

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

#### **3.1 Bidang Kerja**

Pada Praktikan melaksanakan Kerja Profesi, praktikan bekerja sebagai UI/UX Designer dan Tim IT Support yang dipercaya untuk mengelola desain Website Pusinafis Bareskrim Polri. Praktikan diberikan tugas untuk mengembangkan perancangan User Interface Website Pusinafis Bareskrim Polri. Pengembangan Desain

#### **3.2 Pelaksanaan Kerja**

Praktikan diberikan tugas pengembangan Website Pusinafis Bareskrim Polri karna Pusinafis Bareskrim Polri menjadi salah satu instansi yang berkomitmen untuk menuju Zona Integritas dalam mewujudkan Wilayah Bebas dari Korupsi (WBK) dan Wilayah Birokrasi dan Bersih Melayani (WBBM) sesuai dengan arahan Presiden Joko Widodo. Praktikan dan Pembimbing kerja merasa website yang sudah ada memiliki tampilan yang tidak cukup informatif dalam penyajian informasi, sehingga dapat mempengaruhi penilaian Instansi dalam peran menuju Zona Integritas. Zona Integritas adalah jenis kebijakan distributif yaitu kebijakan yang ditujukan untuk mengalokasikan pelayanan atau manfaat terhadap masyarakat. (Yopik Gani, 2019)

integritas dikembangkan pemerintah Pengembangan website menjadi salah satu penilaian Zona Integritas karna dalam penilaian Zona Integritas Peningkatan Akses dan Informasi Pelayanan Publik menjadi nilai utama untuk instansi dapat menuju Zona Integritas. Dalam melakukan pengembangan desain website praktikan melakukan pekerjaan sebagai berikut:

1. Melakukan Pengembangan User Interface yang lebih informatif dan modern serta menyesuaikan dari identitas Pusinafis Bareskrim Polri.
2. Memastikan Informasi yang diberikan ada di Website Pusinafis Bareskrim Polri lengkap dan terupdate

3. Memastikan Informasi yang diberikan mudah untuk dipahami oleh user, khususnya oleh masyarakat yang ingin mengetahui tentang Pusinafis Bareskrim Polri
4. Memperbarui tata letak isi website sehingga dapat diakses dan dengan mudah dan informatif.
5. Membuat halaman tentang kegiatan Pelayanan Masyarakat yang telah dilakukan oleh Personil Pusinafis Bareskrim Polri
6. Membuat halaman tentang pengenalan Pusinafis Bareskrim Polri yang relevan untuk setiap pengunjung.

Praktikan melaksanakan Kerja profesi 2 bulan 3 minggu, dimulai dari tanggal 6 Juni 2023 sampai dengan 31 Agustus 2023 sebagai UI/UX Designer dan sebagai IT Support di Pusinafis Bareskrim Polri. User Interface (UI) merupakan disiplin ilmu yang berkaitan dengan susunan visual dari suatu situs web atau aplikasi. Lingkup UI mencakup berbagai elemen, seperti tombol yang dapat diakses oleh pengguna, teks, gambar, bidang entri teks, dan segala item yang berinteraksi dengan pengguna. Ini mencakup aspek-aspek seperti tata letak, transisi, dan semua detail detail interaksi. Seluruh desain visual, termasuk bagaimana pengguna berinteraksi dengan halaman web dan konten apa yang ditampilkan di dalamnya, merupakan tanggung jawab UI. Seorang pengembang UI bertanggung jawab untuk merancang setiap elemen visual, mulai dari skema warna, penentuan bentuk tombol, hingga pemilihan jenis font untuk teks. Keahlian pengembang UI sangat penting dalam menciptakan tampilan yang estetik dan memikat, yang pada gilirannya dapat meningkatkan tingkat keterlibatan dan loyalitas pengguna terhadap suatu produk atau platform. Tahapan pelaksanaan perancangan yaitu Desain awal menggunakan wireframe dan mockup dan dilanjut dengan prototyping sistem hingga tahap penyerahan dokumen. Berikut praktikan buat dalam bentuk *gantt chart timeline* pelaksanaan kerja bagi praktikan.

Tabel 3. 1 Gantt Chartt Pelaksanaan kegiatan

No	Kegiatan	Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Orientasi	■											
2	Penjelasan Tugas		■										
3	Analisis Sistem			■									
4	Mencari Referensi				■								
5	Wireframe					■	■	■					
6	Perancangan Mockup								■	■			
7	Pembuatan Prototyping										■	■	
8	Penyerahan Dokumen												■

### 3.2.1 Tahap Orientasi dan Pembagian Tugas

Pada Tahap Orientasi dan Pembagian tugas praktikan dibimbing oleh pembimbing kerja dari bagian Bidang Fotografi Kepolisian yaitu Bripta Darisman SDP Bekti selaku pembimbing kerja. Dalam pertemuan tersebut dijelaskan secara singkat tentang instansi tempat bekerja sampai dengan bidang yang ditekuni dalam praktikan kerja dalam beberap waktu. Praktikan diberikan tugas sebagai IT support dan juga UI/UX desainer yang.

Sebagai seorang IT Support praktikan diharapkan dapat membantu anggota aktif dalam instansi dalam melakukan pekerjaan yang dijalani ataupun membantu memecahkan permasalahan yang ada dalam kegiatan menjalankan tugas. Dan sebagai UI UX Desainer, praktikan diberikan tugas untuk mengembangkan website company profile yang sudah ada agar dapat digunakan secara maksimal dan *user-friendly*.

