



1.91%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 23 OCT 2024, 1:51 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL
0.09%

● CHANGED TEXT
1.81%

Report #23360049

1 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Memasuki dunia kerja seorang mahasiswa harus memiliki sifat profesional dalam melakukan pekerjaan-pekerjaan yang didapatkan di tempat kerja. Tidak sedikit para mahasiswa memiliki kekurangan yang menjadi hambatan dalam melaksanakan pekerjaan mereka. Pengalaman kerja yang minim menjadi salah satu faktor penghambat para mahasiswa menjalani setiap pekerjaan mereka. Seperti contoh, ilmu yang didapatkan mahasiswa selama mengampu pendidikan dari perkuliahan belum tentu bisa menjadi patokan mereka dalam memasuki dunia kerja yang sesungguhnya dan juga keterbatasan keterbatasan lainnya yang bisa menyebabkan ilmu yang didapat jadi terbatas. Mengenai permasalahan tersebut, mahasiswa melakukan kegiatan magang wajib yang ada pada mata kuliah Kerja Profesi yang ditetapkan oleh Universitas Pembangunan Jaya. Definisi Kerja Profesi sendiri ialah suatu kegiatan yang dapat memberikan gambaran, wawasan dan juga pengalaman saat memasuki lapangan pekerjaan yang sesungguhnya. Mahasiswa diberikan kesempatan untuk menerapkan ilmu-ilmu yang diajarkan dan didapatkan selama perkuliahan selama melakukan kegiatan Kerja Profesi. Pada kegiatan ini para mahasiswa juga dapat mengembangkan ilmu yang didapat selama perkuliahan secara akademik sesuai pada bidangnya. Para mahasiswa dilatih untuk lebih mengenal dan menganalisis lingkungan pekerjaan yang sesungguhnya. Dengan harap mahasiswa siap untuk memasuki dunia pekerjaan yang sesungguhnya dengan lebih

mengerti dan paham dengan dunia pekerjaan melalui kegiatan ini. Universitas Pembangunan Jaya mewajibkan para mahasiswa melakukan kegiatan Kerja Profesi di berbagai perusahaan yang sesuai dengan bidang yang mereka miliki. Dengan durasi yang dilakukan selama 400 jam (kurang lebih 50 hari kerja) dengan maksimal delapan jam kerja per hari di luar jam istirahat yang ditetapkan setiap perusahaan. 2 Persyaratan yang diberikan oleh pihak kampus (UPJ) bahwa para mahasiswa dapat melaksanakan kegiatan Kerja Profesi minimal 3 bulan dengan beberapa pertimbangan, diantaranya agar mahasiswa memiliki waktu untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungan kerja yang baru, mendapatkan pengalaman kerja, menyelesaikan pekerjaan dengan baik dan tepat waktu, serta bisa memberikan manfaat yang baik bagi perusahaan/instansi sebagai tempat kegiatan ini berjalan. Pada kegiatan Kerja Profesi kali ini mendapatkan kesempatan untuk melaksanakan di PT. Unzyp Solusi Teknologi (Unzyp Software). Perusahaan ini bergerak di bidang software house development atau bisa disebut software development dengan jumlah klien yang cukup banyak. Hal yang sering dikerjakan pada Unzyp Software adalah pembuatan aplikasi dan juga cyber security. Selama melakukan kegiatan Kerja Profesi, ada project yang diberikan seperti mengembangkan UI/UX design pada aplikasi KASVLO dan juga developing UI/UX design untuk aplikasi dari perusahaan PT. Rekacipta Adiwangsa Nusantara (MIMO EV). Praktikan

pada saat melakukan kegiatan Kerja Profesi ditempatkan di bagian/divisi UI/UX Designer yang membantu mengembangkan proyek yang ada. Selain itu, praktikan juga mendapatkan ilmu diluar hal yang berhubungan dengan perusahaan seperti memperbanyak komunikasi dengan rekan kerja lainnya agar tercapainya tujuan yang diinginkan dan dibebaskan berekspresi dalam melakukan kegiatan apapun. **7** 3 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2 1 Maksud Kerja Profesi Tujuan utama dari pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada para praktikan dalam memperluas wawasan serta keterampilan mereka dalam melaksanakan tugas-tugas di dunia kerja yang sesungguhnya. **2**

