

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

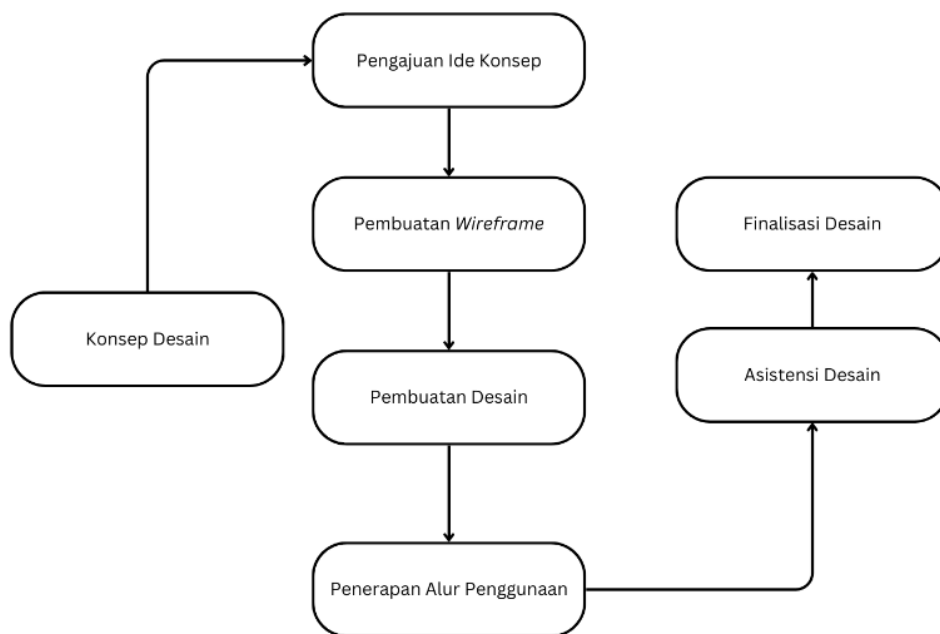
#### **3.1 Bidang Kerja**

Selama kegiatan Kerja Profesi, praktikan ditempatkan pada divisi UI/UX Designer, di mana mereka diberi tanggung jawab untuk merancang dan mengembangkan aplikasi dengan fokus pada tampilan antarmuka pengguna (User Interface) dan pengalaman pengguna (User Experience). Dalam menjalankan tugas ini, praktikan tidak hanya dituntut untuk memiliki keterampilan desain yang baik, tetapi juga untuk mampu memahami kebutuhan dan keinginan klien. Setiap desain yang dibuat harus mempertimbangkan berbagai elemen penting, seperti tata letak, pemilihan warna, ikon, serta navigasi yang mudah dan intuitif. Sebelum mulai bekerja, praktikan terlebih dahulu diberikan arahan oleh perusahaan, sehingga desain yang dihasilkan dapat memenuhi ekspektasi klien dan tetap berada dalam koridor yang telah ditetapkan.

Selama berada di divisi tersebut, praktikan mendapatkan bimbingan langsung dari Bapak Untag Pranata, yang menjabat sebagai President Director di perusahaan tempat Kerja Profesi dilakukan, yaitu Unzyp Software. Dengan bimbingan ini, praktikan tidak hanya memperoleh wawasan teoritis, tetapi juga pengetahuan praktis yang sangat membantu dalam penyelesaian tugas sehari-hari. Praktikan dipercaya untuk menangani beberapa proyek penting yang sedang dikerjakan oleh perusahaan. Dalam proyek-proyek ini, tugas praktikan termasuk mencari referensi desain untuk aplikasi, grafik, ikon, serta berbagai elemen visual lainnya yang diperlukan untuk mendukung proyek.

Untuk mengerjakan desain yang diminta, praktikan menggunakan perangkat lunak desain Figma, yang merupakan salah satu tool utama dalam dunia desain UI/UX. Dengan Figma, praktikan dapat membuat dan memvisualisasikan konsep desain dengan lebih mudah dan interaktif. Setiap tahap pengerjaan desain selalu diawasi dan didiskusikan secara

berkala dengan pembimbing kerja, agar hasil akhir yang dibuat tidak hanya sesuai dengan harapan klien, tetapi juga memenuhi target yang telah ditetapkan oleh perusahaan. Praktikan terus diberikan umpan balik agar dapat memperbaiki dan menyempurnakan desain yang dikerjakan, sehingga pengalaman ini tidak hanya memberikan pemahaman yang mendalam tentang proses desain UI/UX, tetapi juga membentuk kemampuan untuk berkolaborasi dengan tim dan klien secara profesional.

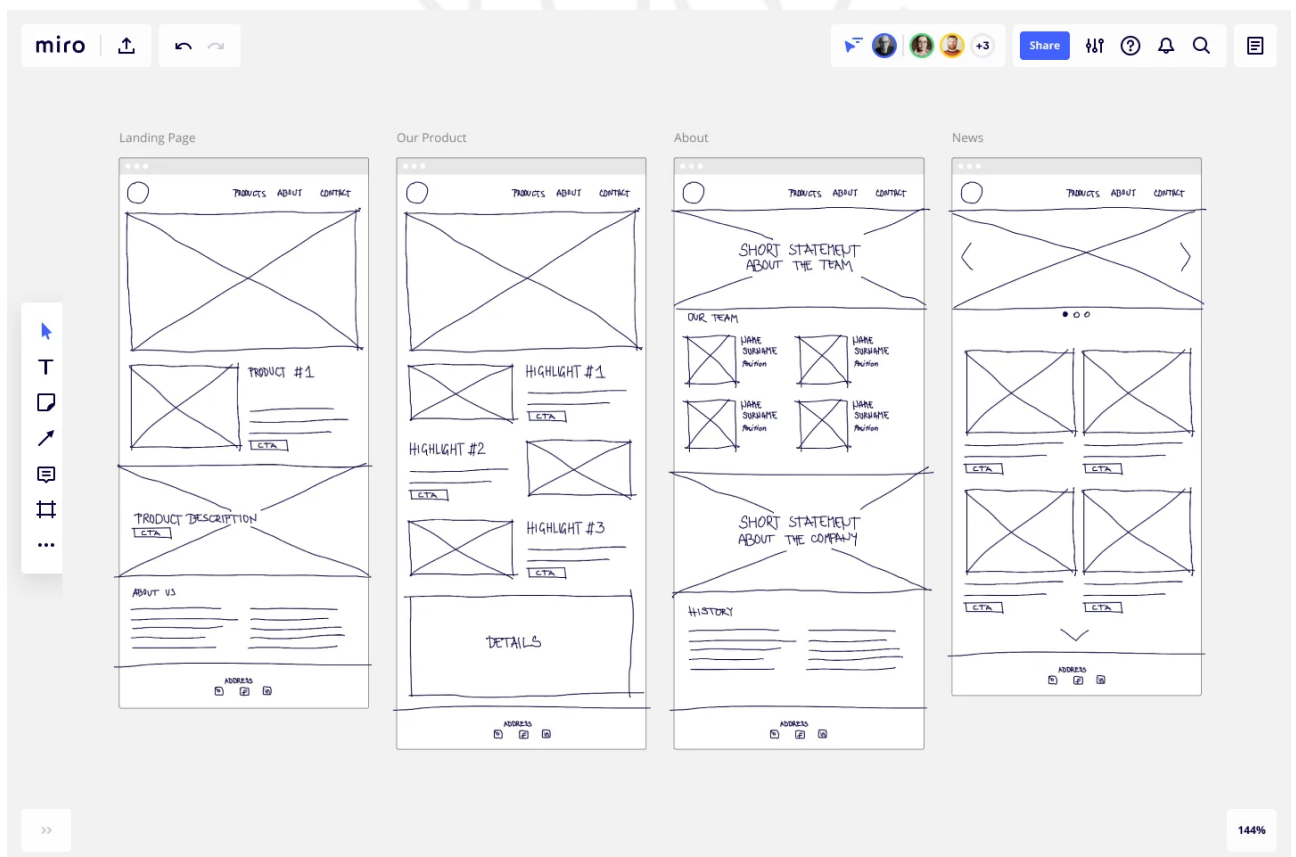


**Gambar 3.1 Alur Pengerjaan**  
Sumber: Dokumen Pribadi

### 3.2 Pelaksanaan Kerja

Praktikan melaksanakan Kerja Profesi sesuai dengan ketentuan dari pihak pembangunan jaya yaitu 400 jam, terhitung sejak tanggal 08 Juli 2024 sampai 25 September 2024. Tugas praktikan selama melakukan Kerja Profesi di Unzyp Software sebagai UI/UX Designer dengan penjabaran kerja sebagai berikut pembuatan *wireframe* sebagai gambaran konsep alur penggunaan aplikasi, pembuatan desain grafis, pembuatan *User Interface* dan *User Experience*. Semua kegiatan tersebut dilakukan dengan perbantuan pembimbing kerja dan juga tim *Fullstack Developer* untuk penyampaian visualisasinya nanti.

Pada pelaksanaan kerja, praktikan diminta dan diharuskan menguasai *software* Figma. Figma sendiri adalah *software* yang dapat membantu para desainer untuk membuat produk digital seperti *website* dan *mobile apps* untuk merancang *User Interface* (UI) dan juga *User Experience* (UX). Praktikan diharapkan dapat membuat hasil akhir berupa prototipe yang nantinya bisa disampaikan kepada klien. Praktikan juga diharuskan menginformasikan konsep, *layout*, dan juga gunanya aplikasi nanti untuk targetnya.