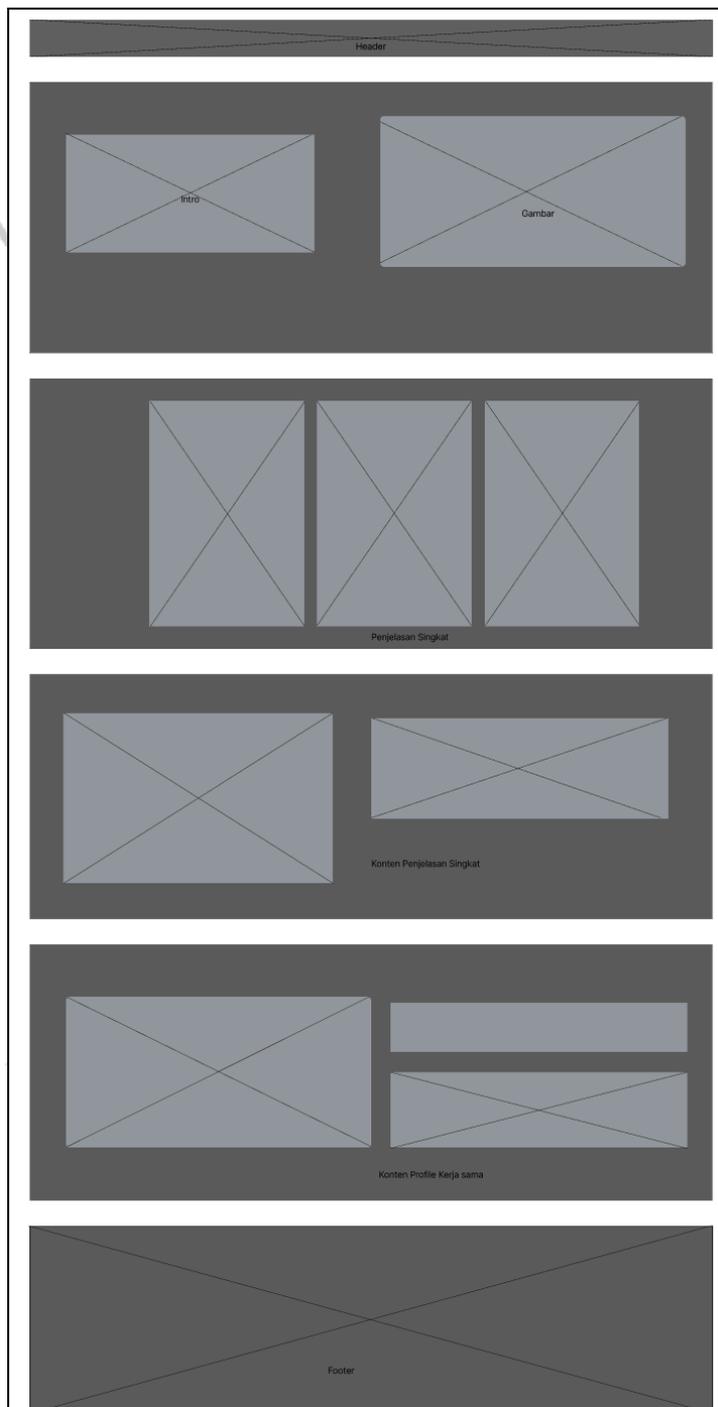
### 3.2.2 Perancangan Wireframe Website

Pada pelaksanaan Kerja Profesi praktikan membuat perancangan Wireframe sebagai kerangka utama Website Pusinafis bareskrim polri.

Wireframe adalah sebuah kerangka untuk menata suatu item di laman website atau aplikasi. Pembuatan wireframe biasanya dilakukan sebelum pembuatan produk tersebut dilakukan. Item yang berkaitan seperti teks, gambar, layouting, dan sebagainya. (Dicoding Intern 2021) Praktikan melakukan identifikasi kebutuhan rancangan berdasarkan hasil analisis website yang ada dan kebutuhan client. Praktikan membuat daftar Desain pembagian konten. Praktikan membuat wireframe untuk setiap halaman website yang akan dibuat, termasuk wireframe halaman dashboard, halaman tentang kami, halaman struktur organisasi, halaman pelayanan sidik jari, halaman sop pelayanan sidik jari, halaman visi misi sampai dengan halaman konten.

## 1. Wireframe Halaman Utama

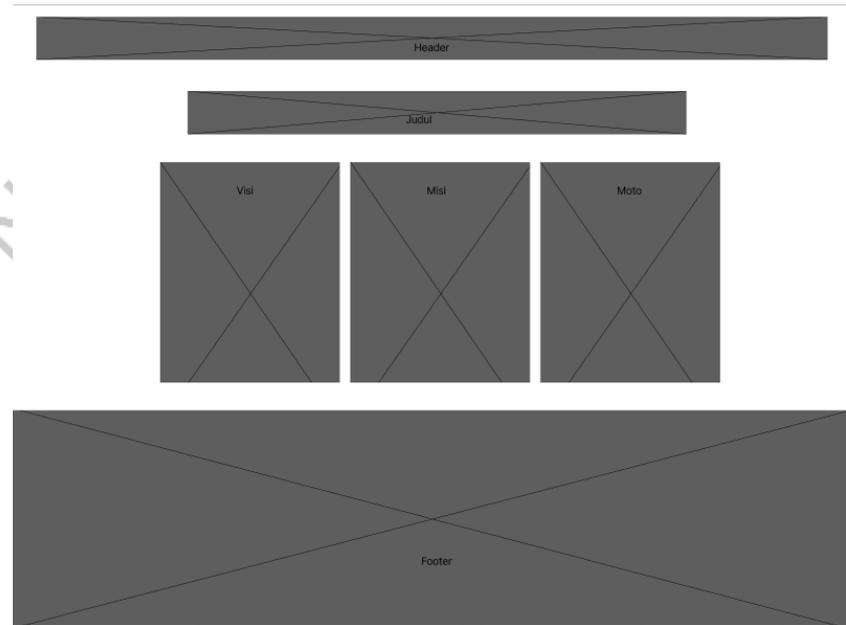
Tampilan wireframe Halaman Utama merupakan rancangan yang akan menampilkan beberapa konten dari berbagai navigasi di halaman utama website Pusinafis Bareskrim Polri.



Gambar 3. 1 Wireframe Halaman Utama

## 2. *Wireframe* Halaman Visi Misi

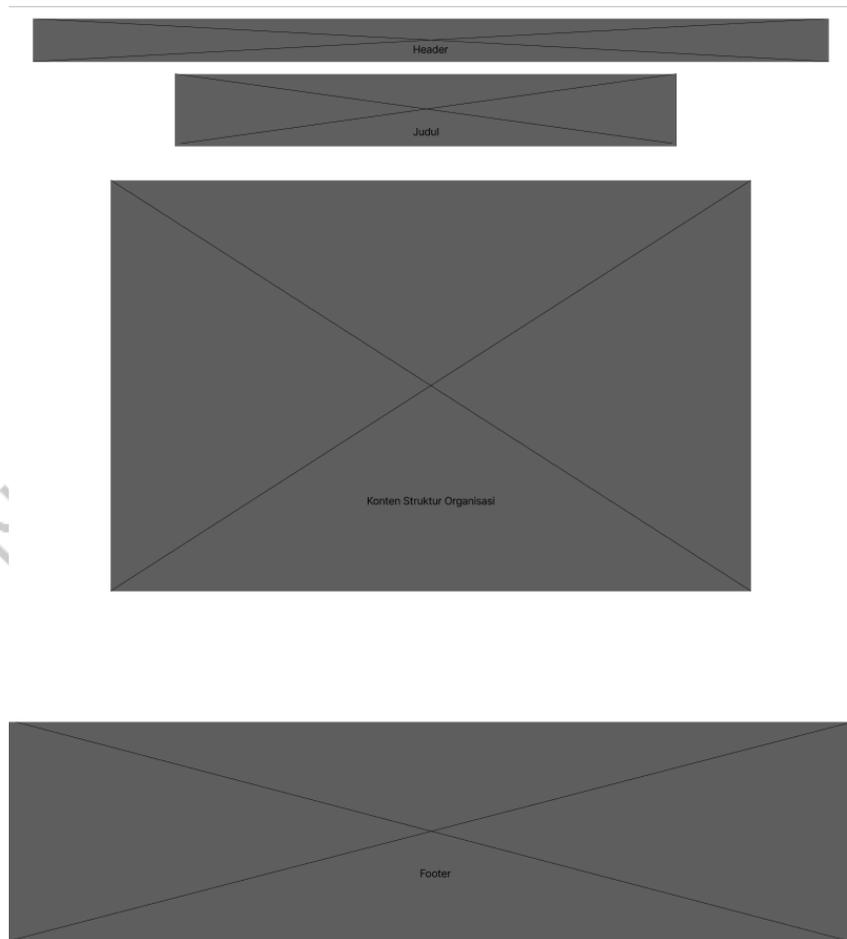
Tampilan *Wireframe* Halaman Visi Misi berisikan kerangka untuk membuat konten tentang misi misi dengan dibagi menjadi tiga bagian kerangka yaitu Visi, Misi dan Motto.



