

RINGKASAN

DESAIN UI/UX APLIKASI LAUNDRY BLUES BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN KEPUASAN PENGGUNA, Livindra Dwi Aditya, NIM E41222722, Tahun 2025, Teknik Informatika Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Ibu Puji Hastuti, S.T., M.Eng. (Pembimbing Utama), Seven Inc., Bapak Rekario Danny Sanjaya S.Kom (Pembimbing Lapang).

Magang adalah bagian dari program pendidikan di Politeknik Negeri Jember yang bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan dunia profesional. Kegiatan ini diwajibkan sebagai syarat kelulusan, dengan tujuan agar mahasiswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama kuliah dalam situasi industri yang sesungguhnya. Seven Inc. Yogyakarta dipilih sebagai tempat magang karena relevansinya dengan bidang teknologi informasi yang dipelajari. Selama empat bulan magang, mahasiswa berkesempatan untuk berkontribusi dalam proyek-proyek nyata, seperti merancang antarmuka pengguna (UI/UX) untuk aplikasi Sinau Bareng, yang bertujuan meningkatkan pengalaman pengguna dalam mencari pekerjaan dan merencanakan perjalanan.

Seven Inc. merupakan perusahaan digital yang bergerak di industri kreatif, dengan cakupan layanan yang luas mulai dari fashion, konveksi, hingga pengembangan aplikasi berbasis teknologi. Dengan visi menjadi salah satu perusahaan digital terbesar di Indonesia, Seven Inc. mengutamakan kualitas layanan dan kepuasan pelanggan melalui berbagai produk inovatif. Perusahaan ini juga memberikan ruang yang luas bagi mahasiswa dan siswa SMK untuk mengembangkan kemampuan profesional melalui program magang pada berbagai divisi seperti UI/UX designer, frontend developer, backend developer, dan graphic designer. Melalui lingkungan kerja yang dinamis, mahasiswa dapat belajar secara langsung mengenai alur kerja industri digital dan meningkatkan keterampilan teknis maupun non-teknis.

Selama kegiatan magang di Seven Inc., penulis diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan proyek pengembangan antarmuka dan sistem aplikasi Laundry Blues. Laundry Blues merupakan aplikasi yang dirancang untuk membantu mitra laundry

dalam mengelola operasional usaha, mulai dari transaksi, pengelolaan harga, permintaan merchandise, hingga sistem top up saldo dan pengaturan investasi. Dalam proyek ini, mahasiswa merancang UI/UX serta menyusun alur kerja sistem agar aplikasi dapat digunakan secara lebih efektif, intuitif, dan sesuai kebutuhan operasional di lapangan. Melalui penggeraan proyek tersebut, mahasiswa tidak hanya mengembangkan keterampilan desain dan analisis sistem, tetapi juga memperoleh pengalaman berharga dalam menyelesaikan proyek digital sesuai standar industri.