



2.48%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 3 JAN 2025, 6:50 AM

Similarity report

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

● IDENTICAL
0.24%

● CHANGED TEXT
2.23%

Report #24328949

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Praktikan bertugas sebagai desainer UI/UX Telkomsel untuk membuat antarmuka omni-channel yang menghubungkan layanan Telkomsel dengan berbagai platform e-commerce. Praktikan fokus dalam peran ini bertanggung jawab untuk memastikan integrasi antarmuka yang mudah digunakan dan intuitif di seluruh platform, yang memberikan pengalaman pengguna yang konsisten, dan memudahkan pelanggan untuk melakukan transaksi, berinteraksi dengan layanan, dan mengakses berbagai informasi yang mereka butuhkan. Tujuan kami adalah untuk memastikan bahwa pengguna menikmati kenyamanan maksimal tanpa mengalami kendala terkait antarmuka atau fitur di platform yang berbeda. Praktikan mempelajari kebutuhan dan pola penggunaan pelanggan selama proses desain. Dalam analisis ini, pemetaan perjalanan pengguna—juga dikenal sebagai perjalanan pengguna—dilakukan pada setiap titik interaksi pengguna dengan layanan Telkomsel di platform e-commerce. Hasilnya, praktikan membuat wireframe dan prototype untuk menjamin setiap aspek pengalaman 1.1 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi Tujuan dari pelaksanaan kerja profesi Praktikan sebagai pengembang UI/UX di Telkomsel adalah untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan antarmuka pada berbagai platform digital yang dimiliki perusahaan. Praktikan berfokus pada beberapa elemen utama dalam peran ini, yaitu: Meningkatkan Efisiensi Penggunaan Aplikasi dan Layanan Digital. Dengan merancang dan

mengembangkan desain UI/UX yang responsif, intuitif, dan mudah dipahami, praktikan bertujuan untuk membuat pengguna lebih mudah mengakses layanan, melakukan transaksi, dan menyelesaikan tugas mereka dengan lebih cepat dan efisien. Memaksimalkan Pengalaman Pengguna (User Experience): Setiap pengembangan UI/UX mengutamakan kenyamanan dan kepuasan pengguna. Tujuan ini dicapai dengan memahami kebutuhan, preferensi, dan perilaku pengguna sehingga desain yang diterapkan dapat membuat pengalaman pengguna yang menyenangkan, interaktif, dan bermanfaat. Mengingat Telkomsel adalah perusahaan telekomunikasi terkemuka, mendukung transformasi digital 1.2 Tempat Kerja Profesi Kantor Pusat Smart Office Telkomsel terletak di Lantai 18 Kantor Pusat Telkomsel, yang terletak di Jl. Gatot Subroto No.Kav. 52, RT.6/RW.1, Kuningan Bar., Kec. Mampang Prpt., Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12710. Praktikan memilih lokasi ini untuk bekerja sebagai karyawan. Selain itu, praktikan diberi tugas untuk membangun desainer UI UX untuk tampilan aplikasi telkomsel E-Commerce saat ini. 1.3 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Kerja Profesi ini berlangsung selama tiga bulan, mulai dari tanggal 1 Juli 2023 hingga tanggal 30 September 2023, dengan minimal jam kerja 640 jam dengan 8 jam sehari. Modus hybrid Work From Office (WFO) dan Work From Home (WFH) digunakan oleh perusahaan. Jam kerja berlaku dari Senin hingga Jumat, dari pukul 10:00 hingga 18:00 WIB, dengan istirahat 60 menit pada pukul 12:00 hingga 13:00 WIB.

