

BAB IV PENUTUP

4.1 Simpulan

Praktikan telah menyelesaikan program kerja profesi di PT. Unzyp Solusi Teknologi sebagai desainer UI/UX selama tiga bulan. Praktikan sangat bersyukur atas berkesempatan menjalankan kerja profesi pada industry teknologi digital yang dibimbing langsung oleh direktur utama PT. Unzyp Solusi Teknologi.

Pada program kerja profesi ini memberikan dampak yang sangat positif bagi praktikan di karenakan, mendapatkan banyak sekali ilmu yang bermanfaat yang telah di dapatkan dan dapat di terapkan dalam dunia perkuliahan maupun, di dunia professional.

4.2 Saran

Terdapat beberapa sarang yang di dapatkan oleh praktikan selama menjalani program kerja profesi, diantaranya :

1. Bagi Perusahaan
 - a. Membuat timeline proyek apa saja yang harus di lakukan oleh praktika agar bisa mengetahui deadline dan proyek apa saja yang harus di kerjakan .
 - b. Membuat divisi desain UI/UX, karena pada divisi desain UI/UX membantu proses dalam desain proses produksi dan *prototyping*
2. Bagi Universitas
 - a. Bagi pihak Universitas bisa merancang sistem untuk mencatat apa saja yang perlu di isikan dalam pelaksanaan kerja profesi dan memvalidasi data- data yang telah di isikan secara otomatis dan tepat waktu. Agar mahasiswa dapat mengetahui apa saja boring perlu untuk di isikan dan yang telah di validasi.
3. Bagi Mahasiswa

- a. Mahasiswa harus mahir dalam menggunakan aplikasi software figma, jika ingin berfokus pada pengembangan produk digital
- b. Mahasiswa harus mempelajari terkait perkembangan teknologi yang mungkin akan ada dalam kurun waktu dalam 10 tahun ke depan, agar dapat menciptakan nilai daya saing yang tinggi dalam pengembangan suatu produk
- c. Mahasiswa harus menentukan bidang desain apa yang ingin di ambil dan bidang tersebut harus berhubungan dengan bidang yang ada di tempat kerja profesi yang di lakukan mahasiswa.