**Gambar 3.2 Contoh Wireframe**

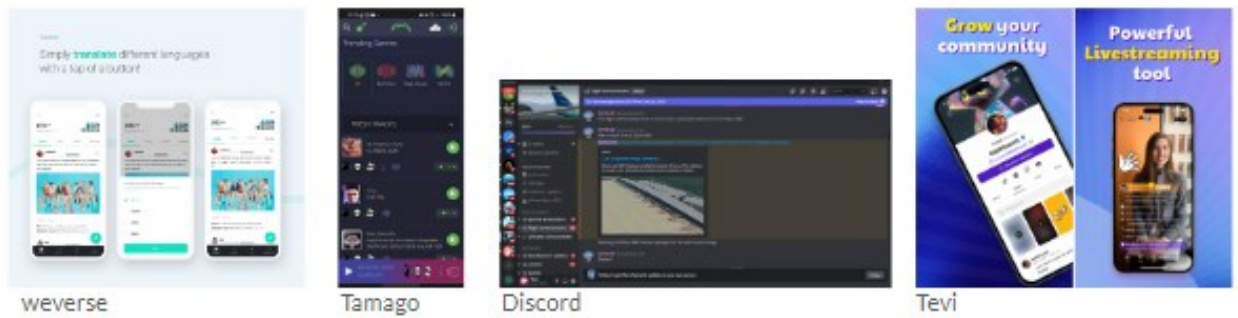
Sumber: Internet. Skillcrush

Praktikan sebelum memulai perancangan sebuah aplikasi, dibuatlah sebuah *wireframe*. *Wireframe* ialah ialah sebuah kerangka untuk menata suatu item di laman *website* atau aplikasi. Pembuatan *wireframe* biasanya dilakukan sebelum pembuatan produk tersebut dilakukan. Jenis pekerjaan yang berkaitan seperti teks, gambar, *layouting*, dan sebagainya. Tahapan ini berfungsi untuk membantu praktikan dalam membuat alur penggunaan

aplikasi yang di rancang, serta dapat membantu para klien untuk melihat gambaran kasar tata letak aplikasi sebelum di buat. Referensi juga bisa dituangkan ditahap ini untuk membantu dalam mendesain tata letak dan juga grafik nantinya. Kegiatan mencari referensi yang dilakukan praktikan dapat meliputi mempelajari tentang beberapa desain aplikasi yang sudah ada seperti desain klasik, futuristik, modern, minimalis, kontemporer, dan lain-lain. Adapun penjelasan tren desain UI pada tahun 2024 lebih mengedepankan interaksi tatap muka langsung dengan para pengguna, selain itu juga tampilan desain yang minimalis namun dengan typografi yang berani menjadi daya tarik utama dalam mendesain UI. Untuk pilihan warna pada tahun ini masih diminati dengan warna dinamis dan kontras dipadukan dengan animasi interaktif, serta masih banyak yang masih menggunakan tampilan mode gelap atau *dark*. Teknologi AI (*Artificial Intelligence*) sangat dikembangkan pada tahun 2024 ini, banyak dari berbagai aplikasi menggunakan teknologi AI untuk membantu aktivitas pekerjaan manusia.

### **3.2.1. Proyek Music Community**

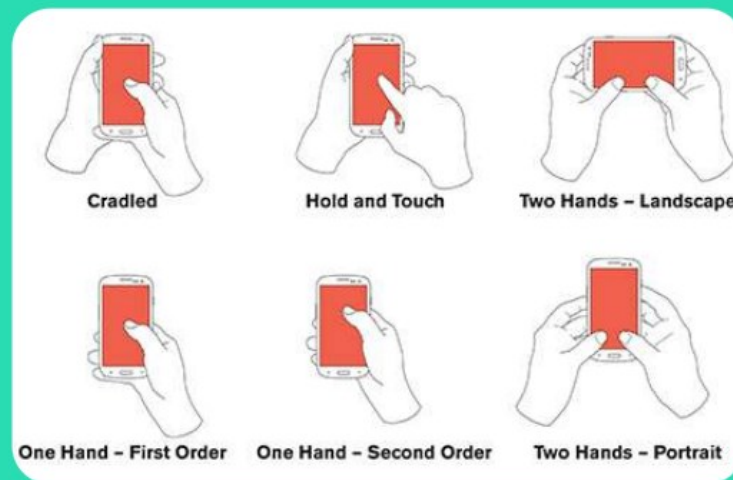
Selama pelaksanaan Kerja Profesi, praktikan telah mengerjakan beberapa proyek yang diberikan berupa aplikasi komunitas musik untuk PT. MIMO EV dan juga penambahan halaman pada beberapa aplikasi yang sudah ada pada KASVLO, aplikasi web dan website Unzyp Software. Halaman pada aplikasi KASVLO, praktikan mengembangkan dan merancang halaman baru pada aplikasi tersebut dengan pembuatan halaman tagihan dan juga halaman untuk aplikasi web. Seluruh proyek yang dikerjakan oleh praktikan dibuat dengan menggunakan aplikasi figma. Proyek dikerjakan selama praktikan melakukan kegiatan kerja profesi selama 3 bulan. Pengerjaan proyek pertama ialah mengerjakan aplikasi komunitas musik untuk PT. MIMO EV. Praktikan mnenentukan referensi sebelum membuat *wireframe* aplikasi tersebut.



**Gambar 3.3 Referensi**  
 Sumber: Dokumen. Pribadi

Dengan melakukan studi ergonomi dan juga antropometri sebelumnya akan digunakan dalam seluruh proyek yang dikerjakan oleh praktikan. Standar ukuran jari bagi para pengguna gawai disekitaran 22 x 22 milimeter dengan kebiasaan penggunaan ponsel menggunakan ibu jari atau jempol. Kebiasaan orang menggunakan gawai ada berbagai macam jenis seperti *cradled*, *hold and touch*, *two hand – landscape*, *one hand – first order*, *one hand – second order* dan *two hand – potrait*.

## Common ways people hold and touch their mobile phone

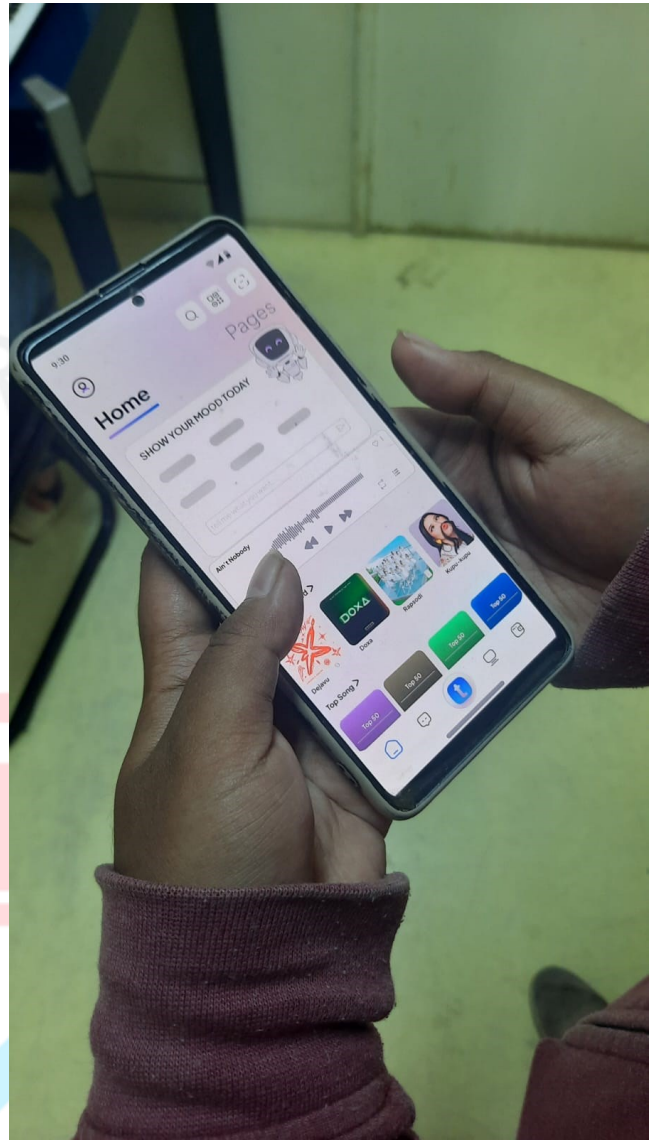
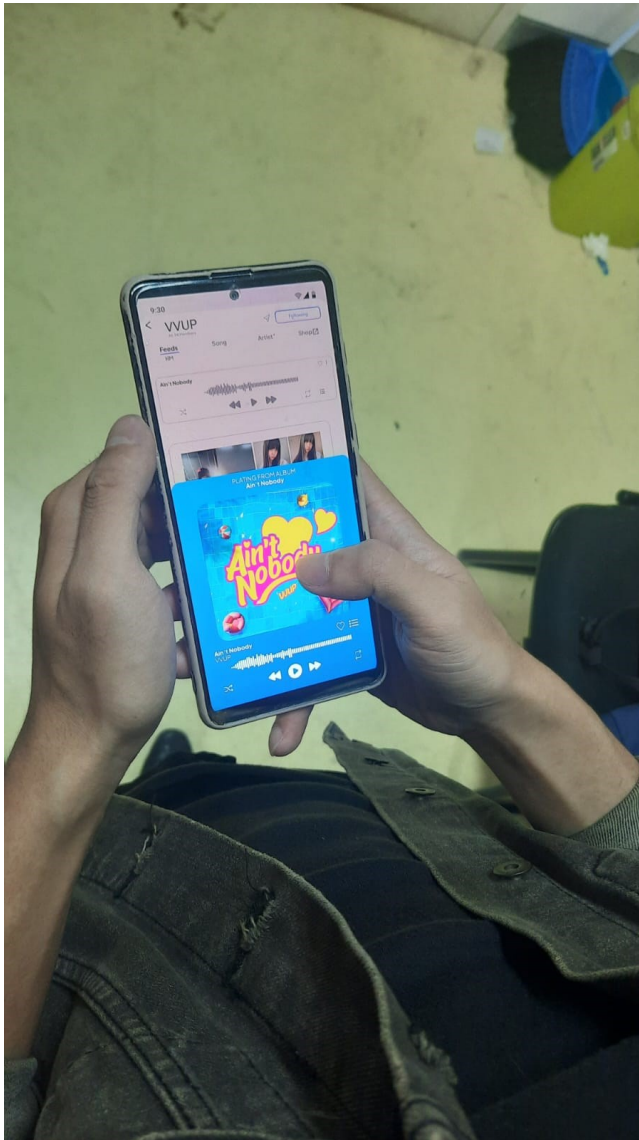


