

Perancangan dan Pengembangan Desain UI/UX pada *Website* Layanan Pilih Jurusan di PT. Pilihanmu Indonesia Jaya

Dwi Nurmala Sari^{a,1}, Ari abdilah^{b,2*}, Achmad Ferdiansyah^{c,3}, Bagas Egasaputro^{d,4},
Mohammad Fikri Haikal^{e,5}, Bryan Eric Kurniawan^{f,6}

^{a,b} Universitas Bina Sarana Informatika, Jl. Kamal Raya No.18, Jakarta, 11730

^{c,d,e,f} Universitas Bina Sarana Informatika, Jl. Letnan Sutopo BSD Serpong Lengkong Gudang Timur, Banten, 15311

¹ malaa200300@gmail.com; ² ari.aab@bsi.ac.id *; ³ ferdiansyahachmad@gmail.com; ⁴ bagasesgasaputro6@gmail.com;

⁵ f.haikal224@gmail.com; ⁶ bryaneric19@gmail.com

* Penulis Korespondensi

ABSTRAK

PT. Pilihanmu Indonesia Jaya atau yang akrab dengan julukan Pilih Jurusan sesuai dengan layanannya, menawarkan layanan yang akan membantu para siswa di Indonesia dalam menentukan jurusan yang sesuai dengan minat dan bakatnya. Untuk dapat mencapai visi misi yang ada dalam perusahaan, Pilih Jurusan ingin meningkatkan kualitas layanan mereka melalui pengembangan *website* dari berbagai aspek seperti tampilan, fungsi, hingga informasi yang diberikan. Seiring dengan berjalannya waktu, beberapa lembaga pendidikan mulai menggunakan aplikasi LMS buatan sendiri dengan menyesuaikan kebutuhan dan model pembelajaran di lembaga masing-masing. Untuk itu, dibutuhkan desain *User Experience* (UX) dan *User Interface* (UI) aplikasi LMS yang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk membuat desain model LMS berbasis *mobile* ataupun *website* menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD). Aktivitas yang dilakukan meliputi riset terhadap pengguna, studi literatur, implementasi fitur pada desain, serta evaluasi menggunakan *usability testing* dan *System Usability Scale* (SUS).



KATA KUNCI

MBKM
UI/UX Design

ABSTRACT

PT. Your choice Indonesia Jaya or what is familiarly known as Choose a Major according to its services, offers services that will help students in Indonesia determine a major that suits their interests and talents. In order to achieve the company's vision and mission, Select Majors wants to improve the quality of their services through website development from various aspects such as appearance, function, and the information provided. As time went by, several educational institutions began to use home-made LMS applications by adapting the needs and learning models at their respective institutions. For this reason, a User Experience (UX) and User Interface (UI) design for the LMS application is needed that can meet the needs and desires of users. This research aims to design a mobile or website-based LMS model using a User Centered Design (UCD) approach. Activities carried out include user research, literature studies, implementation of features in designs, as well as evaluation using usability testing and System Usability Scale (SUS).



KEYWORD

MBKM
UI/UX Design



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

1. Pendahuluan

Pilih Jurusan merupakan *start up* dalam bidang pendidikan yang bergerak di bawah naungan PT. PILIHANMU INDONESIA JAYA yang merupakan perseroan terbatas dengan berfokus pada layanan psikologi dan bimbingan karier *online* yang didirikan berdasarkan hukum yang berlaku di Indonesia dan telah memperoleh Izin Operasional Kegiatan Penunjang Pendidikan dengan Nomor 0275010072113.

Pilih Jurusan hadir untuk turut berperan aktif menjadi bagian dari pembangunan ekosistem pendidikan yang dibutuhkan oleh anak-anak Indonesia. Pilih Jurusan adalah lembaga psikologi dan bimbingan karier *online* yang berkualitas dengan hasil tes yang cepat, valid, dan terjangkau.

Dalam kurun waktu lima bulan (Maret 2021), Pilih Jurusan telah membantu lebih dari 30.000 pengguna di tingkat SMP dan SMA/ sederajat. Pilih Jurusan juga memberikan pelatihan kepada banyak tenaga pendidik Bimbingan Konseling (BK) dan para mahasiswa di seluruh Indonesia sejak resmi didirikan pada tanggal 21 Oktober 2020 oleh para profesional pegiat pendidikan.

PT. Pilihanmu Indonesia Jaya atau yang akrab dengan julukan Pilih Jurusan sesuai dengan layanannya, menawarkan layanan yang akan membantu para siswa di Indonesia dalam menentukan jurusan yang sesuai dengan minat dan bakatnya. Untuk dapat mencapai visi misi yang ada dalam perusahaan, Pilih Jurusan ingin meningkatkan kualitas layanan mereka melalui pengembangan *website* dari berbagai aspek seperti tampilan, fungsi, hingga informasi yang diberikan.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Teknologi Informasi

Teknologi dapat diartikan sebagai hasil dari penelitian, pengembangan, dan penerapan perangkat maupun mesin untuk digunakan pada proses yang produktif. [1]

“Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih dari penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk mengambil keputusan” [5]

2.2. Desain

Desain merupakan kata serapan dari bahasa inggris yaitu *design*, yang merujuk pada sebuah perancangan atau gambaran dasar suatu benda sebelum benda tersebut diproduksi dengan memperhatikan berbagai aspek seperti fungsi dan estetikanya guna mengantisipasi terjadinya kesalahan apabila sudah diproduksi. [7]

2.3. User Interface

User Interface yang biasa dikenal dengan UI merupakan tampilan antarmuka pada sebuah produk digital atau berupa *website*/aplikasi yang dibuat sebaik dan semenarik mungkin untuk dapat digunakan oleh pengguna.