Gambar 3. 2 *Wireframe* Halaman Visi Misi

## 3. *Wireframe* Struktur Organisasi

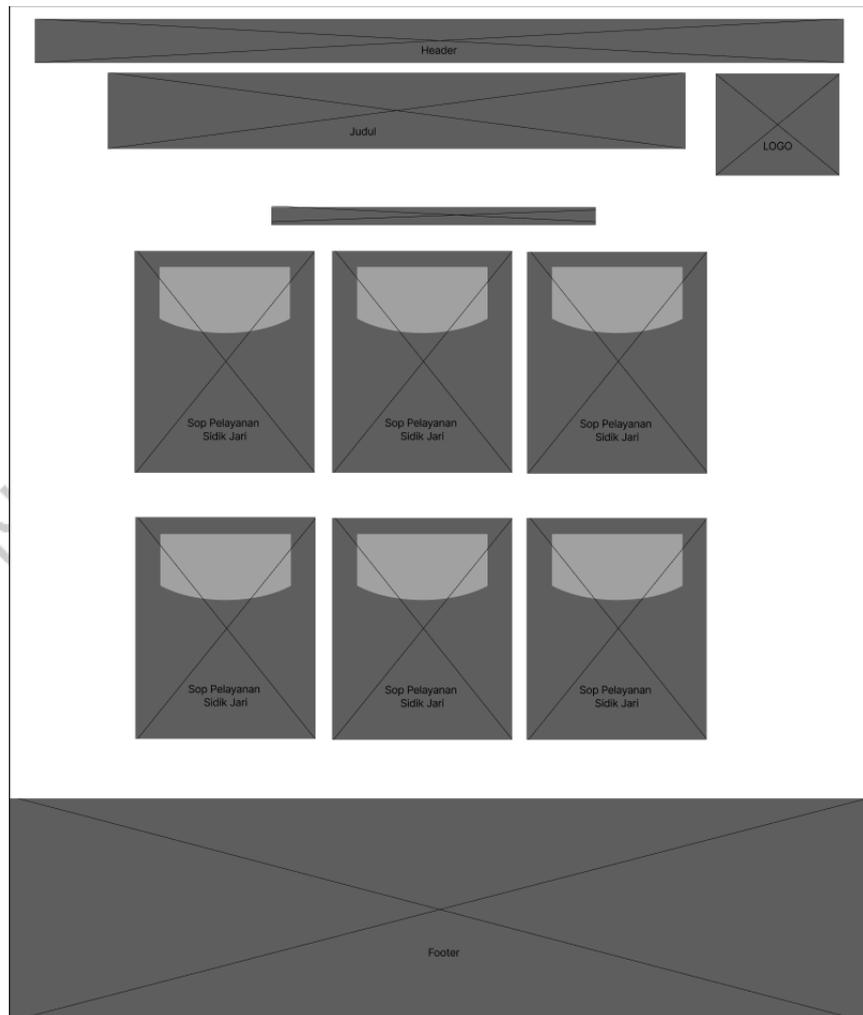
Pada Perancangan *Wireframe* Struktur Organisasi ini terdapat kerangka konten yang dapat di isi dengan konteng terkait Struktur Organisasi Pusinafis Bareskrim Polri dan terdapat penjelasan secara singkat tentang Pusinafis Bareskrim Polri.



**Gambar 3. 3 Wireframe Halaman Struktur Organisasi**

#### **4. Wireframe SOP Pelayanan Sidik Jari**

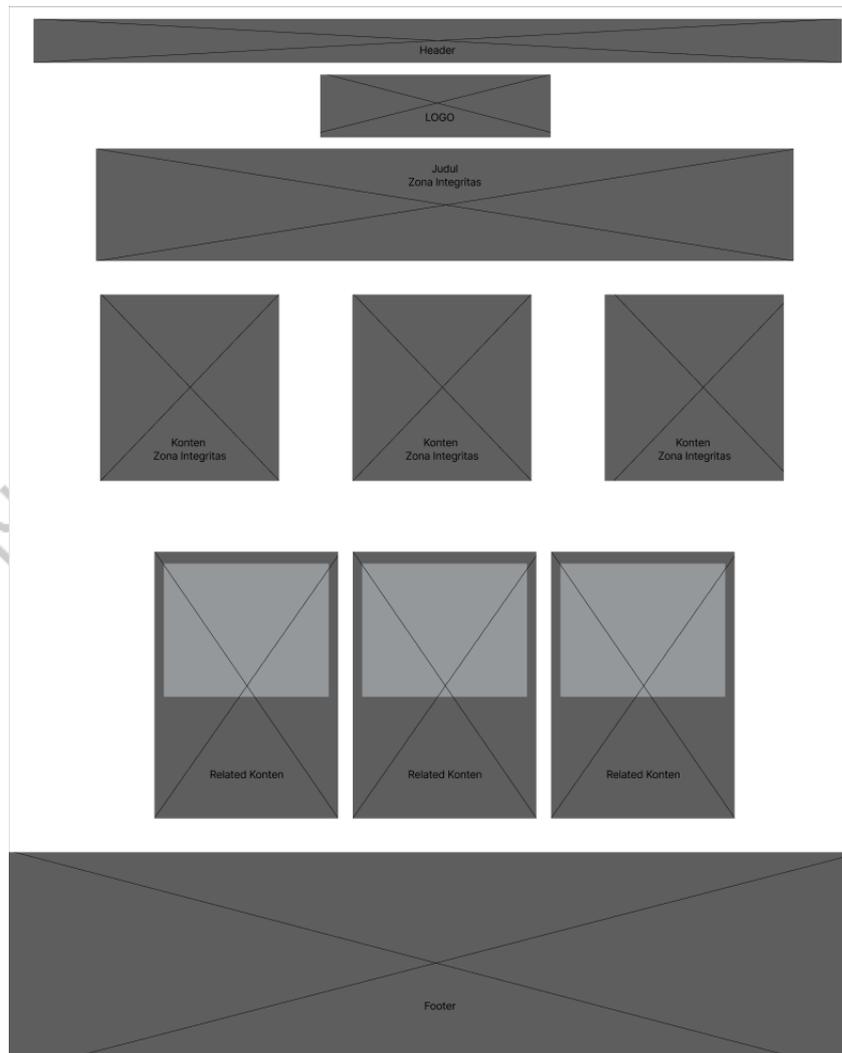
Pada Rancangan *Wireframe* SOP Pelayanan Sidik jari terdapat beberapa frame yang digunakan mulai dari Judul, Sub Judul, Logo sampai dengan frame untuk penjelasan terakit SOP Pelayanan Sidik Jari.