[Dribbble.com/UX11](https://dribbble.com/UX11)

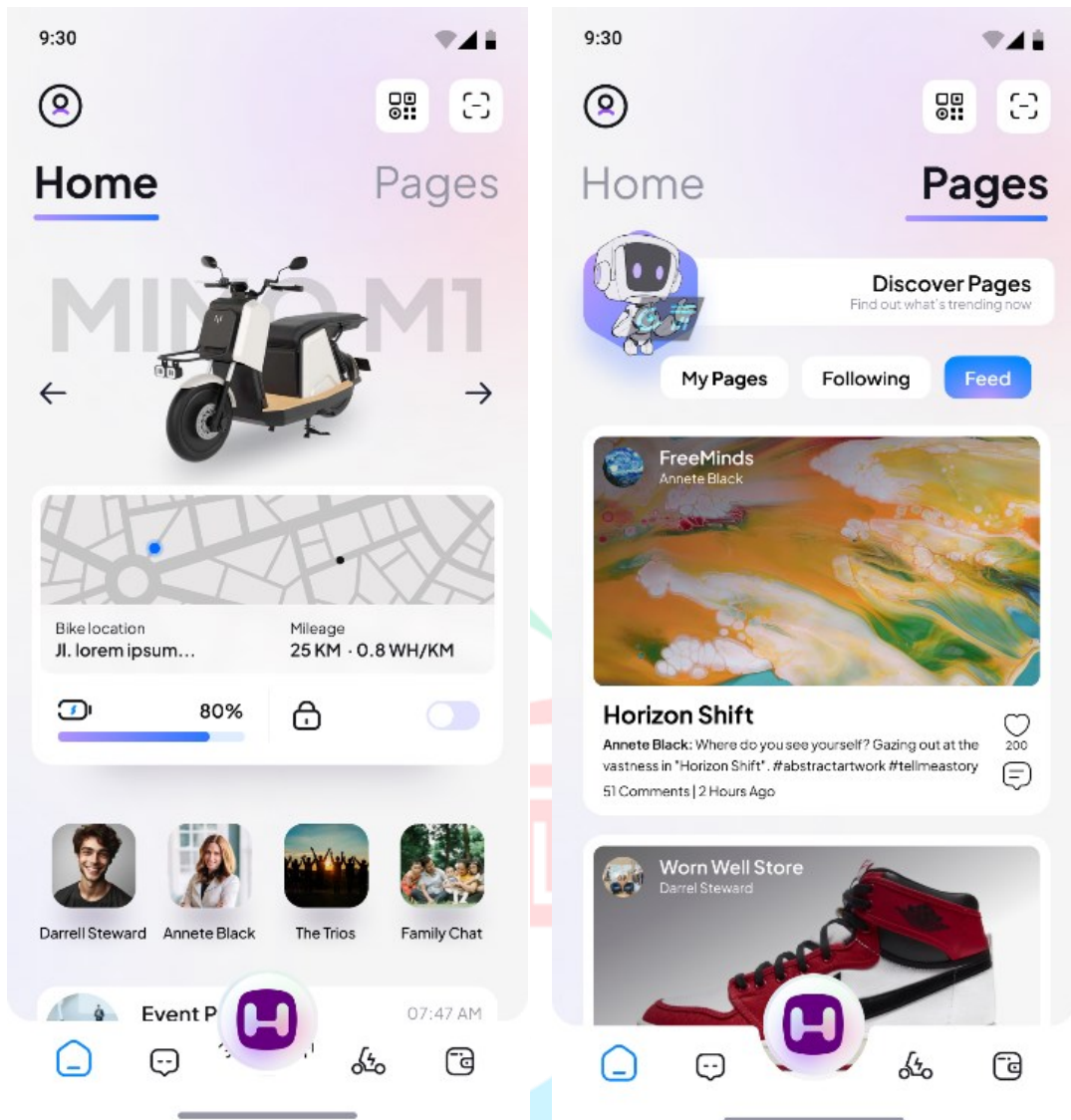


**Gambar 3.4 Kebiasaan Penggunaan Gawai**  
Sumber: Dokumen. Dribbble

Selanjutnya, praktikan menentukan target pengguna aplikasi tersebut dan juga fitur apa saja yang ingin diterapkan pada proyek nanti. Target pengguna yang diincar adalah kalangan produktif di umur 18 tahun – 35 tahun. Setelah itu, penentuan fitur aplikasi yang akan diadakan nantinya seperti apa seiring mengikuti alur tren yang ada. Tata letak aplikasi dikerjakan dengan referensi dari aplikasi sebelumnya yang sudah di rancang yaitu, Hoomi. Aplikasi ini dibuat untuk menyatukan sebuah komunitas dan juga dapat sebagai wadah untuk tempat bertransaksi jual beli menggunakan mata uang *crypto*. Pada aplikasi tersebut terdapat halaman utama yang bagi menjadi 2 (dua) sub halaman. Ada halaman *home* dan juga halaman *pages*. Aplikasi ini juga memiliki teknologi AI yang dapat membantu pengguna dalam mencari informasi.



**Gambar 3.5 Studi Ergonomi Penggunaan Prototipe**  
Sumber: Dokumen. Unzyp

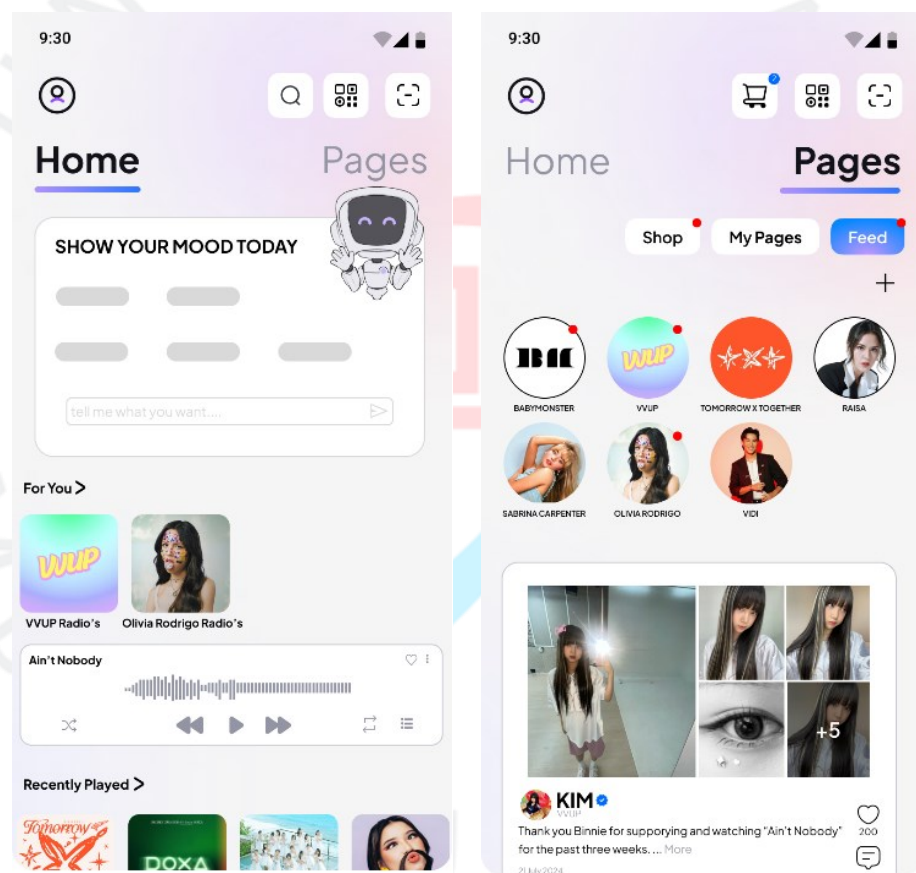


**Gambar 3.6 Referensi Desain dari Aplikasi Hoomi**  
 Sumber: Dokumen. Unzyp

Aplikasi Hoomi tersebut menjadi penambah referensi praktikan dalam mengembangkan desain aplikasi tersebut. Pada pengerjaan proyek ini praktikan langsung dibimbing dan diberi arahan oleh klien itu sendiri dari pihak PT. MIMO EV dan dari Unzyp Software. Tugas utama dalam pengerjaan ini ialah perubahan tampilan pada halaman utama pada proyek terbaru dengan penggabungan dari beberapa referensi yang sudah ditentukan sebelumnya. Pada halaman *home* terdapat beberapa tampilan yang bisa pengguna lihat dan gunakan saat pertama kali membuka dan



menggunakan aplikasi tersebut. Tampilan tersebut meliputi AI, pemutaran lagu terakhir, *music bar player*, rekomendasi album, grafik bagan teratas dari beberapa jenis lagu dan negara, berita, siaran langsung, penjualan barang dan acara. Proyek ini dibuat masih dengan garis besar dan sejalan dengan aplikasi sebelumnya, yaitu Hoomi. Pada sub halaman berikutnya menampilkan *pages* yang berisikan unggahan artis yang pengguna ikuti, *my pages* dan juga halaman belanja.



