mengidentifikasi apa yang pengguna inginkan atau butuhkan dari produk atau layanan.
- b. Menemukan *pain points* atau kendala yang dialami pengguna dalam

pengalaman mereka saat ini.

- c. Memastikan desain yang dibuat juga mendukung tujuan dan visi dari klien.**

Berikut adalah hasil dari riset data:

Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan

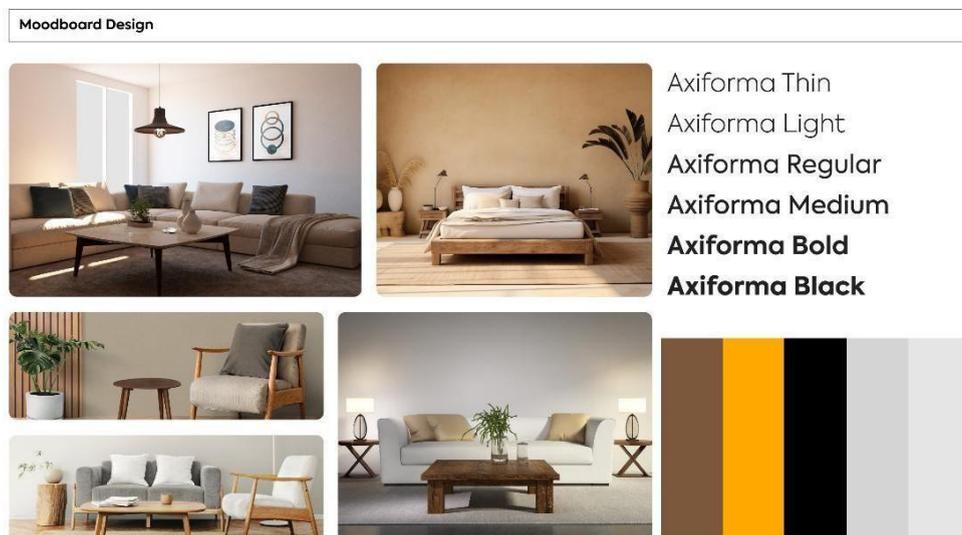
Aspek	Detail
Target Pengguna	<ul style="list-style-type: none"> -Segmentasi Pasar: Usia 25 – 50 tahun, professional, muda, pemilik rumah, desain interior, arsitek. -Lokasi: Perkotaan dengan akses belanja <i>online</i>. -Kebutuhan Pengguna: informasi lengkap produk (harga, ukuran, material), proses pemesanan mudah (via Whatsapp), visual interaktif, dan modern.
Pain Point Pengguna	<ul style="list-style-type: none"> -Sulit menemukan informasi detail (ukuran, material, harga) pada website tempat kompetitor lain. -Proses checkout rumit atau membutuhkan banyak langkah. -Website tidak responsif dan tidak menarik.
Struktur Informasi	<ul style="list-style-type: none"> -Home: Highlight kategori populer, promo. -Kategori Barang: Sofa, Meja, Kursi, Kasur, Barang Dapur, Lampu, Lemari. -Detail Produk: Foto, deskripsi lengkap, ukuran, material, harga, tombol pemesanan. -Kontak Kami: Untuk pengajuan pertanyaan terkait pelayanan.
Fitur	<ul style="list-style-type: none"> -Navigasi Intuitif: Menu kategori jelas, fitur pencarian jelas. -Tampilan Visual: Foto produk berkualitas tinggi, tema warna modern, interaktif desain. -Highlight Promo: Banner dinamis yang menarik.
Strategi Desain	Fokus pada UI/UX sederhana, elegan, modern, dan professional untuk mencerminkan kualitas produk.
Referensi Kompetitor	<ul style="list-style-type: none"> -IKEA: Kemudahan navigasi dan katalog lengkap. -Dekoruma: Fitur promo menarik.

Analisis tersebut sangat penting untuk memastikan bahwa desain website tidak hanya memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna, tetapi juga mampu mengatasi kendala yang mereka alami. Selain itu, analisis ini membantu menciptakan strategi desain yang efektif untuk menarik lebih banyak pelanggan, meningkatkan dan memperkuat citra perusahaan di pasar digital.

3. Perencanaan dan Ideasi

Tahap ini bertujuan untuk merancang kerangka awal yang akan menjadi fondasi desain. Fokus utama pada tahapan ini adalah menghasilkan ide-ide yang relevan dan merancang struktur dasar produk. Pada tahap ini, dilakukan brainstorming untuk menggali berbagai ide mengenai fitur dan elemen desain yang akan diterapkan pada produk. Proses brainstorming ini biasanya melibatkan tim dari instansi, untuk memastikan bahwa berbagai perspektif dan ide dapat dipertimbangkan.

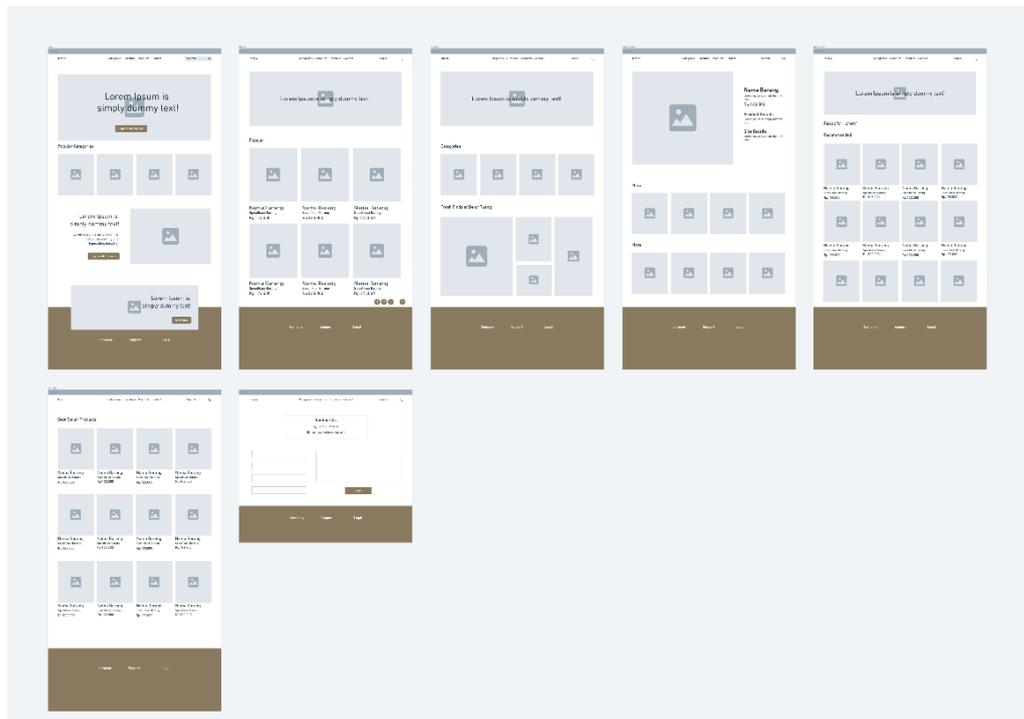
Selanjutnya, mulai membuat moodboard terlebih dahulu untuk memberikan dan menentukan arah desain yang akan digunakan, lalu setelah itu membuat low- fidelity *wireframes* gambaran awal dari tata letak produk yang menunjukkan struktur dasar, alur pengguna, dan interaksi utama. *Wireframe* ini lebih berfokus pada penataan elemen-elemen dasar, bukan pada elemen visual, sehingga bisa lebih mudah untuk dieksplorasi dan dimodifikasi. Berikut dibawah ini gambar desain moodboard dan *low-fidelity wireframes* yang telah dirancang.



Gambar 4. 3 Moodboard Design

Gambar 4.2 *Moodboard Design* menunjukkan Kumpulan elemen visual, seperti palet warna, tipografi, dan gambar referensi yang dipilih untuk

mendefinisikan arah desain produk. *Moodboard* ini dibuat untuk menyampaikan suasana atau tema visual yang ingin diterapkan pada produk akhir, elemen – elemen yang disusun dalam *moodboard* memberikan gambaran tentang bagaimana estetika dan identitas visual website akan terlihat.



Gambar 4. 4 Wireframe

Gambar 4.3 *Wireframe* menampilkan *wireframe low-fidelity* yang berfungsi sebagai kerangka dasar dari tata letak dan alur produk. *Wireframe* ini hanya berisi representasi sederhana dari elemen-elemen desain seperti posisi gambar, deskripsi produk, area konten, dan elemen interaktif lainnya.

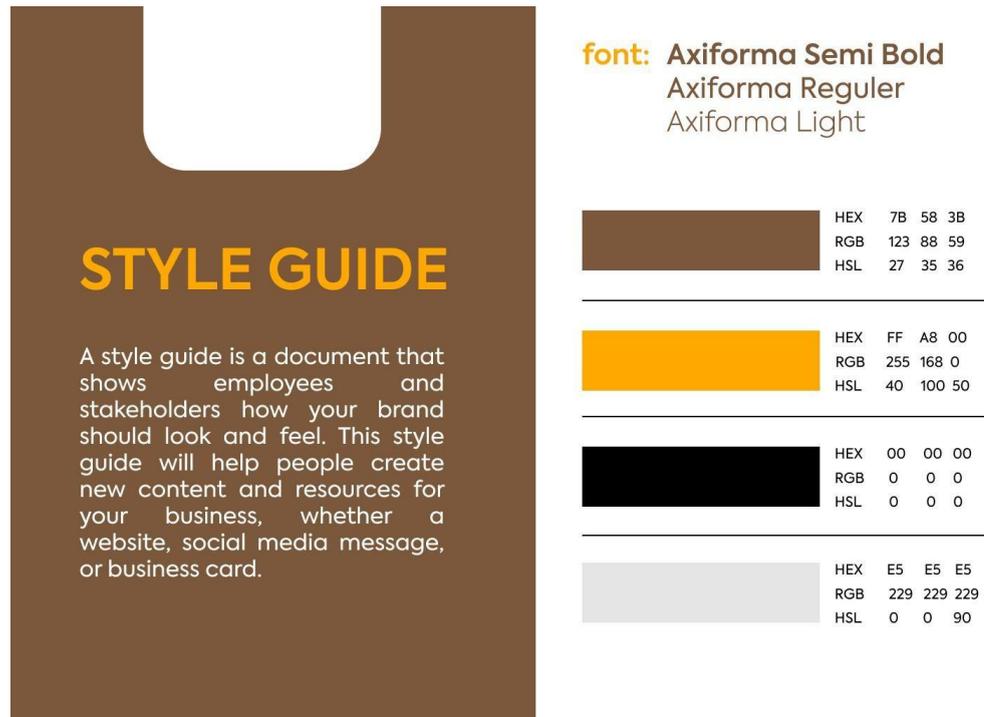
4. Pengembangan Desain Visual dan *Prototype*

Tahap ini berfokus pada penciptaan desain yang lebih konkret dan menarik secara visual, serta membuat prototipe interaktif untuk diuji lebih lanjut. Dimulai dengan membuat *high-fidelity mockups*, yang merupakan representasi desain akhir dari produk dengan elemen-elemen visual lengkap, seperti warna, tipografi, ikon, dan gambar. *Mockup* ini memberikan gambaran nyata tentang bagaimana produk akan tampil di layar pengguna dan memungkinkan Anda untuk melihat bagaimana elemen- elemen desain bekerja bersama-sama.