Gambar 3. 4 Wireframe Halaman Dashboard

### 5. Wireframe Zona Integritas Pusinafis

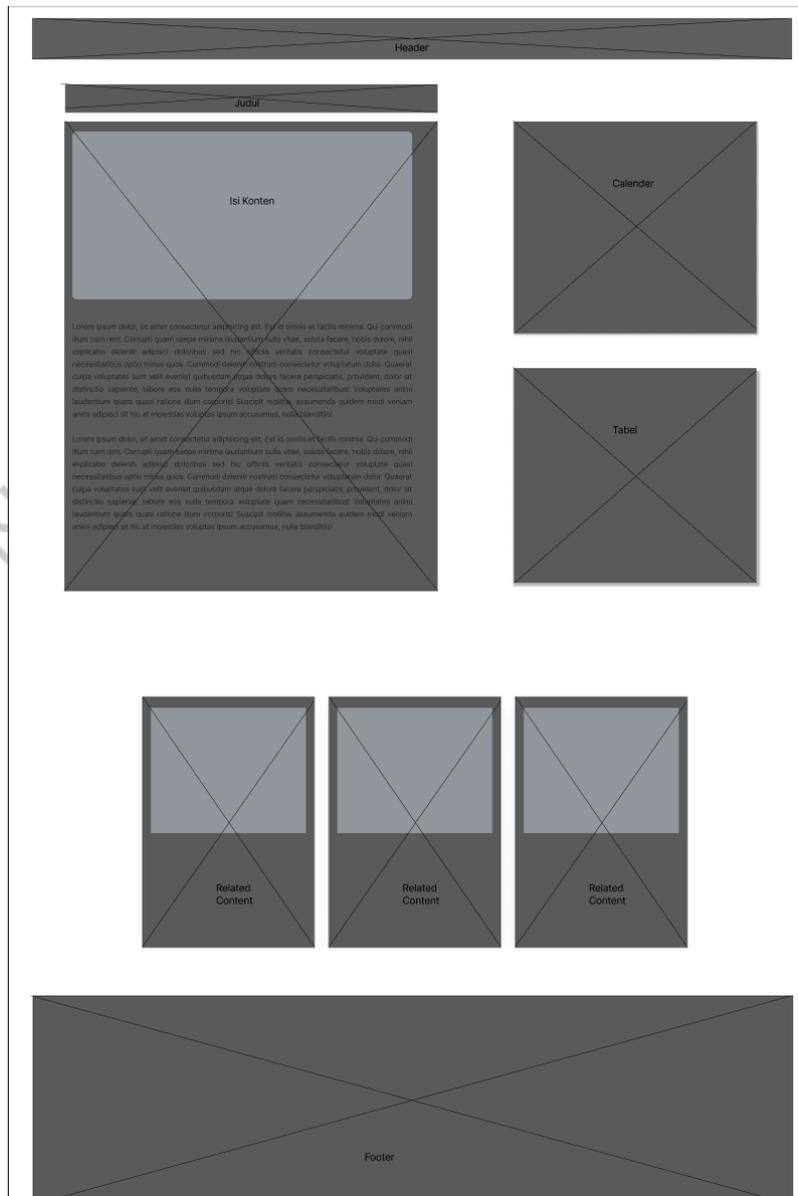
Pada Perancangan Wireframe Halaman Zona Integritas Pusinafis berisikan terkait kerangka frame yang dibuat untuk menjelaskan tentang peran Pusinafis dalam menjalankan Zona Integritas dan juga terdapat beberapa kerangka untuk *related* konten yang berisikan konten dari halaman lain.



Gambar 3. 5 Wireframe Halaman Zona Integritas

## 6. Wireframe Konten Pusinafis

Wireframe Konten berisikan tentang kerangka yang digunakan untuk mengisi konten mulai dari Judul, Isim Kalender dan juga *table* yang dapat digunakan secara dinamis menyesuaikan kebutuhan halaman yang akan digunakan.



**Gambar 3. 6 Wireframe Halaman Konten**

### 3.2.3 Perancangan Desain Mockup dan Prototyping Website

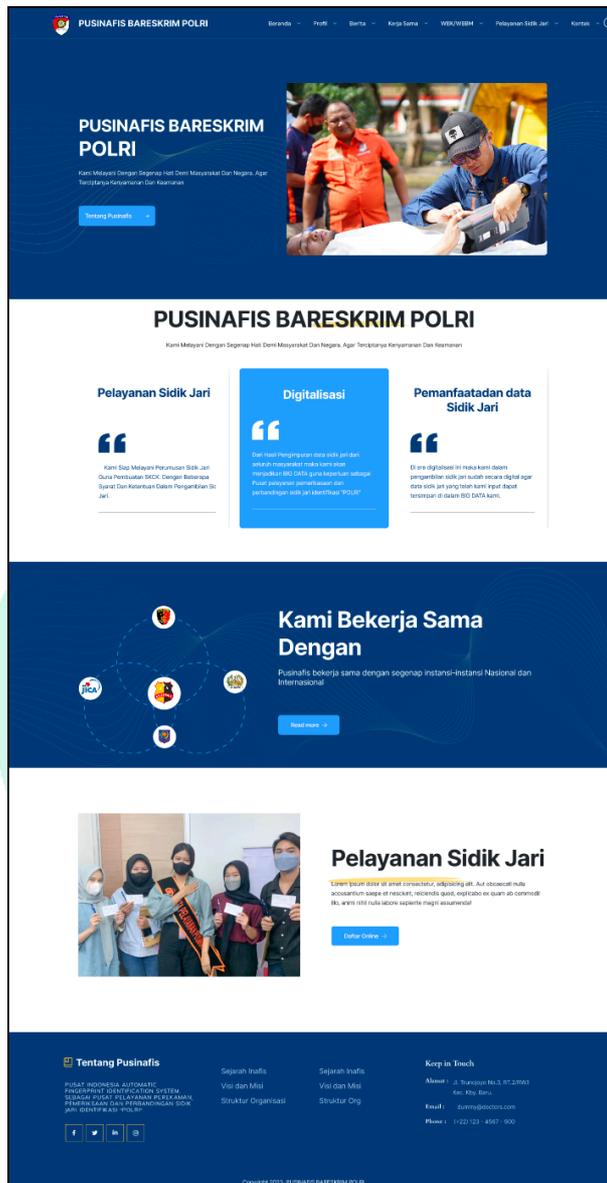
Pada pelaksanaan Kerja Profes, praktikan melakukan desain mockup dan prototyping website. Praktikan dalam proses desain mockup dan prototyping website menerapkan konsep Interaksi Manusia dan Komputer yang telah dipelajari dalam mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer. Dalam konteks desain, sebuah prototype, atau disebut juga arketipe, merupakan