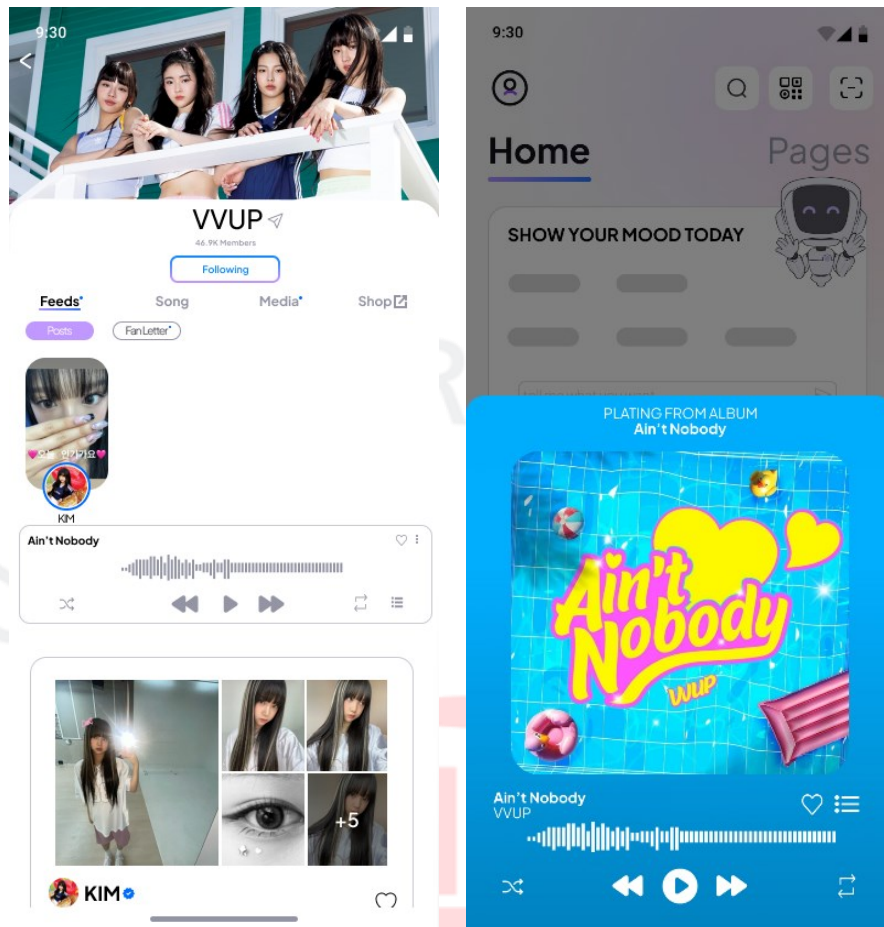
**Gambar 3.7 Tampilan Desain halaman Utama**

Sumber: Dokumen. Pribadi

Berikutnya, praktikan membuat halaman profil artis yang menampilkan beberapa sub halaman seperti *feeds*, lagu, media dan juga halaman belanja tersendiri khusus untuk artis. Pada halaman ini menampilkan aktivitas - aktivitas yang dibagikan para artis untuk para

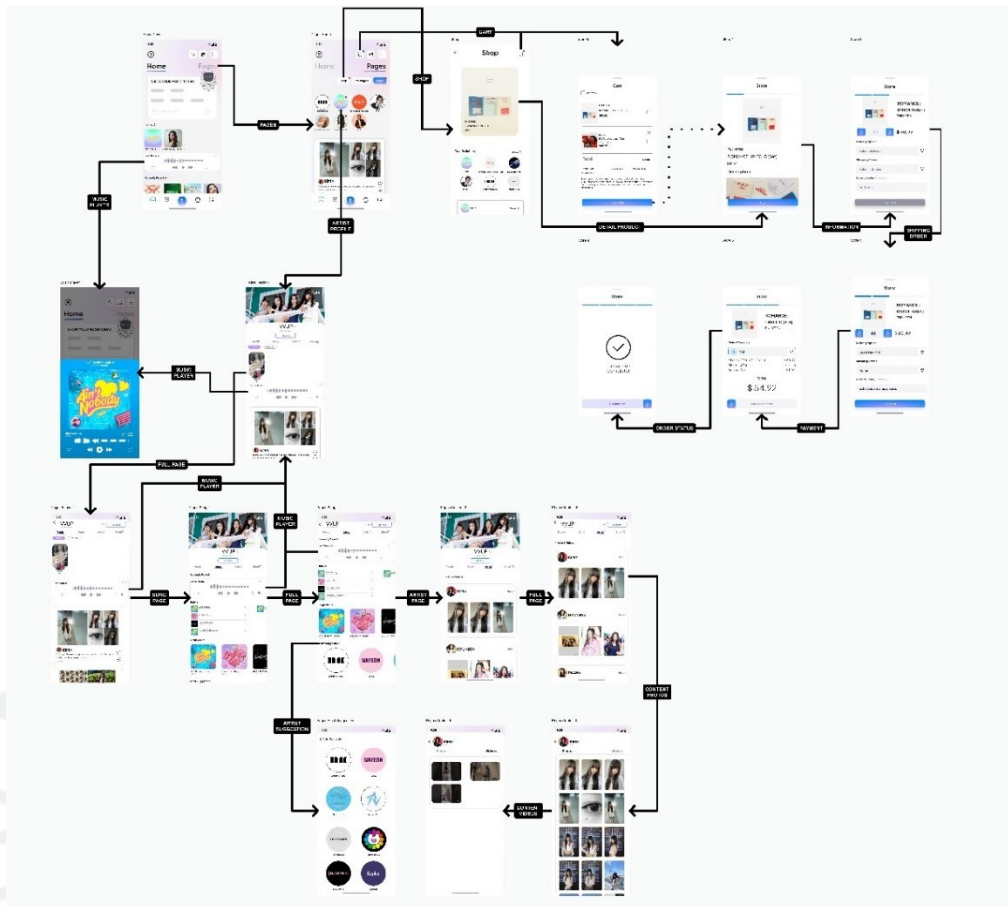
penggemarnya melalui unggahan foto, video, *snapshot* dan juga siaran langsung. Para pengguna juga bisa berinteraksi dengan para idolanya nanti dengan mengirimkan pesan langsung melalui halaman profil arti yang diikuti dengan sebelumnya melakukan berlangganan. Halaman berikutnya menampilkan daftar lagu yang dimiliki oleh si artis. Selain bisa mendengar melalui halaman utama, pengguna bisa mendengarkan lagu melalui halaman artis yang mereka inginkan. Halaman tersebut juga menampilkan album yang dikeluarkan si artis dan juga menampilkan saran artis yang relevan dengan pengguna suka. Selanjutnya, halaman media menampilkan beberapa foto dan video yang pernah artis buat agar para penggemar dapat melihat seluruh foto yang pernah diunggah oleh si artis. Halaman terakhir ada halaman belanja, bedanya dengan halaman belanja pada bagian *pages* agar lebih eksklusif dan tidak tercampur dengan artis lainnya supaya para penggemar dapat mencari dengan mudah barang yang dijual oleh artisnya.

Praktikan juga membuat tampilan pemutar musik nantinya dapat muncul ketika pengguna mendengarkan musik yang mereka pilih. Tampilan pemutar musik dibuat dengan warna yang mengikuti desain album yang didengarkan. Dengan warna *vibrant* menjadikan tampilan lebih energik dan modern. Selain itu, ada tampilan lirik lagu untuk membantu para pendengar mengetahui isi lagu yang didengarkan.

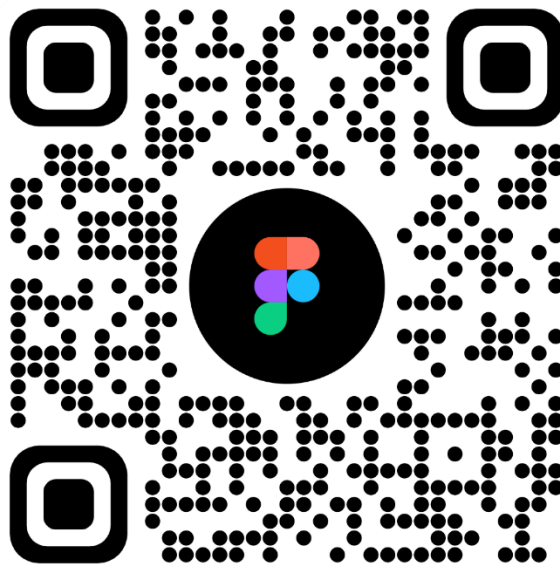


**Gambar 3.8 Tampilan Desain Halaman Profil Artis dan Pemutar Musik**  
 Sumber: Dokumen. Pribadi

Seluruh desain yang dikerjakan oleh praktikan melalui tahapan yang panjang dan juga diberikan kebebasan dalam berkreaitifitas untuk mengerjakan proyek pertama ini. Pada proyek ini praktikan juga membuat UX (*User Experience*) untuk membuat simulasi penggunaan seolah-olah proyek ini sudah dapat digunakan oleh pengguna. Alur tersebut dibuat dengan menggunakan *software* yang sama, yaitu figma. Setelah membuat alur penggunaan, praktikan mengimplementasikan skema alur tersebut menggunakan aplikasi pihak ketiga Overflow. Aplikasi ini dapat membantu untuk menjelaskan alur penggunaan kepada klien nantinya seperti apa penggunaan aplikasi tersebut.