Selain itu, pada tahap ini dibuat prototipe interaktif model fungsional yang memungkinkan untuk menunjukkan bagaimana desain berfungsi secara langsung kepada stakeholder atau pengguna. Prototipe ini dapat diuji dengan pengguna

untuk

memberikan gambaran langsung mengenai alur interaksi dan fitur produk. Di samping itu, peserta juga akan menyiapkan *style guide*, yang merinci semua elemen desain, seperti warna, tipografi, ikonografi, dan aturan tata letak. Panduan ini sangat penting untuk memastikan konsistensi desain di seluruh produk dan memudahkan kolaborasi dengan tim pengembang saat produk mulai dibangun. Desain visual dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 4. 5 Style Guide

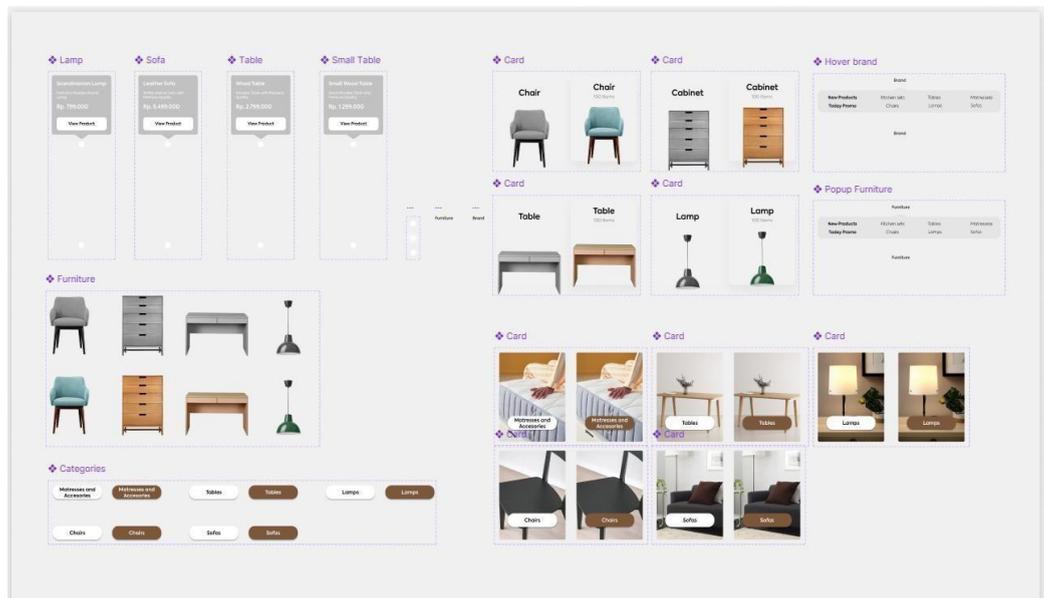
Gambar 4.4 *Style Guide* menunjukkan *style guide* yang berisi panduan lengkap mengenai elemen-elemen desain yang akan digunakan dalam website. *Style guide* ini mencakup palet warna utama dan pendukung, jenis tipografi, kode warna untuk memastikan konsistensi visual di seluruh antarmuka.



Interio.

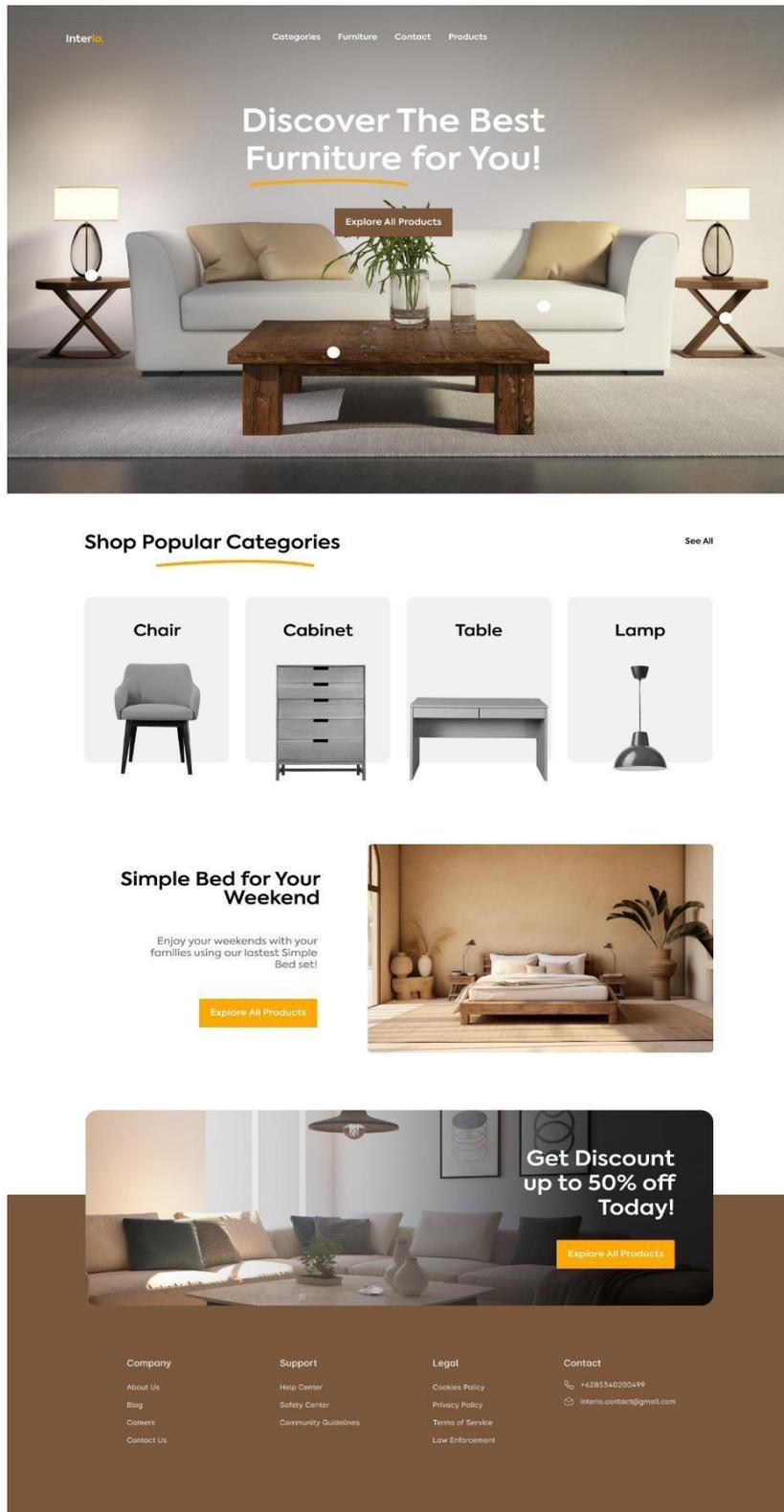
Gambar 4. 6 Logo

Gambar 4.5 Logo menampilkan logo yang dirancang untuk merepresentasikan identitas produk atau merek. Logo ini dirancang dengan mempertimbangkan kesesuaian warna, bentuk, dan tipografi agar mencerminkan nilai-nilai produk serta mudah dikenali oleh pengguna.



Gambar 4. 7 Components

Gambar 4.4 *Components* memperlihatkan *components*, yaitu elemen-elemen antarmuka yang berfungsi sebagai penyusun desain produk. Komponen ini mencakup elemen seperti tombol, menu navigasi, menu *pop-up*, informasi, dan elemen interaktif lainnya.

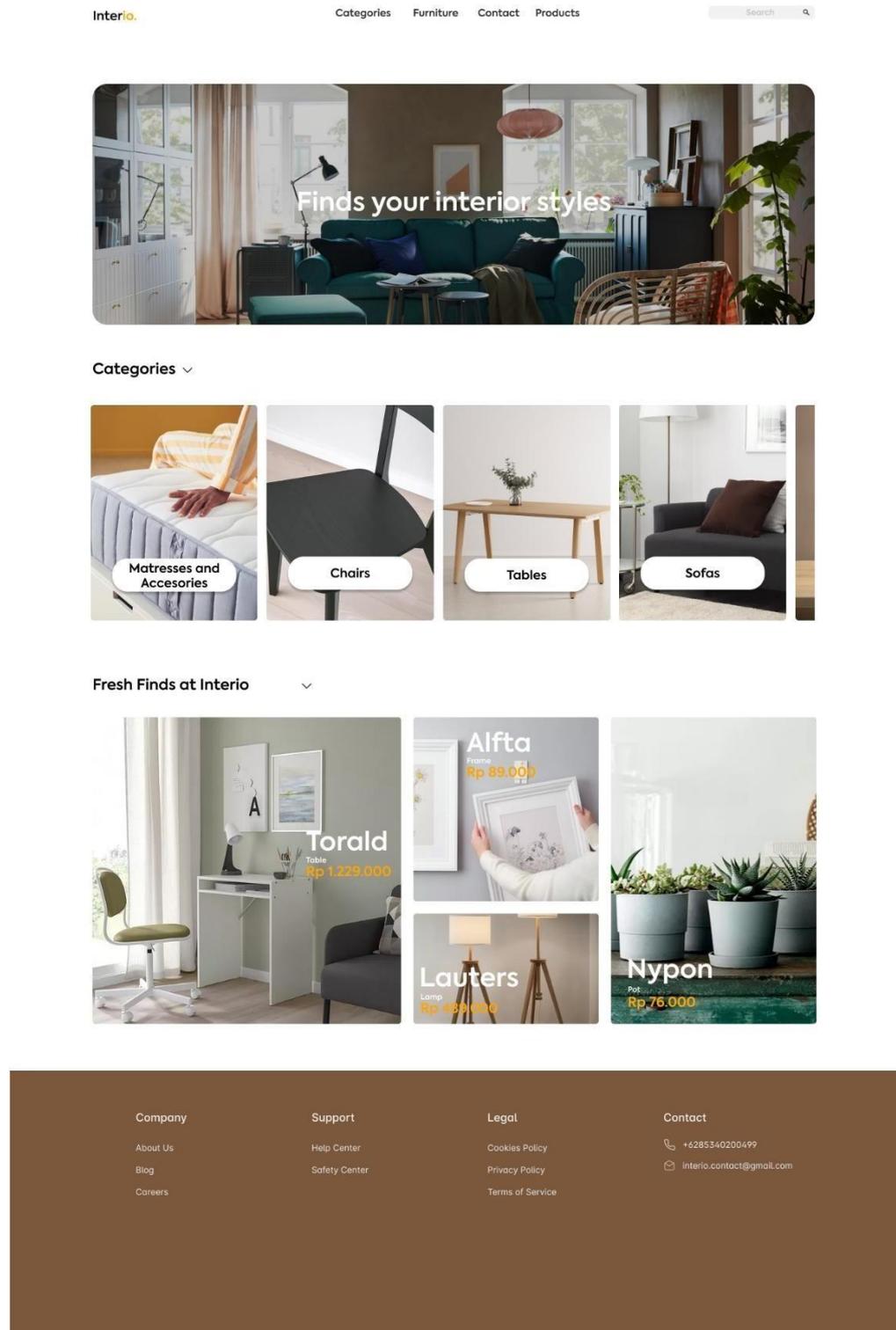


Gambar 4. 8 Home

Gambar 4.7 Home memperlihatkan halaman utama yang dirancang untuk menampilkan kategori barang populer, banner promo, dan elemen visual yang menarik. Halaman ini berfungsi sebagai pengantar untuk pengguna,

memberikan

akses cepat ke produk-produk unggulan, penawaran khusus, dan navigasi intuitif ke kategori lainnya.



Gambar 4. 9 Categories

Gambar 4.8 *Categories* menunjukkan halaman kategori yang berisi berbagai kategori produk serta barang-barang baru yang tersedia. Halaman ini membantu pengguna menjelajahi produk sesuai dengan preferensi mereka melalui pengelompokan kategori yang terorganisir.



Popular



KNOXHULT
Wall cabinet with doors, wood effect/grey, 80x75 cm
Rp 1.200.000



SPIKSMED
Cabinet with doors, light grey, 60x96 cm
Rp 1.199.000



BRUSALI
Shoe cabinet with 3 compartments, brown, 61x30x130 cm
Rp 1.499.000



MACKAPAR
Shoe cabinet/storage, white, 80x35x102 cm
Rp 1.699.000



EKET
Cabinet with doors and 1 shelf, white, 70x35x70 cm
Rp 1.250.000



RUDSTA
Glass-door cabinet, anthracite, 80x37x120 cm
Rp 2.499.000



BRIMNES
Cabinet with doors and 1 shelf, white, 78x95 cm
Rp 1.299.000



BAGGEBO
Cabinet with glass doors, metal/white, 34x30x116 cm
Rp 679.000

<p>Company</p> <p>About Us</p> <p>Blog</p> <p>Careers</p>	<p>Support</p> <p>Help Center</p> <p>Safety Center</p>	<p>Legal</p> <p>Cookies Policy</p> <p>Privacy Policy</p> <p>Terms of Service</p>	<p>Contact</p> <p> +6285340200499</p> <p> interio.contact@gmail.com</p>
--	---	---	--

Gambar 4. 10 Cabinet

Gambar 4.9 Cabinet memperlihatkan katalog barang yang tersedia secara keseluruhan di kategori Cabinet. Halaman ini menampilkan daftar produk dengan tata

letak grid, memungkinkan pengguna untuk melihat koleksi lengkap dalam satu kategori.