User Interface mengacu pada elemen grafis dari produk digital, seperti tata letak, warna, tipografi, dan kontrol yang digunakan untuk berinteraksi dengan produk. Tujuan utamanya adalah untuk membuat produk digital terlihat menarik dan bermanfaat, serta memudahkan pengguna untuk menavigasi dan berinteraksi dengannya. [8]

2.4. User Experience

User experience bukanlah bagian dari tampilan grafis suatu tampilan antarmuka, melainkan keseluruhan proses yang dilewati oleh pengguna saat berinteraksi dengan sistem. UX akan menjadi penghubung tujuan bisnis dan tujuan yang diinginkan oleh pengguna. Tentunya dengan perancangan UX yang melibatkan pengguna akan memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi dalam penyampaian tujuan bisnis maupun tujuan pengguna. [8]

2.5. Elemen Desain

Menurut Aryo Sunaryo “Tujuan mengorganisasikan unsur-unsur rupa adalah untuk mewujudkan nilai estetis”. Unsur-unsur rupa tersebut antara lain [6]:

1. Titik/*Point*

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

2. Garis/*Line*

Garis dianggap banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek. Garis dapat ditampilkan dalam bentuk lurus, lengkung, gelombang, zigzag dan lainnya.

3. Bidang/*Field*

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri/beraturan dan bidang non geometri/tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur keluasannya, sedangkan bidang non geometri merupakan bidang yang relatif sukar diukur keluasannya.

4. Ruang/*Space*

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu.

5. Ukuran/*Size*

Ukuran mendefinisikan besar kecilnya suatu objek. Unsur ini digunakan untuk memperlihatkan objek manakah yang kita mau tonjolkan karena dengan menggunakan unsur ini seorang desainer grafis akan dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada objek desain sehingga orang akan tahu skala prioritas objek yang akan dilihat terlebih dahulu dibandingkan yang lainnya, misalnya saja untuk ukuran suatu judul akan lebih besar dari skala objek yang lainnya.

6. Warna/*Color*

Warna sebagai unsur visual yang menghasilkan kesan yang diterima oleh mata dan ditentukan oleh cahaya. Permasalahan mendasar dari warna di antaranya adalah *Hue* (spektrum warna), *Saturation* (nilai kepekatan) dan *Lightness* (nilai cahaya dari gelap ke terang). Ketiga unsur tersebut memiliki nilai 0 hingga 100, hal yang paling menentukan adalah *lightness*.

7. Tektur/*Texture*

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan pantul mengkilat dan kusam. Ditinjau dari efek tampilannya, tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Disebut tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan pengelihatannya. Sementara itu pada tekstur semu terdapat perbedaan antara hasil pengelihatannya dan peraba.

8. Huruf/*Typography*

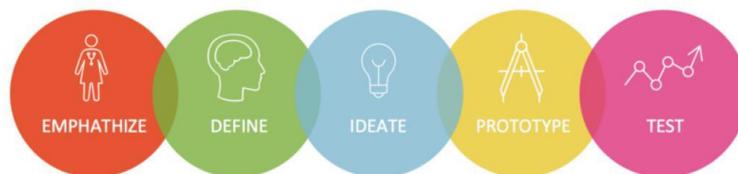
Dalam dunia desain grafis, tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, menyusun meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki.

2.6. *Design System*

Design System merupakan sekumpulan komponen yang mencakup tipografi, *layout*, bentuk, dan juga warna dalam membangun suatu sistem antarmuka yang menjadi identitas sebuah produk digital atau suatu *brand*. *Design system* dapat digunakan kembali karena dipandu oleh standar yang jelas, dan diatur secara koheren. *Design system* membuat suatu kelompok pengembang membuat produk digital lebih cepat dan lebih baik. [3]

2.7. *Design Thinking*

Design Thinking adalah metode pemecahan masalah yang berfokus pada pengguna dan kebutuhan mereka. Terdiri dari lima langkah, yaitu memahami masalah dan pengguna (*empati*), mendefinisikan masalah dan menemukan solusi (*define*), mengembangkan solusi (*idea*), dan mengimplementasikan dan menguji solusi (*prototype and test*).



Gambar 1. Proses *Design Thinking*

Menurut Aulia, N.Andryana,S. & Gunaryati,A., langkah-langkah dalam metode *Design Thinking* [2], yaitu:

1. *Empathize*

Empati adalah bagaimana cara kita memahami emosi yang sama dengan emosi yang dirasakan orang lain. Melalui empati kita dapat merasakan perasaan mereka tentang masalah, situasi, dan keadaan.

2. *Define*

Define adalah suatu proses cara mendapatkan pandangan dari *user* serta memahami kebutuhan pengguna. Seperti halnya membuat *user persona* yang nantinya akan menjadi suatu landasan dasar dari perancangan pembuatan produk ataupun aplikasi.