1 BAB II TINJAUAN UMUM

TEMPAT KERJA PROFESI 2.1 Sejarah Perusahaan Telkomsel didirikan pada tanggal 26 Mei 1995 sebagai hasil kerja sama strategis antara PT Telekomunikasi Indonesia (Telkom Indonesia), sebuah perusahaan telekomunikasi milik negara Indonesia, dan Singapore Telecommunications Limited (Singtel). Partnership ini didasarkan pada kebutuhan mendesak untuk penyediaan layanan telepon seluler di Indonesia, yang saat itu sedang memasuki tahap awal perkembangan teknologi seluler. Layanan telekomunikasi yang efektif dan efisien menjadi sangat penting karena pertumbuhan ekonomi yang cepat dan mobilitas yang meningkat di Indonesia pada masa itu. Telkomsel didirikan

dengan tujuan menawarkan layanan telepon seluler yang andal, canggih, dan mudah digunakan kepada berbagai lapisan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan komunikasi masyarakat. Gambar 2. 1 Logo Telkomsel Tidak ada infrastruktur telekomunikasi yang memadai untuk memberikan akses yang luas, dan penetrasi telepon seluler di Indonesia sangat terbatas saat didirikan. Kehadiran operator seluler pertama di Indonesia, Telkomsel, menghidupkan kembali perkembangan sektor telekomunikasi di negara tersebut. Telkomsel tidak hanya menyediakan layanan telekomunikasi dasar, tetapi juga menghadapi tantangan untuk membangun infrastruktur telekomunikasi yang menjangkau seluruh negeri, dari kota-kota besar hingga daerah terpencil yang sulit dijangkau. Untuk mencapai hal ini, Telkomsel berkomitmen untuk menyediakan layanan telekomunikasi yang menjangkau seluruh lapisan masyarakat di seluruh Indonesia, baik di kota maupun pedesaan. Telkomsel memiliki tanggung jawab besar untuk memimpin dan mengarahkan perkembangan sektor telekomunikasi di negara ini, karena perusahaan ini adalah pelopor industri telekomunikasi seluler di Indonesia.

3 Keuntungan Telkomsel 2.2 Struktur Organisasi Gambar 2. 2 Struktur Perusahaan Daftar table 2. 1 Struktur Organisasi 2.3 Kegiatan Umum Perusahaan Untuk mendukung operasional, pengembangan layanan, dan penguatan posisinya sebagai perusahaan telekomunikasi terbesar di Indonesia, Telkomsel melakukan berbagai kegiatan umum. Berikut adalah beberapa kegiatan umum yang dilakukan Telkomsel: 1. Penyediaan Layanan Telekomunikasi Layanan Seluler (Prabayar dan Pascabayar): Melalui produk SimPATI, Kartu AS, Halo, dan layanan lainnya, Telkomsel menyediakan layanan telekomunikasi dasar seperti panggilan suara, pesan singkat (SMS), dan akses internet (data). Layanan Data: Telkomsel menyediakan berbagai paket internet kecepatan tinggi, termasuk paket untuk pengguna 4G dan 5G. Selain itu, Telkomsel menyediakan layanan data untuk pelanggan dari berbagai demografi. 2. Pengembangan Infrastruktur Jaringan Jaringan 4G dan 5G: Telkomsel terus meningkatkan dan meningkatkan kualitas jaringan 4G LTE mereka. Selain itu, untuk memberikan layanan yang lebih cepat dan stabil, Telkomsel

mulai menerapkan jaringan 5G di berbagai wilayah. **2** BAB III PELAKSANAAN KERJA

PROFESI 3.1 Bidang Kerja Pengembangan antarmuka pengguna (UI) pada platform e-commerce Telkomsel bertujuan untuk membuat antarmuka yang ramah pengguna, responsif, dan mudah digunakan. Tujuan pengembangan UI adalah untuk memastikan bahwa pelanggan dapat mengakses dan menggunakan layanan Telkomsel dengan cara yang menyenangkan dan efisien. Untuk platform e-commerce Telkomsel, yang mencakup layanan seperti pulsa, paket data, dan produk digital seperti kuota internet, layanan hiburan, dan dompet digital LinkAja, pengembangan antarmuka pengguna yang lebih baik sangat penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna, kepuasan, dan keterlibatan pengguna.