Interior. Categories Furniture Contact Products Search



KNOXHULT

An innovative combination – KNOXHULT. Wall cabinet with doors, wood effect/grey, 80x75 cm

Rp 1.200.000

Colors

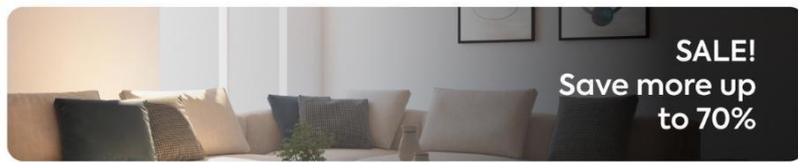
Product Details

An innovative combination – KNOXHULT. Wall cabinet with doors, wood effect/grey, 80x75 cm

Measurement

Height: 80 cm
Length: 75 cm
Width: 45 cm
Cabinet length: 80 cm
Cabinet width: 45 cm

[Order Now](#)



More ▼



SPIKSMED

Cabinet with doors, light grey, 60x96 cm

Rp 1.199.000



BRIMNES

Cabinet with doors and 1 shelf, white, 78x95 cm

Rp 1.299.000



RUDSTA

Glass-door cabinet, anthracite, 80x37x120 cm

Rp 2.499.000



BRUSALI

Shoe cabinet with 3 compartments, brown, 61x30x130 cm

Rp 1.499.000

1 2 3 ... 9

<p>Company</p> <p>About Us</p> <p>Blog</p> <p>Careers</p>	<p>Support</p> <p>Help Center</p> <p>Safety Center</p>	<p>Legal</p> <p>Cookies Policy</p> <p>Privacy Policy</p> <p>Terms of Service</p>	<p>Contact</p> <p>+6285340200499</p> <p>interio.contact@gmail.com</p>
--	---	---	---

Gambar 4. 11 Cabinet Product Details



KNOXHULT

An innovative combination – KNOXHULT. Wall cabinet with doors, wood effect/grey, 80x75 cm

Rp 1.200.000

Colors



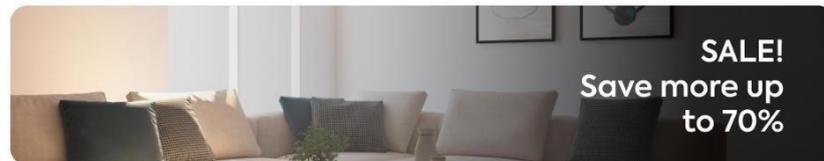
Product Details

An innovative combination – KNOXHULT. Wall cabinet with doors, wood effect/grey, 80x75 cm

Measurement

Height:80 cm
Length:75 cm
Width:45 cm
Cabinet length:80 cm
Cabinet width:45 cm

[Order Now](#)



More



SPIKSMED

Cabinet with doors, light grey, 60x96 cm

Rp 1.199.000



BRIMNES

Cabinet with doors and 1 shelf, white, 78x95 cm

Rp 1.299.000



RUDSTA

Glass-door cabinet, anthracite, 80x37x120 cm

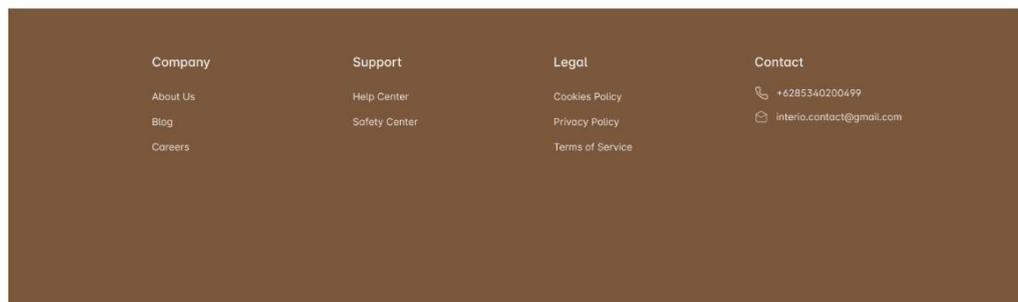
Rp 2.499.000



BRUSALI

Shoe cabinet with 3 compartments, brown, 61x30x130 cm

Rp 1.499.000



Gambar 4. 12 Cabinet Product Details

Gambar 4.10 dan Gambar 4.11 menunjukkan halaman detail produk di kategori *Cabinet*. Halaman ini menyediakan informasi mendalam mengenai produk yang dipilih, termasuk deskripsi, harga, spesifikasi, dan gambar produk.



Popular



FLINTAN
Office chair with armrests, black
Rp 1.299.000



MALSKÄR LOBERGET
Swivel chair, white
Rp 599.000



HOGSTEN
Active sit/stand support, beige
Rp 1.195.000



FLINTAN
Office chair, diseröd grey
Rp 1.299.000



MARKUS
Office chair, vissle light grey
Rp 2.999.000



ALEFJÄLL
Office chair, grann beige
Rp 4.999.000



SIBBEN
Swivel chair, vissle grey
Rp 599.000



FRÖSVI
Folding chair, white/knisa light grey
Rp 795.000

[1](#) [2](#) [3](#) [.....](#) [6](#)

<p>Company</p> <p>About Us</p> <p>Blog</p> <p>Careers</p>	<p>Support</p> <p>Help Center</p> <p>Safety Center</p>	<p>Legal</p> <p>Cookies Policy</p> <p>Privacy Policy</p> <p>Terms of Service</p>	<p>Contact</p> <p> +6285340200499</p> <p> interio.contact@gmail.com</p>
--	---	---	--

Gambar 4. 13 Chairs

Gambar 4.12 Chairs memperlihatkan daftar produk pada kategori Chairs dengan desain tata letak yang menonjolkan variasi kursi yang tersedia.



FLINTAN

Office chair with armrests, black

Rp 1.299.000

Colors



Product Details

This ergonomic office chair keeps you comfy and focused with a high backrest that provides good support, made with airy mesh so you stay cool. The seat cover is removable and washable, 10 year guarantee.

Measurement

Height:57 cm
Length:200 cm
Width:180 cm
Mattress length:200 cm
Mattress width:180 cm

Order Now



More



MALSKÁR LOBERGET

Swivel chair, white

Rp 999.000



FRÖSVI

Folding chair, white/klisa light grey

Rp 795.000



MARKUS

Office chair, vissle light grey

Rp 2.999.000



FLINTAN

Office chair, diseröd grey

Rp 1.299.000

1 2 3 8

<p>Company</p> <p>About Us</p> <p>Blog</p> <p>Careers</p>	<p>Support</p> <p>Help Center</p> <p>Safety Center</p>	<p>Legal</p> <p>Cookies Policy</p> <p>Privacy Policy</p> <p>Terms of Service</p>	<p>Contact</p> <p> +6285340200499</p> <p> interio.contact@gmail.com</p>
--	---	---	--

Gambar 4. 14 Chair Products Details



FLINTAN

Office chair with armrests, black

Rp 1.299.000

Colors



Product Details

This ergonomic office chair keeps you comfy and focused with a high backrest that provides good support, made with airy mesh so you stay cool. The seat cover is removable and washable. 10 year guarantee.

Measurement

Height: 57 cm
 Length: 200 cm
 Width: 180 cm
 Mattress length: 200 cm
 Mattress width: 180 cm

[Order Now](#)



More



MALSKÅR LOBERGET
 Swivel chair, white
 Rp 999.000



FRÖSVI
 Folding chair, white/knisa light grey
 Rp 795.000



MARKUS
 Office chair, vissle light grey
 Rp 2.999.000



FLINTAN
 Office chair, diseröd grey
 Rp 1.299.000



<p>Company</p> <p>About Us</p> <p>Blog</p> <p>Careers</p>	<p>Support</p> <p>Help Center</p> <p>Safety Center</p>	<p>Legal</p> <p>Cookies Policy</p> <p>Privacy Policy</p> <p>Terms of Service</p>	<p>Contact</p> <p>+6285340200499</p> <p>interio.contact@gmail.com</p>
---	--	--	---

Gambar 4. 15 Chair Product Details

Gambar 4.13 dan Gambar 4.14 menunjukkan halaman detail produk di kategori *Chairs*. Halaman ini menyediakan informasi mendalam mengenai produk yang dipilih, termasuk deskripsi, harga, spesifikasi, dan gambar produk.



Popular



LÄCKÖ
Table for outdoor property, grey, 70x110 cm
Rp 599.000



RESÖ
Children's picnic table, light brown stained
Rp 899.000



NORDEN
Cateleg table, birch, 26/89/152x80 cm
Rp 3.999.000



MELLTROP
Wooden table, wood, white, 125x75 cm
Rp 1.299.000



TÄRNÖ
Table, outdoor, white/green, 55x54 cm
Rp 499.000



NÄMMARÖ
Table, outdoor, light brown stained, 140x75 cm
Rp 2.999.000



DANDERYD
Drop-leaf table, oak veneer/white, 74/134x80 cm
Rp 3.499.000



SEGERÖN
Bar table, outdoor, white/beige, 89x89 cm
Rp 3.299.000

Gambar 4. 16 Table

Gambar 4.15 *Table* memperlihatkan katalog barang yang tersedia secara keseluruhan di kategori *Table*. Halaman ini menampilkan daftar produk dengan tata letak grid, memungkinkan pengguna untuk melihat koleksi lengkap dalam satu kategori.



DANDERYD

Drop-leaf table, oak veneer/white, 74/134x80 cm

Rp 3.499.000

Colors



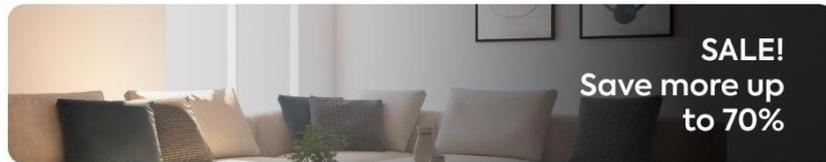
Product Details

An innovative combination. The table base has flat slats with an even surface, while the table has 4 comfort zones and a unique drop-leaf table with oak veneer material.

Measurement

Height:57 cm
Length:200 cm
Width:180 cm
Mattress length:200 cm
Mattress width:180 cm

[Order Now](#)



More



RESÖ

Children's picnic table, light brown stained

Rp 1.899.000



TÄRNÖ

Table, outdoor, white/green, 55x54 cm

Rp 699.000



LÄCKÖ

Table for outdoor property, grey, 70x110 cm

Rp 599.000



SEGERÖN

Bar table, outdoor, white/beige, 89x89 cm

Rp 1.299.000

[1](#) [2](#) [3](#) [...](#) [8](#)

<p>Company</p> <p>About Us</p> <p>Blog</p> <p>Careers</p>	<p>Support</p> <p>Help Center</p> <p>Safety Center</p>	<p>Legal</p> <p>Cookies Policy</p> <p>Privacy Policy</p> <p>Terms of Service</p>	<p>Contact</p> <p>+6285340200499</p> <p>interio.contact@gmail.com</p>
--	---	---	---

Gambar 4. 17 Table Product Details



DANDERYD

Drop-leaf table, oak veneer/white, 74/134x80 cm

Rp 3.499.000

Colors



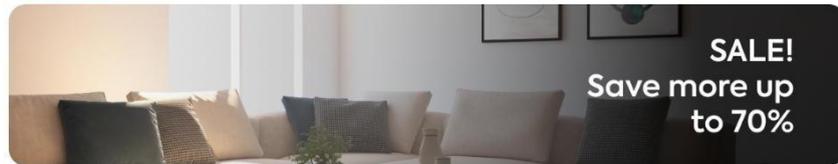
Product Details

An innovative combination. The table base has flat slots with an even surface, while the table has 4 comfort zones and a unique drop-leaf table with oak veneer material.