3. *Ideate*

Ideate merupakan proses suatu penggambaran suatu solusi dari berbagai ide kemudian digambarkan melalui *brainstorming*.

4. *Prototype*

Proses terjadinya pembuatan rancangan tampilan *website* yang ingin dibangun kemudian mengimplementasikan ide agar menghasilkan suatu *prototype* atau produk yang siap diuji.

5. *Test*

Tes adalah suatu teknik yang digunakan untuk melakukan kegiatan evaluasi, yang di dalamnya terdapat beberapa pertanyaan atau rangkaian tugas yang harus diselesaikan atau dijawab oleh peserta.

2.8. *Usability Testing*

Usability berkaitan dengan setiap interaksi manusia dengan sistem, apakah mudah digunakan dan memberikan *experience* yang menyenangkan ketika menggunakannya. Parameter diperlukan untuk mengetahui tingkat *usability* selama dilakukannya pengujian. Terdapat beberapa parameter untuk mengukur *usability* [8], yaitu:

1. *Success Rate*, mengukur tingkat keberhasilan pengguna dalam menyelesaikan semua “tugas” yang ada pada suatu *website*.
2. *The Time a Task Requires*, mengukur waktu yang dibutuhkan oleh seorang pengguna dalam menyelesaikan suatu “tugas” pada *website* tersebut.
3. *Error Rate*, tingkat kesalahan yang dilakukan oleh pengguna pada saat menyelesaikan “tugas” pada *website* tersebut.
4. *User’s Subjective Satisfaction*, tingkat kepuasan pengguna dalam menyelesaikan

2.9. Figma

Pada sebuah perancangan desain UI/UX, dibutuhkan sebuah *software* yang dapat menunjang pengerjaan desain dengan fitur-fitur yang memadai. Figma memiliki fitur-fitur yang memudahkan proses desain, seperti kemampuan untuk membuat prototipe interaktif, fitur *vector editing*, serta kemampuan untuk menghasilkan kode CSS untuk desain.

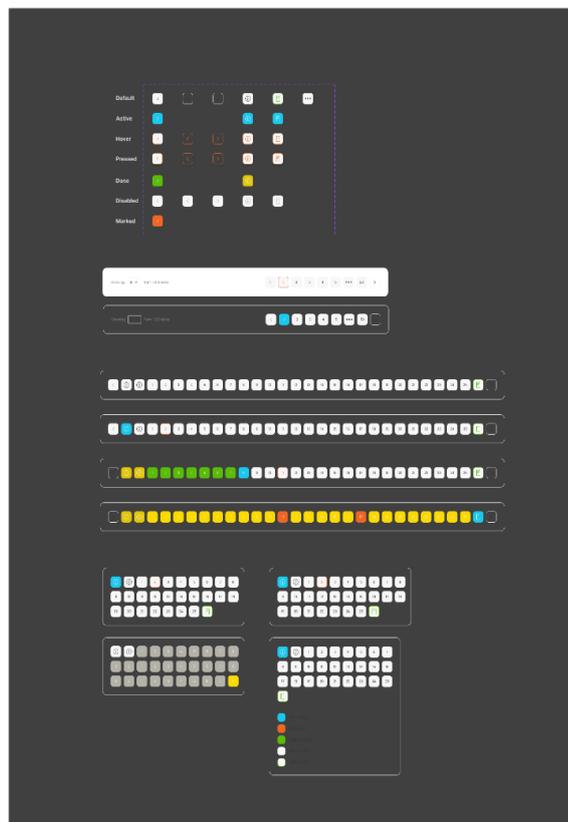
“Figma adalah salah satu *design tool* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website* dan lain-lain. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, *web design* dan bidang lainnya yang sejenis” [6]

2.10. Maze

Maze merupakan *platform* berbasis *website* yang digunakan sebagai tempat pengujian sebuah *prototype* desain suatu aplikasi dari sudut pandang pengalaman pengguna (*user experience*). Maze memiliki keunggulan lain yaitu dapat mencatat *user path* dari perangkat *desktop* maupun *mobile*.

3. Metodologi Penelitian

Terdapat metode penelitian untuk pengumpulan data yang digunakan, yaitu Studi Literatur dengan menganalisis data atau sumber informasi tertulis yang sudah ada sebelumnya atau disediakan dari perusahaan dan tentu relevan dengan tujuan desain, Studi Pustaka dengan mengumpulkan data dan informasi melalui dokumen-dokumen, termasuk berupa foto-foto dan gambar dari *internet* yang dapat mendukung proses pengerjaan desain, lalu penggunaan kuesioner untuk menguji ketepatan hasil maupun desain yang akan dirancang, dilakukan pengisian kuesioner yang ditujukan langsung untuk para pengguna dan dilakukan dengan metode *Usability Testing* (UT). Memanfaatkan situs Maze untuk pelaksanaannya sehingga pengguna bisa langsung mencoba *prototype* dan memberikan tanggapannya melalui pertanyaan pada kuesioner. Serta dalam perancangan desain dilakukan dengan metode *Design Thinking* demi menemukan solusi yang tepat dan inovatif dalam memecahkan masalah yang ada.



