

**PERANCANGAN *UI/UX DESIGN* PADA APLIKASI XYZ BERBASIS  
MOBILE**

**LAPORAN MAGANG**



Oleh

**Aiko Mawardi**  
**NIM E41211039**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI  
POLITEKNIK NEGERI JEMBER  
2025**

**PERANCANGAN *UI/UX DESIGN* PADA APLIKASI XYZ BERBASIS  
MOBILE**

**LAPORAN MAGANG**



Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Sains Terapan  
Komputer (S.Tr.Kom) di Program Studi Teknik Informatika  
Jurusan Teknologi Informasi

**Oleh**  
**Aiko Mawardi**  
**NIM E41211039**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI**  
**POLITEKNIK NEGERI JEMBER**  
**2025**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN  
TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI JEMBER  
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI**

---

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN MAGANG**

**PERANCANGAN UI/UX DESIGN PADA APLIKASI [REDACTED]  
BERBASIS MOBILE**

Aiko Mawardi  
E41211039

Telah melaksanakan Magang dan dinyatakan lulus  
Pada tanggal: 6 Desember 2024

Tim Pembimbing

Dosen Pembimbing



Arvita Agus Nurniasari, S.ST., M.Tr.Kom  
NIP. 19930831 202406 2 001

Dosen Pembimbing,



Stephanus Tantonio  
Director of Technology

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknologi Informasi



Hendra Yuffit Riskrawan, S.Kom, M.Cs.  
NIP. 19830203 200604 1 003

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan magang yang berjudul "Perancangan UI/UX Design Pada Aplikasi XYZ Berbasis Mobile" di SocioDigitals.

Penulisan Laporan Praktik Kerja Lapang ini dapat terselesaikan karena bantuan serta dukungan berbagai pihak. Maka dari itu penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Syaiful Anwar, S.Tp. M.P., selaku Direktur Politeknik Negeri Jember.
2. Bapak Hendra Yufit Riskiawan, S.Kom. M.Cs., selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi.
3. Ibu Bety Etikasari, S.Pd, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Bapak Choirul Huda, S.Kom., M.Kom. selaku koordinator Magang Masa Bakti 2023-2024.
5. Ibu Arvita Agus Kurniasari, S.ST., M.Tr.Kom selaku pembimbing Magang.
6. Socio Digital Kreatif (SocioDigitals) yang telah memberikan izin untuk melaksanakan magang.
7. Bapak Stephanus Tantiono, selaku *Director of Technology* dan pembimbing lapang magang.
8. Rekan-rekan dan semua pihak yang telah memberikan bimbingan, saran dan berbagi ilmu baru pada saat menyelesaikan suatu masalah serta ikut membantu untuk menyelesaikan proses Laporan Magang ini.

Penulis menyadari bahwa laporan Magang ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan laporan ini.

Jember, 6 Desember 2024

Aiko Mawardi

## RINGKASAN

**PERANCANGAN UI/UX DESIGN PADA APLIKASI XYZ BERBASIS MOBILE**, Surabaya, Aiko Mawardi, NIM E41211039, Tahun 2025, 45 halaman, Program Studi Teknik Informatika, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember. Arvita Agus Kurniasari, S.ST.,M.Tr.Kom. (Pembimbing Magang), dan Stephanus Tantonio (Pembimbing Lapang SocioDigitals).

Salah satu tuntutan untuk peningkatan kompetensi sumber daya manusia bagi Politeknik Negeri Jember di wujudkan dalam program magang yang dilakukan oleh mahasiswa D3 maupun D4. Magang bertujuan untuk mengasah keahlian dan keterampilan yang dimiliki oleh mahasiswa agar dapat mengenal dan beradaptasi dengan kebutuhan industri. Salah satu perusahaan yang berperan sebagai wadah pelaksanaan kegiatan magang adalah SocioDigitals.

PT Socio Digital Kreatif merupakan sebuah perusahaan bidang teknologi yang beralamatkan di Jl. Manyar Rejo IV No.9 Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota Surabaya, Jawa Timur. Kegiatan magang penulis di perusahaan tersebut dilaksanakan selama 4 bulan dimulai tanggal 5 Agustus 2024 hingga 6 Desember 2024 dengan mengerjakan project perancangan UI/UX design pada aplikasi XYZ berbasis mobile.

XYZ adalah platform *financial technology* yang berbasis di Singapura yang menyediakan berbagai layanan keuangan untuk pengguna. Platform ini bertujuan untuk meningkatkan inklusi keuangan dengan menyediakan akses mudah dan aman ke pinjaman, investasi, dan solusi perencanaan keuangan. XYZ memanfaatkan teknologi canggih untuk menawarkan pengalaman pengguna yang mulus dan memastikan transparansi serta efisiensi dalam setiap transaksi keuangan. Dengan fokus pada kebutuhan individu dan bisnis, platform ini menawarkan berbagai produk dan layanan yang dirancang untuk membantu pengguna mencapai tujuan keuangan mereka.

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
RINGKASAN .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
BAB 1. PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.2.1 Tujuan umum .....	2
1.2.2 Tujuan khusus .....	2
1.2.3 Manfaat Magang .....	2
1.3 Lokasi dan Waktu .....	3
1.4 Metode Pelaksanaan .....	3
BAB 2. KEADAAN UMUM PERUSAHAAN/INSTANSI.....	5
2.1 Sejarah SocioDigitals .....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	5
2.2.1 Visi dan Misi Perusahaan .....	6
2.3 Kondisi Lingkungan .....	6
2.4 Kebijakan K3 (Kesehatan, Keselamatan, dan Keamanan Kerja) .....	7

2.5	Kebijakan Etika Profesi.....	8
BAB 3. KEGIATAN UMUM.....		9
3.1	Pengenalan SocioDigitals.....	9
3.2	Mempelajari Tentang Website <i>e-commerce</i> .....	9
3.3	Pengawasan dan Pembinaan (Supervisi).....	10
3.4	Daily Report .....	10
3.5	Project Progress Presentation .....	10
BAB 4. PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE XYZ.....		12
4.1	Tinjauan Pustaka.....	12
4.1.1	Aplikasi Mobile.....	12
4.1.2	<i>User Interface</i> .....	12
4.1.3	<i>User Experience</i> .....	12
4.1.4	Figma .....	13
4.2	Hasil Kegiatan .....	13
BAB 5. PENUTUP .....		30
5.1	Kesimpulan.....	30
5.2	Saran.....	30
DAFTAR PUSTAKA .....		31
LAMPIRAN.....		32

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	14
Tabel 4. 2 Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	14

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Socio Digitals.....	5
Gambar 2. 2 Struktur Kepegawaian SocioDigitals .....	6
Gambar 3. 1 Dokumentasi kegiatan saat Supervisi.....	10
Gambar 3. 2 Dokumentasi kegiatan saat presentasi via Google Meet.....	11
Gambar 4. 1 Halaman Splash Screen dan Onboarding Page.....	15
Gambar 4. 2 Halaman Offer.....	16
Gambar 4. 3 Halaman Login dan Sign Up.....	17
Gambar 4. 4 Halaman Kode Verifikasi .....	18
Gambar 4. 5 Halaman Dashboard .....	19
Gambar 4. 6 Halaman List Loan dan Detail Loan .....	20
Gambar 4. 7 Halaman Notification dan Detail Notification .....	21
Gambar 4. 8 Halaman Index Loan before Login Page.....	22
Gambar 4. 9 Halaman Create Loan Page.....	23
Gambar 4. 10 Halaman Upload Dokumen.....	24
Gambar 4. 11 Halaman Logout dan Delete Account Alert .....	25
Gambar 4. 12 Halaman Profile dan Profile Information.....	26
Gambar 4. 13 Halaman Change Password.....	27
Gambar 4. 14 Halaman FAQ.....	28

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Sertifikat dan nilai magang di SocioDigitals.....	32
Lampiran 2 Foto Bersama Pembimbing Lapang Magang .....	32
Lampiran 3 Foto Kantor SocioDigitals di Jl. Manyar Rejo .....	33
Lampiran 4 Peta Lokasi Kantor SocioDigitals.....	33
Lampiran 5 Logbook Kegiatan Magang .....	34
Lampiran 6 Lembar Penilaian Pembimbing Lapang Magang .....	36

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Politeknik Negeri Jember merupakan salah satu perguruan tinggi vokasi yang mempunyai komitmen untuk mencetak generasi muda dengan keterampilan yang handal dan dapat bersaing dengan generasi muda lainnya. Hal ini didukung dengan sistem pendidikan yang dilaksanakan yaitu 60% praktik dan 40% teori sehingga menciptakan mahasiswa dan lulusan yang mempunyai keterampilan yang handal di bidangnya.

Magang merupakan salah satu persyaratan kelulusan bagi mahasiswa Politeknik Negeri Jember yang telah tercantum dalam kurikulum akademik dan dilaksanakan kurang lebih 5 bulan pada semester 7. Magang juga tergolong pendidikan selain kegiatan perkuliahan dan kegiatan praktikum namun dilaksanakan di luar kampus seperti industri. Dalam pelaksanaan magang diharapkan mahasiswa dapat lebih mengasah keterampilan sesuai bidang yang dipilih untuk dipelajari.