Melalui kegiatan ini, para praktikan diharapkan mampu mengaplikasikan pengetahuan dan teori yang telah mereka pelajari selama masa perkuliahan ke dalam situasi nyata di tempat kerja. Selain itu, para praktikan juga dapat merasakan dan memahami perbedaan yang signifikan antara bekerja secara profesional di lingkungan kerja dengan menjalankan tugas-tugas akademis di masa perkuliahan. Perbedaan tersebut dapat dirasakan dalam berbagai aspek, mulai dari tantangan pekerjaan yang lebih kompleks hingga tuntutan untuk dapat beradaptasi dengan budaya kerja yang berbeda. Pengalaman yang diperoleh selama melaksanakan Kerja Profesi ini sangat berharga karena tidak semua wawasan dan keterampilan tersebut dapat sepenuhnya didapatkan di bangku perkuliahan. Praktikan juga dihadapkan pada berbagai tantangan baru yang mengharuskan mereka untuk terus belajar, beradaptasi, dan mengembangkan kemampuan mereka agar siap menghadapi dunia kerja di masa depan.

1.2.2 Tujuan Kerja Profesi Adapun tujuan dari pelaksanaan kegiatan Kerja Profesi diantaranya: a. Membantu meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan, pengalaman, kemampuan, dan keterampilan setiap mahasiswa dalam dunia kerja yang sesuai dengan minat dan program studinya merupakan suatu langkah penting yang tidak hanya akan memberikan mereka pemahaman yang lebih mendalam tentang bidang yang mereka geluti, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia profesional dengan lebih percaya diri dan kompeten. b. Mengarahkan mahasiswa agar dapat menemukan permasalahan atau data yang relevan saat melakukan Kerja



Profesi (KP) adalah langkah strategis untuk membantunya menciptakan topik penulisan laporan KP yang bermakna dan berdampak positif. Dengan demikian, mereka tidak hanya diberdayakan secara akademis namun juga dipersiapkan untuk menjadi praktisi yang mampu menyajikan analisis yang akurat serta solusi yang efektif dalam konteks industri atau lapangan yang spesifik. Proses ini juga bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan kritik mahasiswa sehingga laporannya bukan sekadar catatan harian biasa, tapi sebuah dokumen yang bernilai tinggi sebagai hasil dari proses belajar- mengajar yang intensif dan interaktif. Selain itu, tugas ini juga membantu mahasiswa memahami betapa pentingnya observasi detail dan analisis sistematis dalam menyelesaikan masalah nyata, sehingga ketika mereka terjun langsung ke dunia kerja nanti, sudah siap menghadapi situasi yang kompleks dengan cara yang tepat dan efisien. Memberikan gambaran dunia kerja yang sesungguhnya c. Sebagai sarana yang efektif untuk menjembatani kerjasama antara Universitas Pembangunan Jaya (UPJ) dengan perusahaan atau instansi yang berfungsi sebagai tempat mahasiswa melaksanakan Kegiatan Praktikum (KP), inisiatif ini tidak hanya bertujuan untuk memperkuat hubungan antara dunia akademis dan industri, tetapi juga memberikan mahasiswa kesempatan yang berharga untuk menerapkan teori yang telah mereka pelajari dalam konteks praktis, sehingga mereka dapat memperoleh pengalaman langsung yang sangat berharga dan relevan dengan bidang studi mereka. Dengan adanya kerjasama ini, diharapkan mahasiswa akan lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja, serta mampu mengembangkan jaringan profesional yang dapat bermanfaat bagi karir mereka di masa depan. Selain itu, kolaborasi ini juga memberikan peluang bagi perusahaan atau instansi untuk mendapatkan kontribusi segar dari mahasiswa yang penuh semangat dan ide-ide inovatif, sehingga menciptakan sinergi yang saling menguntungkan bagi kedua belah pihak. d. Memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif tentang dunia kerja yang sesungguhnya merupakan hal yang sangat penting, karena hal ini tidak hanya membantu mahasiswa untuk memahami berbagai

dinamika dan tantangan yang akan mereka hadapi di lingkungan profesional, tetapi juga memberikan mereka wawasan yang lebih mendalam mengenai budaya kerja, etika profesional, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk berhasil dalam karir mereka. Dengan pemahaman yang baik tentang 5 realitas dunia kerja, mahasiswa akan lebih siap untuk beradaptasi dan berkontribusi secara efektif di tempat kerja, serta mampu mengembangkan strategi yang tepat dalam mencapai tujuan karir mereka di masa depan. Selain itu, gambaran ini juga dapat memotivasi mahasiswa untuk mengeksplorasi berbagai peluang dan jalur karir yang sesuai dengan minat serta bakat mereka, sehingga mereka dapat membuat keputusan yang lebih informed dan bijaksana dalam merencanakan langkah-langkah selanjutnya setelah menyelesaikan pendidikan mereka.