Gambar 2. Layout warna yang digunakan

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Hasil

Hasil penelitian ini adalah desain UI/UX untuk *desktop* maupun *mobile* yang sudah dirancang sesuai kebutuhan pengguna dengan mempertimbangkan berbagai aspek di dalamnya untuk diimplementasikan pada *website* layanan Pilih Jurusan. Hal tersebut diperoleh melalui berbagai tahapan uji coba sebagaimana pemecahan masalah menggunakan *Design Thinking* serta pengujian secara langsung kepada pengguna dengan *Usability Testing* yang telah dilakukan. Hal tersebut memberikan hasil berupa perancangan desain yang lebih baik berupa tampilan dan pengalaman pengguna sesuai dengan apa yang dibutuhkan ketika hendak mengakses dan membeli produk pada *website* Pilih Jurusan.

4.2. Pembahasan

Kegiatan magang yang dijalankan selama beberapa bulan tentu banyak mendapatkan ilmu dan bisa menerapkan desain baru. Selama magang terdapat beberapa perancangan desain UI/UX yang dijalankan melalui tiap *sprint* yang dimana sebelumnya sudah disusun oleh tim *Product Management* (PM) berupa PRD (*Product Requirement Document*). Namun hal tersebut berjalan pada pertengahan magang di mana sebelumnya yang menyusun kebutuhan apa saja yang harus didesain adalah dari mentor IT-UIUX sendiri.

Dalam pengerjaan setiap desain, pemegang akan dibagi tugas secaraimbang untuk bagian mana saja yang akan dirancang oleh setiap pemegang mulai dari *wireframe* hingga *prototype*. Namun, tak jarang juga desain dikerjakan secara bersama-sama dan mendiskusikannya dengan mentor.

Tahapan *Design Thinking* dilakukan untuk setelahnya perancangan desain *website* Pilih Jurusan dapat dilakukan sesuai dengan data dan hasil pemikiran yang telah disusun berupa PRD (*Product Requirement Document*). Desain dilakukan dengan menyesuaikan PRD yang telah ada. Di bawah ini adalah salah satu contoh dari beberapa PRD yang dikerjakan di PT. Pilihanmu Indonesia Jaya yang telah disusun melalui *Design Thinking* dan kemudian diolah menjadi desain UI/UX untuk *website* layanan Pilih Jurusan.

Epic	User Story	Acceptance Criteria	Importance	Trello Issue	PIC
Pemesanan (Halaman Detail Layanan)	Sebagai Pilihan saya dapat melihat informasi detail mengenai layanan yang ingin saya beli sebelum saya melakukan pembelian	Terdapat informasi yang terdiri dari : 1. Penjelasan layanan atau benefit yang akan didapatkan a. IPA/IPS : Workshop Tes Psikotes (Tes IQ, Tes Minat, Tes IPA/IPS) Future Jurnal b. Kuliah/Karier : Workshop Tes Psikotes (Tes IQ, Tes Minat, Tes Kepribadian, Tes Kemampuan Kerja) Coaching Future Jurnal 2. Informasi harga layanan 3. Button untuk "beli sekarang"			Mega Juliyana
Pemesanan (Halaman Detail Pesanan)	Sebagai Pilihan saya dapat melihat halaman yang berisi rangkuman pembelian yang saya beli sehingga saya dapat memilih metode	Terdapat beberapa komponen yang terdiri dari: 1 ID Pesanan 2. Nama layanan yang dipilih 3. Pilihan metode pembayaran a. Midtrans - Pembayaran E-Wallet			Mega Juliyana

Gambar 3. *Design Thinking* berupa PRD

Usability Testing juga dilakukan dengan penyusunan dokumen terlebih dahulu untuk mengerucutkan aspek yang ingin diuji dan dikulik lebih dalam mengenai tanggapan dari pengguna pada tampilan maupun pengalaman yang mereka dapat. Berikut merupakan salah satu dari berbagai dokumen yang ada untuk *Usability Testing* yang telah dikerjakan di PT. Pilihanmu Indonesia Jaya.

Usability Test Pilih Jurusan

Tanggal: @13/04/2022 – 22/04/2022

1. Pre-Session

✓ Research Objectives

- Mengetahui apakah user dapat dengan lancar menggunakan fitur Register , Login, & Lupa Password di Website Pilih Jurusan.
- Menemukan Pain Points user ketika mendaftar masuk, & lupa password akun di Website Pilih Jurusan.
- Mengetahui harapan yang user inginkan ketika mendaftar masuk, & lupa password akun di Website Pilih Jurusan.

? Research Question

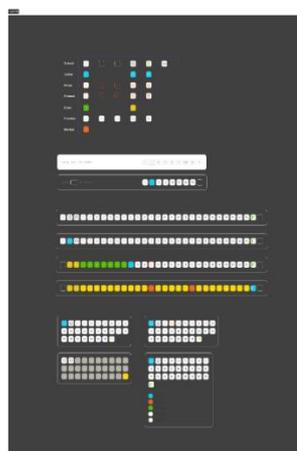
- Apakah user dapat dengan lancar menggunakan fitur Register , Login, & Lupa Password di Website Pilih Jurusan?
- Apakah user menemukan kendala ketika mendaftar, masuk, & lupa password akun di Website Pilih Jurusan?
- Apa harapan yang user inginkan ketikamendaftar, masuk, & lupa password akun di Website Pilih Jurusan?