Sebagai mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember, kegiatan magang perlu dilakukan di wilayah industrial agar pendalaman materi dalam kegiatan perkuliahan dan praktikum dapat lebih mudah diserap dan dipahami lebih rinci, sehingga SocioDigitals dinilai cocok untuk dijadikan tempat yang tepat untuk mengembangkan keahlian dalam bidang industri khususnya pada pengembangan aplikasi.

Kegiatan magang yang dilaksanakan di SocioDigitals diharapkan mampu membuat mahasiswa menyerap ilmu sebanyak-banyaknya dan mahasiswa mampu memperoleh pengalaman serta keterampilan yang sangat berguna bagi masa depan. Diharapkan mahasiswa tidak hanya unggul dalam bidang teoritis akan tetapi juga unggul pada bidang skill dan intelektual, Selain itu, diharapkan mahasiswa mampu mampu mengaplikasikan teori yang diperoleh selama kegiatan perkuliahan dengan kondisi nyata yang berada di lapang, sehingga nantinya mahasiswa dapat menganalisis dan mengevaluasi seluruh kegiatan pada akhir tahapan magang dalam bentuk laporan magang.

## 1.2 Tujuan dan Manfaat

### 1.2.1 Tujuan umum

Tujuan umum penyelenggaraan magang yang dilakukan di SocioDigitals yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan praktis dalam perancangan UI/UX melalui pengalaman langsung di lingkungan kerja profesional, serta berkontribusi pada pengembangan produk digital yang berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna.

### 1.2.2 Tujuan khusus

Tujuan umum penyelenggaraan magang yang dilakukan di SocioDigitals sebagai berikut:

1. Mempelajari dan menerapkan proses desain UI/UX dari tahap riset hingga pengerjaan sesuai dengan standar industri.
2. Mengembangkan keterampilan dalam menggunakan tools untuk mendesign UI/UX seperti Figma untuk menghasilkan design yang menarik dan fungsional.
3. Berkolaborasi dengan tim pengembang aplikasi untuk memahami dan menerapkan *feedback* pada design.
4. Meningkatkan pemahaman terhadap prinsip-prinsip interaksi dan estetika yang efektif dalam design produk digital.

### 1.2.3 Manfaat Magang

Pelaksanaan Magang pada program studi Teknik Informatika dilakukan untuk memberi manfaat bagi mahasiswa, yaitu:

1. Mahasiswa terlatih dalam melaksanakan pekerjaan lapangan dan melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya.
2. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat.
3. Mahasiswa terlatih untuk berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan.

4. Menumbuhkan sikap kerja mahasiswa berkarakter.

### **1.3 Lokasi dan Waktu**

Kegiatan magang dilaksanakan di SocioDigitals di Jl. Manyar Rejo IV No.9 Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota Surabaya, Jawa Timur. Kegiatan magang dimulai pada tanggal 05 Agustus 2024 sampai dengan tanggal 05 Desember 2024. Dengan sistem waktu kerja dimulai pukul 09.00 – 05.00 WIB.

### **1.4 Metode Pelaksanaan**

Magang untuk mahasiswa program D-IV dilaksanakan saat memasuki semester tujuh dan memiliki bobot 20 SKS dalam satu semester dilokasi Magang. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peserta Magang:

- a. Pembentukan Kelompok  
Peserta Magang memilih kelompok yang diinginkan, dengan beranggotakan maksimal empat mahasiswa.
- b. Survey Lokasi Magang  
Pencarian informasi tentang perusahaan/ industri yang menerima mahasiswa Magang.
- c. Penetapan Lokasi Magang  
Penetapan lokasi Magang dilakukan dengan mempertimbangkan kelayakan dan kemampuan lokasi Magang. Penetapan lokasi Magang tersebut dilakukan oleh koordinator bidang dan program studi dengan persetujuan dari ketua jurusan.
- d. Proposal  
Proposal Magang dibuat oleh peserta Magang. Selain membuat proposal peserta juga membuat curriculum vitae dan portofolio.
- e. Pengiriman Proposal  
Proposal yang telah dibuat dan disetujui oleh koordinator dan mendapat Tanda tangan dari direktur akademik selanjutnya dikirim ke perusahaan/ instansi terkait.
- f. Konfirmasi Penerimaan  
Melakukan Konfirmasi kepada pihak perusahaan/ instansi tentang periode kerja dan jumlah peserta Magang yang diterima.

g. Pembekalan Magang

Pembekalan Magang dilakukan sebelum peserta Magang berangkat. Pembekalan Magang berisi tentang etika, teknik dan/atau pengayaan materi sebagai bekal Magang yang disampaikan oleh dosen dan/ atau praktisi perusahaan/ industri.

h. Pelaksanaan Magang

Peserta Magang membawa surat pengantar pemberangkatan Magang dari Wakil Direktur satu, dan Magang dilaksanakan selama lima bulan.

i. Pembuatan Laporan Magang

Laporan yang harus disusun oleh peserta Magang adalah catatan kegiatan harian mahasiswa dan laporan praktek kerja lapang.

## **BAB 2. KEADAAN UMUM PERUSAHAAN/INSTANSI**

### **2.1 Sejarah SocioDigitals**

Didirikan pada tahun 2018 di Surabaya, Indonesia, PT Socio Digital Kreatif memperkenalkan SocioDigitals sebagai brand yang hadir dengan visi untuk menjadi pionir di ranah pemasaran digital dan pengembangan perangkat lunak di Indonesia. Kami berfokus untuk menyediakan solusi pemasaran yang inovatif, berorientasi hasil, dan efisien secara biaya, membantu klien mencapai pertumbuhan yang berkelanjutan di pasar digital yang semakin kompetitif.

The logo for SocioDigitals features the word "Socio" in a bold, black, sans-serif font, followed by "Digitals" in a larger, black, sans-serif font. The "i" in "Digitals" has a dot that is slightly larger than the others.

Gambar 2. 1 Logo Socio Digitals

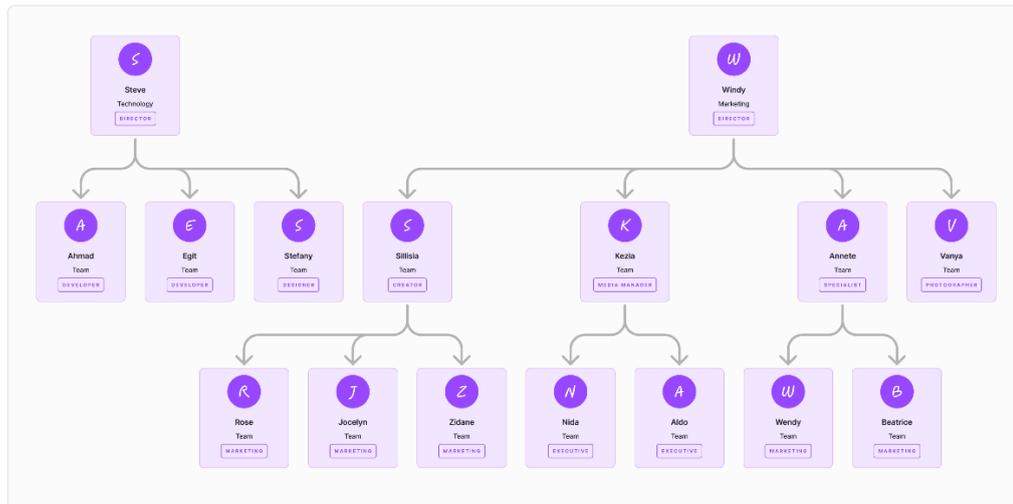
Dengan menggabungkan pemahaman mendalam tentang teknologi digital dan strategi pemasaran yang solid, SocioDigitals menghasilkan solusi yang tidak hanya relevan tetapi juga memiliki dampak strategis bagi keberhasilan bisnis klien. Berbekal pengalaman luas dalam menangani berbagai industri, kami menyajikan layanan yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik setiap klien, memastikan bahwa solusi kami mendorong daya saing klien secara optimal.

Melalui pendekatan yang kolaboratif dan konsultatif, kami tidak sekadar menyelesaikan proyek, namun menjadikannya sebagai pondasi bagi kesuksesan jangka panjang klien. SocioDigitals berdiri sebagai mitra terpercaya, siap mendukung setiap langkah klien dalam perjalanan menuju transformasi digital yang signifikan.

### **2.2 Struktur Organisasi Perusahaan**

Pegawai yang bekerja di perusahaan ini terdapat pegawai yang bekerja secara freelance atau pekerja lepas dan pegawai yang bekerja secara yang sudah disepakati oleh perusahaan.

