

LAPORAN MAGANG

**SOFTWARE DEVELOPMENT ON ANDROMEDIA PROJECT
(UI/UX Design)**



Disusun Oleh :

ARIE CAHYO ABADI (3021910005)

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2022**

LAPORAN MAGANG

SOFTWARE DEVELOPMENT ON ANDROMEDIA PROJECT

(UI/UX Design)



Disusun Oleh:

ARIE CAHYO ABADI (2041510709)

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA

GRESIK

2022

LEMBAR PENGESAHAN

**LAPORAN MAGANG
PT ANDROMEDIA
UI/UX DESIGNER**

(Periode : 21 Februari s.d 22 Juli 2022)

Disusun Oleh:

ARIE CAHYO ABADI

(3021910005)

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sistem Informasi UISI

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Kerja Praktek

Digitally signed by: Yogantara S. Dharmawan | Dept. Sistem

Yogantara Setya Dharmawan,
S.Kom., MbusProcessMgt. MCE
NIP. 9219312

Yogantara Setya Dharmawan,
S.Kom., MbusProcessMgt. MCE
NIP. 9219312

Surabaya, 5 Juli 2022

PT ANDROMEDIA

Mengetahui,
PIC Program MSIB
PT Andromedia

Menyetujui,
Koordinator MSIB
PT Andromedia



(Zaenal Arifin)



(Hadi B R)

KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan rahmat serta hidayah-Nya sehingga Penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan Laporan Magang atau Studi Independen Bersertifikat (MSIB) di PT Andromedia yang berjudul “Software Development on Andromedia Project” sebagai UI/UX Designer. Laporan magang ini merupakan sebagai bukti bahwa penulis telah melaksanakan magang pada tanggal 21 Februari hingga 22 Juli 2022 serta sebagai syarat memenuhi Pendidikan Program Studi Sistem Informasi Universitas Internasional Semen Indonesia.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Puji Andayani S.Si., M.Si.m M.Sc., MCE. Selaku Koordinator Magang atau Studi Independen Bersertifikat Universitas Internasional Semen Indonesia
2. Yogantara Setya Dharmawan, S.Kom., MBusProcessMgt, MCE. Selaku Dosen Pembimbing MSIB Kampus Merdeka
3. Zaenal Arifin, Hadi B.R Selaku Program Manager MSIB PT Andromedia
4. Adji Rafi Caesar, Ahmad Khoirul S Prawiranegara Selaku Mentor MSIB PT Andromedia
5. Arifaldo Afif, Irsyadani Dwi Shubhi, Indri Pratiwi Ramadhani, Fawwaz Ahmad Tsaqif Selaku Tim UI/UX Designer PT Andromedia
6. Seluruh rekan magang PT Andromedia yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat
7. Seluruh keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi semangat
8. Seluruh karyawan PT Andromedia
9. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya kegiatan magang di PT Andromedia

Laporan Magang ini dibuat untuk menyampaikan kegiatan dan project yang telah diselesaikan di PT Andromedia selama lima bulan. Penulis berharap kegiatan magang yang telah diselesaikan dapat bermanfaat untuk karir Penulis di masa depan.



Gresik, 5 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	2
DAFTAR ISI	4
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.2.1 Tujuan.....	3
1.2.2 Manfaat.....	3
1.3 Metodologi Pengumpulan Data	5
1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang	5
2.1 Sejarah dan Perkembangan PT Andromedia	6
2.2 Visi dan Misi PT Andromedia.....	7
2.2.1 Visi	7
2.2.2 Misi.....	7
2.3 Lokasi PT Andromedia	7
2.4 Struktur Organisasi PT Andromedia	8
2.5 Produk	8
2.5.1 Project & Implementor	8
2.5.2 MIDSUIT (Specialized ERP).....	9
2.5.3 Avolut Infra (Hardware & Infra).....	9
2.5.4 Kelava (Customer Suite)	10
2.5.5 Kisi.id (WMS Product).....	10
2.5.6 Goperasi (Fintech).....	10
2.6 Anak Perusahaan	10
2.6.1 Andromedia Indonesia	11
2.6.2 Avolut (Business Services)	11
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	12
3.1.1 UI Design (Desain Antarmuka Pengguna).....	12
3.1.2 UX Design (Desain Pengalaman Pengguna).....	12
3.2 Proses UI/UX Design	12