Measurement

Height:57 cm
Length:200 cm
Width:190 cm
Mattress length:200 cm
Mattress width:180 cm

[Order Now](#)



More



RESÖ

Children's picnic table, light brown stained

Rp 1.899.000



TÄRNÖ

Table, outdoor, white/green, 55x54 cm

Rp 699.000



LÄCKÖ

Table for outdoor property, grey, 70x110 cm

Rp 599.000



SEGERÖN

Bar table, outdoor, white/beige, 89x89 cm

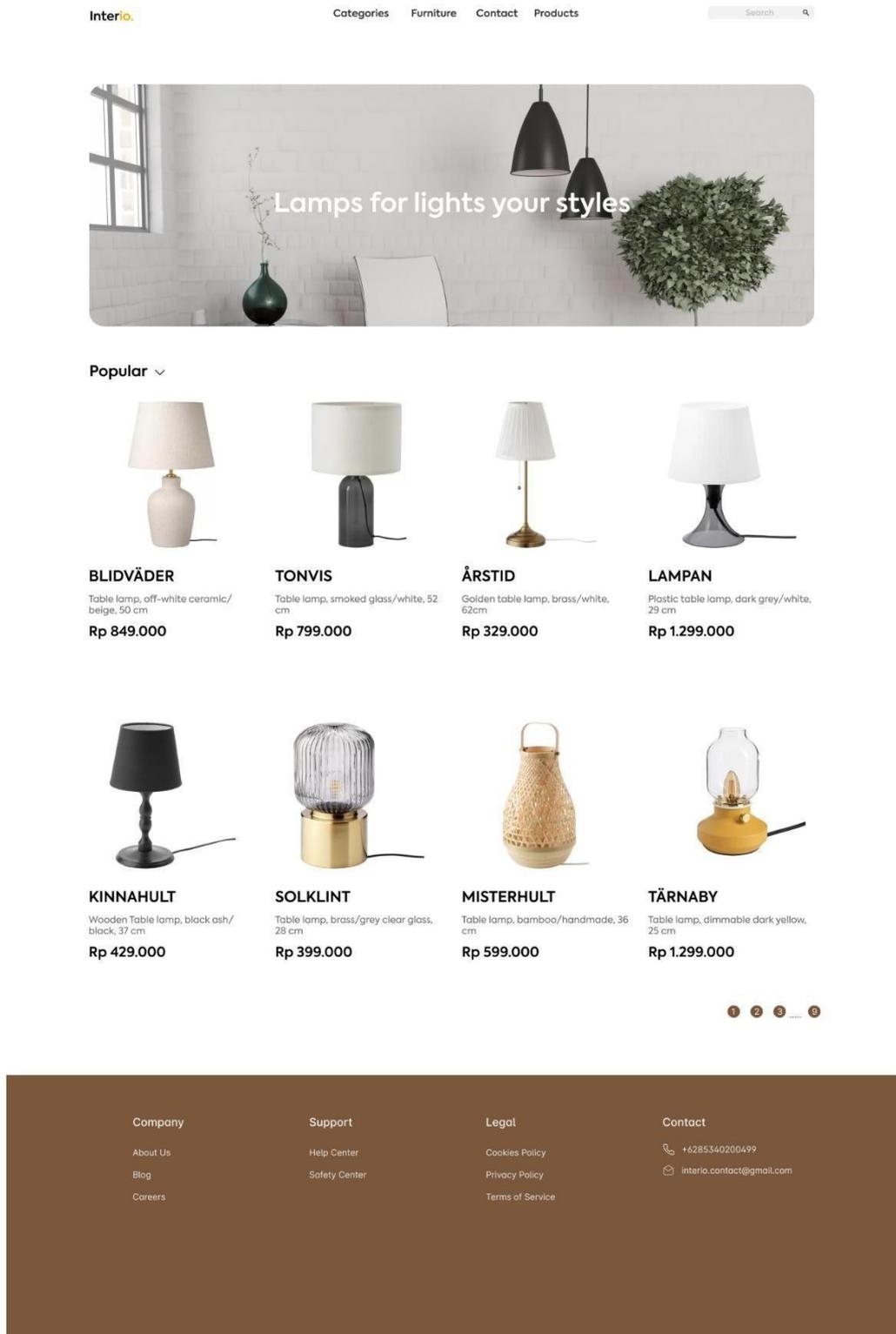
Rp 1.299.000

[1](#) [2](#) [3](#) [...](#) [5](#)

<p>Company</p> <ul style="list-style-type: none"> About Us Blog Careers 	<p>Support</p> <ul style="list-style-type: none"> Help Center Safety Center 	<p>Legal</p> <ul style="list-style-type: none"> Cookies Policy Privacy Policy Terms of Service 	<p>Contact</p> <ul style="list-style-type: none"> +6285340200499 interio.contact@gmail.com
---	--	--	---

Gambar 4. 18 Table Product Details

Gambar 4.16 dan Gambar 4.17 menunjukkan halaman detail produk di kategori *Table*. Halaman ini menyediakan informasi mendalam mengenai produk yang dipilih, termasuk deskripsi, harga, spesifikasi, dan gambar produk.



Gambar 4. 19 Lamps

Gambar 4.18 *Lamps* memperlihatkan katalog barang yang tersedia secara keseluruhan di kategori *Lamps*. Halaman ini menampilkan daftar produk dengan tata letak grid, memungkinkan pengguna untuk melihat koleksi lengkap dalam satu kategori.



MISTERHULT

Table lamp, bamboo/handmade, 36 cm

Rp 599.000

Colors



Product Details

An handmade bamboo lamp MISTERHULT The lamp has thin layer bamboo cover it, while the lamp has a yellow light.

Measurement

Height:36 cm
Width:24 cm

[Order Now](#)



More



ASTRID

Golden table lamp, brass/white, 62cm

Rp 329.000



TONVIS

Table lamp, smoked glass/white, 52 cm

Rp 799.000



KINNAHULT

Wooden Table lamp, black ash/black, 37 cm

Rp 429.000



BLIDVÅDER

Table lamp, off-white ceramic/beige, 50 cm

Rp 849.000



<p>Company</p> <p>About Us</p> <p>Blog</p> <p>Careers</p>	<p>Support</p> <p>Help Center</p> <p>Safety Center</p>	<p>Legal</p> <p>Cookies Policy</p> <p>Privacy Policy</p> <p>Terms of Service</p>	<p>Contact</p> <p>+6285340200499</p> <p>interio.contact@gmail.com</p>
--	---	---	---

Gambar 4. 20 Lamp Product Details



MISTERHULT

Table lamp, bamboo/handmade, 36 cm

Rp 599.000

Colors

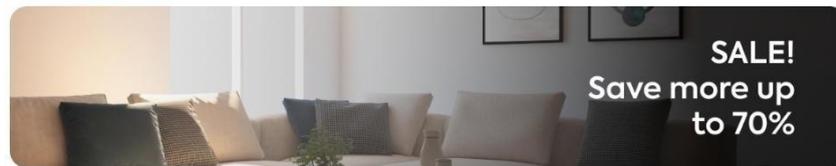


An handmade bamboo lamp MISTERHULT The lamp has thin layer bamboo cover it, while the lamp has a yellow light.

Measurement

Height:36 cm
Width:24 cm

[Order Now](#)



More



ASTRID

Golden table lamp, brass/white, 62cm

Rp 329.000



TONVIS

Table lamp, smoked glass/white, 52 cm

Rp 799.000



KINNAHULT

Wooden Table lamp, black ash/black, 37 cm

Rp 429.000



BLIDVÄDER

Table lamp, off-white ceramic/beige, 50 cm

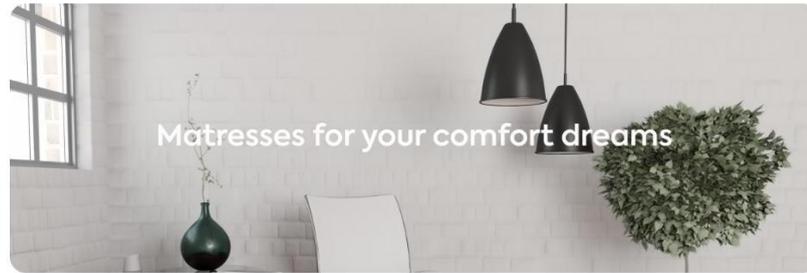
Rp 849.000

1 2 3 ... 5

<p>Company</p> <ul style="list-style-type: none"> About Us Blog Careers 	<p>Support</p> <ul style="list-style-type: none"> Help Center Safety Center 	<p>Legal</p> <ul style="list-style-type: none"> Cookies Policy Privacy Policy Terms of Service 	<p>Contact</p> <ul style="list-style-type: none"> +6285340200499 interio.contact@gmail.com
--	---	---	--

Gambar 4. 21 Lamp Product Details

Gambar 4.19 dan Gambar 4.20 menunjukkan halaman detail produk di kategori *Lamps*. Halaman ini menyediakan informasi mendalam mengenai produk yang dipilih, termasuk deskripsi, harga, spesifikasi, dan gambar produk.



Popular

<p>LYNGÖR Divan bed, vágstranda extra firm/ light blue dark grey, 180x200 cm Rp 12.298.000</p>	<p>TUDDAL Simple mattress pad, white, 90x200 cm Rp 7.899.000</p>	<p>VAGSTRANDA Pocket sprung mattress, firm/light blue, 90x200 cm Rp 5.329.000</p>	<p>VATNESTRÖM Pocket sprung mattress, extra firm/ natural, 120x200 cm Rp 3.299.000</p>
<p>BRIMNES day-bed w 2 drawers/2 mattresses, white/Ägotnes firm, 80x200 cm Rp 4.429.000</p>	<p>UTÅKER stackable bed with 2 mattresses, pine/Ägotnes firm, 80x200 cm Rp 2.799.000</p>	<p>FYRESDAL day-bed with 2 mattresses, black/ Ägotnes firm, 80x200 cm Rp 3.299.000</p>	<p>UTÅKER stackable bed with 2 mattresses, pine/Äfjälli firm, 80x200 cm Rp 5.299.000</p>

<p>Company</p>	<p>Support</p>	<p>Legal</p>	<p>Contact</p>
<p>About Us</p>	<p>Help Center</p>	<p>Cookies Policy</p>	<p>+6285340200499</p>
<p>Blog</p>	<p>Safety Center</p>	<p>Privacy Policy</p>	<p>interio.contact@gmail.com</p>
<p>Careers</p>		<p>Terms of Service</p>	

Gambar 4. 22 Mattresses

Gambar 4.21 memperlihatkan kategori *Mattresses*, menampilkan berbagai jenis kasur yang tersedia di katalog.



LYNGÖR

Divan bed, vägstranda extra firm/ light blue dark grey, 180x200 cm

Rp 12.298.000

Colors



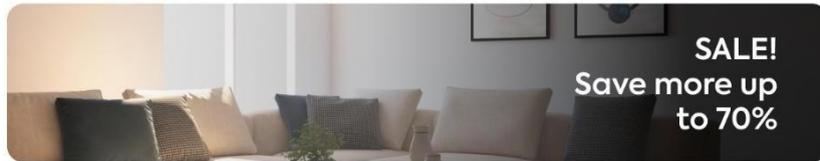
Product Details

An innovative combination – LYNGÖR bed base and VÄGSTRANDA mattress. The bed base has flat slats with an even surface, while the mattress has 7 comfort zones and a unique double layer of pocket springs.

Measurement

Height:57 cm Length:200 cm Width:180 cm
 Mattress length:200 cm Mattress width:180 cm

[Order Now](#)



More ▼



BRIMNES

day-bed w 2 drawers/2 mattresses, white/Ägotnes firm, 80x200 cm

Rp 4.429.000



UTÅKER

stackable bed with 2 mattresses, pine/Ägotnes firm, 80x200 cm

Rp 2.799.000



FYRESDAL

day-bed with 2 mattresses, black/ Ägotnes firm, 80x200 cm

Rp 3.299.000



UTÅKER

stackable bed with 2 mattresses, pine/Äfjäll firm, 80x200 cm

Rp 5.299.000



<p>Company</p> <ul style="list-style-type: none"> About Us Blog Careers 	<p>Support</p> <ul style="list-style-type: none"> Help Center Safety Center 	<p>Legal</p> <ul style="list-style-type: none"> Cookies Policy Privacy Policy Terms of Service 	<p>Contact</p> <ul style="list-style-type: none"> +6285340200499 interio.contact@gmail.com
---	--	--	---

Gambar 4. 23 Mattresses Product Details



LYNGÖR

Divan bed, vögstranda extra firm/ light blue dark grey, 180x200 cm

Rp 12.298.000

Colors



Product Details

An innovative combination – LYNGÖR bed base and VÄGSTRANDA mattress. The bed base has flat slats with an even surface, while the mattress has 7 comfort zones and a unique double layer of pocket springs.