Adapun struktur kepegawaian SocioDigitals adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Struktur Kepegawaian SocioDigitals

### 2.2.1 Visi dan Misi Perusahaan

Visi :

“Menjadi agensi pemasaran digital yang mampu memenuhi ekspektasi pelanggan, sekaligus mendorong pertumbuhan dan memberikan dampak positif bagi bisnis”

Misi :

1. SocioDigitals menyediakan solusi bisnis yang memungkinkan pelanggan untuk menyempurnakan dan mengoptimalkan kinerja, sehingga mereka dapat merespons perubahan kondisi pasar dengan lebih cepat dan alami.
2. SocioDigitals membantu perusahaan meningkatkan pertumbuhan bisnis digital dengan memperkuat kemampuan mereka dalam memanfaatkan peluang baru yang ditawarkan oleh berbagai industri.

### 2.3 Kondisi Lingkungan

SocioDigitals berpusat di Surabaya, tepatnya ada di Jl. Manyar Rejo IV No.9, Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Surabaya, Jawa Timur 60284, dengan klien yang tersebar baik di dalam maupun luar negeri. Lokasi ini dipilih untuk mendukung responsivitas dalam menangani berbagai kebutuhan bisnis klien, sekaligus sebagai pusat inovasi kreatif. Kami memanfaatkan keunggulan Surabaya sebagai pusat

bisnis yang terus berkembang untuk membangun hubungan bisnis yang lebih efektif dan efisien.

#### **2.4 Kebijakan K3 (Kesehatan, Keselamatan, dan Keamanan Kerja)**

Di SocioDigitals, kesehatan, keselamatan, dan kesejahteraan seluruh karyawan menjadi prioritas utama. Kebijakan K3 kami mencakup langkah-langkah komprehensif untuk memastikan lingkungan kerja yang aman, produktif, dan berstandar tinggi. Berikut adalah poin-poin utama dalam kebijakan ini:

1. **Pelatihan Keselamatan Berkala**

Kami menyelenggarakan pelatihan rutin bagi seluruh karyawan terkait prosedur keselamatan kerja, khususnya bagi mereka yang berhubungan langsung dengan perangkat lunak atau peralatan digital. Pelatihan ini mencakup langkah penanganan keadaan darurat serta keselamatan data, untuk menjaga kepercayaan klien dan keamanan informasi.

2. **Lingkungan Kerja yang Aman dan Nyaman**

Kami berkomitmen menciptakan lingkungan kerja yang aman, nyaman, dan sesuai dengan standar industri. Penataan ruang kerja dioptimalkan untuk mendukung produktivitas serta menjaga keamanan dan kenyamanan karyawan, menciptakan suasana kerja yang mendukung keberhasilan bersama.

3. **Dukungan Kesehatan Komprehensif**

SocioDigitals menyediakan dukungan kesehatan menyeluruh bagi karyawan, termasuk akses ke layanan kesehatan ketika dibutuhkan. Dengan kebijakan ini, kami berupaya meminimalisir risiko serta menjaga kesejahteraan fisik dan mental karyawan, sehingga mereka dapat terus berkontribusi secara optimal.

Kebijakan K3 ini merupakan komitmen kami untuk menjadi perusahaan yang peduli terhadap kesehatan, keselamatan, dan kesejahteraan karyawan, sekaligus menciptakan lingkungan kerja yang berkelanjutan dan mendukung produktivitas tinggi.

## 2.5 Kebijakan Etika Profesi

Sebagai penyedia layanan pemasaran digital dan kreatif, SocioDigitals menjunjung tinggi standar etika dan profesionalisme. Kebijakan etika kami mencakup prinsip-prinsip berikut yang menjadi pedoman dalam setiap aspek operasional perusahaan:

1. Komitmen pada Integritas dan Transparansi

Kami beroperasi dengan integritas dan transparansi yang tinggi. Seluruh tim bekerja berdasarkan etika profesional, menghargai kepercayaan klien, dan memastikan bahwa setiap proyek dilaksanakan secara etis dan sesuai dengan standar industri.

2. Kerahasiaan dan Privasi Klien

Kami berkomitmen untuk menjaga privasi serta kerahasiaan informasi klien dengan cermat, sesuai peraturan yang berlaku. Data dan informasi bisnis klien dilindungi oleh sistem keamanan yang andal untuk mencegah akses tanpa izin, sebagai bagian dari komitmen kami terhadap keamanan data.

3. Profesionalisme dalam Berinteraksi

Setiap interaksi, baik internal maupun eksternal, dilaksanakan dengan sikap profesional, saling menghormati, dan penuh integritas. Prinsip ini diterapkan dalam komunikasi, kolaborasi, serta penyelesaian konflik untuk menjaga lingkungan kerja yang kondusif dan efektif

4. Kualitas dan Tanggung Jawab Kerja

Setiap anggota tim bertanggung jawab atas kualitas hasil kerja mereka, menjunjung tinggi standar profesional dalam setiap layanan yang diberikan. Kami berkomitmen untuk memastikan bahwa setiap proyek yang kami tangani memenuhi standar kualitas yang tinggi dan sejalan dengan harapan klien.

Kebijakan etika ini adalah dasar dari budaya profesional SocioDigitals, mencerminkan komitmen kami untuk membangun hubungan jangka panjang yang berdasarkan kepercayaan, tanggung jawab, dan nilai profesional yang kokoh.

## **BAB 3. KEGIATAN UMUM**

### **3.1 Pengenalan SocioDigitals**

Kegiatan pertama yang dilakukan adalah tahap pengenalan perusahaan SocioDigitals ketika awal Magang pada tanggal 05 Agustus melalui Google Meet karena sistem kerja di SocioDigitals adalah *Work From Anywhere (WFA)*. Proses tersebut dilakukan dengan tujuan untuk memberikan informasi yang berkaitan dengan profil perusahaan, struktur organisasi, alur kerja, permasalahan dan analisa kebutuhan yang bisa di kembangkan oleh peserta Magang. Kegiatan pengenalan perusahaan dipimpin oleh staff perusahaan, selain proses pengenalan tersebut, mahasiswa Magang juga menginformasikan keahlian apa saja yang dimiliki kepada Direktur perusahaan dan pembimbing lapang, hal tersebut dilakukan untuk memetakan tugas yang akan diberikan selama proses magang.

### **3.2 Mempelajari Tentang Website *e-commerce***

Berdasarkan analisa kebutuhan dan kesepakatan dengan pihak perusahaan, maka peserta magang ditugaskan untuk mempelajari tentang aplikasi berbasis website. Salah satu contoh website adalah website *e-commerce*. Website *e-commerce* adalah platform daring yang digunakan untuk menjual produk atau layanan secara langsung kepada pelanggan melalui internet. Website ini biasanya mencakup fitur seperti katalog produk, keranjang belanja, metode pembayaran, dan sistem pengiriman. Tujuannya adalah untuk mempermudah transaksi online dan meningkatkan penjualan perusahaan. Dalam proses perancangan dan pengembangan website dilakukan secara individu, di mana setiap anggota tim memiliki tugas masing-masing sesuai dengan perannya. Melakukan riset sebelum membuat website *e-commerce* sangat penting untuk memahami target pasar, kebutuhan pelanggan, serta fitur yang harus disediakan untuk memenuhi tujuan bisnis perusahaan.

### 3.3 Pengawasan dan Pembinaan (Supervisi)

Kegiatan ini dilakukan untuk proses pengendalian atau pemantauan yang bertujuan untuk memastikan kegiatan magang berjalan sesuai dengan standar, peraturan, atau pedoman yang telah ditetapkan serta mengevaluasi kinerja, memberikan arahan dan dukungan yang diperlukan untuk pelaksanaan magang. Kegiatan ini dilakukan 2 kali selama periode magang, yaitu pada bulan September dan November dengan dihadiri anggota tim magang, dosen pembimbing, dan pembimbing lapang.



Gambar 3. 1 Dokumentasi kegiatan saat Supervisi

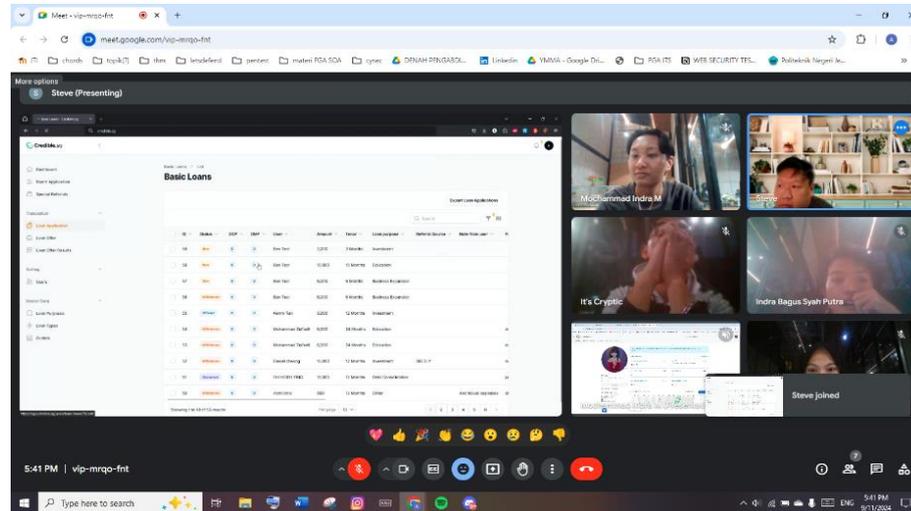
### 3.4 Daily Report

Masing-masing anggota kelompok melaporkan segala aktifitas yang dikerjakan selama magang berlangsung pada *Logbook* yang diberikan, sehingga aktifitas dapat dipantau secara berkala oleh pembimbing lapang maupun dosen pembimbing.