bentuk awal yang berfungsi sebagai contoh atau standar ukuran dari suatu entitas. Pembuatan prototype dilakukan sebelum pengembangan sebenarnya atau bahkan khusus dibuat untuk memandu pengembangan sebelum diproduksi dalam skala penuh. Mockup adalah representasi visual atau model dari desain suatu produk atau karya seni yang diciptakan untuk menunjukkan tampilan yang mungkin terlihat dalam situasi nyata. Umumnya, mockup digunakan dalam industri desain grafis untuk memberikan presentasi visual dari desain produk tersebut.

Berikut adalah tampilan *mockup* yang sudah praktikan buat untuk website Pusinafisi Bareskrim Polri

### **1. Halaman Utama**

Halaman *Home* Merupakan halaman yang menjadi tampilan utaman konten konten akan dapat diakses oleh pengguna, halaman ini dibagi beberapa bagian yaitu *header*, *content*, dan *footer* yang diterapkan juga diserluruh halaman website Pusinafisi Bareskrim Polri. Pada halaman utama dirancang terkait penjelasan singkat Pusinafisi Bareskrim Polri dan *button hyperlink* yang tertuju pada halaman yang menjelaskan lebih detail. Pada halaman utama juga terdapat penjelasan tentang Pemanfaatan Sidik jari yang menjadi pokok utama Pusinafisi Bareskrim Polri. Serta dijelaskan secara singkat juga terkait Pelayanan Sidik Jari Pusinafisi Bareskrim Polri. Halaman utama menjadi garda utama sebuah website karna halaman utama yang akan tampil Ketika membuka halaman tersebut sehingga praktikan secara maksimal meringkas inti inti isi dari website yang dirancang sehingga dapat dibaca secara maksimal dihalaman utama.

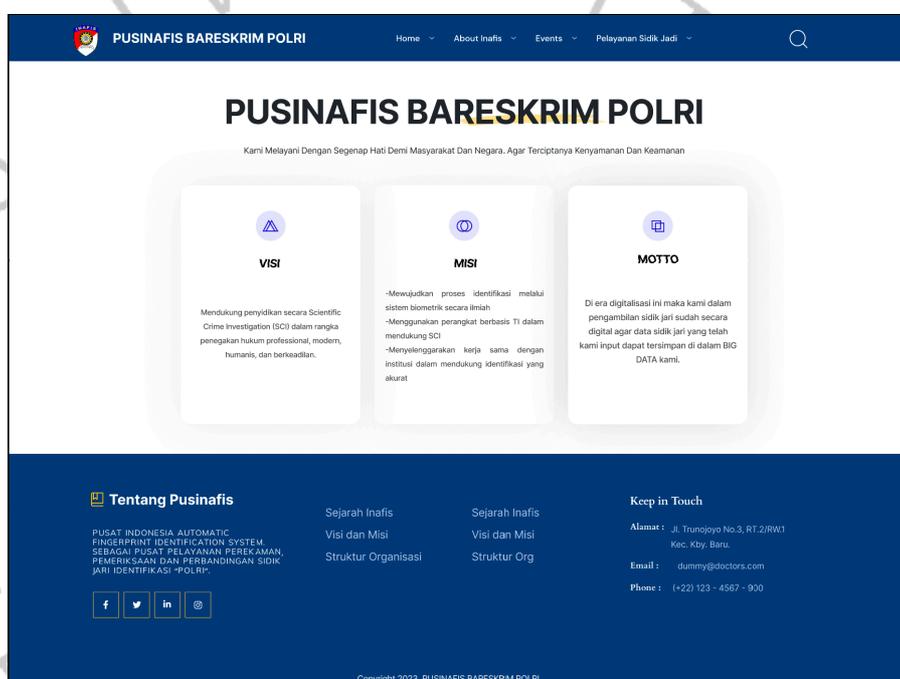


Gambar 3. 7 Halaman Utama

## 2. Halaman Visi Misi

Di halaman Visi Misi instansi ini, praktikan merangkum inti dari identitas dan tujuan Pusinafis. Visi menjadi pandangan jangka panjang yang menggambarkan gambaran ideal dari masa depan yang diinginkan oleh instansi. Sementara Misi, sebagai landasan operasional, menjelaskan tujuan-tujuan spesifik yang akan dikejar untuk mencapai visi ditetapkan.

Dengan membaca Visi, pengunjung akan merasakan arah besar dan cita-cita jangka panjang instansi, menciptakan pemahaman tentang kontribusi dan dampak yang ingin dicapai. Sementara Misi memberikan gambaran lebih rinci tentang langkah-langkah konkret yang akan diambil untuk mencapai visi tersebut. Keseluruhan, halaman Visi Misi memberikan panduan yang jelas mengenai identitas dan orientasi Instansi, memperkuat makna dan tujuan dari setiap upaya yang dijalankan.



Gambar 3. 8 Halaman Visi Misi dan Motto

### 3. Halaman Struktur Organisasi

Halaman Struktur Organisasi di website ini dirancang untuk memberikan gambaran yang jelas tentang hierarki dan hubungan antar bagian dalam organisasi. Pengunjung dapat melihat susunan dan peran setiap divisi atau unit kerja, membantu mereka memahami dinamika internal organisasi. Dengan mengakses halaman ini, pengguna dapat menjelajahi struktur hierarki, mulai dari Pejabat Tinggi hingga unit-unit operasional.

PUSINAFIS BARESKRIM POLRI

Home About Inafis Events Pelayanan Sidik Jari

# STRUKTUR ORGANISASI PUSINAFIS BARESKRIM POLRI

Kami Melayani Dengan Segepan Hati Demi Masyarakat Dan Negara. Agar Terciptanya Kenyamanan Dan Keamanan

**Kapusinafis :** Mashudi, SIK, M.Hum  
**Kabid :** English  
**Kabid :** Historiography  
**Kabid :** 1991  
**Sosial Media** f t in

### About PUSINAFIS

All the Lorem Ipsum generators on the Internet tend to repeat predefined chunks as necessary, making this the first true generator on the Internet. It uses a dictionary of over 200 Latin words, that are combined with a handful of model sentence structures.

