

## ABSTRAK

**Bhanu Handika (20200810019)**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PRESENSI PESERTA MAGANG PADA SEAMEO QITEP IN LANGUAGE**

Seiring dengan berkembang pesatnya teknologi yang terjadi membuat SEAMEO QITEP in Language (SEAQIL) ingin memanfaatkan teknologi tersebut. SEAQIL membutuhkan aplikasi yang dapat memudahkan para mahasiswa peserta magang untuk melakukan presensi serta dapat memudahkan SEAQIL melalui divisi *Human Resources and General Affairs* (HRGA) dalam memonitoring kedatangan dan kepulangan setiap mahasiswa sesuai dengan ketentuan dan peraturan yang ada. Berdasarkan permintaan tersebut, praktikan bekerja sama dengan 9 rekan lainnya dalam divisi *Web Designer* untuk membangun aplikasi bernama “Presensi Peserta Magang Pada SEAMEO QITEP in Language”. Pada aplikasi Presensi ini, dilakukan tahapan pembangunan aplikasi dari tahap Analisis Kebutuhan hingga tahap Pemeliharaan dengan mengikuti metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) model *Waterfall* atau air terjun. Semua tugas yang praktikan kerjakan selama melaksanakan kegiatan kerja profesi membutuhkan beberapa keahlian yang sudah praktikan miliki sebelumnya dari bangku perkuliahan melalui beberapa matakuliah seperti menganalisis kebutuhan aplikasi dan memodelkannya dalam bentuk visual, mendesain, mengevaluasi, dan mengimplementasikan sistem komputer yang interaktif, merancang tampilan *mockup* aplikasi serta dengan simulasi *prototyping*, dan memahami metodologi dan tahapan dalam perekayasaan perangkat lunak untuk menghasilkan perangkat lunak yang baik. Banyak sekali pembelajaran dan pengalaman yang praktikan peroleh dari melakukan kegiatan Kerja Profesi seperti pengalaman baru yang tak terganti mengenai dunia kerja yang sebenarnya. Praktikan juga dapat pengembangan *soft skill* seperti komunikasi, kerja sama tim, kedisiplinan dan masih banyak lagi.

**Kata kunci:** analisis, perancangan UI/UX, aplikasi presensi, *waterfall*, *mockup*, *prototyping*