### 3.5 Project Progress Presentation

Kegiatan presentasi ini dilakukan 1 (satu) sampai 3 (tiga) kali dalam satu bulan secara daring melalui Zoom / Google Meet. Pada pertemuan ini setiap anggota tim akan mempresentasikan hasil tugas yang telah dikerjakan masing-masing kepada pembimbing lapang untuk mendapatkan tinjauan. Kemudian hasil masukan dari pembimbing lapang akan dijadikan sebagai dasar perbaikan untuk mendapatkan

hasil yang lebih baik. Kegiatan ini dilakukan untuk memastikan proyek yang dikerjakan telah sesuai dengan kebutuhan yang diminta oleh klien / pembimbing lapang.



Gambar 3. 2 Dokumentasi kegiatan saat presentasi via Google Meet

## BAB 4. PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE XYZ

### 4.1 Tinjauan Pustaka

#### 4.1.1 Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile adalah aplikasi yang telah dirancang khusus untuk platform mobile (misalnya iOS, android, atau windows mobile). Dalam banyak kasus, aplikasi mobile memiliki *user interface* dengan mekanisme interaksi unik yang disediakan oleh platform mobile, interoperabilitas dengan sumber daya berbasis web yang menyediakan akses ke beragam informasi yang relevan dengan aplikasi, dan kemampuan pemrosesan lokal untuk pengumpulan, analisis, dan format informasi dengan cara yang paling cocok untuk platform mobile. Selain itu aplikasi mobile menyediakan kemampuan penyimpanan persisten dalam platform (Pressman dan Bruce, 2014).

#### 4.1.2 *User Interface*

Menurut Multazam *User interface* (UI) adalah ketika sebuah sistem dan pengguna dapat berkomunikasi satu sama lain dengan cara yang mudah, seperti menggunakan menu atau memasukkan informasi. Ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem dengan lebih mudah dan nyaman. Sedangkan menurut Rochmawati, UI sangat penting pada suatu web, karena yang buruk akan mempengaruhi produktivitas atau pengalaman dalam mengunjungi sebuah situs web. Maka dapat didefinisikan bahwa *User interface* atau tampilan antarmuka adalah visualisasi suatu situs web ataupun aplikasi yang menjadi penghubung antara user dan komputer.

#### 4.1.3 *User Experience*

*User Experience* atau yang biasa disingkat sebagai UX, merujuk pada pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sebuah produk atau layanan. UX meliputi segala aspek dari interaksi awal pengguna dengan produk, seperti pengalaman browsing atau mencari informasi, hingga pengalaman pengguna saat menggunakan produk tersebut. Menurut Syafariani Suatu pelayanan dinilai memuaskan bila pelayanan tersebut dapat memenuhi kebutuhan dan harapan konsumen ataupun pelanggannya. UX juga melibatkan faktor-faktor seperti

kemudahan penggunaan, kecepatan, keamanan, dan kenyamanan saat menggunakan produk atau layanan.

Dalam buku yang dibuat oleh Jesse James Garrett yang berjudul “*The Elements of User Experience User-Centered Design for the Web and Beyond*” menjelaskan mengenai 5 Element dari UX yaitu Strategi, *Scope*, *Structure*, *Skeleton*, *Surface*.

#### 4.1.4 Figma

Figma adalah editor grafis vektor dan alat *prototyping* dengan berbasis web serta fitur *offline* tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Sederhananya, Figma adalah desain digital dan alat. Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX designer untuk membuat *prototype* website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif (M. Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan, Agus Sevtiana, 2020).

## 4.2 Hasil Kegiatan

### 4.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam mengerjakan project perancangan desain UI/UX pada aplikasi XYZ, dibutuhkan analisis untuk memahami tentang fungsionalitas yang diperlukan oleh pengguna dan proses bisnis yang mendukungnya. Berikut analisis kebutuhan secara umum :

#### a. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional mencakup beberapa fitur seperti Registrasi dan Login pengguna, profil pengguna, pengajuan pinjaman, pencairan dan pembayaran pinjaman, manajemen kredit, dan keamanan dan privasi.

#### b. Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non-fungsional mencakup kinerja sistem, kompatibilitas, keamanan, skalabilitas, dan pengalaman pengguna (UX) ketika menggunakan aplikasi.

c. Kebutuhan Bisnis

Kebutuhan bisnis mencakup kepatuhan terhadap regulasi keuangan di negara operasional (*Monetary Authority of Singapore* untuk negara Singapura karena perusahaan dari aplikasi yang dibuat berbasis di Singapura), dan Integrasi *API* dengan pihak ketiga seperti layanan kredit skor, verifikasi identitas, dan *payment gateway*.

Adapun pengerjaan project perancangan desain UI/UX aplikasi mobile XYZ beberapa perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan sebagai berikut :

a. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak (*Software*) yang digunakan dalam perancangan ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Perangkat Lunak (*Software*)

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	<i>Browser</i>	<i>Google Chrome</i>
2	<i>Software Pendukung</i>	<i>Dribbble</i>
		<i>Figma</i>

b. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan dalam perancangan ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Perangkat Keras (*Hardware*)

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Laptop Lenovo Thinkpad T450	Processor Generation Intel Core I5
		<i>RAM</i> 12GB DDR3L on board
		<i>ROM</i> 512GB HDD

4.2.2 Hasil Pengembangan Sistem

Aplikasi mobile XYZ terdiri atas beberapa fitur sebagai berikut :

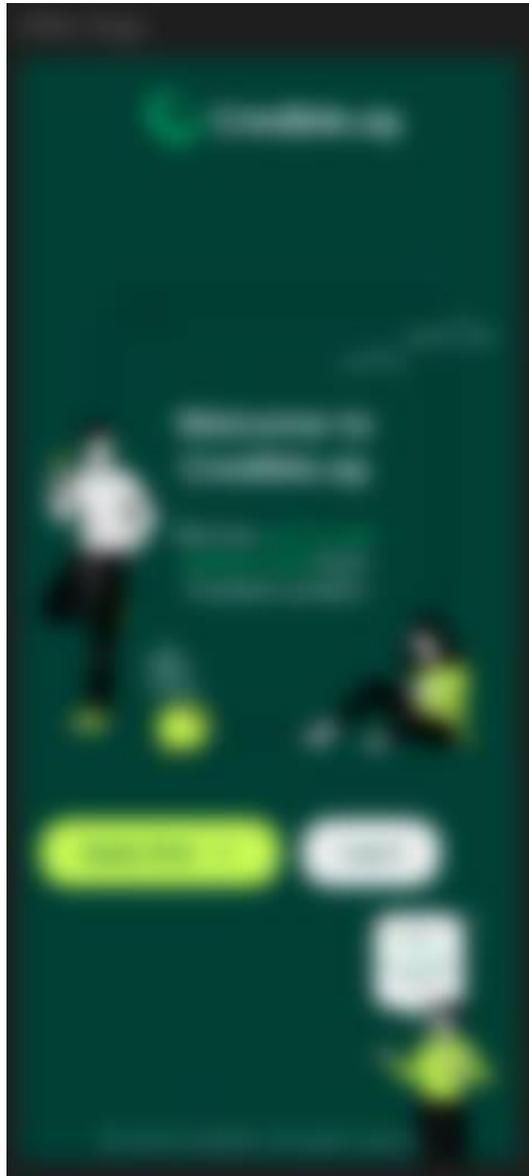
a. *Splash Screen* dan *Onboarding Page*



Gambar 4. 1 Halaman *Splash Screen* dan *Onboarding Page*

Pada gambar diatas menampilkan logo aplikasi “XYZ” di tengah layer dengan desain minimalis dan segerhana. Logo pada *Splash Screen* memberi fokus pada branding dengan elemen visual yang bersih dan tidak terlalu ramai. Kemudian, pada *Onboarding Page* memperkenalkan fitur dan nilai utama aplikasi kepada pengguna baru. Ada empat halaman yang ditampilkan dengan navigasi berbasis tombol “Next” dan “Get Started” pada akhir proses. Setiap halaman memiliki indikator progress di bagian atas (dengan garis hijau dan abu-abu) untuk memberi tahu pengguna di mana posisi mereka pada halaman *Onboarding*.