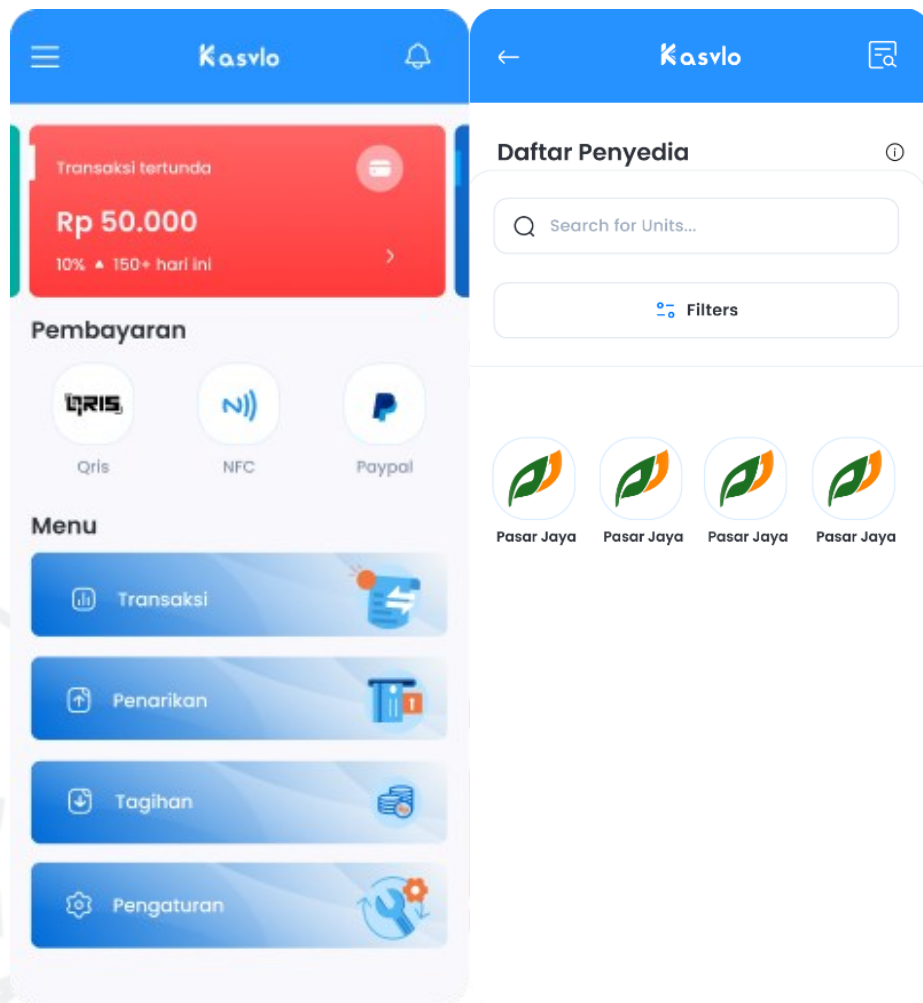
Gambar 3.9 Alur Penggunaan Aplikasi *Hoomi Music*  
 Sumber: Dokumen. Pribadi



Gambar 3.10 Kode QR Prototipe *Hoomi Music*  
 Sumber: Dokumen. Pribadi

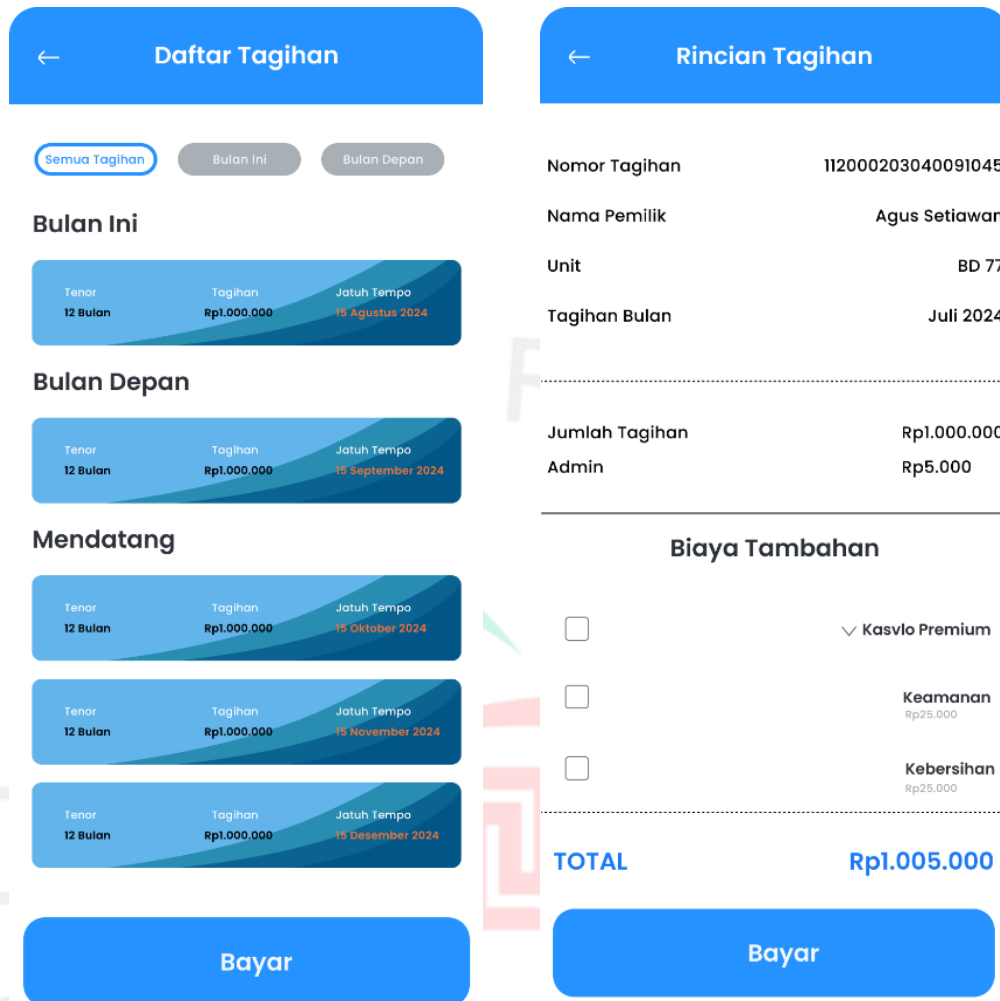
### 3.2.2. **Proyek Halaman Tagihan Kasvlo**

Pengerjaan berikutnya, praktikan membuat proyek kedua yaitu penambahan halaman tagihan pada aplikasi yang sudah dibuat sebelumnya oleh Unzyp Software yang diberi nama Kasvlo. Aplikasi ini sudah dapat digunakan dan dapat diunduh di *google playstore* dan *appstore*. Kasvlo adalah aplikasi untuk mengatur keuangan para pedagang kios saat melakukan kegiatan transaksi mereka seperti jumlah uang masuk, jumlah uang keluar, rekapitulasi keuangan, dan lain-lain. Halaman yang ditambahkan ialah halaman tagihan. Pada awal pembuatan desain halaman tagihan, Kasvlo akan membuat kerjasama dengan perusahaan pengelola pasar yaitu Pasar Jaya. Para pengguna kios pasar nantinya akan menggunakan halaman tersebut untuk melakukan pembayaran sewa unit kios mereka. Pada tahap awal baru dengan Pasar Jaya, kemudian akan melakukan ekspansi ke pasar-pasar lainnya di Jabodetabek. Halaman tagihan ini berisikan tagihan sewa para pemilik kios dan juga bisa membayar tagihan lainnya seperti listrik, biaya keamanan dan biaya kebersihan. Pada tampilan halaman utama ditambahkan pilihan halaman tagihan yang sebelumnya tidak ada.



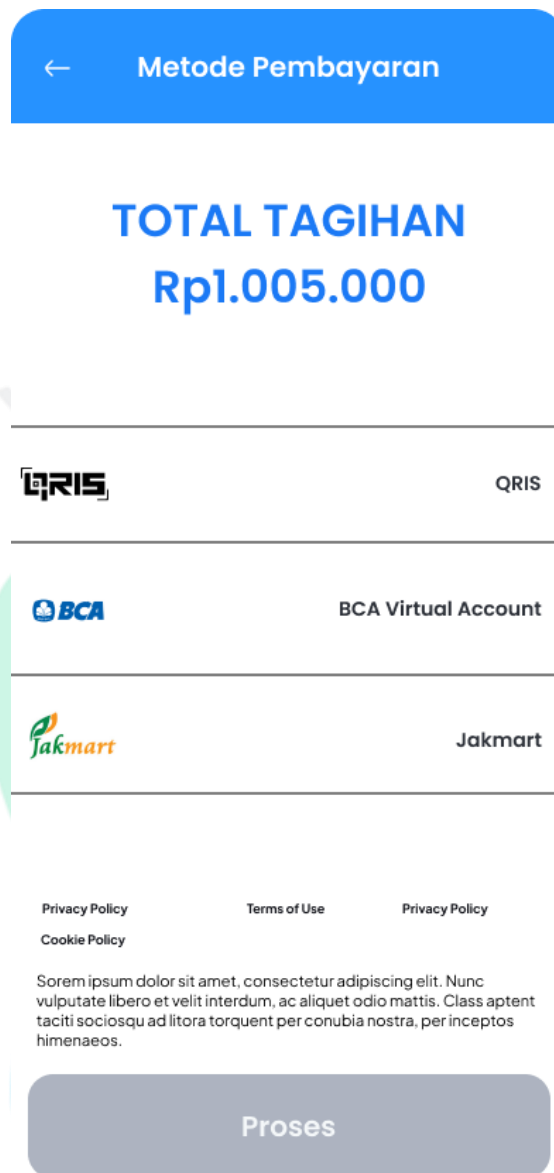
**Gambar 3.11 Tampilan Halaman Utama Kasvlo**  
 Sumber: Dokumen. Pribadi

Berikutnya, pada halaman berikutnya penampilah daftar unit di setiap Pasar Jaya. Para pengguna dapat memilih ikon tersebut sesuai cabang pasar mana yang mereka miliki kiosnya. Pada halaman ini akan menampilkan beberapa unit cabang Pasar Jaya yang ada di Jakarta. Halaman berikutnya, praktikan membuat halaman untuk para pengguna nantinya memasukkan nomor unit kios yang mereka punya atau mereka miliki dipasar tersebut. Nomor unit tersebut akan memunculkan data pribadi penyewa atau pemilik kios tersebut.