3.2.1 Implementasi Dalam proyek pengembangan UI/UX pada platform e-commerce Telkomsel, praktikan berperan sebagai UI/UX Designer dengan tanggung jawab utama merancang antarmuka pengguna yang intuitif, responsif, dan konsisten di berbagai kanal digital. Praktikan menggunakan aplikasi : Figma

Gambar 3. 1 Logo Figma Praktikan yang menggunakan Figma memulai dengan membuat kerangka antarmuka dasar atau wireframes untuk menentukan tata letak elemen seperti tombol, menu, dan navigasi. Struktur awal ini memungkinkan mereka merencanakan alur interaksi pengguna agar lebih logis dan mudah diakses. Praktikan kemudian melanjutkan ke pengembangan visual antarmuka setelah menyelesaikan wireframes. Di sini, Figma membantu mereka menerapkan elemen desain seperti warna, jenis huruf, ikon, dan elemen visual lainnya sesuai dengan pedoman merek Telkomsel. Tahap ini memastikan bahwa desain di seluruh platform terlihat konsisten dan profesional. Selain itu, prototipe interaktif yang dibuat menggunakan Figma memungkinkan praktikan meniru pengalaman pengguna nyata. Ini memudahkan mereka menunjukkan cara pengguna berinteraksi dengan antarmuka, seperti transisi antar layar dan respons tombol.

Visily

Gambar 3. 2 Logo Visilly Praktikan menggunakan Visily untuk memperluas elemen desain antarmuka pengguna setelah tahap implementasi awal di Figma. Praktikan dapat menyesuaikan elemen UI Visily agar lebih selaras dengan konsep desain yang diinginkan dan memenuhi kebutuhan pengguna

dengan menggunakan dasar kode yang telah dibuat di Visual Studio Code. Visily membantu mereka membuat wireframe yang lebih realistis dengan menerapkan palet warna, ikon, dan elemen visual yang sudah direncanakan untuk menghasilkan mockup yang lebih realistis. Selain itu, fitur komentar Visily memungkinkan kolaborasi tim, yang memudahkan proses iterasi desain berdasarkan umpan balik pemangku kepentingan.

3.2.2 Mid Journey E Commerce Telkomsel A. Mid journey Shopee Gambar 3.3

Midjourney Shopee Pada gambar di atas, diperlihatkan alur pembelian paket data Telkomsel melalui aplikasi Shopee yang telah dikerjakan oleh praktikan. Proses ini dimulai dengan membuka aplikasi Shopee pada perangkat mobile pengguna. Shopee sebagai platform e-commerce menyediakan berbagai layanan digital, termasuk pembelian pulsa dan paket data, yang memudahkan pengguna dalam mengakses layanan telekomunikasi secara praktis. Setelah membuka aplikasi, pengguna diarahkan untuk memilih menu "Pulsa, Tagihan & Tiket" pada halaman utama Shopee. Menu ini menjadi pintu akses menuju layanan-layanan seperti pembelian pulsa, paket data, dan pembayaran tagihan. Setelah memasuki menu tersebut, pengguna dapat memilih opsi "Data" yang khusus disediakan untuk pembelian paket internet. Pada halaman ini, pengguna akan menemukan berbagai pilihan paket data yang ditawarkan. Selanjutnya, pengguna memilih menu "#HematLengkap" untuk mengakses daftar paket data yang disediakan dalam kategori ini. Kategori ini biasanya menawarkan paket-paket dengan harga yang terjangkau dan promosi menarik yang disesuaikan dengan kebutuhan pelanggan. Pengguna kemudian memilih paket data yang diinginkan berdasarkan kuota, harga, dan masa aktif yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Setiap pilihan paket dilengkapi dengan informasi lengkap mengenai detail dan ketentuan paket. Setelah memilih paket, pengguna akan diarahkan ke halaman pembayaran yang memuat deskripsi produk, syarat dan ketentuan, serta harga total. Pengguna kemudian melanjutkan pembelian dengan menekan tombol "Beli." Pada tahap akhir, setelah transaksi diproses, pengguna menerima notifikasi melalui SMS yang berisi kode bayar dan informasi