**Tentang Pusinafis**  
 PUSAT INDONESIA AUTOMATIC FINGERPRINT IDENTIFICATION SYSTEM, SEBAGAI PUSAT PELAYANAN, PEREKAMAN, PEMERIKSAAN DAN PERBANDINGAN SIDIK JARI IDENTIFIKASI "POLRI"

**Sejarah Inafis**  
 Visi dan Misi  
 Struktur Organisasi

**Sejarah Inafis**  
 Visi dan Misi  
 Struktur Org

**Keep in Touch**  
 Alamat : Jl. Trunojoyo No.3, RT.2/RW1 Kec. Kby. Baru.  
 Email : dummy@doctors.com  
 Phone : (+22) 123 - 4567 - 900

Copyright 2023 PUSINAFIS BARESKRIM POLRI

Gambar 3. 9 Halaman Struktur Organisasi

#### 4. SOP Pelayanan Sidik Jari

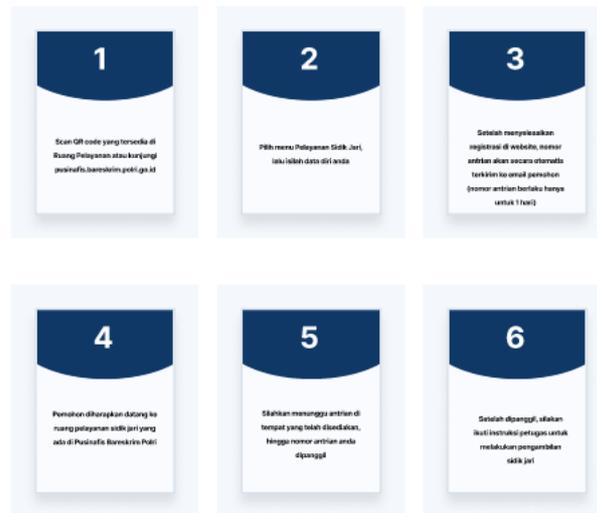
Halaman ini menguraikan Standar Operasional Prosedur (SOP) Pelayanan Sidik Jari, memberikan panduan terinci tentang langkah-langkah yang harus diikuti dalam proses pengambilan menggunakan sidik jari. SOP ini disusun untuk menjadi bahan panduan masyarakat Ketika akan melakukan permohonan pelayanan sidik jari. Diharapkan halaman ini dapat membantu pengunjung halaman untuk dapat memahami alur Standar Operasional Prosedur yang telah ditetapkan oleh Pusinafis Bareskrim Polri.



## Standar Operasional Pelayanan Pengambilan Sidik Jari



### TATA CARA PERMOHONAN PELAYANAN SIDIK JARI



Gambar 3. 10 Halaman SOP Pelayanan Sidik Jari

#### 5. Zona Integritas Pusnifis

Pada halaman ini, disajikan penjelasan mengenai langkah-langkah konkrit yang diambil untuk menciptakan zona integritas di kepolisian, termasuk implementasi standar etika, pencegahan korupsi, dan peningkatan pelayanan kepada masyarakat. Pengunjung dapat memahami upaya yang dilakukan untuk menciptakan lingkungan kerja yang bersih, terpercaya, dan berintegritas tinggi.



Gambar 3. 11 Halaman Zona Integritas Pusinafis Bareskrim Polri

## 6. Konten Pusinafis

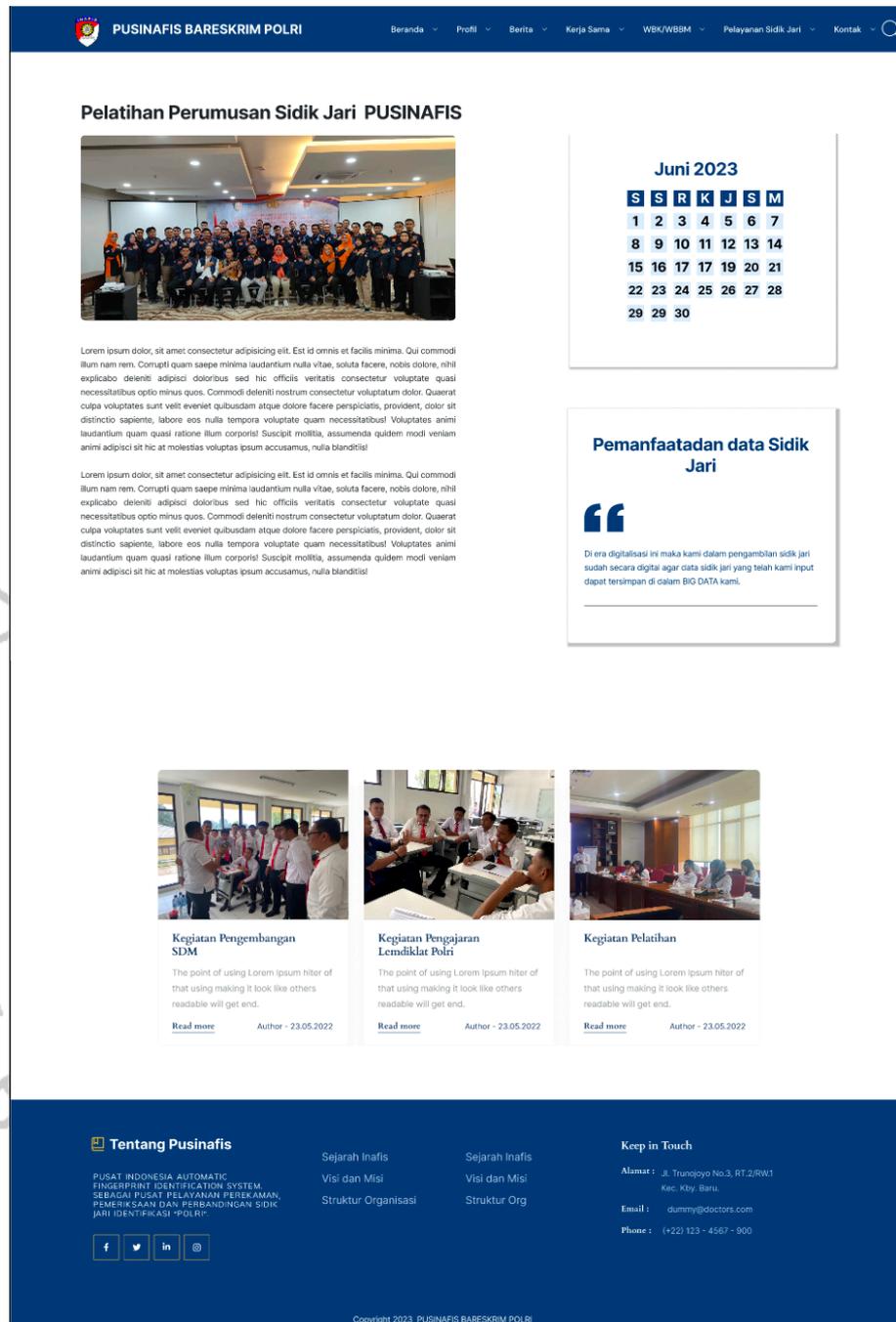
Halaman Konten Kegiatan merangkum berbagai informasi terkait kegiatan yang diadakan oleh Pusinafis. Disajikan dengan format yang mudah dipahami, halaman ini menyediakan detail mengenai acara, Pelatihan, Pelayanan, atau kegiatan lainnya yang diorganisir.