Gambar 4. Usability Testing

Berdasarkan dokumen PRD dan *Usability Testing* yang ada, telah diselesaikan berbagai macam desain yang dibutuhkan untuk pengembangan *website* layanan Pilih Jurusan, di antaranya adalah:

1. Design System

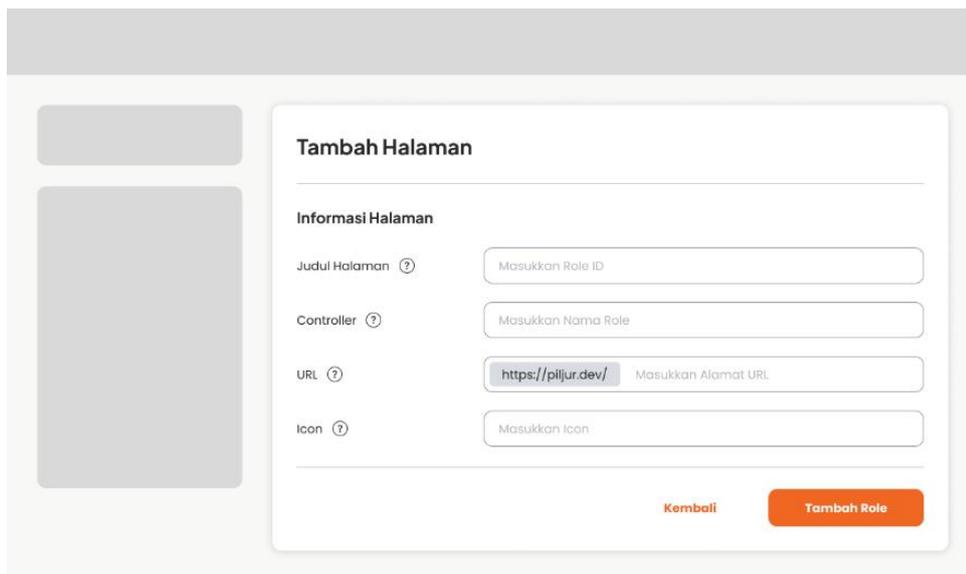
Dengan adanya *design system* tentu pekerjaan dalam perancangan kedepannya akan lebih mudah karena perancang hanya perlu memanggil kembali komponen yang telah dibuatnya. Jika ada perubahan pada desain, hal itu juga tidak akan sulit untuk dilakukan karena perancang hanya perlu mengubah desain yang menjadi komponen pada *design system* dan secara otomatis desain lainnya akan berubah mengikuti induknya. *Design system* yang dibuat yaitu *Colors, Typography, Button, Link, Navigation, Sidebar, Button navbar, Input, Pagination, Tables, Cards/modals, Alert, Avatar, Animation, Bootstrap icon, Accordion*, dll



Gambar 5. Design System (Pagination)

2. Desain CRUD

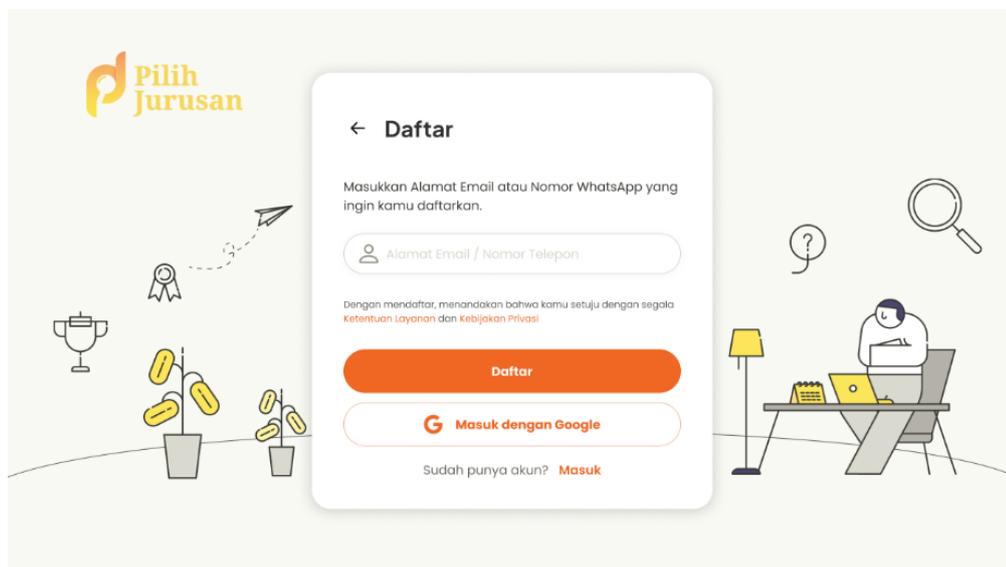
CRUD (*Create, Read, Update, and Delete*) yang merupakan fasilitator untuk tampilan pencarian dan perubahan informasi dalam bentuk formulir, tabel, atau laporan. Nantinya, akan ditampilkan dalam *browser* atau aplikasi pada perangkat dalam membantu penggunaanya mengolah data. Desain yang dibuat adalah Halaman tambah dan Halaman tabel.