jumlah yang harus dibayarkan. Notifikasi ini memberikan instruksi kepada pengguna untuk melakukan pembayaran melalui berbagai metode yang tersedia, seperti e-commerce, m-banking, minimarket, atau outlet resmi Telkomsel. Alur pembelian ini dirancang oleh praktikan agar memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi pembelian paket data dengan langkah-langkah yang sederhana, informatif, dan praktis. B. Mid Journey Tokopedia Gambar 3.

4 Midjourney Tokopedia Praktikan telah melakukan analisis terhadap proses pembelian paket data menggunakan aplikasi Tokopedia, salah satu platform e-commerce terkemuka di Indonesia. Dalam kegiatan ini, praktikan mengamati berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi yang memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi. Praktikan mencatat bahwa aplikasi Tokopedia menawarkan interface yang intuitif, memudahkan pengguna untuk menavigasi berbagai pilihan layanan, termasuk pembelian paket data. Dengan langkah-langkah yang sederhana, pengguna dapat dengan mudah memilih paket yang diinginkan, serta melakukan pembayaran melalui berbagai metode yang disediakan. Hal ini menunjukkan bahwa Tokopedia telah mengutamakan pengalaman pengguna dalam merancang aplikasinya. Selama analisis, praktikan juga mencatat bahwa proses pembayaran di aplikasi ini sangat efisien, dengan adanya opsi konfirmasi pembayaran yang cepat. Ini penting untuk menjaga kepuasan pengguna, mengingat kecepatan dan kemudahan transaksi merupakan faktor kunci dalam layanan digital saat ini. Praktikan menyadari bahwa fitur-fitur ini mendukung transformasi digital yang dilakukan oleh Telkomsel dan perusahaan-perusahaan lain dalam menyediakan layanan yang lebih baik kepada pelanggan. Melalui kegiatan ini, praktikan mendapatkan wawasan yang berharga mengenai bagaimana desain antarmuka dan pengalaman pengguna berperan penting dalam meningkatkan kepuasan pelanggan dalam ekosistem e-commerce. Pengalaman praktikan dalam menganalisis proses ini akan menjadi bekal berharga dalam pengembangan UI/UX di proyek-proyek mendatang. A. Midjourney Lazada Gambar 3. 5

Midjourney Lazada Pada tahap ini, praktikan melakukan simulasi pembelian paket data melalui aplikasi Lazada. Pertama, praktikan membuka aplikasi

Lazada di perangkat untuk mengakses fitur-fitur yang tersedia. Di halaman utama aplikasi, praktikan memilih menu "Pulsa & Tagihan," yang berfungsi untuk menampilkan berbagai pilihan pengisian pulsa serta pembayaran tagihan. Setelah masuk ke menu tersebut, praktikan memilih opsi "Paket Data" untuk melihat berbagai pilihan paket internet. Setelah menemukan paket yang diinginkan, praktikan memilih paket data bulanan OMG seharga Rp 55.000. Praktikan kemudian menekan tombol "Beli" untuk melanjutkan ke tahap pembayaran. Di sini, praktikan diarahkan ke halaman yang menampilkan berbagai metode pembayaran yang tersedia, seperti DANA, OVO, dan transfer bank. Praktikan memilih metode pembayaran sesuai preferensi dan mengonfirmasi pesanan dengan menekan tombol "Buat Pesanan." Setelah konfirmasi, praktikan akan melihat halaman yang menunjukkan status "Menunggu Pembayaran." Halaman ini menampilkan informasi penting seperti kode bayar, jumlah yang harus dibayarkan, dan batas waktu pembayaran. Tahapan ini memastikan bahwa alur pembelian paket data melalui platform Lazada dapat berjalan dengan lancar, sesuai dengan antarmuka yang dirancang agar mudah diikuti oleh pengguna. C. Mid Journey Dana Gambar 3. 6