1.3 Tempat Kerja Profesi

Tempat terlaksananya kegiatan Kerja Profesi dilampirkan dalam bentuk tabel yang berisikan data perusahaan yang ditempati oleh praktikan. PT. Unzyp Solusi Teknologi berlokasi di Jl. Amil No 4 60, RT.2/RW.4, Pejaten Barat, Pasar Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta kode pos 12510. Praktikan menempuh jarak 19 km dari tempat tinggal praktikan yang berada di daerah Ciledug Kota Tangerang. Praktikan menggunakan kendaraan umum Transjakarta dari Halte Puri Beta 2 sampai Halte Buncit Indah dan kemudian berjalan kaki selama 15 menit menuju tempat kerja profesi.

1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi

Pelaksanaan Kerja Profesi dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh Universitas Pembangunan Jaya yaitu 400 jam atau kurang lebih 50 hari kerja dan waktu mengikuti dengan peraturan perusahaan yaitu, Senin sampai Jumat pada tanggal 8 Juli 2024 – 30 September 2024 dan pada waktu pukul 10.00 WIB sampai dengan pukul 18.00 WIB. Selama melakukan kegiatan kerja profesi praktikan bekerja di rumah (Work From Home) di hari Senin, Selasa, Kamis dan Jumat. Kemudian praktikan melaksanakan bekerja di kantor (Work From Office) di hari Rabu. Atas hal tersebut praktikan dapat memenuhi syarat pelaksanaan kegiatan KP yang telah ditetapkan oleh UPJ. Berikut penjelasan pelaksanaan KP

secara jelas: 6 Pelaksanaan Kerja Profesi Tempat Keterangan Pengerjaan Ide Konsep dan Referensi Work From Office & Work From Home Internet dan Buku Pembuatan Wireframe Work From Office & Work From Home Kertas dan Media Migital Studi UI/UX Work From Office & Work From Home Buku dan Internet Pembuatan Desain Work From Office & Work From Home Aplikasi Figma Penentuan Alur Penggunaan Work From Office & Work From Home Kertas dan Aplikasi Overflow Asistensi Desain Work From Office & Work From Home Media Digital & Prototipe Evaluasi dan Finalisasi Work From Office & Work From Home Media Digital 7 BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI 2.1 Sejarah Perusahaan PT. Unzyp Solusi Teknologi, atau yang lebih dikenal dengan nama Unzyp Software, merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang software engineering. Perusahaan ini didirikan oleh dua orang yang kini menjabat sebagai pemimpin perusahaan, yaitu Untag Pranata yang berperan sebagai President Director dan Fauzi Assegaf yang menjabat sebagai Director. Sejak berdirinya pada tahun 2018, Unzyp Software telah berhasil menjalin kerja sama dengan beberapa klien, baik dari dalam maupun luar negeri. Di dalam operasionalnya, perusahaan ini didukung oleh sejumlah staf profesional, di antaranya Anton Aro yang bertanggung jawab sebagai Business Development, Mita Arianti yang memegang posisi di Finance & Operation, serta Muhammad Jakaria dan Mujah Al Badri yang berperan sebagai Fullstack Developer. Selain itu, ada juga Mirza Stiyono yang berperan sebagai Partnership Manager. Unzyp Software berkantor pusat di Pejaten Baru, Jakarta Selatan, di mana operasionalnya dilakukan di sebuah gedung kecil yang hanya memiliki satu ruangan dengan 8 hingga 10 meja kerja. Meskipun ruang fisik perusahaan terbilang sederhana, ambisi perusahaan ini tidaklah kecil. Pada bulan September 2021, Unzyp Software melakukan ekspansi ke pasar internasional dengan membuka kantor cabang di New Castle, Delaware, Amerika Serikat. Namun, karena beberapa kendala, kantor cabang tersebut harus ditutup pada tahun 2024. Meskipun demikian, perusahaan ini tidak menyerah dan sudah merencanakan ekspansi

berikutnya, dengan membuka kantor cabang di Australia pada tahun depan.

8 Dalam bidang layanan, Unzyp Software berfokus pada pengembangan perangkat lunak (software development) dan rekayasa perangkat lunak (software engineering). Sejak awal berdirinya, perusahaan ini telah melayani berbagai perusahaan multinasional besar, serta sejumlah perguruan tinggi. Unzyp Software juga telah meluncurkan beberapa produk aplikasi, di antaranya adalah KASVLO, Akses, WEB3 PROTOCOL, dan PICKORD. Produk-produk ini sudah tersedia dan dapat diunduh melalui platform populer seperti Google Play Store dan App Store. Pada tahun ini, Unzyp Software berhasil menjalin kerja sama dengan Pasar Jaya, sebuah perusahaan yang mengelola pasar tradisional di Jakarta. Kerja sama ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi baru yang terintegrasi dengan aplikasi KASVLO, tetapi dengan penambahan fitur khusus berupa halaman tagihan. Fitur ini dirancang untuk membantu para penyewa dan pemilik kios di pasar dalam memantau serta membayar tagihan mereka secara lebih mudah dan efisien. Dengan langkah-langkah inovatif dan kolaborasi strategis ini, Unzyp Software terus menunjukkan komitmennya dalam mendukung digitalisasi di berbagai sektor.