Gambar 6. Desain CRUD Tambah

3. Desain Autentikasi Pengguna

Desain dibuat untuk pendaftaran akun ketika pengguna ingin mengakses *website* lebih lanjut. Desain yang dibuat adalah Halaman *registration*, *login* dan *forgot password*.



Gambar 7. Desain Autentifikasi *Registration*

4. Desain *Landing Page*

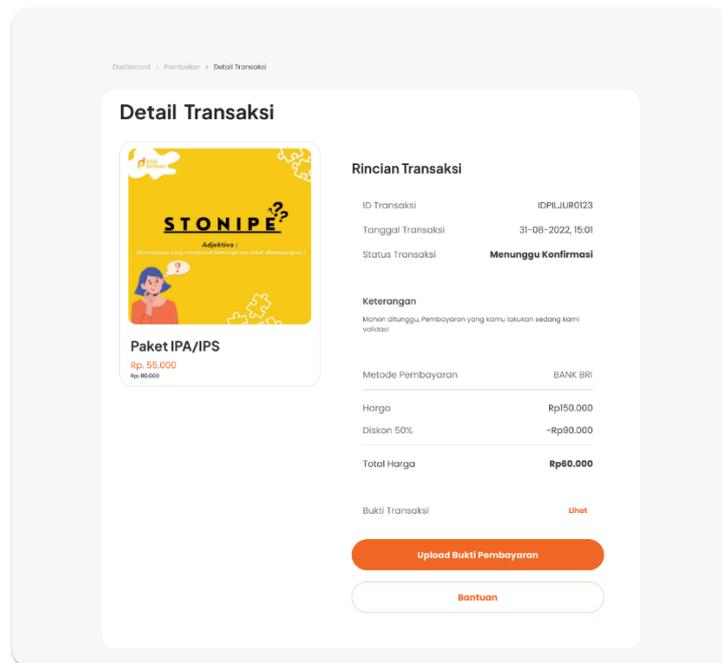
Halaman desain untuk *landing page*, di mana halaman tersebut merupakan halaman pertama yang akan diakses oleh pengguna. Beberapa halaman desain yang ada pada *landing page* yaitu Halaman beranda, Halaman layanan, Halaman artikel, Halaman tentang kami, Halaman kegiatan.



Gambar 7. Desain Hero Landing Page

5. Desain Transaksi

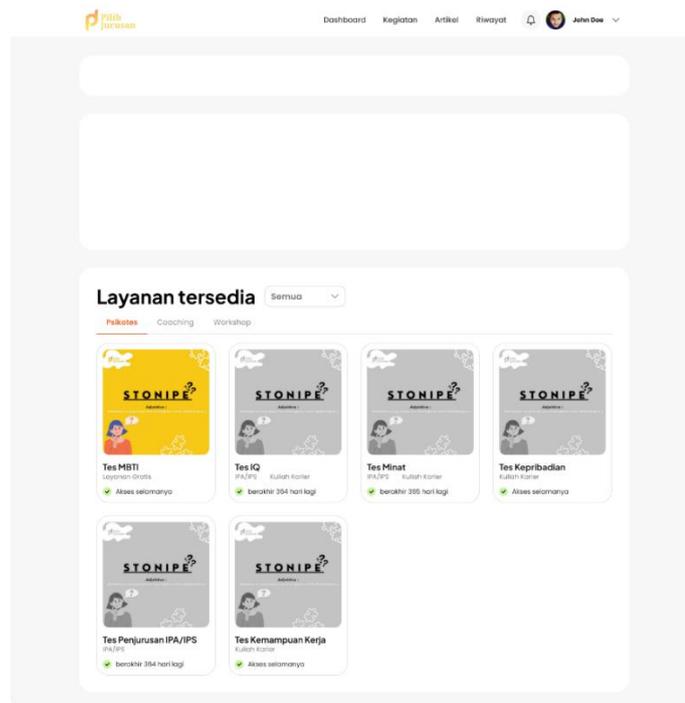
Desain transaksi yang merupakan alur bagi pengguna ketika ingin membeli suatu paket yang tersedia. Berikut beberapa desain yang ada pada halaman transaksi yaitu Halaman transaksi, Halaman riwayat transaksi, dan Halaman detail transaksi.



Gambar 8. Desain Detail Transaksi

6. Desain Dashboard User/Student

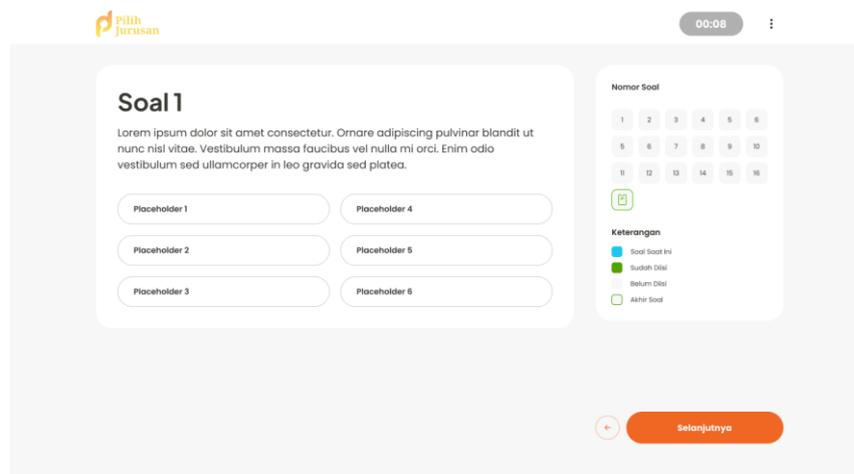
Halaman tersebut merupakan halaman umum yang akan ditemukan *user* ketika mereka sudah mendaftarkan akun dan *login*. *User* dapat mengakses beberapa fitur yang ada di dalamnya seperti melihat paket layanan yang tersedia ataupun membeli paket tersebut hingga halaman tes untuk *user*. Halaman desain yang dirancang pada *dashboard user* adalah Halaman *home*, Halaman *edit profile*, dan Halaman tes dan kode referral.



