

RINGKASAN

Perancangan dan Implementasi Antarmuka Pengguna pada Aplikasi Penjualan Produk Digital Berbasis Web BiinsCart untuk Modul Pembeli, Syausan Nouvalia Barozat, NIM E41232244, Tahun 2026, Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Dr. Denny Trias Utomo, S.Si., M.T. selaku dosen pembimbing dan Muchammad Alif Zaidan, S.Kom. selaku pembimbing lapang.

CV Aksara Teknologi Mandiri merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan perangkat lunak, desain digital, dan transformasi teknologi. Selama pelaksanaan magang, saya ditempatkan pada Divisi IT dengan tanggung jawab merancang dan mengimplementasikan antarmuka pengguna (*User Interface*) pada aplikasi berbasis web menggunakan *React*, *Laravel*, dan teknologi pendukung lainnya. Selain itu, saya juga mengikuti kegiatan *upgrading*, diskusi rutin, serta proses evaluasi pengembangan sistem bersama tim pengembang sebagai bagian dari pembelajaran di lingkungan kerja.

Proyek utama yang saya kerjakan selama magang adalah pengembangan aplikasi BiinsCart, yaitu *platform* penjualan produk digital berbasis web yang menyediakan berbagai layanan, seperti produk digital, kelas *online*, webinar, penggalangan dana, dan penyelenggaraan acara. Pada proyek ini, saya berperan dalam merancang antarmuka pengguna menggunakan Figma serta mengimplementasikan tampilan khususnya pada Modul Pembeli. Fitur yang dikembangkan meliputi halaman katalog produk, detail produk, transaksi pembelian, dashboard member, produk yang dibeli, faktur dan struk pembelian, akses produk digital, pengaturan akun, serta beberapa fitur pendukung lainnya yang menunjang proses pembelian produk digital.

Melalui kegiatan magang ini, saya memperoleh pengalaman dalam proses pengembangan perangkat lunak mulai dari analisis kebutuhan, perancangan antarmuka pengguna, implementasi *frontend*, hingga proses pengujian dan evaluasi hasil pengembangan melalui kegiatan *progress review* secara berkala bersama pembimbing lapang. Pengalaman tersebut memberikan peningkatan kompetensi dalam bidang *User Interface* (UI), *User Experience* (UX), pengembangan aplikasi web menggunakan *React* dan *Laravel*, penggunaan Figma sebagai alat perancangan antarmuka, serta kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam tim untuk menghasilkan antarmuka aplikasi yang responsif, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.