Measurement

Height:57 cm Length:200 cm Width:180 cm
Mattress length:200 cm Mattress width:180 cm

[Order Now](#)



More



BRIMNES

day-bed w 2 drawers/2 mattresses, white/Ägöttes firm, 80x200 cm

Rp 4.429.000



UTÅKER

stackable bed with 2 mattresses, pine/Ägöttes firm, 80x200 cm

Rp 2.799.000



FYRESDAL

day-bed with 2 mattresses, black/ Ägöttes firm, 80x200 cm

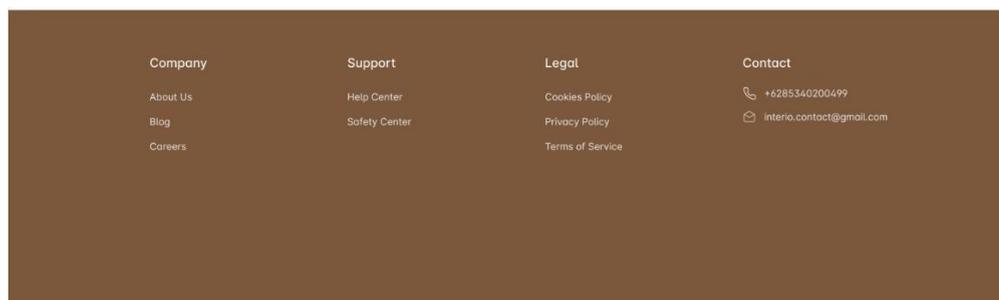
Rp 3.299.000



UTÅKER

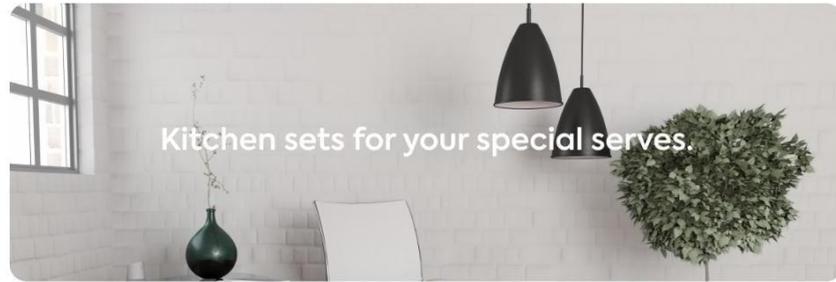
stackable bed with 2 mattresses, pine/Äfjäll firm, 80x200 cm

Rp 5.299.000



Gambar 4. 24 Mattresses Product Details

Gambar 4.22 dan Gambar 4.23 menunjukkan halaman detail produk di kategori *Matresses*. Halaman ini menyediakan informasi mendalam mengenai produk yang dipilih, termasuk deskripsi, harga, spesifikasi, dan gambar produk



Popular



UPPDATERA
Pegboard drawer organiser, 60 cm
Rp 295.000



SMACKER
Cutlery tray, grey, 31x26 cm
Rp 14.950



UPPDATERA
Cutlery tray, white, 32x31 cm
Rp 59.000



UPPDATERA
Cutlery tray, bamboo, 32x50 cm
Rp 269.000



RASKOG
Trolley, beige-yellow, 28x38x61 cm
Rp 495.000



TORN
Wall shelf, off-white, 50 cm
Rp 695.000



TORN
Plate shelf, off-white, 80x100 cm
Rp 1.499.000



RESARO
Mobile drop-leaf table storage
Rp 2.799.000

Gambar 4. 25 Kitchen

Gambar 4.24 *Kitchen* memperlihatkan katalog barang yang tersedia secara keseluruhan di kategori *Kitchen*. Halaman ini menampilkan daftar produk dengan tata letak grid, memungkinkan pengguna untuk melihat koleksi lengkap dalam satu kategori.



TORN

Wall shelf, off-white, 50 cm

Rp 395.000

Colors



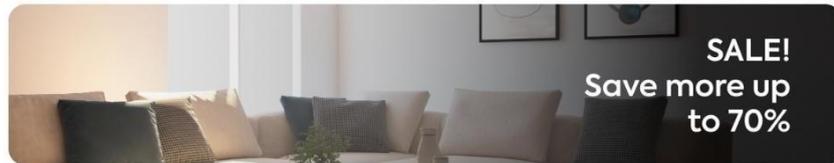
Product Details

The TORN series is ideal when you need more workspace, more storage – more kitchen. Combine a kitchen island with shelves to create a rustic kitchen where you can cook together. Everyone can fit!

Measurement

Height: 4 cm
Length: 65 cm
Width: 34 cm
Weight Net: 3,65 kg

[Order Now](#)



More



RASKOG

Trolley, beige-yellow, 28x38x61 cm

Rp 595.000



TORN

Wall shelf, off-white, 50 cm

Rp 695.000



SMACKER

Cutlery tray, grey, 31x26 cm

Rp 14.950



UPDATERA

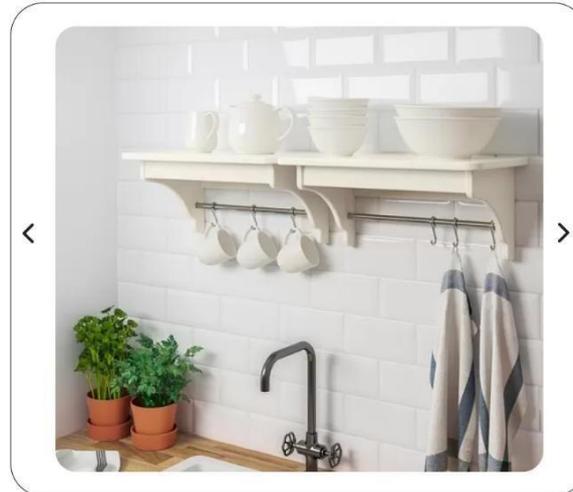
Cutlery tray, bamboo, 32x50 cm

Rp 269.000



<p>Company</p> <p>About Us</p> <p>Blog</p> <p>Careers</p>	<p>Support</p> <p>Help Center</p> <p>Safety Center</p>	<p>Legal</p> <p>Cookies Policy</p> <p>Privacy Policy</p> <p>Terms of Service</p>	<p>Contact</p> <p>+6285340200499</p> <p>interio.contact@gmail.com</p>
--	---	---	---

Gambar 4. 26 Kitchen Product Details



TORN

Wall shelf, off-white, 50 cm

Rp 395.000

Colors



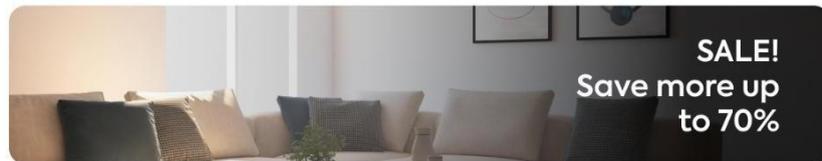
Product Details

The TORN series is ideal when you need more workspace, more storage – more kitchen. Combine a kitchen island with shelves to create a rustic kitchen where you can cook together. Everyone can fit!

Measurement

Height: 4 cm
Length: 65 cm
Width: 34 cm
Weight: Net: 3,65 kg

[Order Now](#)



More



RASKOG

Trolley, beige-yellow, 28x38x61 cm

Rp 595.000



TORN

Wall shelf, off-white, 50 cm

Rp 695.000



SMACKER

Cutlery tray, grey, 31x26 cm

Rp 14.950



UPPDATERA

Cutlery tray, bamboo, 32x50 cm

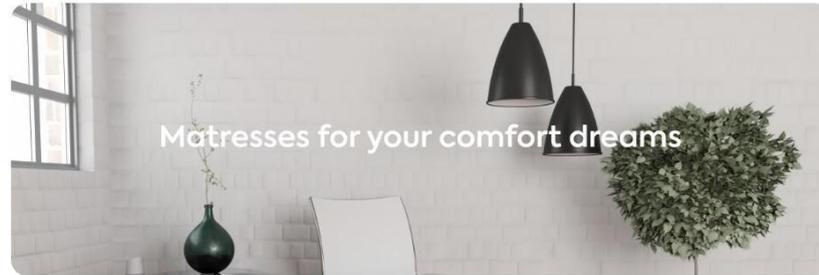
Rp 269.000



<p>Company</p> <p>About Us</p> <p>Blog</p> <p>Careers</p>	<p>Support</p> <p>Help Center</p> <p>Safety Center</p>	<p>Legal</p> <p>Cookies Policy</p> <p>Privacy Policy</p> <p>Terms of Service</p>	<p>Contact</p> <p>+6285340200499</p> <p>interio.contact@gmail.com</p>
--	---	---	---

Gambar 4. 27 Kitchen Product Details

Gambar 4.25 dan Gambar 4.26 menunjukkan halaman detail produk di kategori *Kitchen*. Halaman ini menyediakan informasi lengkap tentang spesifikasi dan fungsi produk.



Popular



GLOSTAD
2-seat sofa, knisa medium blue
Rp 1.895.000



BILLESOLM
2-seat sofa, grey
Rp 1.795.000



HEMLINGBY
2-seat sofa, knisa dark grey
Rp 1.995.000



LINANÅS
2-seat sofa, vissle beige
Rp 3.995.000



KLIPPAN
2-seat sofa, långban bright blue
Rp 3.795.000



LINANÅS
3-seat sofa, with chaise longue/
vissle beige
Rp 6.495.000



LANDSKRONA
2-seat sofa, gunnared light green/
wood
Rp 6.995.000



EKTORP
3-seat sofa, karishov beige/
multicolour
Rp 7.295.000

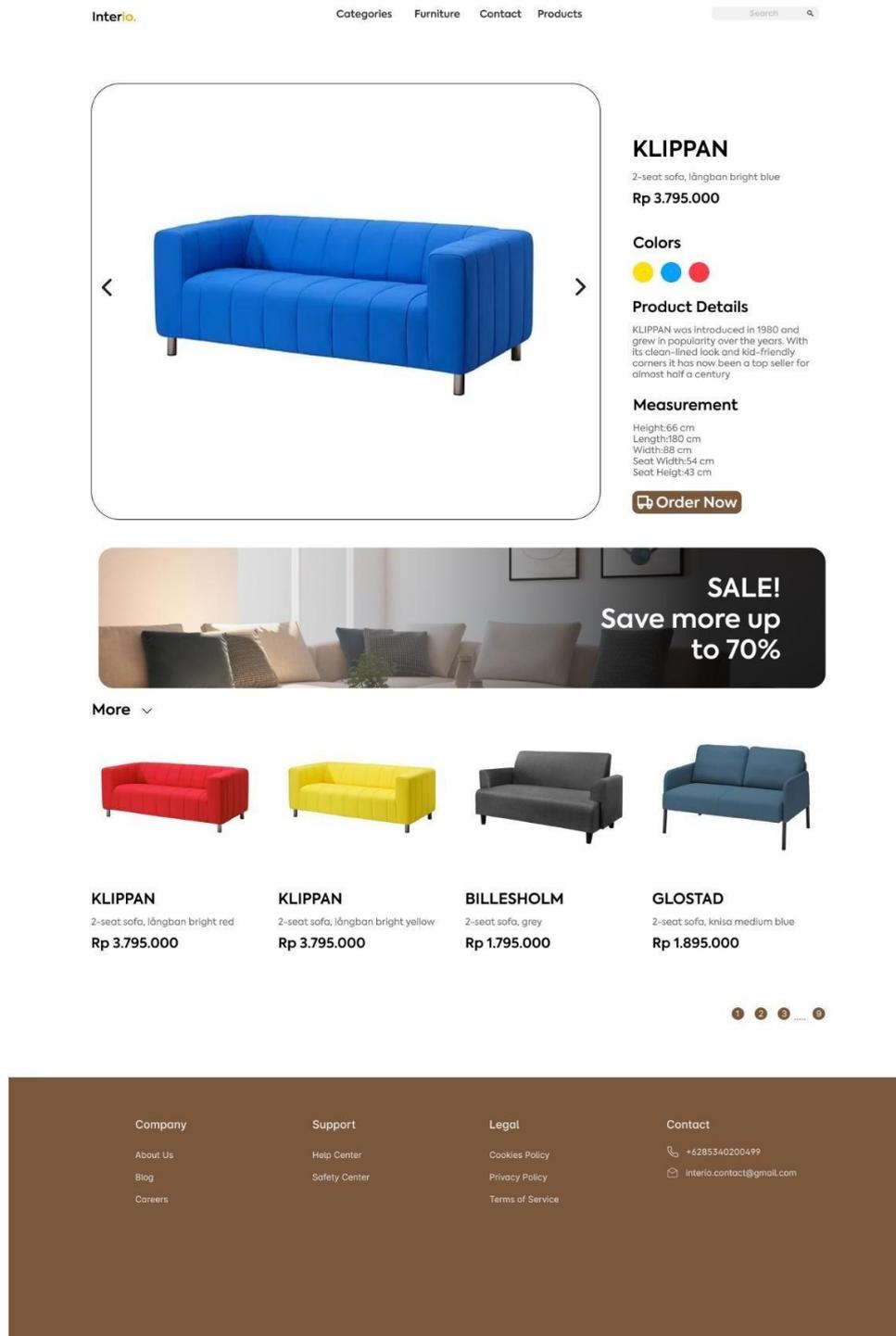


<p>Company</p> <ul style="list-style-type: none"> About Us Blog Careers 	<p>Support</p> <ul style="list-style-type: none"> Help Center Safety Center 	<p>Legal</p> <ul style="list-style-type: none"> Cookies Policy Privacy Policy Terms of Service 	<p>Contact</p> <ul style="list-style-type: none"> +6285340200499 interio.contact@gmail.com
---	--	--	---

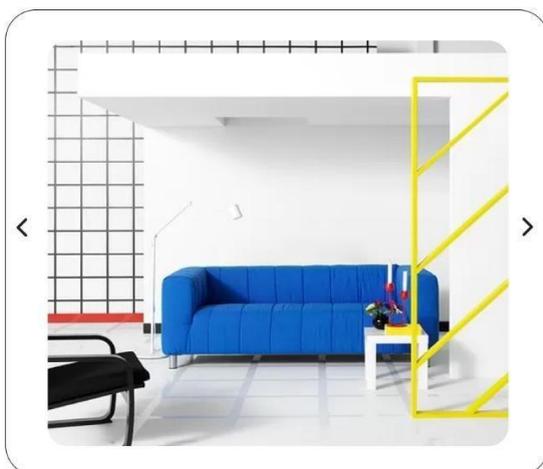
Gambar 4. 28 Sofa

Gambar 4.27 Sofa memperlihatkan katalog barang yang tersedia secara keseluruhan di kategori *Sofa*. Halaman ini menampilkan daftar produk dengan tata

letak grid, memungkinkan pengguna untuk melihat koleksi lengkap dalam satu kategori.