3.2.1	User Research.....	12
3.2.2	Wireframing	13
3.2.3	Visual Design	13
3.2.4	Production and Development	13
3.3	Komponen UI/UX Design.....	13
3.3.1	Informasi Arsitektur	13
3.3.2	Interaksi Desain.....	14
3.3.3	Fungsionalitas.....	14
3.3.4	Prototipe	14
3.3.5	Desain Visual	15
3.4	Figma.....	15
BAB IV PEMBAHASAN.....		16
4.1	Struktur Organisasi Unit Kerja.....	16
4.2	Tugas Unit Kerja	16
4.3	Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja.....	16
4.4	Tujuan Khusus.....	17
4.4.1	Warehouse Management System Mobile Apps (Confidential Data)	17
4.4.2	IMCS Import Export Software (Confidential Data)	17
4.4.3	Midsuit Backernd ERP Software Warehouse Logistics.....	17
4.5	Kegiatan Magang	18
4.6	Jadwal Magang.....	19
BAB V PENUTUP.....		20
5.2	Saran.....	20
DAFTAR PUSTAKA		21
LAMPIRAN.....		22
Lampiran 1. Surat Penerimaan Magang.....		22
Lampiran 2. Logbook MSIB Kampus Merdeka.....		23
Lampiran 3. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)		24
Lampiran 4. Sertifikat Magang dan Studi Independen (MSIB).....		29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo PT Andromedia <i>Source</i> : (andromedia.co.id).....	5
Gambar 2 Lokasi PT Andromedia <i>Source</i> : (google.com/maps).....	6
Gambar 3 Struktur Organisasi dan Bisnis PT Andromedia.....	7
Gambar 4 Struktur Organisasi Unit Kerja PT Andromedia.....	15

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Transformasi digital teknologi informasi mengalami peningkatan yang sangat cepat dengan berbagai pemanfaatannya yang beragam. Hampir segala bentuk dan aktivitas yang terjadi sekarang tidak lepas kaitannya dengan teknologi informasi. Baik dari unit kecil, organisasi hingga perusahaan nasional dan multinasional melakukan transformasi digital teknologi informasi untuk meningkatkan performa bisnis didalamnya. Salah satu komponen penunjang suksesnya transformasi digital ialah utilitas dan perangkat yang digunakan dalam mempermudah layanan dan menajaemen organisasi meupun perusahaan. Salah satu utilitas itu ialah software (perangkat lunak) yang dibangun sesuai dengan kebutuhan bisnis yang berjalan.

PT Andromedia merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang IT *consulting, software development*, dan impementasi ERP. Lini bisnis utamanya dibagi menjadi dua, yaitu ERP dan *Taylored Software*. PT Andromedia menawarkan berbagai solusi seperti IT *Business Plan, Master Plan & Architecture, Monitoring, Service Management*, dan *Project Management*. Pada saat ini PT Andromedia sedang kiat meningkatkan kualitas produk dan perangkat lunak yang dibuat dari segi fungsionalitas dan juga desain antarmuka untuk kenyamanan pengguna. Kualitas pengalaman pengguna adalah suatu hal penting yang harus diperhatikan. Terdapat banyak banyak aspek yang menunjang kualitas pengalaman pengguna yang baik pada sebuah perangkat lunak. Diantaranya, desain antarmuka (*user interface design*), alur proses perangkat lunak, dan kecepatan akses sebuah perangkat lunak. Namun dalam kasus ini kualitas desain antarmuka menjadi gerbang utama ketika sebuah perangkat lunak digunakan. Desain antarmuka yang membingungkan akan berpengaruh pada pengalaman pengguna (*user experience*) dan kepuasan pengguna.

Berdasarkan uraian diatas, UI//UX design memiliki peranan penting dalam pembagunan perangkat lunak dengan kualitas yang baik dari segi antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Tujuan dari dilaksanakannya magang di PT Andromedia dibagi menjadi 2 yaitu umum dan khusus :

Umum :

1. Memperluas pengalaman mahasiswa/mahasiswa terhadap dunia kerja yang sesungguhnya.
2. Mendapatkan pengalaman dan peluang untuk secara langsung terlibat dalam dunia kerja.
3. Meningkatkan kemampuan komunikasi dan juga menambah relasi di dunia kerja.

Khusus :

1. Untuk memenuhi beban Satuan Kredit Semester (SKS) yang harus ditempuh sebagai persyaratan akademis di Jurusan Sistem Informasi UISI.
2. Mengetahui tugas masing-masing bidang yang ada di PT Andromedia.
3. Mengetahui alur kerja dan proyek yang dikerjakan oleh PT Andromedia.
4. Mengetahui *lifecycle* dalam proses pengembangan *software* (perangkat lunak) di PT Andromedia.

1.2.2 Manfaat

Manfaat dari pelaksanaan magang “*Software Development on Andromedia Project*” di PT Andromedia adalah sebagai berikut :

1. Bagi Perguruan Tinggi
 - a. Terjalannya Kerjasama antara Universitas Internasional Semen Indonesia dengan PT Andromedia;
 - b. Salah satu indicator evaluasi pencapaian materi kuliah yang telah ditempuh mahasiswa;

