

## HALAMAN RINGKASAN

Laporan ini menjelaskan kegiatan magang yang telah dilaksanakan oleh penulis di Seven Inc, sebuah perusahaan digital yang bergerak di bidang industri kreatif dan teknologi informasi. Kegiatan magang berlangsung selama empat bulan, mulai dari 21 Juli 2025 hingga 21 November 2025, dan melibatkan proyek utama berupa perancangan desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) pada aplikasi mobile Laundry Blues. Aplikasi ini dikembangkan sebagai solusi digital untuk meningkatkan efisiensi layanan laundry melalui fitur pemesanan daring, pelacakan status pesanan, serta pengelolaan transaksi secara real-time.

Pelaksanaan magang diawali dengan analisis kebutuhan sistem, dilanjutkan dengan penyusunan *wireframe*, perancangan desain visual, serta pembuatan *Business Requirements Document* (BRD) sebagai dasar pengembangan sistem. Proses perancangan dilakukan menggunakan metode *prototyping* dengan bantuan platform Figma, serta mencakup desain untuk dua jenis pengguna, yaitu Customer dan Mitra. Tahapan kegiatan juga mencakup presentasi mingguan untuk evaluasi hasil desain, diskusi pemahaman kebutuhan pengguna, serta penyempurnaan desain berdasarkan masukan pembimbing.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa desain UI/UX aplikasi Laundry Blues berhasil dikembangkan sesuai kebutuhan bisnis. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur utama seperti pemesanan layanan laundry, pelacakan status pesanan, riwayat transaksi, sistem poin dan hadiah, QR Code akun pelanggan, e-wallet, serta dashboard untuk mitra yang mendukung pengelolaan pesanan dan transaksi. Rancangan ini diharapkan dapat membantu proses digitalisasi layanan laundry agar lebih praktis, transparan, dan efisien.

Kesimpulan dari pelaksanaan magang ini adalah bahwa kegiatan magang memberikan pengalaman berharga dalam menerapkan ilmu perancangan UI/UX di dunia kerja profesional, meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama tim,

dan manajemen waktu, serta memperkuat kesiapan penulis untuk memasuki industri teknologi informasi. Selain itu, pengalaman magang di Seven Inc membuktikan bahwa metode *prototyping* efektif dalam mengembangkan desain aplikasi yang sesuai kebutuhan pengguna dan mendukung inovasi digital.