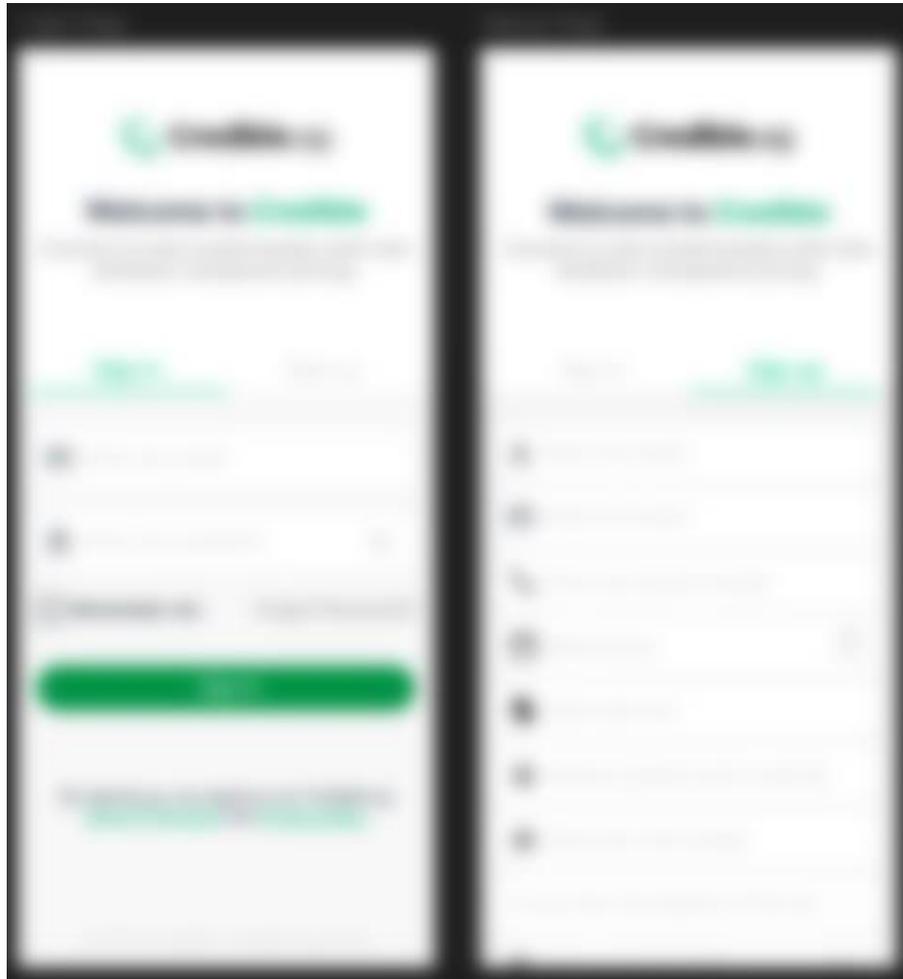
b. *Offer Page*



Gambar 4. 2 Halaman *Offer*

Halaman *Offer* dari aplikasi XYZ dirancang dengan latar hijau tua yang mencerminkan profesionalisme dan kepercayaan, dilengkapi dengan ilustrasi dua karakter yang menggambarkan kemudahan dan aksesibilitas layanan. Pesan utama, "Borrow up to 6x your monthly income from Trusted Lenders," disajikan dengan penekanan visual pada kata-kata penting menggunakan warna hijau terang. Tombol "Apply Now" dan "Log In" ditempatkan untuk mendorong pengguna baru memulai aplikasi atau masuk ke akun mereka.

c. *Login dan Signup Page*



Gambar 4. 3 Halaman Login dan Sign Up

*Login Page* dan *Signup Page* dari aplikasi XYZ dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan intuitif. Pada *Login Page*, pengguna dapat memasukkan email dan kata sandi, dilengkapi opsi "Remember me" dan "Forgot Password?" untuk kenyamanan tambahan, serta tombol hijau "Sign In" untuk memulai. Sementara itu, *Signup Page* menyediakan formulir pendaftaran lebih lengkap untuk pengguna, mencakup detail seperti nama, email, nomor telepon, tanggal lahir, NRIC, alamat, status kepemilikan properti, dan kata sandi. Kedua halaman memiliki navigasi tab "Sign in" dan "Sign up" untuk kemudahan beralih, dengan desain minimalis yang memadukan warna putih dan hijau untuk tampilan profesional dan ramah pengguna.

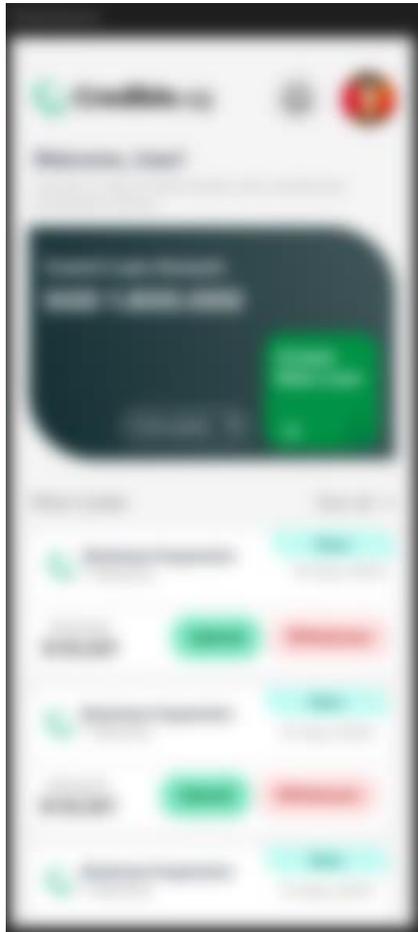
d. *Verification Code Page*



Gambar 4. 4 Halaman Kode Verifikasi

Gambar diatas menunjukkan halaman verifikasi. Halaman ini meminta pengguna untuk memasukkan kode verifikasi yang dikirimkan ke nomor atau email pengguna. Terdapat empat kotak input yang disusun secara horizontal, di mana pengguna dapat memasukkan masing-masing digit kode secara terpisah. Setelah mengisi kode, tombol "Verify Now" berwarna hijau tersedia untuk memverifikasi input. Di bagian bawah, terdapat tautan "Resend Code" yang memungkinkan pengguna untuk meminta ulang kode jika pengguna belum menerima kode verifikasi pada email atau nomor telepon.

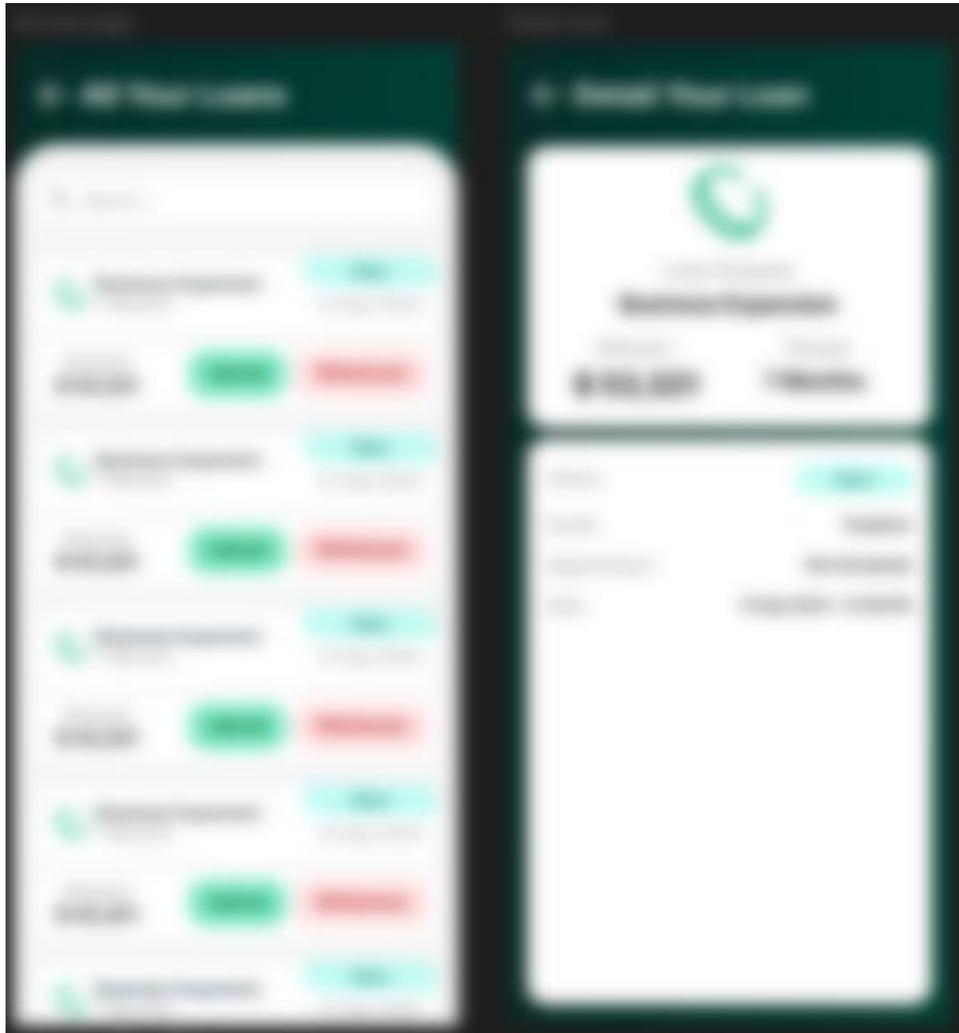
## e. Dashboard



Gambar 4. 5 Halaman Dashboard

Dashboard dirancang untuk memberikan informasi pinjaman secara terstruktur dan mudah diakses oleh pengguna. Pada bagian atas, pengguna disambut dengan pesan personalisasi, ikon profil, dan fitur notifikasi. Bagian utama menampilkan jumlah total pinjaman saat ini (SGD 1,800,000) dengan opsi interaktif untuk menghitung atau mengajukan pinjaman baru melalui tombol "Create New Loan." Di bawahnya, terdapat daftar pinjaman pengguna dengan detail seperti jenis pinjaman, durasi, jumlah pinjaman, status ("New," "Upload," "Withdrawn"), dan tanggal terkait. Tautan "See all" memungkinkan akses ke daftar pinjaman lengkap. Dengan desain modern dan navigasi yang intuitif, dashboard ini mendukung pengguna dalam mengelola pinjaman secara efisien.