Gambar 4. 29 Sofa Product Details



KLIPPAN

2-seat sofa, ląngban bright blue

Rp 3.795.000

Colors



Product Details

KLIPPAN was introduced in 1980 and grew in popularity over the years. With its clean-lined look and kid-friendly corners it has now been a top seller for almost half a century

Measurement

Height:56 cm
Length:180 cm
Width:88 cm
Seat Width:54 cm
Seat Heigt:43 cm

Order Now



More



KLIPPAN

2-seat sofa, ląngban bright red

Rp 3.795.000



KLIPPAN

2-seat sofa, ląngban bright yellow

Rp 3.795.000



BILLESOLM

2-seat sofa, grey

Rp 1.795.000



GLOSTAD

2-seat sofa, knisa medium blue

Rp 1.895.000



Company

About Us
Blog
Careers

Support

Help Center
Safety Center

Legal

Cookies Policy
Privacy Policy
Terms of Service

Contact

+6285340200499
interio.contact@gmail.com

Gambar 4. 30 Sofa Product Details

Gambar 4.28 dan Gambar 4.29 menunjukkan halaman detail produk di kategori *Sofa*. Halaman ini menyediakan informasi mendalam mengenai produk yang dipilih, termasuk deskripsi, harga, spesifikasi, dan gambar produk.



Result for "sofa"

Recommended



GLOSTAD
2-seat sofa, knisa medium blue
Rp 1.895.000



BILLESOLM
2-seat sofa, grey
Rp 1.795.000



HEMLINGBY
2-seat sofa, knisa dark grey
Rp 1.995.000



LINANÄS
2-seat sofa, vissle beige
Rp 3.995.000



KLIPPAN
2-seat sofa, längban bright blue
Rp 3.795.000



LINANÄS
3-seat sofa, with chaise longue/
vissle beige
Rp 6.495.000



LANDSKRONA
2-seat sofa, gunnared light green/
wood
Rp 6.995.000



EKTORP
3-seat sofa, karlshov beige/
multicolour
Rp 7.295.000



KLIPPAN
2-seat sofa, längban bright red
Rp 3.795.000



KLIPPAN
2-seat sofa, längban bright yellow
Rp 3.795.000



BILLESOLM
2-seat sofa, grey
Rp 1.795.000



GLOSTAD
2-seat sofa, knisa medium blue
Rp 1.895.000

<p>Company</p> <ul style="list-style-type: none"> About Us Blog Careers 	<p>Support</p> <ul style="list-style-type: none"> Help Center Safety Center 	<p>Legal</p> <ul style="list-style-type: none"> Cookies Policy Privacy Policy Terms of Service 	<p>Contact</p> <ul style="list-style-type: none"> +6285340200499 interio.contact@gmail.com
---	--	--	---

Gambar 4. 31 Search

Gambar 4.30 Search memperlihatkan halaman hasil pencarian, menampilkan produk yang relevan berdasarkan kata kunci yang dimasukkan pengguna.

Interio. Categories Furniture Contact Products Search

Best Seller Products!

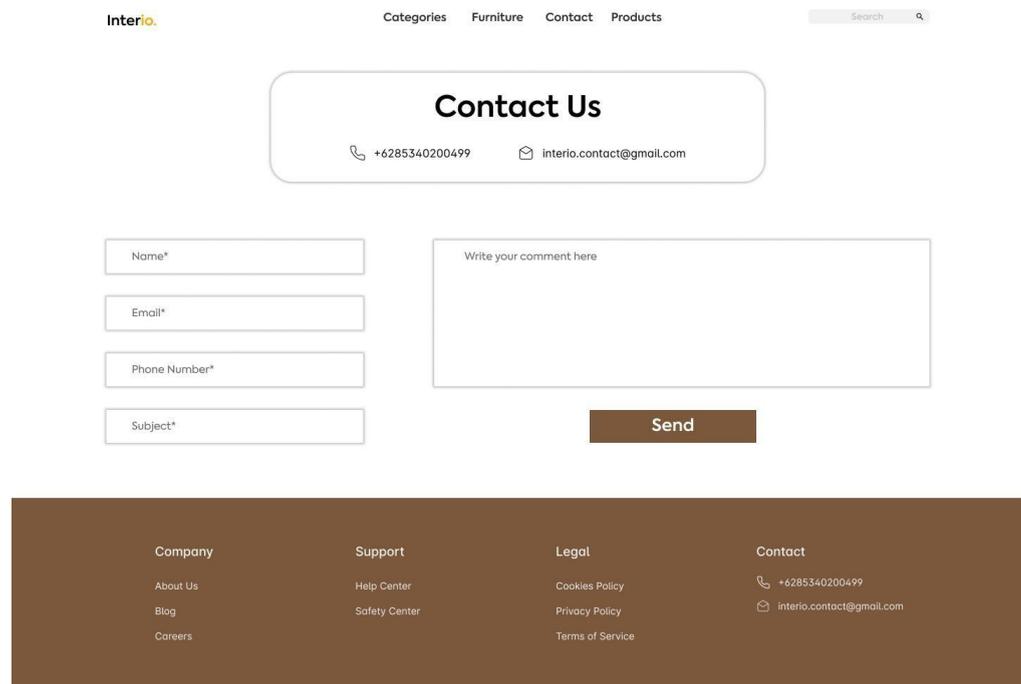
			
<p>KNOXHULT Wall cabinet with doors, wood effect/grey, 80x75 cm Rp 1.200.000</p>	<p>KLIPPAN 2-seat sofa, långban bright blue Rp 3.795.000</p>	<p>UPPDATERA Cutlery tray, white, 32x31 cm Rp 59.000</p>	<p>RESARO Mobile drop-leaf table storage Rp 2.799.000</p>
			
<p>FLINTAN Office chair, diserböd grey Rp 1.299.000</p>	<p>ÅRSTID Golden table lamp, brass/white, 62cm Rp 329.000</p>	<p>TONVIS Table lamp, smoked glass/white, 52 cm Rp 799.000</p>	<p>TUDDAL Simple mattress pad, white, 90x200 cm Rp 799.000</p>
			
<p>VAGSTRANDA Pocket sprung mattress, firm/light blue, 90x200 cm Rp 5.329.000</p>	<p>EKET Cabinet with doors and 1 shelf, white, 70x35x70 cm Rp 1.250.000</p>	<p>LINANÄS 2-seat sofa, visle beige Rp 3.995.000</p>	<p>MELLTROP Wooden table, wood, white, 125x75 cm Rp 1.299.000</p>

1 2 3 ... 9

<p>Company</p> <ul style="list-style-type: none"> About Us Blog Careers 	<p>Support</p> <ul style="list-style-type: none"> Help Center Safety Center 	<p>Legal</p> <ul style="list-style-type: none"> Cookies Policy Privacy Policy Terms of Service 	<p>Contact</p> <ul style="list-style-type: none"> +6285340200499 interio.contact@gmail.com
---	--	--	--

Gambar 4. 32 Best Seller Products

Gambar 4.31 Best Seller Products menunjukkan produk-produk *best seller* yang dirancang untuk menarik perhatian pengguna terhadap barang populer di *platform*.



Interio. Categories Furniture Contact Products Search

Contact Us

+6285340200499 interio.contact@gmail.com

Name*

Email*

Phone Number*

Subject*

Write your comment here

Send

Company: About Us, Blog, Careers

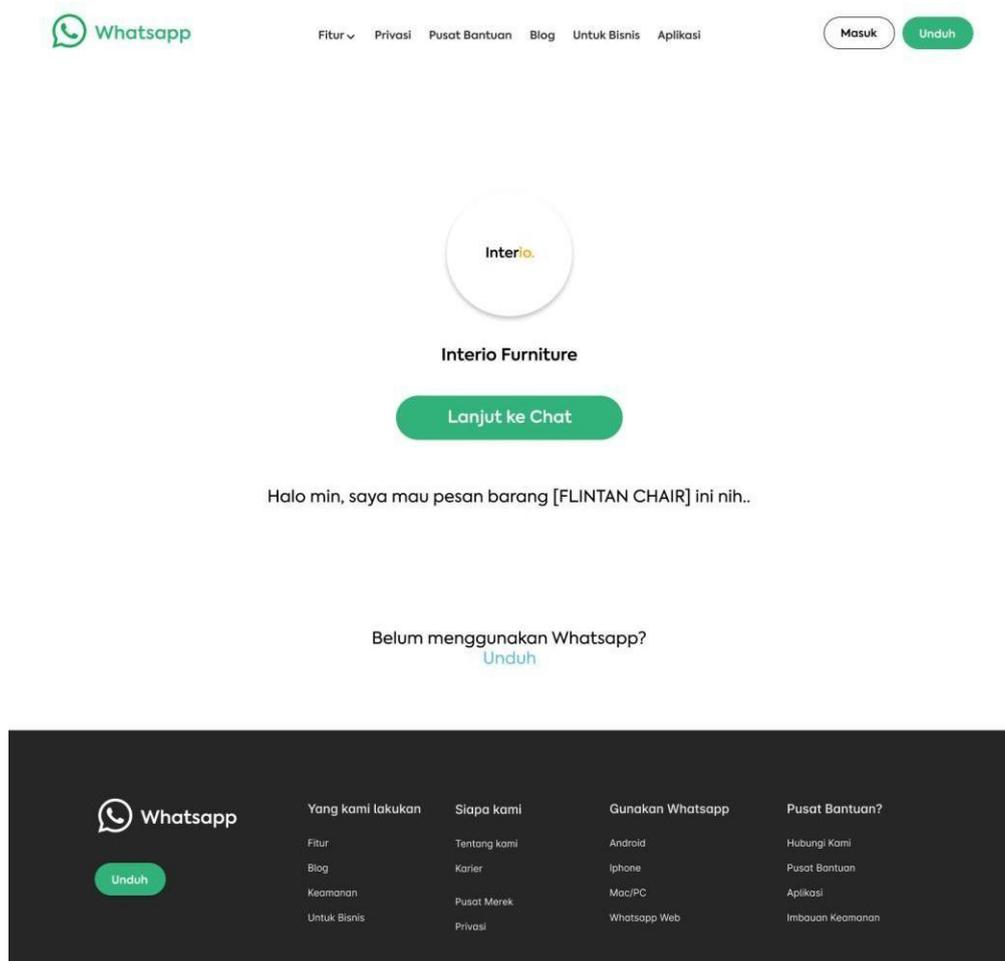
Support: Help Center, Safety Center

Legal: Cookies Policy, Privacy Policy, Terms of Service

Contact: +6285340200499, interio.contact@gmail.com

Gambar 4. 33 Contact

Gambar 4.32 Contact memperlihatkan halaman kontak yang memuat informasi tentang cara pengguna dapat menghubungi tim dukungan, seperti melalui email, telepon, atau media sosial.



Gambar 4. 34 Order via Whatsapp

Gambar 4.33 Order via Whatsapp menunjukkan fitur untuk melakukan pemesanan langsung melalui WhatsApp, memungkinkan pengguna untuk memesan produk secara praktis.



Gambar 4. 35 Prototype

Gambar 4.34 Prototype menampilkan prototipe interaktif yang dibuat berdasarkan *high-fidelity mockups*. Prototipe ini merupakan model fungsional dari desain produk yang dirancang untuk memberikan gambaran nyata tentang bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan produk. Dalam prototipe ini, pengguna dapat mencoba berbagai fitur dan melihat bagaimana desain visual dan elemen interaktif bekerja secara bersama-sama.