2.2 Struktur Organisasi

President Director Sebagai President Director, Untag Pranata memegang peran tertinggi dalam struktur organisasi ini. Tugasnya meliputi pengambilan keputusan strategis, memimpin perusahaan, dan memastikan bahwa tujuan jangka panjang perusahaan tercapai. Ia juga bertanggung jawab untuk membangun visi perusahaan serta mengawasi operasional secara keseluruhan. Director Sebagai Director, Fauzi Assegaf mendukung President Director dalam mengelola aspek operasional perusahaan. Ia mungkin fokus 9 pada area tertentu seperti manajemen sumber daya, pemasaran, atau teknologi, tergantung pada pembagian tanggung jawab dalam struktur manajemen. Business Development Anton Aro memimpin divisi pengembangan bisnis. Tanggung jawabnya meliputi identifikasi peluang bisnis baru, memperluas jaringan, dan mengembangkan strategi untuk meningkatkan pertumbuhan perusahaan. Fokusnya adalah memperluas pasar serta memastikan

keberlanjutan hubungan bisnis dengan mitra. Finance & Operation Mita Arianti bertanggung jawab atas divisi keuangan dan operasional. Perannya mencakup pengelolaan keuangan perusahaan, termasuk anggaran, pengeluaran, dan laporan keuangan. Selain itu, ia mengawasi kelancaran operasional perusahaan, memastikan semua proses berjalan dengan efisien dan sesuai dengan standar. Fullstack Developer Posisi Fullstack Developer berfokus pada pengembangan produk perangkat lunak. Seorang Fullstack Developer menguasai baik pengembangan frontend maupun backend aplikasi, bertanggung jawab untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibangun berfungsi dengan baik dari sisi pengguna maupun server.

- Muhammad Jakaria Muhammad Jakaria mungkin merupakan bagian dari tim pengembangan perangkat lunak atau berperan dalam mendukung Fullstack Developer dalam tugas pengembangan aplikasi.
- 10 • Mujah Al Badri Mujah Al Badri juga kemungkinan bekerja di dalam tim pengembangan perangkat lunak bersama Fullstack Developer, mungkin dalam kapasitas teknis yang lebih spesifik atau membantu dalam proyek tertentu.

Partnership Manager Mirza Setiyono mengelola kemitraan perusahaan sebagai Partnership Manager. Tugasnya mencakup menjalin hubungan dengan mitra strategis, memfasilitasi kerjasama dengan pihak eksternal, dan memastikan kemitraan yang ada berjalan dengan baik untuk mendukung pertumbuhan perusahaan.

2.3 Kegiatan Umum Perusahaan Unzyp Software

terlibat dalam berbagai jenis kegiatan yang mencakup beragam layanan teknologi. Beberapa di antaranya adalah pengembangan aplikasi bisnis (business application), perangkat keras dan Internet of Things (hardware & IoT), pengelolaan operasional dan manajemen (operation & management), analisis data besar dan kecerdasan buatan (big data & AI), teknologi blockchain, serta keamanan siber (cyber security). Setiap layanan ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan spesifik klien yang beragam, mulai dari perusahaan kecil hingga multinasional, serta organisasi di berbagai industri. Salah satu fokus utama dari layanan yang ditawarkan oleh Unzyp Software adalah merancang dan mengembangkan aplikasi bisnis yang sesuai dengan kebutuhan operasional klien. Dalam hal ini, perusahaan