## f. List Loan dan Detail Loan Page



Gambar 4. 6 Halaman List Loan dan Detail Loan

Kedua halaman ini dirancang untuk mempermudah pengguna dalam mengakses dan memahami informasi pinjaman mereka. List Loan Page memberikan gambaran menyeluruh, sementara Detail Loan Page memungkinkan pengguna melihat rincian spesifik dengan jelas.

g. Notification dan Detail Notification



Gambar 4. 7 Halaman Notification dan Detail Notification

Notification Page pada aplikasi XYZ dirancang untuk menampilkan pemberitahuan penting secara kronologis, seperti pengingat pembayaran, penawaran khusus, atau pembaruan sistem. Halaman ini memiliki header dengan judul "Notifications" dan daftar notifikasi yang mencakup judul singkat, deskripsi tambahan, serta waktu. Pada Detail Notification menampilkan konteks lengkap terkait pemberitahuan, memungkinkan pengguna memahami isi notifikasi secara mendalam dan segera mengambil tindakan yang diperlukan. Halaman ini menjaga pengalaman pengguna tetap fokus dan informatif.

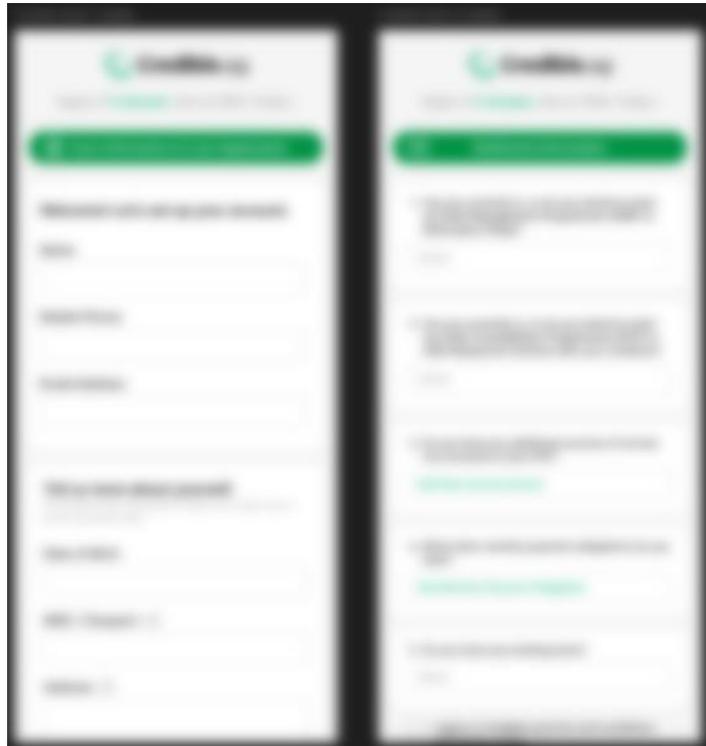
#### h. Index Loan before Login Page



Gambar 4. 8 Halaman Index Loan before Login Page

Halaman Index Loan Page Before Login memberikan panduan singkat dan terstruktur tentang proses pengajuan pinjaman sebelum pengguna masuk ke platform. Halaman ini menampilkan kalimat di bagian atas, yaitu "Borrow up to 6x your monthly income from Trusted Lenders," diikuti dengan tiga langkah utama: mengajukan pinjaman ke lender terpercaya yang telah disaring dan dilatih, mendapatkan penawaran pinjaman di hari yang sama dengan proses penilaian yang transparan dan adil, serta mencairkan pinjaman melalui partner lender yang tersebar di seluruh Singapura. Desain dengan tombol navigasi "Back" dan "Next" di bagian bawah mempermudah pengguna untuk melanjutkan atau kembali. Halaman ini dirancang untuk membangun kepercayaan dan memberikan kejelasan kepada pengguna tentang layanan yang ditawarkan.

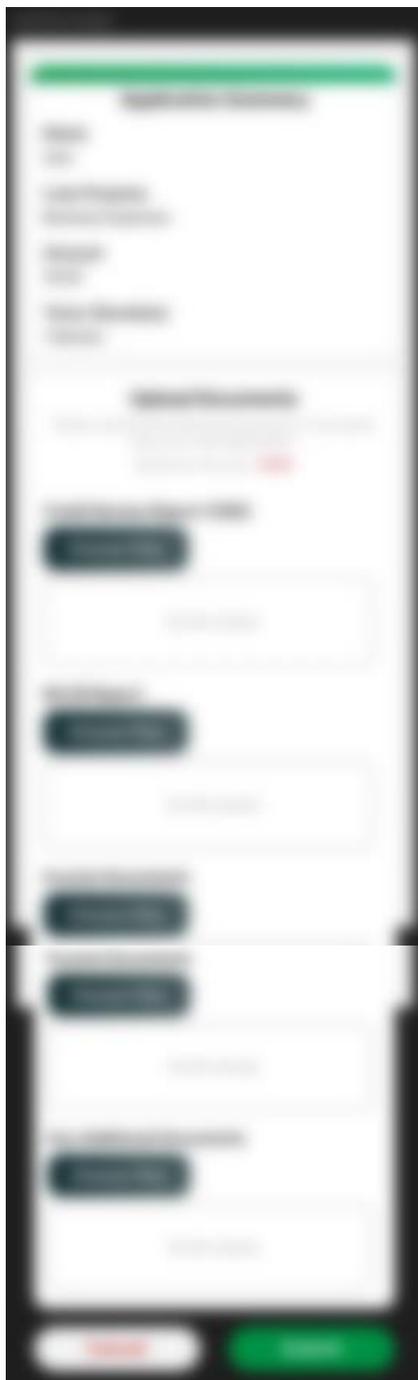
i. Create Loan Page 1 dan 2



Gambar 4. 9 Halaman Create Loan Page

Halaman Create Loan Page dirancang dalam dua tahap untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam proses pengajuan pinjaman. Tahap pertama, "User Information & Loan Application," meminta pengguna untuk mengisi data pribadi seperti nama, nomor ponsel, email, tanggal lahir, nomor identitas (NRIC/Passport), dan alamat untuk membuat akun dan memulai proses pengajuan. Tahap kedua, "Additional Information," meminta detail tambahan terkait kondisi keuangan pengguna, termasuk status program manajemen atau konsolidasi utang, sumber pendapatan tambahan, kewajiban pembayaran bulanan, dan pinjaman yang sudah ada. Selain itu, pengguna diminta menyetujui syarat dan ketentuan sebelum melanjutkan. Proses ini dirancang secara bertahap dengan memastikan pengguna memberikan informasi yang lengkap dan akurat untuk mendukung pengajuan pinjaman.

## j. Upload Page

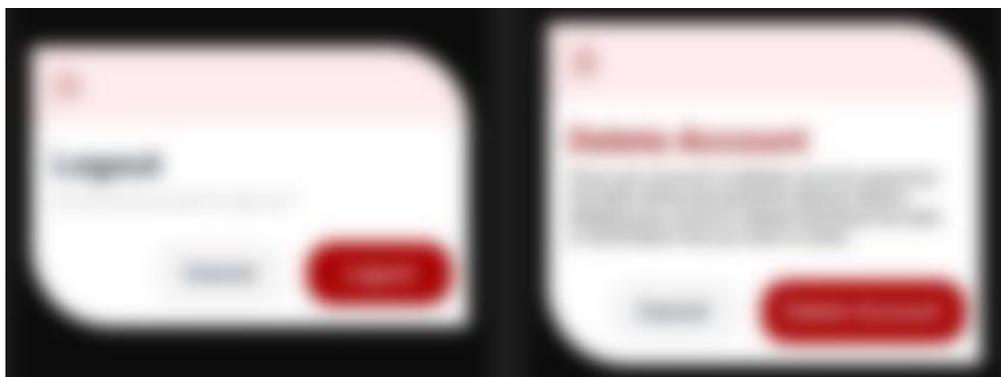


Gambar 4. 10 Halaman Upload Dokumen

Halaman Upload Documents Page dirancang untuk memfasilitasi pengguna dalam mengunggah dokumen yang diperlukan untuk memproses pengajuan pinjaman. Di bagian atas, terdapat *Application Summary* yang merangkum informasi penting seperti nama pengguna, tujuan pinjaman, jumlah, dan tenor untuk

memberikan konteks yang jelas kepada pengguna. Di bagian bawah, pengguna dapat mengunggah dokumen yang diminta, seperti *Credit Bureau Report (CBS)*, *MLCB Report*, dan *Income Documents*, dengan tombol "Choose Files" dengan panduan ukuran file maksimum 10 MB. Halaman ini memastikan pengguna dapat melengkapi dokumen dengan mudah dan mendukung kelancaran proses pengajuan pinjaman.