Midjourney Dana Pada gambar di atas, diperlihatkan alur pembelian eSIM Smartfren melalui aplikasi Dana yang dirancang oleh praktikan. Proses ini dimulai ketika pengguna membuka aplikasi Dana dan memilih layanan "E-SIM Smartfren." Pilihan ini memungkinkan pengguna untuk membeli eSIM, yang merupakan solusi praktis bagi pengguna yang ingin memiliki kartu SIM digital tanpa perlu menggunakan kartu fisik. Setelah memilih "E-SIM," pengguna diarahkan untuk memilih paket data yang ingin dibeli. Paket yang ditawarkan memiliki berbagai opsi kuota yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Setelah memilih paket, pengguna menekan tombol "Continue" untuk melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu pemilihan kuota, di mana pengguna dapat memilih opsi seperti "30GB" atau "40GB." Setelah kuota dipilih, pengguna melanjutkan ke tahap berikutnya untuk memilih nomor telepon yang diinginkan dari daftar yang disediakan. Pada tahap berikutnya, pengguna mengisi informasi pribadi mereka di bagian

"Detail Information, termasuk nama, alamat email, dan nomor telepon. Setelah semua informasi terisi dengan benar, pengguna menekan tombol "Next" untuk melanjutkan ke halaman pembayaran. Pada halaman ini, pengguna dapat memilih metode pembayaran dan memasukkan data kartu jika belum terdaftar. Setelah metode pembayaran dipilih, pengguna memasukkan data kartu kredit atau debit untuk menyelesaikan transaksi. Terakhir, pengguna menekan tombol "Bayar" untuk memproses pembayaran dan menyelesaikan pembelian eSIM. Alur ini dirancang oleh praktikan untuk memberikan pengalaman pembelian eSIM yang sederhana dan efisien, memudahkan pengguna dalam mengakses layanan telekomunikasi digital melalui aplikasi Dana.

3.2.3 Tampilan Omni Telkomsel di Shopee yang praktikan kerjakan

Gambar 3. 7 Tampilan OMNI Telkomsel di Shopee Pada gambar berjudul "Tampilan Omni Telkomsel yang Praktikan Kerjakan, terlihat antarmuka aplikasi yang menampilkan fitur pembelian paket data di platform omni-channel Telkomsel. Antarmuka ini dirancang agar pengguna dapat memilih paket internet sesuai kebutuhan dengan cara yang mudah dan intuitif. Terdapat beberapa kategori paket seperti "Super Seru," "FYP," "Hot Promo," dan "Internet Malam," yang memungkinkan pengguna untuk melihat variasi paket dengan harga, kuota, dan masa berlaku yang berbeda-beda, sesuai preferensi mereka. Ketika pengguna memilih suatu kategori, mereka dapat melihat beberapa pilihan paket data dengan informasi yang jelas mengenai kuota, durasi penggunaan, dan harga. Misalnya, pada kategori "Super Seru," ada paket 18 GB yang ditawarkan dengan harga Rp 40.000 untuk 28 hari. Desain ini memberikan transparansi pada pengguna tentang apa yang mereka dapatkan, memudahkan mereka untuk menimbang pilihan paket sesuai anggaran dan kebutuhan. Saat pengguna mengklik salah satu paket, tampilan berikutnya menunjukkan rincian yang lebih lengkap tentang paket tersebut, seperti total kuota internet, keterangan voucher, dan syarat serta ketentuan yang berlaku. Hal ini bertujuan agar pengguna bisa memahami dengan jelas isi dari paket sebelum mereka melakukan pembelian. Selain itu, terdapat tombol "Beli" yang jelas dan mudah ditemukan, memungkinkan

pengguna untuk langsung melakukan pembelian setelah memilih paket. Informasi harga yang tercantum juga disertai peringatan bahwa harga tersebut belum mencakup biaya tambahan, memberikan perkiraan total biaya kepada pengguna. Secara keseluruhan, desain antarmuka ini dibuat untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam proses pembelian paket data, dengan alur yang sederhana dan informasi yang mudah diakses.