Pengunjung dapat menemukan jadwal kegiatan, topik yang akan dibahas, dan informasi registrasi atau partisipasi. Fotografi atau galeri visual sering digunakan untuk memberikan gambaran lebih jelas mengenai suasana kegiatan sebelumnya. Halaman ini bertujuan untuk memberikan akses mudah dan informasi yang komprehensif kepada

pengguna yang tertarik atau terlibat dalam kegiatan yang diselenggarakan oleh organisasi tersebut.

Dengan mengunjungi halaman Konten Kegiatan, pengguna dapat terinformasi dengan baik dan terlibat aktif dalam kegiatan yang diadakan, mendukung komunikasi efektif dan membangun keterlibatan masyarakat

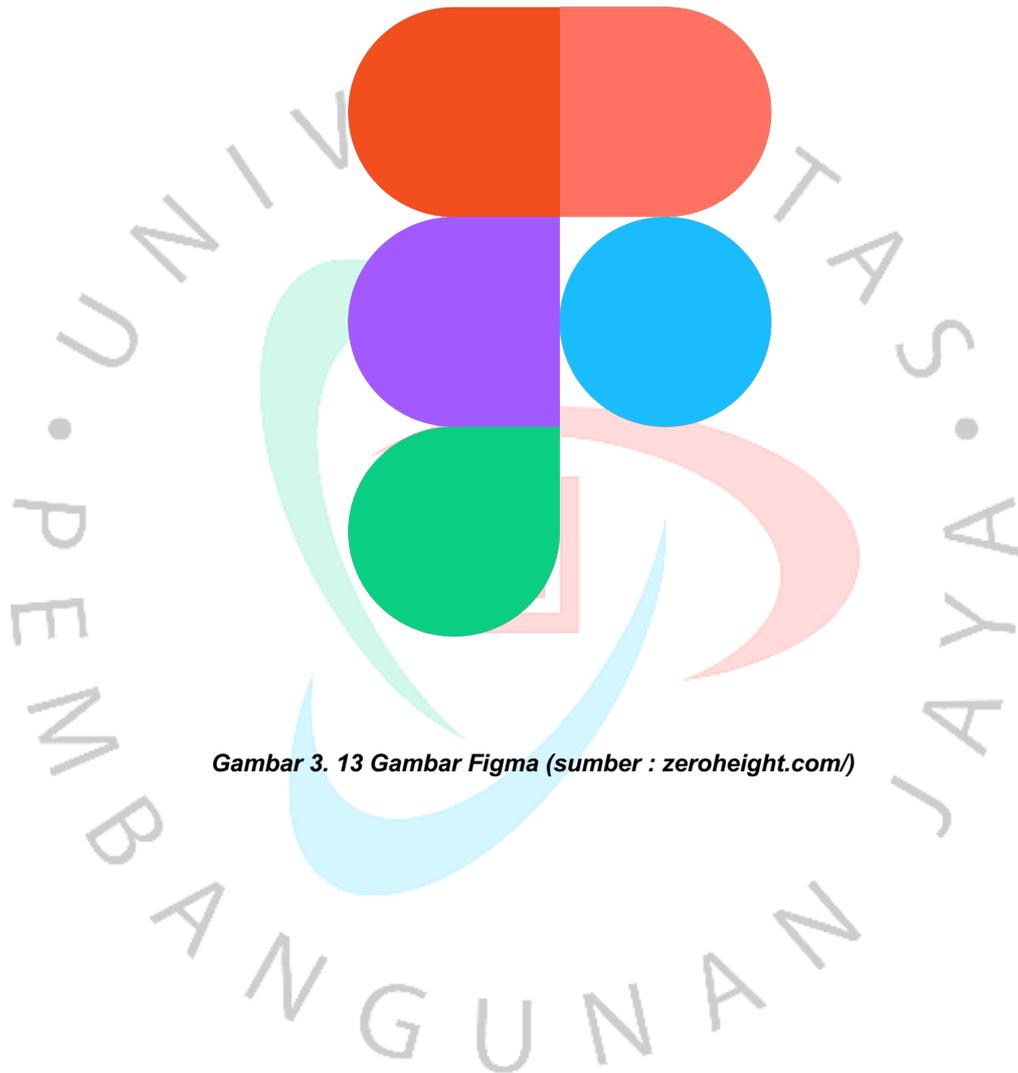
Halaman Kegiatan ini adalah sumber informasi utama untuk mengakses detail tentang kegiatan acara dan kegiatan yang diadakan di dalam atau oleh Pusinafis ini. Dari Pelatihan hingga Olah TKP, setiap kegiatan memiliki deskripsi rinci, termasuk tanggal, waktu, dan tempat pelaksanaan. Pengunjung dapat menjelajahi galeri foto dan melihat cuplikan video untuk mendapatkan gambaran visual tentang suasana acara. Selain itu, Dengan menggabungkan informasi praktis dan elemen visual, halaman ini dirancang untuk memberikan pengalaman yang informatif dan menarik seputar kegiatan yang diadakan oleh instansi ini.



Gambar 3. 12 Halaman Konten

Pada perancangan desain mockup dan prototyping website, praktikan menggunakan tools Figma, Figma merupakan salah satu alat desain yang umumnya digunakan untuk menciptakan tampilan aplikasi mobile, desktop, situs web, dan lainnya. Figma dapat diakses melalui sistem operasi Windows, Linux, maupun Mac dengan koneksi internet. Kelebihan Figma

terletak pada kemampuannya untuk memungkinkan lebih dari satu orang bekerja secara bersamaan pada proyek yang sama, bahkan jika berada di lokasi yang berbeda. Fitur ini memungkinkan kerja kelompok, yang membuatnya menjadi pilihan populer di kalangan desainer UI/UX untuk membuat prototipe situs web atau aplikasi secara cepat dan efisien.



**Gambar 3. 13 Gambar Figma (sumber : zeroheight.com/)**



**Gambar 3. 14 Dokumentasi Kegiatan Perancangan**

#### **3.2.4 Forum Pengamanan Siber KTT ASEAN 2023**

Pada kegiatan KTT ASEAN, Praktikan terlibat dalam kegiatan Pengamanan Siber di Posko Penegakkan Hukum dan bertugas sebagai *Support Opreator Face Recognition* Selama 4 hari yang bertempat di Hotel Century Park Jakarta Selatan. pengamanan siber menjadi fokus utama dalam mendukung kelancaran dan keberlanjutan acara. Penegakan hukum memegang peran penting sebagai operator teknologi face recognition, Face Recognition adalah sebuah alat inovatif untuk mengidentifikasi dan mengamankan peserta acara.