Prototipe ini berfungsi sebagai alat komunikasi antara tim desain, pengembang, dan stakeholder untuk memastikan bahwa desain produk sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis. Selain itu, prototipe ini digunakan untuk mengidentifikasi masalah atau peluang perbaikan sebelum produk memasuki tahap pengembangan akhir.



Gambar 4. 36 Header

Gambar 4.35 Header menunjukkan desain *header* pada website furniture. *Header* ini dirancang untuk memberikan navigasi yang mudah diakses pengguna. Elemen-elemen yang ditampilkan di dalam *header* meliputi *Categories*, Furniture, *Contact*, *Products*, dan *Search Bar*.



Gambar 4. 37 Footer

Gambar 4.36 Footer memperlihatkan desain *footer* website yang berfungsi sebagai penutup halaman dan menyediakan informasi tambahan. Elemen-elemen dalam *footer* meliputi *Company*, *Support*, *Legal*, dan *Contact*.



Gambar 4. 38 Popup Furniture

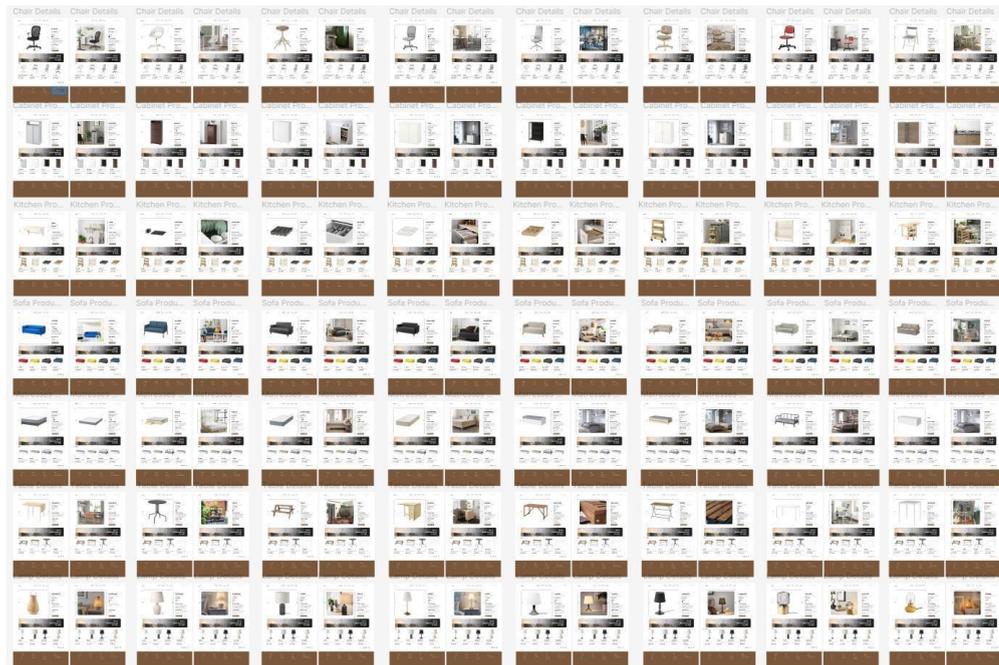
Gambar 4.37 Popup Furniture menunjukkan desain *Popup Furniture*, yaitu elemen interaktif yang muncul sebagai jendela kecil di bawah text Furniture. *Popup* ini dirancang untuk memberikan informasi atau promosi tertentu tanpa mengganggu



pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Gambar 4. 39 Search Bar

Gambar 4.38 Search Bar menunjukkan desain pada website furniture. *Search Bar* ini dirancang untuk membantu pengguna menemukan produk yang mereka cari dengan cepat dan efisien.



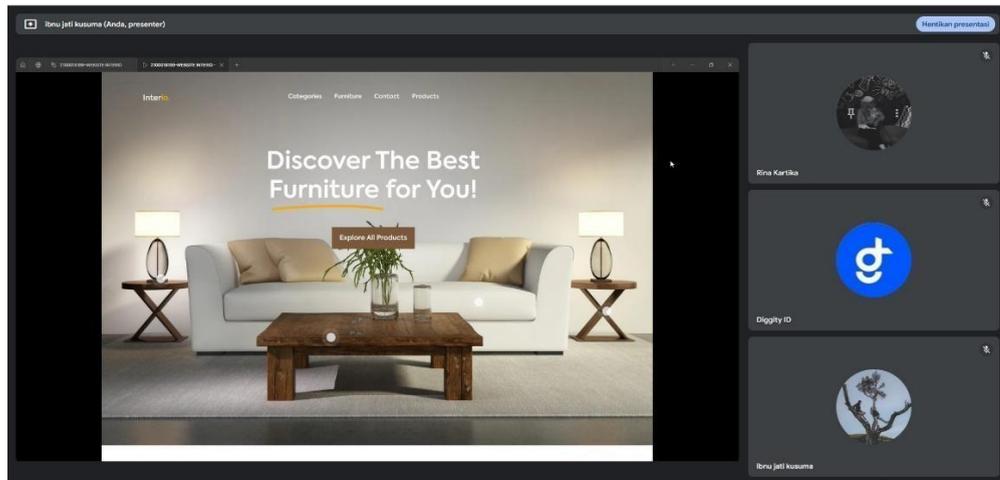
Gambar 4. 40 Desain Product Details Setiap Produk

Gambar 4.39 Desain *Product Details* Setiap Produk menunjukkan tampilan desain detail produk pada keseluruhan produk pada website furniture.

5. Validasi Desain

Setelah desain siap, tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa desain yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis melalui proses validasi bersama klien dan instansi. Dalam validasi ini, desain yang telah dibuat akan ditinjau secara menyeluruh untuk memastikan elemen-elemen visual, alur pengguna, dan fitur utama telah mencerminkan visi serta kebutuhan klien.

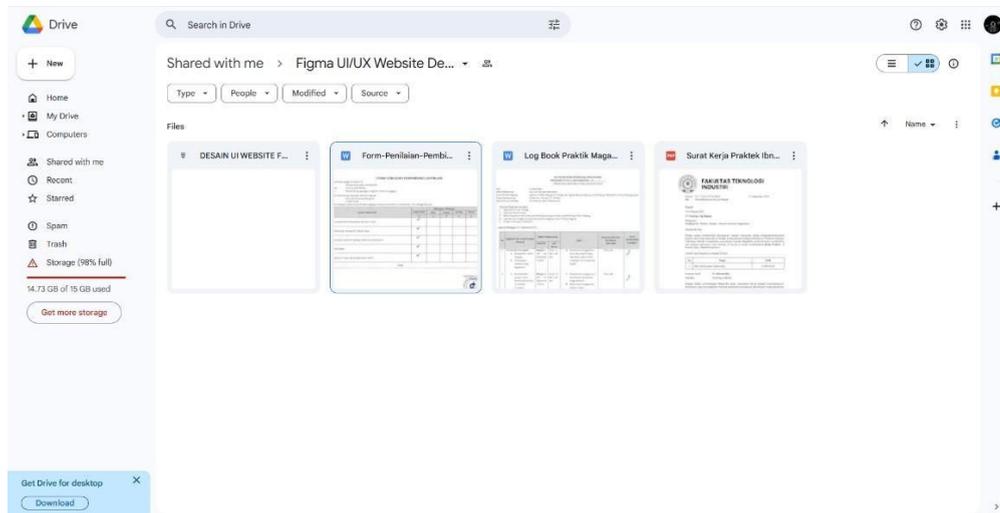
Peserta magang mempresentasikan desain kepada klien dan instansi, mendiskusikan setiap elemen desain, dan menerima masukan terkait penyesuaian yang diperlukan. *Feedback* dari klien dan instansi menjadi acuan utama untuk melakukan revisi kecil pada desain agar sepenuhnya memenuhi ekspektasi. Berikut dibawah ini gambar bukti validasi desain.



Gambar 4. 41 Validasi Desain

6. Dokumentasi dan Penyerahan Desain

Setelah desain final disetujui, perlu dilakukan dokumentasi desain yang mencakup semua file desain, *wireframe*, *mockup*, prototipe interaktif, dan *style guide*. Dokumentasi ini harus disusun sedemikian rupa sehingga mudah dipahami dan digunakan oleh pengembang. Setiap elemen desain harus dijelaskan dengan jelas, termasuk ukuran, jarak, warna, dan tindakan yang diperlukan untuk interaksi pengguna. Setelah dokumentasi selesai, peserta akan menyerahkan desain kepada instansi yang nantinya akan diserahkan kepada klien yang berwenang, dalam format file Figma. Penyerahan ini memastikan bahwa klien memiliki semua informasi yang mereka butuhkan untuk membangun produk sesuai dengan desain



yang telah dibuat.

Gambar 4. 42 Penyerahan Desain

C. Hasil Tahap Evaluasi

Evaluasi dalam program praktik magang di CV Sinergi Cita Digital dilakukan secara bertahap untuk memastikan setiap langkah pelaksanaan sesuai dengan tujuan dan target yang telah ditetapkan. Evaluasi progres dilakukan setiap minggu melalui laporan mingguan dan diskusi bersama mentor. Dalam sesi ini, peserta melaporkan perkembangan proyek, kendala yang dihadapi, dan langkah-langkah penyelesaian yang telah dilakukan. Progres proyek dipantau menggunakan *platform* seperti Notion, sehingga alur kerja peserta tetap terstruktur dan dapat dipantau secara sistematis.

Selain itu, penilaian juga dilakukan terhadap keterampilan teknis peserta, terutama dalam penggunaan perangkat desain seperti Figma dan Whimsical. Evaluasi ini mencakup kualitas output desain, seperti *wireframe*, *high-fidelity mockups*, dan prototipe interaktif. Hasil pekerjaan dibandingkan dengan standar perusahaan untuk memastikan peserta mampu menghasilkan desain yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan klien.

Evaluasi juga melibatkan proses umpan balik langsung dari klien. Desain yang telah dibuat diuji melalui validasi bersama klien untuk memastikan relevansi dan efektivitas desain terhadap kebutuhan pengguna. Masukan dari klien sangat penting dalam proses penyempurnaan desain sehingga setiap elemen dapat mencerminkan kebutuhan klien secara optimal.

Pada akhir program, dilakukan evaluasi final melalui presentasi hasil proyek kepada klien dan mentor. Penilaian ini tidak hanya mencakup aspek teknis, tetapi juga kemampuan komunikasi dan kesesuaian desain dengan kebutuhan klien. Dengan evaluasi yang terstruktur ini, peserta diharapkan dapat memenuhi standar profesional perusahaan sekaligus mengembangkan kemampuan mereka dalam bidang desain UI/UX.

D. Realisasi Jadwal Kegiatan

Tabel 4. 2 Realisasi Jadwal Kegiatan

No	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan													Realisasi			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	Ya/Tidak	%		
1.	Pengenalan praktik magang, mempelajari software yang digunakan dan mendapatkan tugas project.																YA	100
2.	Mempelajari pentingnya Brief project, melakukan																YA	100

	riset, membuat moodboard																		
	<i>design</i> dan mempelajari menggunakan whimsical.																		
3.	Membuat <i>wireframe</i> dengan whimsical dan pembuatan guide style dan <i>style color</i> .																	YA	100
4.	Merevisi <i>Wireframe</i> , Menerapkan <i>typography</i> serta <i>style color</i> dan Membuat <i>design interface: Home</i> , Halaman <i>Cabinet</i> , Halaman <i>Chair</i> dan Halaman <i>Table</i> .																	YA	100
5.	Merevisi <i>style color</i> dan Membuat <i>interactive design</i> pada <i>Home</i> , Transisi, dan Detail Produk.																	YA	100
6.	Membuat <i>design interface: Lamp</i> , <i>Matresses</i> , <i>Sofa</i> , dan <i>Kitchen</i> .																	YA	100
7.	Membuat <i>design interface: Categories</i> , dan <i>Search</i> .																	YA	100
8.	Membuat <i>interactive design</i> pada <i>Products</i> , <i>Brand</i> dan <i>Categories</i> .																	YA	100
9.	Membuat <i>design interface: Products</i> , dan <i>Brand</i> .																	YA	100
10.	Membuat <i>design interface: Detail Products</i> .																	YA	100
11.	Merevisi dan Prototyping <i>Design Interface: Detail Products</i> , dan <i>Products</i> .																	YA	100
12.	Merevisi dan Protoyping <i>Design Interface: Categories</i> .																	YA	100

Meet. Selain itu, peserta dapat memanfaatkan fitur pengelolaan proyek pada Notion untuk memperjelas progres dan meminta umpan balik lebih terstruktur.