Gambar 9. Desain *Home* pada *Dashboard User*

7. Desain Psikotes

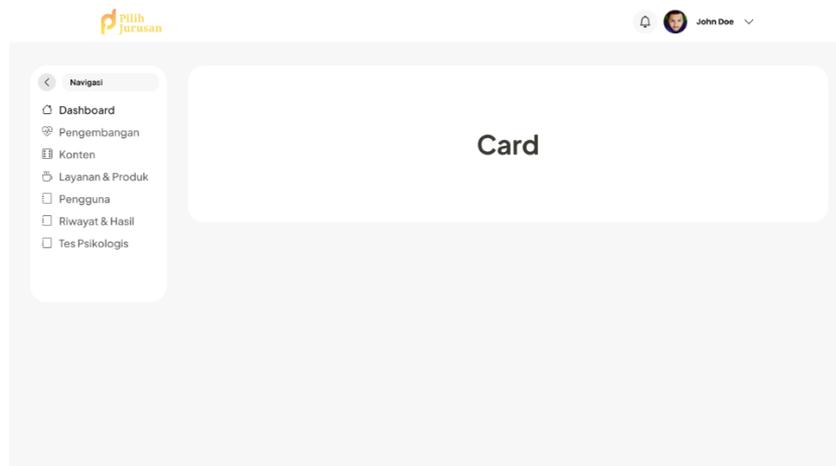
Halaman di mana *user* dapat mengerjakan soal-soal yang sudah disiapkan. Pada desain ini, terdapat jenis desain yang digunakan mengikuti model dari tes yang ada. Halaman yang dibuat pada desain psikotes adalah Tes Kognitif dan Tes Gaya Belajar



Gambar 10. Desain Psikotes

8. Desain *Dashboard Admin*

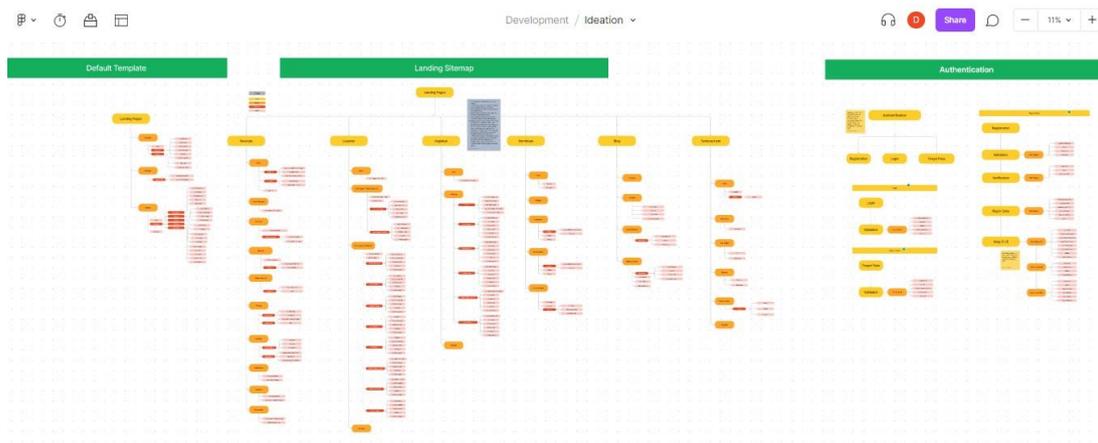
Desain untuk *dashboard admin* dimana halaman tersebut merupakan halaman yang digunakan oleh *admin* untuk memantau kegiatan dari pengguna yang ada. Halaman desain yang dirancang pada *dashboard admin* adalah pada halaman bagian *Home*.



Gambar 11. Desain *Dashboard* Admin

9. *Atomic Design*

Pada tahap ini, kami membuat klasifikasi dalam bentuk desain atomik dengan sangat rinci untuk mendeskripsikan secara detail mengenai apa saja yang ada dalam halaman desain keseluruhan kami.



Gambar 12. *Atomic Design* berupa *Sitemap*

Proses pelaksanaan magang yang dilakukan secara *online* dan hal itu sering kali membuat penulis merasa kesulitan ketika berjalannya diskusi di karenakan sinyal yang tidak stabil/lambat maupun lingkungan yang tidak kondusif. Selain itu, terdapat waktu pekerjaan yang fleksibel membuat penulis kesulitan jika ingin berdiskusi dengan rekan yang hanya bisa bekerja ketika malam hari. Penulis dan rekan-rekan tim *UI/UX Designer* juga sempat mengalami hambatan ketika sedang mengerjakan desain dikarenakan kurangnya data dan informasi yang dibutuhkan.