tidak hanya menyediakan solusi perangkat lunak yang inovatif, tetapi juga mendukung integrasi perangkat keras dengan teknologi IoT untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas bisnis. Selain itu, layanan pengelolaan operasi dan manajemen yang ditawarkan oleh Unzyp 11 Software juga membantu klien untuk merampingkan proses bisnis mereka agar lebih efisien dan responsif terhadap perubahan pasar. Di era digital yang semakin terhubung, kebutuhan akan pengelolaan data dan kecerdasan buatan semakin meningkat. Oleh karena itu, Unzyp Software juga memberikan solusi big data dan AI yang membantu klien dalam mengolah data dalam jumlah besar untuk menghasilkan wawasan berharga dan pengambilan keputusan yang lebih akurat. Sementara itu, dengan meningkatnya popularitas teknologi blockchain, Unzyp Software turut serta dalam pengembangan solusi berbasis blockchain yang menawarkan transparansi dan keamanan yang lebih tinggi bagi transaksi digital. Namun, yang paling sering diminta oleh sebagian besar klien Unzyp Software adalah pengembangan aplikasi serta penerapan solusi keamanan siber. Dengan semakin maraknya ancaman di dunia maya, keamanan siber menjadi prioritas bagi banyak perusahaan. Oleh karena itu, Unzyp Software membantu klien dalam merancang sistem yang aman, memastikan bahwa data dan informasi sensitif mereka terlindungi dari serangan siber. Solusi keamanan yang ditawarkan tidak hanya mencakup perlindungan dari ancaman eksternal, tetapi juga pemantauan terus-menerus dan penanganan cepat jika terjadi pelanggaran keamanan. Dengan portofolio layanan yang luas dan berfokus pada inovasi teknologi, Unzyp Software telah menjadi mitra terpercaya bagi banyak perusahaan yang ingin bertransformasi secara digital dan melindungi aset digital mereka dari ancaman keamanan. Pada awalnya para klien melakukan konsultasi terlebih dahulu untuk menyampaikan permasalahan yang ingin dikembangkan. Setelah dilakukannya konsultasi, para tim dari Unzyp Software membuat mind mapping (pemetaan pemikiran) untuk menemukan jawaban dari permasalahan klien dengan tambahan masukkan dari tim yang terlibat. Selanjutnya memasuki tahapan pengembangan dan percobaan pada prototipe,

setelah itu produk klien siap digunakan. 12 Klien yang menjalin kerja sama dengan Unzyp Software meliputi Waskita, Telkom Indonesia, Microsoft, Denso, Bosch dan masih banyak lagi Produk hasil yang dikerjakan sudah banyak dipakai oleh perusahaan besar baik BUMN dan BUMS, serta instansi pendidikan. Produk yang dihasilkan dengan contoh dari PT. Waskita Karya yang meminta untuk merancang dan mengembangkan situs resmi mereka yang sudah dapat digunakan oleh masyarakat umum. 13 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 14 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.

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. Praktikan sebelum memulai perancangan sebuah aplikasi, dibuatlah sebuah wireframe. **3** Wareframe ialah ialah sebuah kerangka untuk menata suatu item di laman website atau aplikasi. Pembuatan wireframe biasanya dilakukan sebelum pembuatan produk tersebut dilakukan. **6** 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 15 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 menentukan referensi sebelum membuat wireframe aplikasi tersebut. 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 16 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. 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 diumur 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. 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. 17 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. Seluruh desain yang dikerjakan oleh praktikan melalui tahapan yang panjang dan juga diberikan kebebasan dalam berkreatifitas 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 18 menggunakan aplikasi pihak ketiga Overflow. Aplikasi ini dapat membantu untuk menjelaskan alur penggunaan kepada klien nantinya seperti apa penggunaan aplikasi tersebut.

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. Halam 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. 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. 19 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. 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.

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 masukkan dari pembimbing kerja dan evaluasi. Setelah desain diterima, praktikan melanjutkan pemberian desain kepada divisi Fullstack untuk 20 perbantuan pengembangan aplikasi ini. Perbantuan tersebut sedang berlangsung sampai praktikan menyelesaikan praktik magang. 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.

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. 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 21 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. 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.

5 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. 22 4. Daya perangkat yang praktikan gunakan memiliki kendala.

Praktikan menjadi kesulitan dalam mengerjakan proyek yang diberikan. **1** **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 23 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.

25 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.

26 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 praktikan 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

REPORT #23360049

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.



REPORT #23360049

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.45% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3590/13/13.%20BAB%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.4% tanah.faperta.ugm.ac.id https://tanah.faperta.ugm.ac.id/id/2024/06/09/field-trip-soil-fertility-ii/	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.37% pdfs.semanticscholar.org https://pdfs.semanticscholar.org/f17e/60e58c027cb2e0ceaca62307d05e96541fb...	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.24% dibimbing.id https://dibimbing.id/blog/detail/jenis-pelatihan-dan-pengembangan-sdm-untuk..	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.17% repository.ikopin.ac.id http://repository.ikopin.ac.id/503/4/BAB%203.pdf	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.16% www.binar.co.id https://www.binar.co.id/blog/wireframe-adalah	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.09% kerma.esaunggul.ac.id https://kerma.esaunggul.ac.id/upload/kerjasama/3557-Laporan%20Magang%20..	●