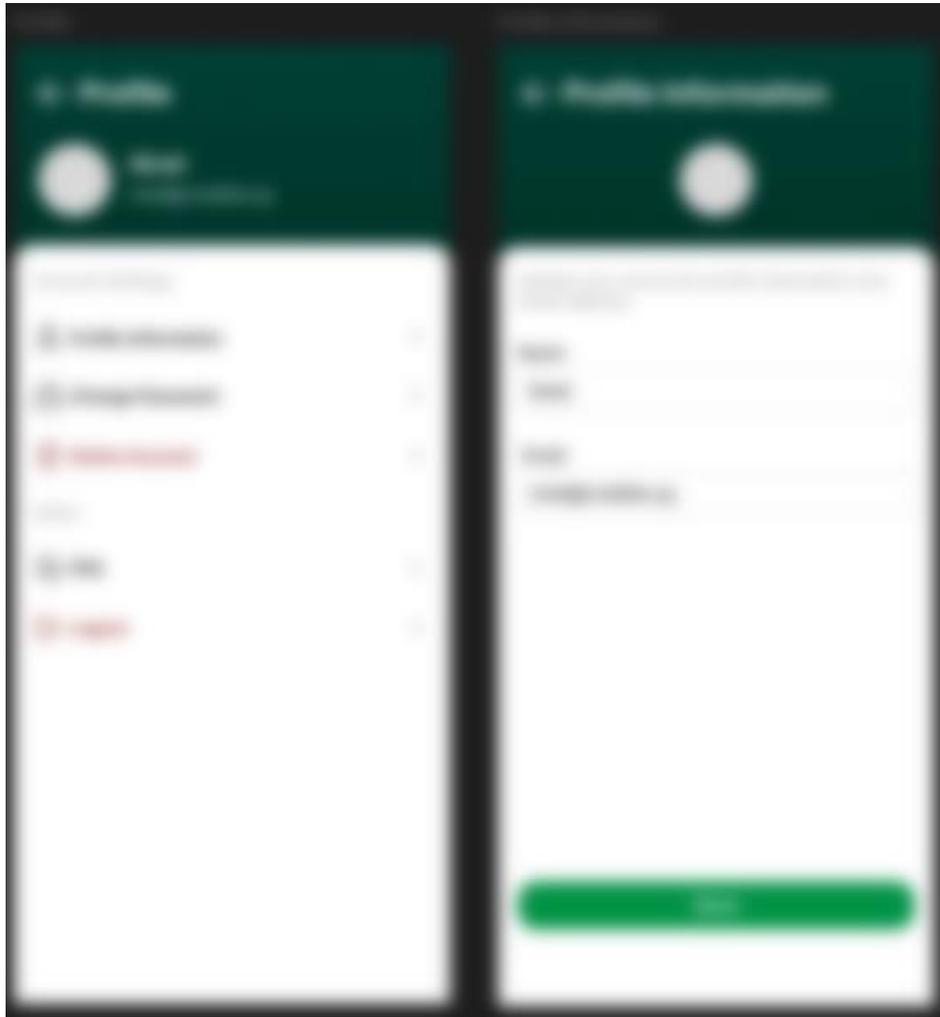
k. Logout dan Delete Account Alert



Gambar 4. 11 Halaman Logout dan Delete Account Alert

Gambar 4.1 menampilkan dua jenis alert, yaitu *Logout Alert* dan *Delete Account Alert*, yang dirancang untuk memastikan pengguna untuk mengonfirmasi tindakan. *Logout Alert* memberikan pertanyaan sederhana, "*Are you sure you want to sign out?*" dengan opsi *Cancel* untuk membatalkan atau *Logout* dengan tombol merah untuk mengonfirmasi keluar dari aplikasi. Pada *Delete Account Alert* memberikan peringatan lebih rinci, menjelaskan bahwa penghapusan akun akan menghapus semua data secara permanen dan meminta pengguna mengunduh data penting sebelum melanjutkan. Dengan desain yang menonjolkan tombol aksi berwarna merah, kedua *alert* ini memastikan keputusan pengguna dibuat dengan penuh perhatian dan pemahaman tentang konsekuensi tindakannya.

1. *Profile dan Profile Information Page*



Gambar 4. 12 Halaman Profile dan Profile Information

Halaman *Profile* dan *Profile Information* memberikan pengguna kemudahan untuk melihat dan mengelola informasi akun. Halaman *Profile* menampilkan nama dan email pengguna di bagian atas, disertai menu navigasi untuk mengakses pengaturan seperti *Profile Information*, *Change Password*, *Delete Account*, *FAQ*, dan *Logout*. Sementara itu, halaman *Profile Information* memungkinkan pengguna memperbarui data pribadi, seperti nama dan alamat email, dan tombol *Save* berwarna hijau untuk menyimpan perubahan. Desain keduanya dirancang minimalis yang memudahkan pengguna untuk mengontrol akun mereka dengan efisien.

m. *Change Password Page*



Gambar 4. 13 Halaman Change Password

Halaman *Change Password* dirancang untuk mempermudah pengguna mengganti kata sandi mereka. Halaman ini menyediakan tiga kolom input: *Current Password* untuk memasukkan kata sandi saat ini, *New Password* untuk kata sandi baru, dan *Confirm Password* untuk memastikan kesesuaian kata sandi baru. Setiap kolom dilengkapi dengan ikon mata untuk menampilkan atau menyembunyikan input demi kenyamanan pengguna. Setelah semua data diisi dengan benar, pengguna dapat menekan tombol *Save* berwarna hijau untuk menyimpan perubahan. Desain ini memastikan proses penggantian kata sandi berjalan intuitif sekaligus mendukung keamanan akun.

n. *Frequently Asked Question Page*



Gambar 4. 14 Halaman FAQ

Halaman *FAQ* dirancang untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang sering diajukan oleh pengguna dengan tampilan yang sederhana dan terorganisir. Halaman ini mencakup daftar pertanyaan yang dapat diperluas untuk melihat penjelasan, seperti penjelasan bahwa XYZ bukan pemberi pinjaman, melainkan platform penghubung antara peminjam dan pemberi pinjaman berlisensi. Selain itu, halaman ini menjawab pertanyaan tentang perizinan, keamanan informasi pengguna, perbedaan layanan dengan platform lain, fleksibilitas mendapatkan

pinjaman meski riwayat kredit tidak sempurna, serta prosedur pencairan dana. Dengan navigasi dan penjelasan yang informatif, halaman ini membantu pengguna memahami layanan platform secara efisien.

## **BAB 5. PENUTUP**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil magang yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Project ini menghasilkan rancangan design UI/UX untuk aplikasi mobile XYZ
2. Pada rancangan ini menghasilkan desain aplikasi yang dapat melakukan login, register, proses-proses pengajuan peminjaman, melihat transaksi peminjaman, hingga menghapus akun pengguna.
3. Dengan adanya aplikasi mobile XYZ, pengguna dapat menggunakan dan mengajukan peminjaman dimana saja dan kapan saja sehingga proses pengajuan pinjaman menjadi lebih efisien dan efektif.

### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil kegiatan magang yang telah dilaksanakan, saran yang dapat diberikan yaitu aplikasi berbasis mobile XYZ ini dapat dikembangkan lebih lanjut baik secara tampilan maupun fitur agar dapat menunjang kebutuhan fungsional baik dari perusahaan maupun pengguna.

**DAFTAR PUSTAKA**

- M. Multazam, I. V. Paputungan and B. Suranto, (2020). *Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design. Automata*, vol. 1.
- I. Rochmawati, (2019). *ANALISIS USER INTERFACE SITUS WEB IWEARUP.COM*, Visualita, vol. 7, pp. 31-44.
- R. F. Syafariani, (2013). *Peranan Web E-Commerce Pada Dentamedia Online Terhadap Kepuasan Konsumen. Programme & Collection Of Abstracts*.
- J. J. Garrett, (2002) *The Elements of User Experience User-Centered Design for the Web and Beyond*.
- F. Effendi, K. Andreas, C. B. Valentino, dkk, (2022) *Perancangan Antarmuka Aplikasi Monteer dengan Metode Design Thinking. MDP STUDENT CONFERENCE (MSC) 2022*, vol. 1, pp. 384-391.
- M. Agus Muhyidin, Muhammad Afif Sulhan, Agus Sevtiana, (2020). *Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. Cirebon : Universitas Catur Insan Cendekia*.