Kendala-kendala yang terjadi tentunya harus diatasi agar pekerjaan dapat berjalan dengan baik sebagaimana mestinya yaitu dengan mencari jalan keluar. Hal itu bisa diatasi dengan mencari tempat untuk bekerja dengan memperhatikan lingkungan yang kondusif serta merupakan area yang memiliki sinyal internet yang stabil, mengkomunikasikan dan mengatur jadwal dengan rekan kerja yang ingin diajak diskusi, serta berkolaborasi dengan tim PM dalam menyediakan data atau informasi yang dibutuhkan untuk menyusun desain.

5. Penutup

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan magang yang dijalani selama 5 bulan di PT. Pilihanmu Indonesia Jaya, penulis berhasil menjalankan tugas dan target desain dengan baik sesuai dengan arahan yang ada. Penulis dapat mengembangkan diri baik dari segi *softskill* maupun *hardskill* yang nantinya dapat membantu kesiapan menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya serta tertanamnya pikiran untuk menjadi seseorang dengan daya saing tinggi. Berdasarkan kegiatan yang sudah dijalani hingga mencapai akhir magang ini, proses magang pada perusahaan PT. Pilihanmu Indonesia Jaya dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengerjaan desain dilakukan secara tim dengan pembagian tugas yang seimbang.
2. Pengerjaan desain dilakukan berdasarkan *flow* dan PRD (*Product Requirement Document*) yang sudah disiapkan oleh tim PM (*Product Management*).
3. Pengerjaan desain setiap harinya diawali dengan *daily meeting* oleh PM-IT/UIUX dalam penyampaian *progress* maupun kendala.
4. Terdapat *retrospective meeting* bagi seluruh departemen/divisi untuk menyampaikan progres pekerjaan, hasil, dan hambatan yang dialami untuk dirundingkan bersama dari titik permasalahan yang ada.
4. Setelah usainya *sprint* yang dijalankan, terdapat *review meeting* dari PM-IT/UIUX dengan *stakeholder* dalam memberikan *feedback* pada pekerjaan yang sudah diselesaikan apakah memenuhi permintaan *stakeholder* atau harus direvisi.

5.2. Saran

Pelaksanaan kegiatan magang yang ada pada PT. Pilihanmu Indonesia Jaya berjalan dengan baik dan cukup lancar. Namun, terdapat beberapa saran yang dapat penulis berikan dalam kegiatan magang ini:

1. Perusahaan dapat mempertahankan kolaborasi antara PM dengan IT/UIUX sehingga pengerjaan desain menjadi terarah dengan adanya PM sebagai media maupun penyedia kebutuhan informasi dari IT/UIUX karena hal itu baru terjadi dipertengahan magang sehingga kurang maksimalnya pekerjaan yang terjadi di awal.
2. Pihak mentor dengan PM atau bisa dengan salah satu anggota tim IT/UIUX mendiskusikan bersama pada kebutuhan desain yang akan dikembangkan sehingga tidak terjadi banyak revisi desain di karenakan perbedaan yang tidak sesuai dari PRD PM dengan apa yang dibuat oleh tim desain ketika sudah masuk dalam *sprint* pengerjaan. Hal itu bisa mempengaruhi waktu pengerjaan karena banyaknya waktu terkuras untuk menyelesaikan revisi yang ada.
3. Dalam menghadapi kendala internal, dapat disarankan untuk menambah *bandwidth* internet dalam mengatasi kendala pada sinyal dan internet yang merupakan hal penting ketika menjalani kegiatan secara *online* atau dalam jaringan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aminudin. (2017). *Ensiklopedia Mini Teknologi Informasi* (Kuncoro (Ed.)). ANGKASA CV.
- [2] Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- [3] Huldani, S., & Finandhita, A. (2021). Pengembangan Design System Pada Perangkat Lunak Ibd Design System in Ibd ' S Software With an Atomic Design Approach. *JUPITER : Jurnal Penelitian Mahasiswa Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(1).
- [4] Kuncoro, J., Handayani, A., Suprihatin, T., Kuncoro, J., Handayani, A., & Suprihatin, T. (2022). *Peningkatan Soft Skill Melalui Kegiatan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) PENINGKATAN SOFT SKILL MELALUI KEGLATAN MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA Pendabnluan Universitas harus melakukan sesuatu yang lebih baik dalam proses pembelajaran " soft skills. 17(1), 112–126. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30659/jp.17.1.112-126>*
- [5] Menrisal, Wijaya, I., & Radyuli, P. (2021). *Buku Ajar Konsep Teknologi Informasi* (Lutfiah (Ed.)).
- [6] Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Seviana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208.

<https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>

- [7] Ramdani, G. (2019). *Desain Grafis*. IPB Press.
- [8] Shirvanadi, E. C. (2021). Perancangan Ulang Ui/Ux Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center). *Perancangan Ulang Ui/Ux Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center)*, 8. <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/34156>
- [9] Susilawati, N. (2021). Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka Dalam Pandangan Filsafat Pendidikan Humanisme. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 203–219. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.108>