**Gambar 3.12 Tampilan Halaman Tagihan dan Rincian Tagihan**  
 Sumber: Dokumen. Pribadi

Halaman berikutnya menampilkan beberapa jumlah tagihan yang harus dibayar sesuai dengan tanggal jatuh tempo. Halaman selanjutnya, pengguna akan menuju halaman rincian tagihan yang menampilkan nomor tagihan, nama pemilik, unit, dan bulan tagihan. Dengan adanya fitur tambahan, yaitu biaya tambahan untuk operasional pasar dan bisa melakukan pembayaran Kasvlo Premiun untuk berlangganan. Metode pembayaran dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti menggunakan *virtual account* Bank BCA, QRIS dan melalui minimarket Jakmart.

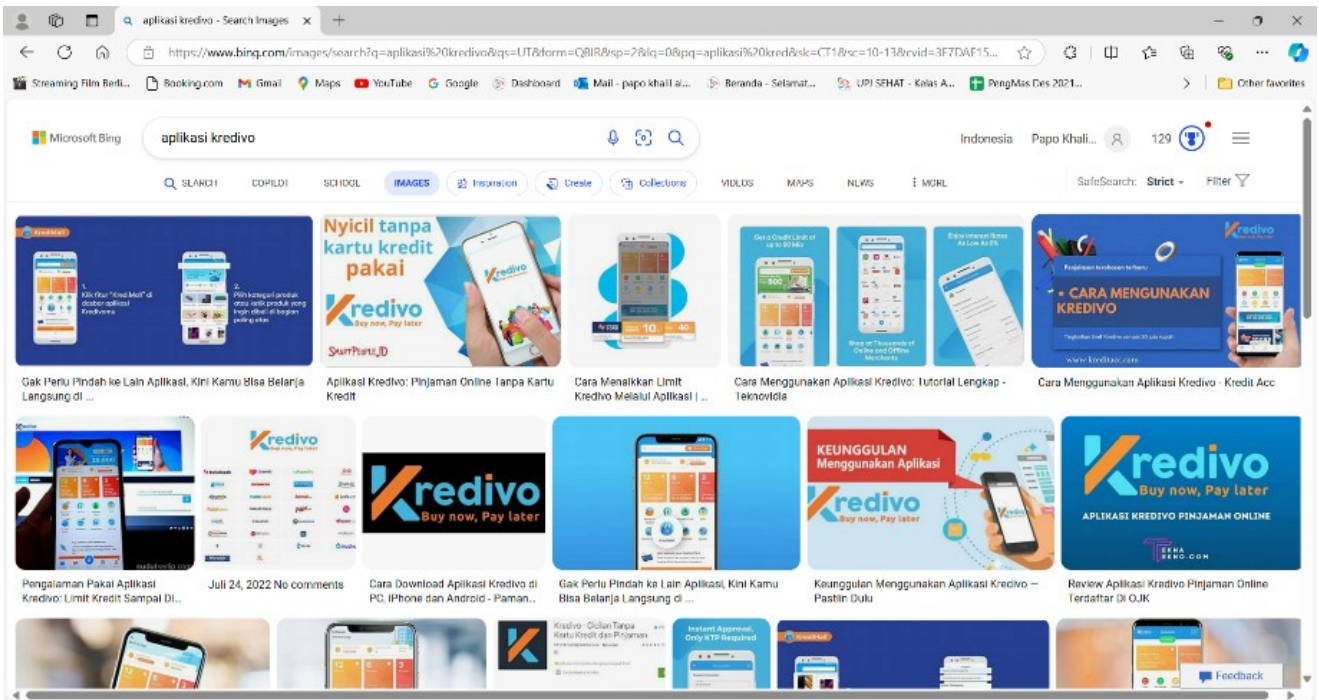


**Gambar 3.13 Tampilan Halaman Metode Pembayaran**

Sumber: Dokumen. Pribadi

Praktikan membuat halaman baru ini dengan melakukan beberapa pencarian referensi terlebih dahulu dengan aplikasi serupa yang sudah ada. Pencarian referensi tersebut dilakukan agar praktikan mendapatkan inspirasi dan mengetahui fungsi fitur yang ada pada aplikasi serupa. Referensi tersebut kebanyakan didapatkan dari aplikasi pinjaman *online*, karena dari skema dan tahapan pada aplikasi tersebut dapat dipakai dan diimplementasikan pada penerapan desain halaman yang praktikan kerjakan.