**LAMPIRAN**

## Lampiran 1 Sertifikat dan nilai magang di SocioDigitals



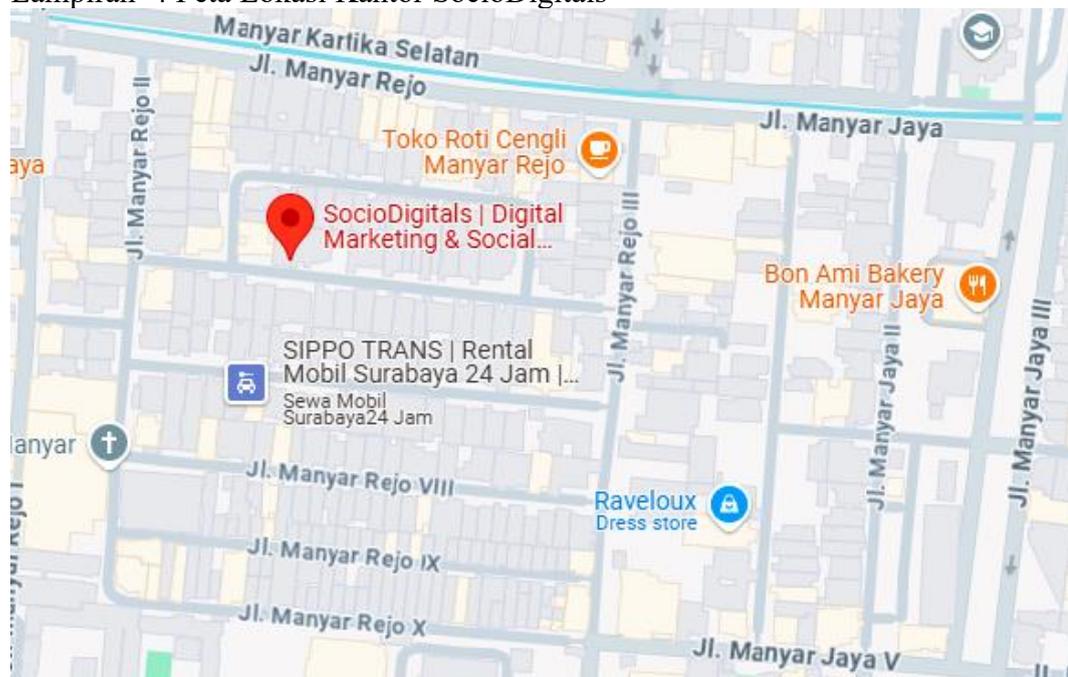
## Lampiran 2 Foto Bersama Pembimbing Lapangan Magang



Lampiran 3 Foto Kantor SocioDigitals di Jl. Manyar Rejo



Lampiran 4 Peta Lokasi Kantor SocioDigitals



## Lampiran 5 Logbook Kegiatan Magang

## Buku Harian Magang

## REKAPITULASI PELAKSANAAN

- Nama Mahasiswa : ALEX MAWADI
- NIM : EA1211039

No	Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1.	5/8 <sup>24</sup>	Pengerahan ttg sodiq	
2.	6/8 <sup>24</sup>	Brief ttg project yg akan dikerjakan	
3.	7/8 <sup>24</sup>	Mencari referensi EC	
4.	8/8 <sup>24</sup>	Mempelajari ttg EC	
5.	9/8 <sup>24</sup>	Mempelajari ttg EC	
6.	Sen 12/8 <sup>24</sup>	Wireframe	
7.	Sen 13/8 <sup>24</sup>	Wireframe	
8.	Rab 14/8 <sup>24</sup>	Wireframe	
9.	Kem 15/8 <sup>24</sup>	Mencari referensi lebih lanjut ttg EC	
10.	Jum 16/8 <sup>24</sup>	Memperbaiki wireframe	
11.	Sen 19/8 <sup>24</sup>	Mempelajari ttg Compro	
12.	Sen 20/8 <sup>24</sup>	Mempelajari ttg Compro	
13.	Rab 21/8 <sup>24</sup>	Mempelajari ttg Compro	
14.	Kem 22/8 <sup>24</sup>	Mempelajari ttg Compro	
15.	Jum 23/8 <sup>24</sup>	Mencari referensi design layout Compro	
16.	Sen 26/8 <sup>24</sup>	Brief & Discuss projects	
17.	Sen 27/8 <sup>24</sup>	Mempelajari ttg Custom tshirt	
18.	Rab 28/8 <sup>24</sup>	Mempelajari ttg Custom tshirt	
19.	Kem 29/8 <sup>24</sup>	Mempelajari ttg Custom tshirt	
20.	Jum 30/8 <sup>24</sup>	Mempelajari ttg Custom tshirt	
21.		SEPTEMBER	
22.			
23.	Sen 2/9 <sup>24</sup>	Mempelajari ttg Custom tshirt	
24.	Sen 3/9 <sup>24</sup>	Mempelajari kelambanan user	
25.	Rab 4/9 <sup>24</sup>	Mencari referensi	

## Buku Harian Magang

26.	Kam 5/9 <sup>24</sup>	Mencari referensi	
27.	Jum 6/9 <sup>24</sup>	Mencari referensi	
28.	Sen 9/9 <sup>24</sup>	Mencari referensi	
29.	Sel 10/9 <sup>24</sup>	mencari referensi	
30.	Rab 11/9 <sup>24</sup>	Brief dan Diskusi	
31.	Kam 12/9 <sup>24</sup>	Penandatanganan NDA	
32.	Jum 13/9 <sup>24</sup>	mencari referensi loan App	
33.	Sel 17/9 <sup>24</sup>	Desaining on figma	
34.	Rab 18/9 <sup>24</sup>	Desaining on figma & brief & brainstorming	
35.	Kam 19/9 <sup>24</sup>	Desaining & mencari referensi	
36.	Jum 20/9 <sup>24</sup>	Desain di figma (login & sign in)	
37.	Sen 23/9 <sup>24</sup>	Desain figma login sign in & register.	
38.	Sel 24/9 <sup>24</sup>	Desaining figma & Revit sign up page.	
39.	Rab 25/9 <sup>24</sup>	Mencari referensi	
40.	Kam 26/9 <sup>24</sup>	Mencari referensi	
41.	Jum 27/9 <sup>24</sup>	Desain Dashboard Page	
42.	Sen 30/9 <sup>24</sup>	Desain Dashboard Page	
43.		OKTOBER	
44.			
45.	Sel 1/10 <sup>24</sup>	Desain Dashboard Page	
46.	Rab 2/10 <sup>24</sup>	Desain Dashboard Page	
47.	Kam 3/10 <sup>24</sup>	Desain loan list page	
48.	Jum 4/10 <sup>24</sup>	Desain loan list & Detail loan page	
49.	Sen 7/10 <sup>24</sup>	Desain Detail loan page	
50.	Sel 8/10 <sup>24</sup>	Mencari referensi Notification, layout	
51.	Rab 9/10 <sup>24</sup>	Revit di figma untuk	
52.	Kam 10/10 <sup>24</sup>	Mencari referensi untuk layout	
53.	Jum 11/10 <sup>24</sup>	Desain Index loan page	
54.	Sen 14/10 <sup>24</sup>	Desain Create loan page	
55.	Sel 15/10 <sup>24</sup>	Desain Upload page	

## Lampiran 6 Lembar Penilaian Pembimbing Lapangan Magang



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI JEMBER

Kode Dokumen : FR-JUR-043  
Revisi : 0

LEMBAR PENILAIAN  
PEMBIMBING LAPANG MAGANG

Lokasi Magang : PT Socio Digital kreatif (Socio Digitalis)  
 Alamat : Jl. Manyar Rejo N No.9 Surabaya  
 Waktu Pelaksanaan Magang : 5 Agustus 2024 s/d 6 Desember 2024  
 Nama Pembimbing Lapangan :  
 1. Stephanus Tantonio  
 2.  
 3.

NO	AKTIVITAS YANG DINILAI	NAMA DAN NIM MAHASISWA			
		M. Indra E41211161	David A. E41210603	Indra Bagus E41210985	Aiko M E41211039
1	Penguasaan Materi/ ketrampilan di lapang	100	90	90	90
2	Penguasaan terhadap tugas yang dibebankan di lapang	100	85	85	85
3	Kreativitas/daya cipta	95	80	80	90
4	Kerjasama	85	85	80	85
5	Kedisiplinan	95	85	80	89
JUMLAH		475	435	415	439
RATA-RATA		95	87	83	87,8

Pembimbing Lapangan Magang,  
  
**SocioDigitalis**  
 PT Socio Digital Kreatif  
 STEPHANUS TANTONIO

## Kriteria Penilaian :

HURUF MUTU	ANGKA MUTU	SKOR PENILAIAN
A	4.00	> 80
AB	3.50	76 - 80
B	3.00	71 - 75
BC	2.50	66 - 70
C	2.00	61 - 65
D	1.00	46 - 55
E	0.00	< 46