3.2.4 Pengerjaan Praktikan Desain UI/UX yang praktikan kerjakan untuk platform Telkomsel di aplikasi Shopee telah diperbarui agar sesuai dengan standar omni-channel yang sebelumnya, dengan beberapa peningkatan visual. Logo Telkomsel telah diperbarui menjadi lebih modern dan sesuai dengan tampilan platform. Terdapat tambahan tombol pencarian (search) dan filter yang memudahkan pengguna untuk menemukan paket data sesuai preferensi mereka. Pada kategori produk "Super Seru," teksnya diperjelas dengan format bold, menonjolkan kategori ini sebagai pilihan utama. Sedangkan harga pada setiap paket kini ditampilkan dengan gaya tulisan biasa, memberikan kontras yang lebih baik dan memudahkan pembacaan bagi pengguna. Secara keseluruhan, pembaruan ini tidak hanya memperbaiki tampilan visual tetapi juga menambah kemudahan navigasi, sehingga pengguna dapat dengan cepat mencari, memfilter, dan memilih paket yang diinginkan. Desain ini tetap konsisten dengan antarmuka omni-channel Telkomsel di Shopee, memastikan pengalaman pengguna yang intuitif dan seragam di seluruh platform.

3.2.5 Revisi dan Hasil Final Gambar 3. 8 Perbaruan Hasil Revisi Omni Telkomsel di Shopee

Praktikan telah melakukan revisi dan pembaruan desain UI/UX dari tampilan Omni Telkomsel, khususnya yang sebelumnya muncul di platform Shopee. Revisi yang dilakukan meliputi beberapa elemen visual dan tata letak untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Pembaruan ini termasuk:

- ☒ Logo visual yang diperbarui untuk mencerminkan branding terbaru Telkomsel.
- ☒ Penambahan tombol pencarian (search) untuk memudahkan pengguna mencari paket sesuai kebutuhan mereka.
- ☒ Penambahan tombol filter untuk menyaring paket berdasarkan kategori atau fitur tertentu.
- ☒ Perubahan pada tulisan "Super Seru" yang kini di-bold untuk

k menonjolkan nama paket. ✘ Perubahan pada tulisan harga yang sekarang menggunakan gaya penulisan biasa, sehingga lebih mudah dibaca. Revisi ini bertujuan agar desain tampilan Omni lebih fungsional dan modern, dengan antarmuka yang intuitif dan responsif. Semua revisi ini dikembangkan menggunakan alat Visily, yang memungkinkan praktikan membuat perubahan desain dengan cepat dan efektif.

3.3. Kendala Yang Dihadapi

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi saat praktikum kerja profesi adalah:

- D. Praktikan sulit berkordinasi dengan mentor
- E. Praktikan belum sepenuhnya memahami apa yang ditugaskan oleh mentor
- F. Praktikan harus berkali-kali revisi untuk mencapai final result
- G. Praktikan masih kesulitan untuk memahami desain ui/ux yang ada di Telkomsel

3.2 Cara Mengatasi Kendala

Cara praktikan untuk mengatasi beberapa kendala adalah sebagai berikut:

- A. Praktikan lebih aktif untuk berkordinasi dan berbicara dengan mentor
- B. Praktikan mempelajari tentang desain ui/ux yang ada di telkomsel
- C. Praktikan tetap meneruskan revisi dan melihat apa yang kurang dari tugas yang diberikan oleh mentor