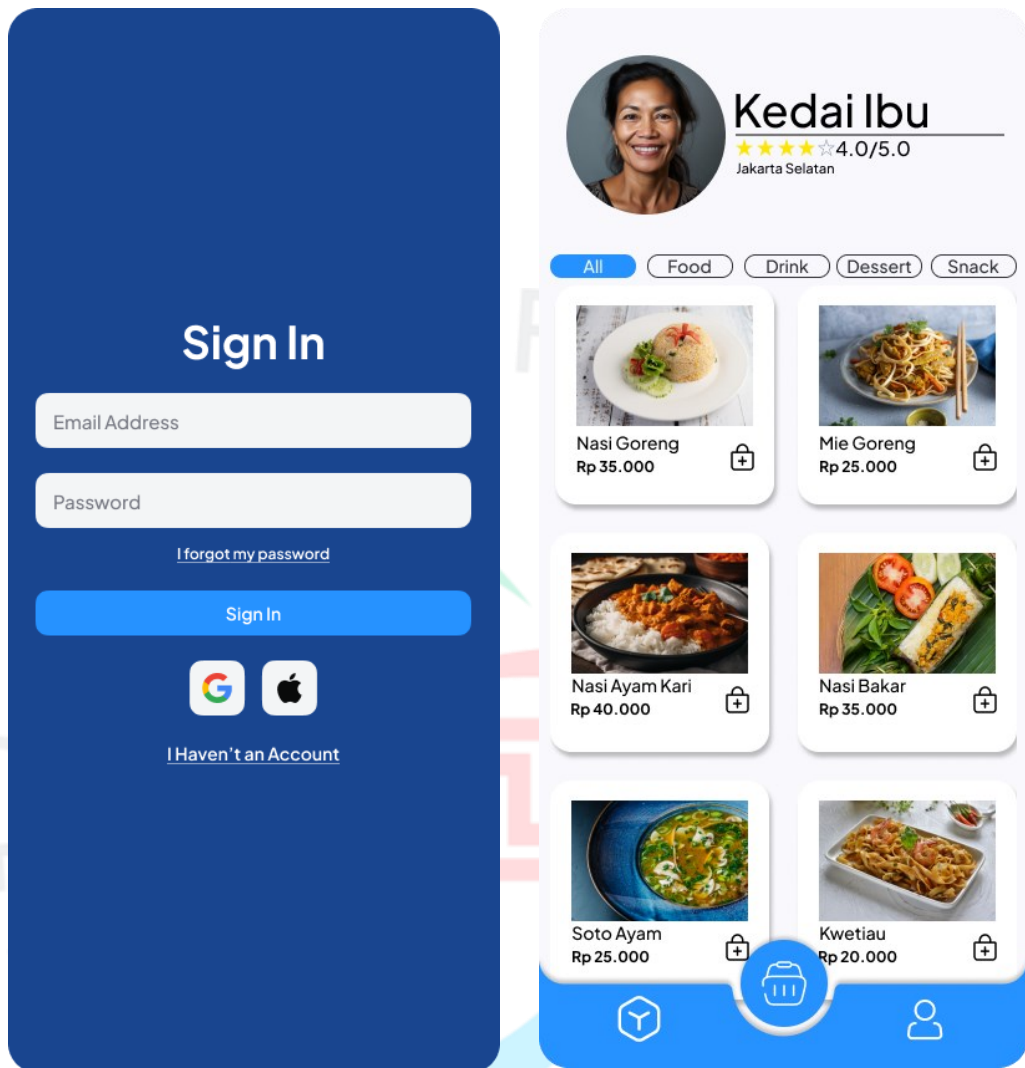




Gambar 3.14 Pencarian Referensi  
Sumber: Dokumen. Pribadi

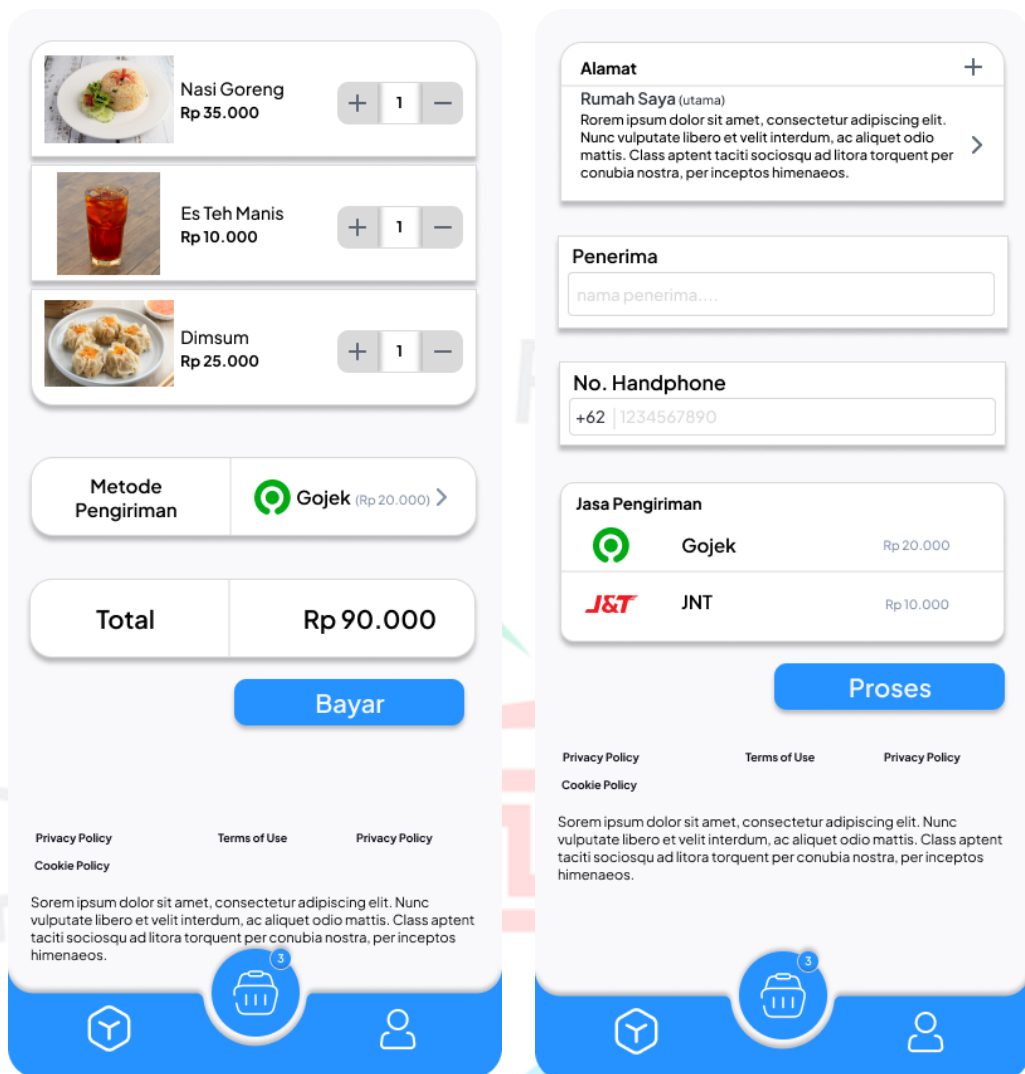
### 3.2.3. Proyek Web App

Proyek berikutnya pengerjaan aplikasi berbasis *website* yang masih satu pengembangan dengan aplikasi Kasvlo yang sebelumnya praktikan kembangkan. Aplikasi ini digunakan nantinya pada pengunjung pasar untuk membeli produk yang dijual pada kios pasar tersebut. Konsep aplikasi ini adalah pembeli dapat memindai kode QR pada kios pedagang dan pembeli dapat memilih barang atau pangan yang dijual di kios tersebut. Pesanan pembeli akan diantar menggunakan jasa pengiriman yang disediakan. Tampilan yang dibuat dibuat *simple* agar pengguna dapat mudah menggunakan aplikasi ini dengan mudah. Halaman yang ada pada proyek ini dibuat praktikan dengan kreatifitas sendiri dan praktikan melakukan eksplorasi bentuk dan desain dalam mengerjakan proyek ini. Proyek ini dikerjakan oleh praktikan kurang lebih 2 (dua) minggu dengan tambahan masukan dari pembimbing kerja dan evaluasi. Setelah desain diterima, praktikan melanjutkan pemberian desain kepada divisi *Fullstack* untuk perbantuan pengembangan aplikasi ini. Perbantuan tersebut sedang berlangsung sampai praktikan menyelesaikan praktik magang.



**Gambar 3.15** Tampilan Halaman *Sign In* dan Utama  
Sumber: Dokumen. Pribadi

Praktikan mendapatkan arahan untuk membuat halaman *sign In* untuk para pengguna nantinya dapat melakukan setiap transaksi disana. Akun yang sudah terdaftar dapat menyimpan riwayat transaksi apa saja yang sudah dilakukan sebelumnya. Para pengguna juga nantinya dapat mengatur dan mengubah isi data profil mereka.



**Gambar 3.16** Tampilan Halaman Tagihan dan Pengiriman  
 Sumber: Dokumen. Pribadi

### 3.2.4. Proyek Perbantuan

Pengerjaan proyek berikutnya adalah perbantuan pengadaan alat visual untuk acara sosialisasi pengenalan aplikasi Kasvlo kepada pedagang di Pasar Jaya berupa banner, poster, *backdrop*, kartu undangan. Pengerjaan tersebut praktikan buat bersama rekan satu divisi yang merupakan mahasiswa satu kampus praktikan untuk mengerjakan pekerjaan ini. Proyek ini dikerjakan praktikan menggunakan aplikasi Figma yang sama dengan praktikan lakukan pengerjaan desain aplikasi. Proyek ini dibuat dengan masa waktu pengerjaan 2-3 minggu dikarenakan revisi dan penundaan acara. Pengerjaan ini juga bersamaan dengan pengerjaan

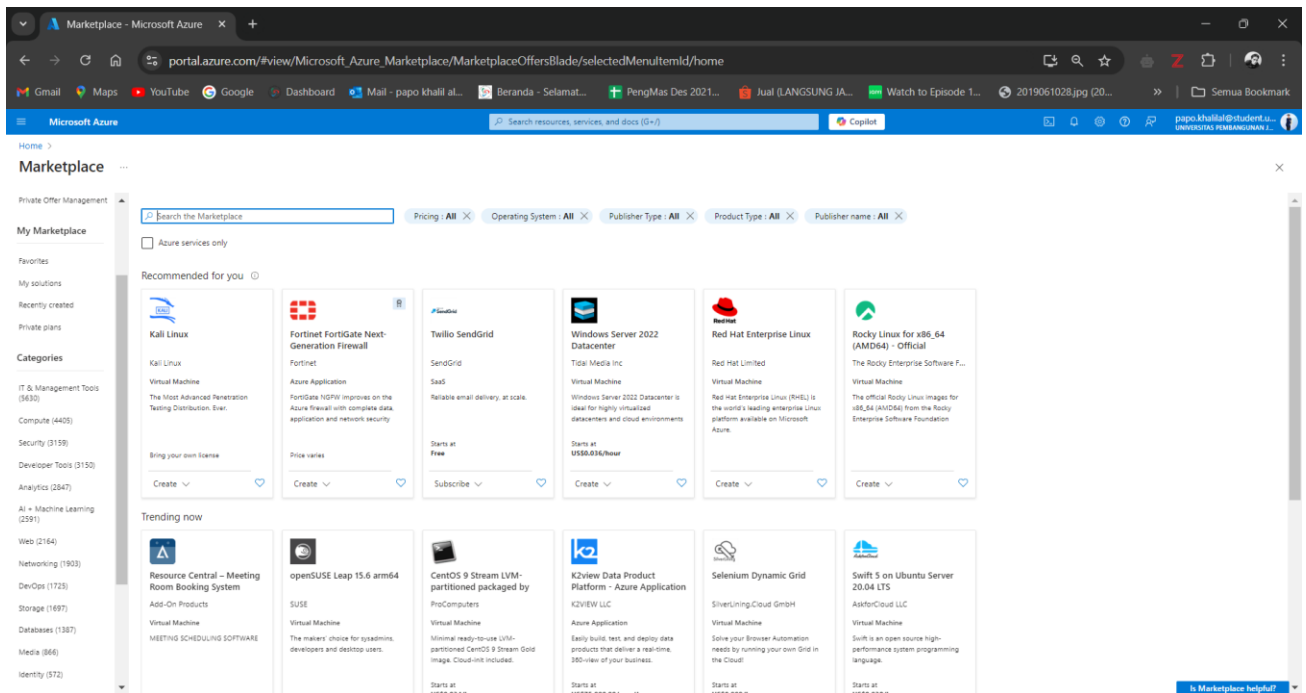
proyek lainnya yang menjadi faktor lain terhambatnya pengerjaan. Praktikan sudah menyelesaikan pengerjaan proyek ini tepat waktu.



