

BAB IV PENUTUP

4.1 Simpulan

Kerja Profesi yang dilaksanakan di PT. Unzyp Solusi Teknologi memberikan pengalaman yang komprehensif bagi praktikan dalam memahami dinamika dan tantangan dunia kerja, khususnya di bidang desain UI/UX dan pengembangan aplikasi. Praktikan terlibat secara langsung dalam beberapa proyek besar, seperti pengembangan aplikasi komunitas musik untuk PT. MIMO EV dan penambahan halaman tagihan pada aplikasi KASVLO, yang merupakan platform keuangan digital untuk pengelolaan transaksi kios pasar. Penempatan praktikan di divisi UI/UX Designer memungkinkan pemahaman yang mendalam tentang proses desain mulai dari perancangan wireframe, pembuatan prototipe, hingga implementasi desain menggunakan software seperti Figma dan Overflow. Proyek-proyek ini memberikan kesempatan bagi praktikan untuk mempelajari tren desain terkini, termasuk penggunaan teknologi AI dan preferensi desain UI modern yang minimalis namun interaktif.

Selain mengasah kemampuan teknis, kerja profesi ini juga memberikan pelajaran penting dalam hal komunikasi dan manajemen proyek. Praktikan menghadapi kendala seperti jadwal komunikasi yang terbatas dengan pembimbing kerja, serta kendala perangkat yang kurang optimal untuk menjalankan aplikasi desain. Untuk mengatasi hal ini, praktikan menerapkan strategi follow-up melalui platform pesan, serta memanfaatkan waktu saat berada di kantor untuk mendapatkan masukan lebih mendalam dari pembimbing. Praktikan juga belajar bagaimana mengembangkan ide-ide kreatif dengan melakukan penelitian terhadap referensi desain yang ada, serta bagaimana menyusun alur UX yang tidak hanya fungsional, tetapi juga nyaman digunakan oleh target pengguna aplikasi.

Pengalaman yang diperoleh selama kerja profesi ini bukan hanya terbatas pada aspek teknis, tetapi juga mencakup aspek-aspek non-teknis seperti keterampilan komunikasi dengan rekan kerja dan klien, pengelolaan waktu, serta kerja sama tim dalam mengerjakan proyek bersama. Praktikan juga terlibat dalam kegiatan perbantuan untuk proyek visual branding dan promosi aplikasi, yang melibatkan pembuatan materi seperti banner dan poster untuk acara sosialisasi produk. Keseluruhan proses ini membentuk pemahaman yang lebih holistik tentang bagaimana sebuah proyek software development dijalankan di dunia nyata, mulai dari tahap perancangan hingga implementasi.

Kerja profesi di PT. Unzyp Solusi Teknologi berhasil memberikan bekal yang sangat berharga bagi praktikan dalam mempersiapkan diri memasuki dunia kerja profesional. Selain meningkatkan keterampilan teknis dalam desain dan pengembangan aplikasi, praktikan juga belajar pentingnya kolaborasi, inovasi, serta adaptasi terhadap tantangan yang muncul di lapangan. Dengan demikian, pengalaman ini menjadi fondasi yang kuat bagi praktikan untuk mengembangkan karier di masa depan, terutama dalam industri teknologi dan desain aplikasi.

4.2 Saran

Setelah melaksanakan kegiatan kerja profesi di PT. Unzyp Solusi Teknologi (Unzyp Software), terdapat saran yang dapat disampaikan praktikan selama melaksanakan kerja profesi. Saran ini diberikan pratikan untuk universitas, perusahaan dan untuk praktikan sendiri demi perbaikan kinerja kedepannya, adapun sebagai berikut:

1. Bagi Universitas

- a. Membangun kerjasama yang baik dengan perusahaan tempat praktikan melaksanakan kegiatan kerja profesi dengan tujuan agar dapat mempermudah dan memperluas koneksi untuk mahasiswa mendapatkan tempat pelaksanaan kerja profesi dan tempat kerja kedepannya.

- b. Memberikan perpanjangan waktu untuk praktikan menyelesaikan kegiatan kerja profesi dengan alasan masih banyak proyek yang dikerjakan belum selesai.

2. Bagi Perusahaan

- a. Memberikan *timeline* kegiatan yang tertata secara sistematis agar tenggat waktu yang diberikan dapat diselesaikan tepat waktu.
- b. Memfokuskan setiap proyek yang diberikan agar tidak bertabrakan dengan proyek lain yang dikerjakan oleh praktikan.
- c. Pembuatan divisi khusus seperti desainer produk atau UI/UX *designer* agar prospek pengerjaan dapat dikerjakan dengan baik.

3. Bagi Mahasiswa

- a. Memperbanyak referensi untuk pengerjaan UI/UX yang sedang tren agar mendapatkan *insight* dalam mengerjakan setiap proyek.
- b. Memperdalam ilmu UX untuk memberikan gambaran pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi yang dibuat oleh praktikan.
- c. Pengaturan bagi waktu dalam mengerjakan proyek dan perkuliahan agar praktikan dapat mengerjakan tugas proyek dan tugas kuliah tidak bertabrakan.