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Pembelajaran yang bisa praktikan ambil dari kerja profesi adalah:

- A. Praktikan jadi tahu seperti apa itu dunia kerja
- B. Praktikan jadi tahu sistem pekerjaan yang ada di kantor
- C. Praktikan jadi tahu tentang skill yang harus dikuasai dalam dunia kerja

BAB IV PENUTUP

4.1 Simpulan Proyek pengembangan UI pada platform e-commerce Telkomsel

ini berhasil mengaplikasikan pemahaman praktikan dari beberapa mata kuliah dalam kurikulum. Misalnya, mata kuliah Human Computer Interaction (HCI) mendukung praktikan dalam menciptakan antarmuka yang lebih responsif, mudah diakses, dan intuitif, sehingga menghasilkan pengalaman pengguna yang lebih baik. Penerapan prinsip-prinsip HCI ini membantu praktikan memahami kebutuhan dan perilaku pengguna dengan lebih mendalam. Selain itu, dalam Software Engineering, praktikan menerapkan teknik rekayasa perangkat lunak untuk merancang dan mengembangkan fitur-fitur antarmuka yang optimal. Penerapan metode rekayasa ini menjadikan navigasi antarmuka lebih sederhana, dengan fitur-fitur yang

mudah diakses dan sesuai dengan standar desain antarmuka modern. Selanjutnya, pemahaman dari mata kuliah Information Systems Testing and Implementation memungkinkan praktikan untuk menguji sistem dengan baik, sehingga desain UI yang responsif dan intuitif ini benar-benar berfungsi optimal dan dapat memudahkan transaksi pengguna di platform Telkomsel. Dari sisi desain interaktif, mata kuliah Multimedia Application Technique juga berperan dalam penerapan elemen multimedia, sehingga antarmuka pada platform ini tidak hanya fungsional tetapi juga menarik dan mendukung peningkatan pengalaman pengguna. Sementara itu, dalam Advanced Web Programming dan Advanced Mobile Programming, praktikan mengaplikasikan teknik pemrograman lanjutan untuk memastikan bahwa antarmuka yang dikembangkan dapat diakses dengan mudah di berbagai perangkat, menjadikan pengalaman pengguna di platform e-commerce Telkomsel lebih seamless dan menyeluruh. Dengan memanfaatkan ilmu dari mata kuliah-mata kuliah tersebut, praktikan tidak hanya berfokus pada aspek desain UI/UX dari segi antarmuka dan interaksi pengguna, tetapi juga mendukung efisiensi layanan digital Telkomsel. Pengembangan ini berkontribusi besar pada kemudahan transaksi pengguna, meningkatkan loyalitas pelanggan, dan memperkuat keunggulan produk-produk Telkomsel dalam menjawab kebutuhan digital masyarakat.

4.2 Saran

1. Pengembangan Berkelanjutan: Sebaiknya Telkomsel terus memantau dan memperbarui UI untuk menyesuaikan dengan perubahan kebutuhan dan ekspektasi pengguna, seiring berkembangnya tren dan teknologi baru.
2. Kolaborasi Lebih Intensif: Diperlukan koordinasi yang lebih erat antar tim UI/UX, pengembang, dan analis data agar setiap elemen desain dan fungsi lebih selaras dengan kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis.
3. Uji Pengguna Berkala: Penting untuk melakukan pengujian pengguna secara berkala untuk mendapatkan feedback yang dapat digunakan dalam perbaikan UI agar pengalaman pengguna semakin optimal.



REPORT #24328949

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	1.33% eskripsi.usm.ac.id https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G31A/2020/G.331.20.0071/G.331.20.0071-...	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.9% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3609/13/13.%20BAB%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.24% repository.teknokrat.ac.id http://repository.teknokrat.ac.id/2498/1/LAPORAN%20PRAKTIK%20KERJA%20L...	●