Gambar 3.17 Desain Poster dan Backdrop  
Sumber: Dokumen. Pribadi

### 3.2.5. Proyek Website Marketplace

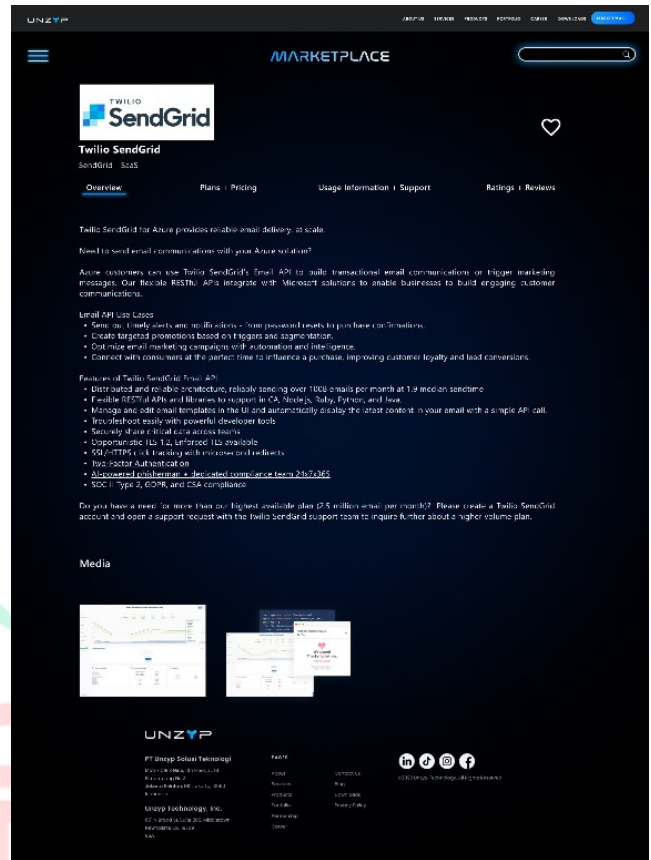
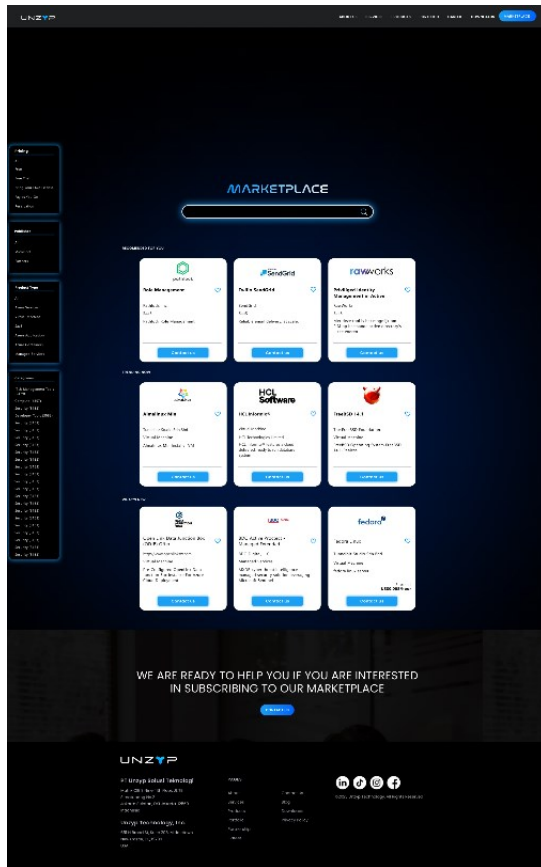
Proyek terakhir yang dikerjakan praktikan ialah penambahan halaman *marketplace* pada situs resmi perusahaan tempat praktikan melakukan kerja profesi. Halaman ini dibuat untuk membantu para pengguna yang ingin menggunakan jasa Unzyp Software dalam memenuhi keinginan klien. Pada laman ini akan menampilkan beberapa layanan yang bisa digunakan para klien nantinya. Layanan tersebut meliputi keamanan siber, *database*, media, *AI Technology*, dan masih banyak lagi. Praktikan melakukan pengerjaan dengan mencari referensi yang diberikan oleh pembimbing kerja.



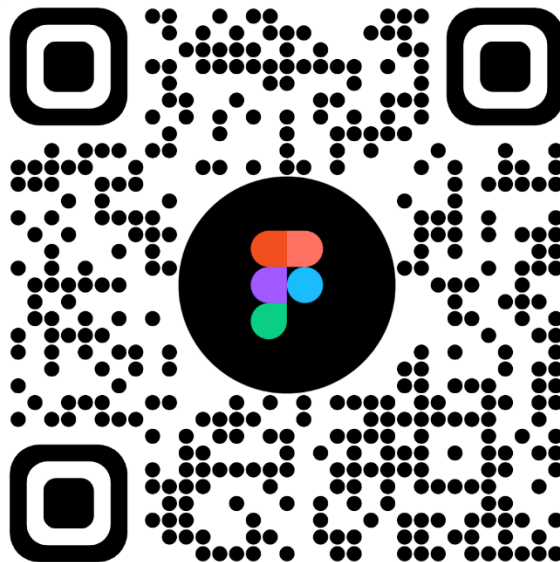
**Gambar 3.18 Referensi Pengerjaan**

Sumber: Internet. *Azzure*

Setelah itu, praktikan melanjutkan pengerjaan halaman *marketplace*. Pada laman ini praktikan menggunakan warna dan gaya desain mengikuti situs Unzyp Software agar tidak meninggalkan ciri khas dari situs yang sudah dibuat. Dengan penggunaan jenis huruf *Nazalitation* dan juga desain yang futuristik ditambah warna neon biru. Praktikan mengerjakan proyek ini selama 2 (dua) minggu dengan berbagai masukan dan evaluasi yang diberikan. Situs ini masih dalam tahap pengembangan sampai saat praktikan menyelesaikan kegiatan kerja profesi. Halaman tersebut dibuat *simple* dan menjelaskan dengan detail seluruh produk layanan yang ditawarkan oleh Unzyp Software. Nantinya, para klien dapat menghubungi Unzyp Sftware dengan mengisi formulir yang tertera pada laman tersebut. Selain itu, para klien juga dapat melihat biaya estimasi jika ingin menggunakan layanan tersebut yang nantinya dapat menjadi bahan negosiasi dengan perusahaan.



Gambar 3.19 Desain Halaman Utama dan Detil Produk  
Sumber: Dokumen. Pribadi



Gambar 3.20 Kode QR Prototipe Website  
Sumber: Dokumen. Pribadi

### 3.3 Kendala Yang Dihadapi

Selama kegiatan Kerja Profesi di Unzyp Software. Praktikan mengalami kendala yang dihadapi saat pengembangan dan pengerjaan proyek, adapun kendala yang dihadapi diantara lain:

1. Mengembangkan ide konsep yang ingin diterapkan pada proyek yang ingin dikerjakan.
2. Komunikasi antara praktikan dengan pembimbing kerja memiliki kesulitan dikarenakan jadwal bekerja ke kantor 1 minggu sekali.
3. Penerapan UX (*User Experience*) yang ingin diterapkan agar tidak terlalu rumit saat digunakan.
4. Daya perangkat yang praktikan gunakan memiliki kendala. Praktikan menjadi kesulitan dalam mengerjakan proyek yang diberikan.

### 3.4 Cara Mengatasi Kendala

Untuk mengatasi kendala – kendala tersebut, praktikan melakukan beberapa metode dalam mengatasi permasalahan yang dialami yang dengan tujuan supaya pekerjaan dapat terselesaikan.

1. Untuk menyelesaikan permasalahan pengembangan ide konsep yang akan diterapkan pada desain yang dibuat dengan mencari berbagai inspirasi dan referensi yang berhubungan dengan konsep yang ingin dikembangkan yang membedakan nantinya adalah fitur yang ditampilkan di proyek nanti seperti apa. Lalu membuat gambaran kasar dengan menggunakan kertas kosong atau biasa disebut juga *wireframe*. Tahapan tersebut dilakukan agar dapat mendapatkan konsep yang sesuai. Setelahnya, penerapan pada *software* figma untuk merealisasikan desain yang dibuat sebelumnya.
2. Kendala ini diselesaikan praktikan dengan cara melakukan *follow up* kepada pembimbing kerja melalui aplikasi berbagi pesan Whatsapp. Namun, hal tersebut belum cukup menyelesaikan permasalahan yang ada. Praktikan melakukan pengoptimalan komunikasi pada saat berada di kantor untuk menayakan hal apapun terkait proyek yang dikerjakan.

Praktikan juga memberikan tautan agar pengoptimalan masukan dan evaluasi pada saat pengerjaan proyek berlangsung.

3. Masalah ini dapat diatasi dengan menerapkan beberapa hal yang dapat mempermudah pengguna nantinya dalam menggunakan aplikasi tersebut. Menerapkan desain yang minimalis dan menggunakan struktur navigasi yang jelas dapat membantu para pengguna dalam pemakaian aplikasi. Berikutnya, Menerapkan hirarki desain yang jelas agar tidak terlalu menumpuk dan membuat kesan penuh dalam tampilan aplikasi. Pengoptimalan alur penggunaan adalah hal yang penting agar pengguna tidak harus berkali – kali berpindah halaman dalam menggunakan aplikasi tersebut. Terakhir melakukan uji coba tampilan kepada beberapa target pengguna dengan tujuan mendapatkan evaluasi dari mereka.
4. Masalah ini dapat diselesaikan dengan menutup aplikasi yang tidak digunakan kembali atau yang sedang tidak digunakan pada saat pengerjaan. Kemudian, menjaga mesin perangkat agar tidak panas supaya dapat mengerjakan proyek tanpa adanya hambatan dikarenakan hal tersebut. Menghapus beberapa file dan sampah yang tidak penting dalam perangkat agar dapat berjalan dengan normal dan lancar.

### **3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi**

Selama tiga bulan menjalani kegiatan Kerja Profesi, praktikan memperoleh banyak pengalaman berharga yang sangat bermanfaat untuk perkembangan diri, baik dalam hal keterampilan teknis maupun non-teknis. Dalam aspek teknis, praktikan belajar banyak hal yang berhubungan dengan proses produksi dan pengembangan user experience (UX) di dalam perusahaan yang bergerak di bidang software house development. Pengetahuan ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis, di mana praktikan dapat langsung terlibat dalam proyek pengembangan software dan memahami pentingnya desain UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Selain itu, praktikan juga mendapatkan wawasan yang lebih mendalam mengenai bagaimana menentukan kebutuhan pasar yang relevan dengan aplikasi yang dikembangkan oleh perusahaan tempat magang. Praktikan turut dilibatkan dalam berbagai diskusi yang membahas tentang analisis pasar, yang sangat penting untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat mampu menjawab kebutuhan konsumen. Pengalaman ini memberikan pandangan baru tentang peran penting riset pasar dalam pengembangan produk digital.

Di sisi lain, praktikan juga belajar banyak hal non-teknis yang tak kalah pentingnya. Praktikan belajar untuk bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungan kerja yang baru, berinteraksi dengan staf kantor yang beragam, dan berkolaborasi dengan rekan-rekan dalam satu tim. Keterampilan dalam presentasi proyek juga diasah, di mana praktikan harus menyampaikan ide dan hasil kerja secara jelas dan efektif kepada atasan maupun klien. Tak kalah penting, pengoptimalan waktu kerja dan manajemen waktu juga menjadi pelajaran penting yang didapatkan, di mana praktikan belajar untuk bekerja secara efisien dan tepat waktu, serta bagaimana menjaga kerja sama tim yang solid dalam menghadapi berbagai tantangan proyek. Semua pengalaman ini memberikan gambaran yang lebih utuh tentang dunia kerja profesional dan pentingnya keseimbangan antara kemampuan teknis dan soft skills dalam industri teknologi.