2. Membuat daftar tugas harian dan mingguan berdasarkan prioritas dengan mempertimbangkan deadline yang ada.

3. Perlu mendokumentasikan secara rinci briefing awal dari perusahaan dan mentor. Selain itu, peserta dapat membuat beberapa alternatif desain untuk mempermudah proses seleksi dan penyesuaian sebelum masuk ke tahap finalisasi.
4. Perlu membuat dokumentasi setiap umpan balik yang diberikan mentor. Hal ini membantu memastikan bahwa semua masukan tercatat dengan baik dan tidak diulang pada proses revisi berikutnya. Selain itu, membuat *mockup* atau prototipe awal yang lebih terperinci dapat membantu mengurangi revisi di tahap akhir.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari praktik magang di CV Sinergi Cita Digital menunjukkan bahwa pengalaman ini memberikan wawasan dan keterampilan yang berharga dalam bidang UI/UX *Design*. Selama tiga bulan, penulis berkontribusi dalam proyek perancangan desain website furniture milik Interio, yang bertujuan untuk meningkatkan estetika, navigasi, dan pengalaman pengguna. Proses kerja melibatkan beberapa tahapan penting, seperti analisis kebutuhan pengguna, pembuatan *wireframe*, desain prototipe, serta validasi desain bersama klien dan mentor.

Melalui praktik ini, penulis memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai proses desain UI/UX, manajemen proyek, serta kerja kolaboratif dalam lingkungan profesional. Penggunaan *tools* seperti Figma, Whimsical dan Notion membantu dalam meningkatkan efektivitas kerja serta komunikasi tim. Kendala yang dihadapi, seperti komunikasi jarak jauh dan revisi desain yang berulang, berhasil diatasi dengan perencanaan yang lebih terstruktur dan dokumentasi yang baik.

Secara keseluruhan, praktik magang ini tidak hanya memberikan pengalaman teknis dalam bidang UI/UX, tetapi juga melatih kemampuan *problem-solving*, komunikasi profesional, dan adaptasi terhadap dinamika dunia kerja. Hasil dari magang ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perusahaan dalam meningkatkan kualitas desain website, serta bagi penulis sendiri dalam mengembangkan kompetensi untuk karier di masa depan.

B. Saran

Berikut adalah beberapa saran berdasarkan hasil praktik magang di CV Sinergi Cita Digital:

1. Peningkatan Bimbingan dan Komunikasi

Untuk meningkatkan efektivitas program magang, disarankan agar perusahaan menyediakan sesi mentoring yang lebih terjadwal dan intensif. Hal ini dapat membantu peserta dalam memahami tugas dengan lebih jelas serta mendapatkan umpan balik yang lebih cepat terkait pekerjaan yang dilakukan.

2. Optimalisasi Alat Kolaborasi

Penggunaan *platform* kolaborasi seperti Notion dan WhatsApp sudah cukup membantu, namun akan lebih baik jika perusahaan juga menyediakan alat komunikasi yang lebih interaktif, seperti Slack atau Microsoft Teams, untuk mempermudah koordinasi dan diskusi dalam tim.

3. **Peningkatan Fleksibilitas dalam Pembelajaran**

Mahasiswa magang sebaiknya diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi lebih banyak aspek dalam pengembangan UI/UX, termasuk implementasi *front-end* dasar. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman peserta terhadap keterkaitan antara desain dan pengembangan produk digital.

LAMPIRAN

A. Sertifikat Magang



Lampiran 1 Sertifikat Magang

B. Formulir Penilaian Magang

FORM PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:
Nama : Muhammad Iqbal Hadiwibowo
NIK / NIP : 3471131502000001
Jabatan : Pembimbing Lapangan Program Internship Diggity
Sebagai Pembimbing Lapangan Praktik Magang:
Nama : Ibnu Jati Kusuma Admianto
NIM : 2100018199
Setelah mengikuti pelaksanaan Praktik Magang mahasiswa tersebut, memberikan nilai sebagai berikut :

ASPEK PENILAIAN	Parameter Penilaian					Skor
	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Buruk	
1. Komunikasi dan Pemahaman Instruksi Kerja	✓					5
2. Keaktifan dan Respon di Tempat Kerja	✓					5
3. Kesesuaian Materi KP dengan Keilmuan Mahasiswa	✓					5
4. Disiplin Kerja	✓					5
5. Pengerjaan Tugas dan Keterampilan Teknis	✓					5
Total						25

Yogyakarta, 20 Desember 2024



Lampiran 2 Penilaian Magang

C. Logbook

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

Nim : 2100018199
 Nama Mahasiswa : Ibnu Jati Kusuma Admiyanto
 Judul Praktik Magang : Laporan Praktik Magang CV Sinergi Cita Digital Rancang Bangun UI/UX Design Website Furniture Menggunakan Figma
 Dosen Pembimbing : Arfiani Nur Khusna, S.T., M.Kom.
 Pembimbing Lapangan : Muhammad Iqbal Hadiwibowo

Petunjuk Pengisian Log Book

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

Logbook Minggu 4 sd 7 (sebelum UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi Praktik Magang	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing Praktik Magang
		Hari/TGL	Jam Durasi				
1	CV. Sinergi Cita Digital <ul style="list-style-type: none"> ● Pengenalan praktik magang. ● Mempelajari software yang digunakan. 	Minggu 1 (16 – 20 September 2024)	4 jam x 5 hari = 20 jam	<ul style="list-style-type: none"> ● Memahami penggunaan tools dan projects yang digunakan pada praktik magang di CV. Sinergi Cita Digital. 	Tidak ada		
2	<ul style="list-style-type: none"> ● Mendapatkan project untuk membuat tampilan UI Website Furniture. 	Minggu 2 (23 – 27 September 2024)	4 jam x 5 hari = 20 jam	<ul style="list-style-type: none"> ● Menerapkan penggunaan Components & Variants yang interaktif. ● Memahami penggunaan Publish Library. 	Tidak ada		
3	<ul style="list-style-type: none"> ● Mempelajari tentang pentingnya Brief project. ● Mencari inspirasi dan membuat Moodboard design. ● Melakukan design Collaboration menggunakan whimsical. 	Minggu 3 (30 Sep – 4 Oktober 2024)	4 jam x 5 hari = 20 jam	<ul style="list-style-type: none"> ● Dapat memahami tentang brief project. ● Membuat moodboard desain. ● Melakukan pembuatan wireframe awal. 	Tidak ada		
4	<ul style="list-style-type: none"> ● Melanjutkan wireframe awal sebelumnya. ● Membuat wireframe yang terorganisir dengan layout grid dan auto layout. ● Pengenalan typography dan style color yang cocok. 	Minggu 4 (7 – 11 Oktober 2024)	4 jam x 5 hari = 20 jam	<ul style="list-style-type: none"> ● Melanjutkan pembuatan wireframe sebelumnya. ● Berhasil menerapkan fitur auto layout dan layout grid pada wireframe. ● Mampu memahami style typography dan style color yang cocok. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Wireframe masih perlu diperbaiki 		
5	<ul style="list-style-type: none"> ● Merevisi wireframe dan Mulai membuat UI Design berdasarkan dari wireframe. ● Penerapan style color dan style typography pada desain ui. 	Minggu 5 (14 – 18 Oktober 2024)	4 jam x 5 hari = 20 jam	<ul style="list-style-type: none"> ● Dapat membuat ui design berdasarkan wireframe sebelumnya. ● Mampu menerapkan style color dan typography yang sesuai pada tampilan ui. ● Berhasil membuat tampilan ui untuk bagian navbar dan bagian header. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Mendapatkan kendala awal saat mencoba menerapkan beberapa style color yang cocok. 		

6	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain ui untuk navbar dan juga header. Melanjutkan pembuatan desain ui header. Membuat desain ui untuk bagian kategori. Membuat desain ui untuk bagian kategori barang populer. 	Minggu 6 (21 - 25 Oktober 2024)	4 jam x 5 hari = 20 jam	<ul style="list-style-type: none"> Membuat desain ui untuk bagian header Dapat membuat desain ui pada bagian kategori dan kategori barang populer. 	<ul style="list-style-type: none"> Memperbaiki animasi/desain interaktif saat mouse hover ke bagian barang pada header. 		
7	<ul style="list-style-type: none"> Memperbaiki desain interaktif pada bagian header. Membuat desain ui untuk setiap bagian kategori utama seperti chair, table, cabinet, dan lamp. 	Minggu 7 (28 - 1 November 2024)	4 jam x 5 hari = 20 jam	<ul style="list-style-type: none"> Dapat membuat desain ui setiap bagian kategori. Memperbaiki desain interaktif pada bagian header. 	<ul style="list-style-type: none"> Desain interaktif masih perlu diperbaiki. 		
8	<ul style="list-style-type: none"> Membuat design interface Products dan Brand 	Minggu 8	4 jam x 5 hari = 20 jam	<ul style="list-style-type: none"> Mampu membuat design interface product dan brand. 	Tidak ada		
9	<ul style="list-style-type: none"> Membuat interactive design pada Products, Brand dan Categories 	Minggu 9	4 jam x 5 hari = 20 jam	<ul style="list-style-type: none"> Berhasil menerapkan interaktif desain product, brand dan categories. 	Tidak ada		
10	<ul style="list-style-type: none"> Membuat design interface Detail Products 	Minggu 10	4 jam x 5 hari = 20 jam	<ul style="list-style-type: none"> Berhasil membuat desain interface pada detail products. 	Tidak ada		
11	<ul style="list-style-type: none"> Merevisi dan Prototyping design interface Detail Products dan Products 	Minggu 11	4 jam x 5 hari = 20 jam	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan revisi dan membuat prototyping desain interface pada halaman detail produk, dan produk. 	<ul style="list-style-type: none"> Desain perlu diperbaiki 		
12	<ul style="list-style-type: none"> Merevisi dan Prototyping design interface Categories 	Minggu 12	4 jam x 5 hari = 20 jam	<ul style="list-style-type: none"> Merevisi dan membuat prototyping desain interface pada halaman categories. 	<ul style="list-style-type: none"> Desain perlu diperbaiki dan diperjelas 		
13	<ul style="list-style-type: none"> Membuat interactive prototype setiap product details dan validasi desain ke client 	Minggu 13	4 jam x 5 hari = 20 jam	<ul style="list-style-type: none"> Berhasil membuat interactive design pada setiap product details. Menyerahkan desain dengan validasi dari client. 	Tidak ada		

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

.....

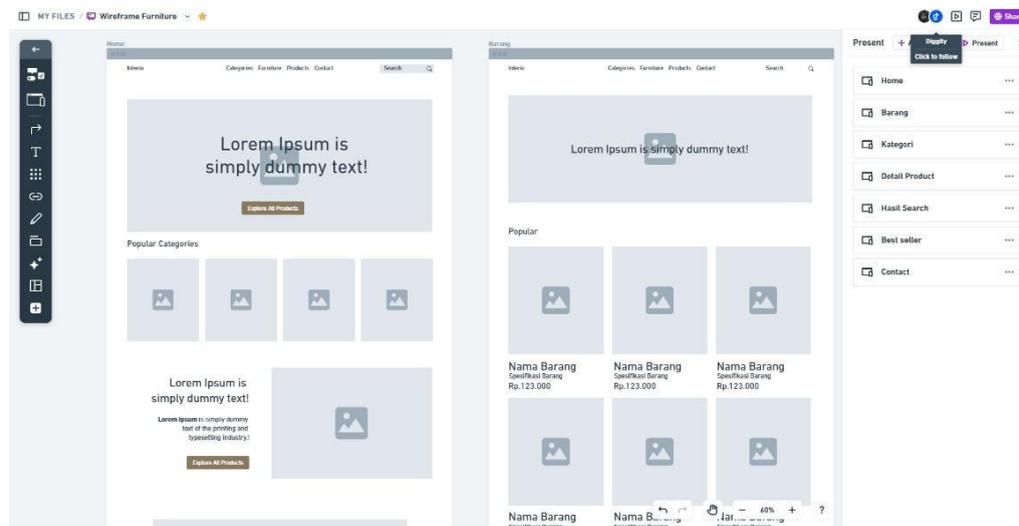
.....

.....

.....

Lampiran 3 Logbook Magang

D. Pengerjaan Wireframe Bersama Melalui Whimsical



Lampiran 4 Kolaborasi Whimsical

E. Link Figma

<https://www.figma.com/proto/FkrPC665UELDRpICsPHEO1/2100018199-WEBSITE-INTERIO?node-id=0-1&t=kC4CdAf7ii3Ffccf-1>