

## RINGKASAN

**PERANCANGAN *USER INTERFACE DASHBOARD* UNTUK SISTEM MANAJEMEN KURSUS BEEJAY *TECH KIDS* PROBOLINGGO BERBASIS *WEBSITE***, Ade Bagus Pratama, Nim E41200652, Tahun 2024, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Ibu Lukie Perdanasari, S.Kom., M.Cs. (Pembimbing Utama), Donny Sabri Ashari (Pembimbing Lapangan).

Tujuan umum dari magang adalah untuk pengembangan mahasiswa baik secara *hardskill* maupun *softskill*, sehingga dapat menjadi panduan di dunia kerja dan memperluas wawasan serta pengetahuan mahasiswa tentang kegiatan yang ada di perusahaan, juga dapat memberikan pengalaman bersosialisasi dalam sebuah kelompok kerja, etika kerja, serta mendapatkan ilmu yang ada dalam sebuah perusahaan maupun industri kerja.

Pelaksanaan magang berlangsung selama 5 bulan, dimulai pada tanggal 21 Agustus 2023 dan berakhir pada tanggal 22 Desember 2023, pada Perusahaan Onlenkan.com yang bertempat di Jl. Dr. Sutomo No.141, Tisnonegaran, Kec. Kanigaran, Kota Probolinggo, Jawa Timur. Pekerjaan dilakukan secara *offline* di kantor Probolinggo dengan waktu kerja sebanyak tiga jam per hari, dimulai dari pukul 09.00 - 12.00. Selain kantor, sering kali tim onlenkan melakukan kegiatan mereka di luar seperti di kedai kopi yang dilakukan dari siang hingga sore hari.

Kegiatan khusus yang dikerjakan selama pelaksanaan magang berlangsung adalah pengembangan sistem manajemen kursus Beejay *Tech Kids* Probolinggo. Penulis disini bertugas untuk merancang desain *user interface* yang bertujuan untuk menciptakan desain *user interface* yang professional dan sesuai dengan kebutuhan bisnis yang ada, dengan memperhatikan permintaan ketika berdiskusi di minggu-minggu awal, stakeholder dan team setuju untuk merancang sistem dengan 3 role utama yaitu super admin, pengajar, dan juga umum atau orang tua yang dapat mengakses *website* untuk mendaftarkan anaknya di kursus B-Tech. Fitur yang dirancang untuk superadmin sendiri melewati beberapa proses seperti analisa competitor, perancangan informasi arsitektur, *design system* hingga membuat prototype.