**Gambar 3. 15 Dokumentasi Kegiatan Pengamanan Siber KTT ASEAN**

Teknologi *Face recognition*, atau pengenalan wajah, telah menjadi salah satu inovasi penting dalam dunia teknologi pengenalan biometrik. Dengan memanfaatkan kemajuan dalam pengolahan citra dan kecerdasan buatan, teknologi ini memungkinkan sistem untuk secara otomatis mengenali individu berdasarkan ciri-ciri unik dari wajah. Prosesnya melibatkan pencitraan wajah, ekstraksi fitur, dan pencocokan data biometrik, memungkinkan sistem untuk memverifikasi identitas atau mengidentifikasi seseorang dalam waktu nyata.



**Gambar 3. 16 Dokumentasi Kegiatan Pemantauan Face Recognition**

Dalam menjalankan tugas sebagai Support Operator di kegiatan KTT Asean 2023, praktikan mendapatkan pengalaman dan pembelajaran terkait Pengamanan siber karna terlibat secara langsung dan bekerja sama dengan beberapa instansi yang bertanggung jawab atas keamanan, seperti Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN), Polisi Cyber, Kementerian Komunikasi dan Informasi, PT Telkom Indonesia dan lain lain. Praktikan dapat mengimplementasikan pembelajaran yang telah dipelajari khususnya dalam mata kuliah Keamanan Informasi dan Administrasi Jaringan yang telah ditempuh pada semester tiga dengan bobot 3 sks.

### **3.2.5 Kegiatan Olah Tempat Kejadian Perkara (TKP) Identifikasi Sidik Jari**

Dalam menjalankan fungsi Bantuan Teknis, Pusinafis menjalankan tugasnya untuk membantu melakukan penegakan hukum dikegiatan olah Tempat Kejadian Perkara (TKP). Praktikan terlibat dalam kegiatan olah Tempat Kejadian Perkara disalah satu tempat didaerah Jakarta Barat, dalam kegiatan ini praktikan ditugaskan sebagai tim dokumentasi dan support analisis bukti digital, praktikan difokuskan untuk mendokumentasikan kegiatan olah TKP sebagai bahan analisis TKP dan bukti digital.



**Gambar 3. 17 Dokumentasi Kegiatan Oleh TKP dan Analisis Bukti Digital**

### **3.2.5 Kegiatan Pengambilan dan Penginputan data Sidik Jari secara digital ke database sistem**

Pada Pelaksanaan Kerja Profesi, praktikan melaksanakan kegiatan penginputan data sidik jari di Gedung tripatra sebagai bagian dari Pelayanan Masyarakat penginputan data sidik jari untuk menjadi bahan penggunaan data dalam keperluan catatan kriminal. Kegiatan ini diarahkan untuk mengumpulkan data biometrik guna memperkuat sistem identifikasi dan keamanan yang sedang dikembangkan.

Praktikan dibimbing pembimbing kerja yang bertanggung jawab memastikan kelancaran proses pengambilan sidik jari. Sebelum dimulainya kegiatan, praktikan diinstruksikan untuk membersihkan tangan secara menyeluruh, sementara lingkungan sekitar dipersiapkan agar bebas dari gangguan dan memiliki pencahayaan yang memadai.

Proses pengambilan sidik jari dilakukan dengan menggunakan Aplikasi AK-23 Online, dengan setiap pemohon diminta untuk menempatkan jari-jarinya pada perangkat sesuai instruksi. Hasil pengambilan sidik jari dirumuskan secara langsung untuk memastikan bahwa data yang terkumpul memiliki kualitas yang baik dan sesuai dengan standar yang ditetapkan.

Data pemohon, termasuk nama dan nomor identifikasi, dicatat dengan cermat bersama dengan tanggal pelaksanaan pengambilan sidik jari. Setelah proses selesai, hasil sidik jari tersebut diperiksa dan dianggap valid untuk disimpan dalam sistem database instansi

Sebagai langkah berikutnya, kami merekomendasikan penyimpanan data sidik jari dengan aman dan pengolahan yang sesuai dengan regulasi dan kebijakan yang berlaku. Dokumentasi lengkap, termasuk foto-foto dan data sidik jari, dilampirkan sebagai referensi untuk tahap-tahap berikutnya dalam kegiatan ini.



**Gambar 3. 18 Dokumentasi Kegiatan Penginputan data Sidik Jari**

### **3.3 Kendala Yang Dihadapi**

Selama Pelaksanaan Kerja Profesi, praktikan mengalami beberapa kendala dalam proses pengembangan website company profile. Praktikan mengalami kendala karena website dan sistem yang ada di Pusinafis Bareskrim Polri mayoritas dibuat oleh pihak vendor sehingga praktikan merasakan kendala pada tahap pengembangan dikarenakan untuk seluruh konfigurasi website hanya dikelola oleh pihak vendor mulai dari pengelolaan domain sampai dengan hosting website sehingga praktikan tidak dapat langsung mengakses dan mengelola secara langsung website yang sebelumnya telah ada dan dipublish.

### **3.4 Cara Mengatasi Kendala**

Cara praktikan mengatasi masalah atau kendala yang ada adalah dengan berkomunikasi memanfaatkan teknologi komunikasi seperti melalui chat menggunakan whatsapp, telfon, atau email untuk tetap dapat berkomunikasi kepada pihak yang mengelola website tersebut. Praktikan juga memastikan bahwa rencana pengembangan website dapat menyesuaikan kebutuhan yang dibutuhkan oleh pihak Pusinafis Bareskrim Polri. Komunikasi dan sifat fleksibilitas dapat menangani masalah ataupun kendala yang terjadi pada saat melaksanakan Kerja Profesi.

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

Selama mengikuti kegiatan selama 3 (tiga) bulan di Pusinafis Bareskrim Polri, praktikan memperoleh pengalaman berharga mengenai pentingnya kerjasama tim dan manajemen kegiatan dalam pengembangan website Pusinafis Bareskrim Polri, Mulai dari tahapan Analisis Sistem, Analisis Kebutuhan, Pencarian bahan referensi yang relevan, sampai dengan Pengembangan desain Website. Selain itu, praktikan berhasil mengelola waktu dengan baik untuk menyelesaikan timeline yang telah ditetapkan oleh pembimbing kerja. Praktikan juga berhasil mengimplementasikan kemampuan dalam merancang tampilan aplikasi website yang diperoleh selama perkuliahan, serta memperoleh pengetahuan lebih mendalam mengenai pengembangan desain *UI/UX* yang baik untuk sebuah aplikasi *website*. Dengan demikian, praktikan

mendapatkan gambaran yang jelas mengenai kondisi sebenarnya di dalam dunia kerja.