- c. Meningkatkan kompetensi dan kualitas mahasiswa Departemen Sistem Informasi dari program MSIB Kampus Merdeka sebagai upaya dalam meningkatkan kuantitas lulusan yang berkualitas di bidang UI/UX Designer;
 - d. Media pendukung pembelajaran diluar lingkungan universitas.
2. Bagi Perusahaan
- a. Adanya kerjasama antara PT Andromedia dengan Universitas Internasional Semen Indonesia di masa mendatang;
 - b. Berpartisipasi aktif dalam rangka ikut serta memajukan pendidikan di tingkat Perguruan Tinggi dalam mencetak lulusan yang dibutuhkan oleh perusahaan;
 - c. Menjadi referensi pertimbangan PT Andromedia dalam mencari SDM yang sesuai dengan deskripsi kerja yang dibutuhkan perusahaan.
3. Bagi Mahasiswa
- a. Meningkatkan keterampilan merancang desain antarmuka pada sebuah perangkat lunak;
 - b. Melatih *critical thinking* dalam pemecahan masalah untuk menemukan solusi terbaik;
 - c. Melatih kemampuan komunikasi dan kolaborasi yang baik dengan tim kerja;
 - d. Memperluas koneksi pada lingkungan kerja selama pelaksanaan magang;
 - e. Mengimplementasikan teori keilmuan yang telah dipelajari di perkuliahan.

1.3 Metodologi Pengumpulan Data

Pada pelaksanaan kegiatan magang di PT Andromedia terdapat metodologi yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi diantaranya sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi atau pengamatan secara langsung kondisi dan kegiatan selama magang di PT Andromedia

2. Wawancara

Melakukan tanya jawab langsung dengan mentor dan program manager MSIB di PT Andromedia terkait dengan tugas dari masing-masing divisi yang ada yang berkaitan dengan UI/UX Designer pada lingkup proyek. Dan melakukan pengamatan lanjut, terkait struktur organisasi, visi & misi dan hal-hal lain yang belum dimengerti untuk mendapatkan informasi yang berkaitan deskripsi kerja UI/UX Designer serta lingkup proyek.

3. Brainstorming

Melakukan diskusi mengenai proyek yang akan dikerjakan dengan sesama tim guna mendapatka solusi sesuai dengan proyek berjalan atau sedang dikerjakan.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang

Lokasi : PT Andromedia

Jl. Jemur Andayani XV No.3B, Surabaya, 60235

Waktu : 21 Februari – 22 Juli 2022

1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang

Magang dilakukan di : PT Andromedia

Posisi : UI/UX Designer

BAB II

PROFIL PT ANDROMEDIA

2.1 Sejarah dan Perkembangan PT Andromedia



Gambar 1 Logo PT Andromedia

Source : (andromedia.co.id)

PT Andromedia merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang IT consulting, software development, dan implementasi ERP yang berdiri sejak tahun 2008. PT Andromedia berpengalaman menyediakan solusi yang disesuaikan untuk industri. *Core* bisnisnya dibagi menjadi dua, yaitu ERP dan Tailored Software. Untuk ERP, PT Andromedia menggunakan software sejenis SAP namun open source yang dinamakan idempiere. Sedangkan untuk Tailored Software, PT Andromedia memproduksi dari 0 dengan menggunakan PHP, Microsoft Sharepoint, dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan klien. Untuk meningkatkan dan memungkinkan solusi sistem sebuah perusahaan untuk mengatasi perubahan bisnis, PT Andromedia menawarkan berbagai solusi seperti IT Business Plan, Master Plan & Architecture, Monitoring, Service Management, dan Project Management. PT Andromedia telah dipercaya oleh segenap klien seperti Citilink, Kemkominfo, Pertamina EP, Semen Indonesia, dan lain-lain.

2.2 Visi dan Misi PT Andromedia

2.2.1 Visi

“To become known Indonesian’s IT Services Company supported by all personnel and partners committed to deliver rationally, affordably, professionally solutions that brings high value and satisfaction with quality to customer”

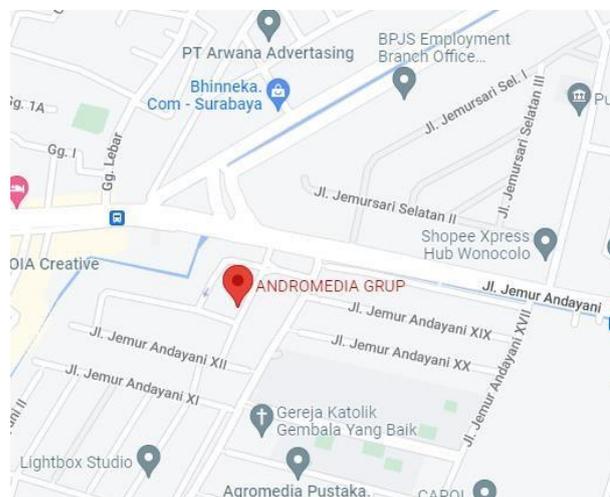
2.2.2 Misi

Improve project managing suit the needs of personnel and business partners productivity;

- Provide best services for customer and business partner satisfaction;
- Develop best working environment for staffs, managements and Andromedia family;
- Deliver innovation and solution in information technology field.

2.3 Lokasi PT Andromedia

Lokasi dari PT Andromedia di Jl. Jemur Andayani XV No.3B, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60235.

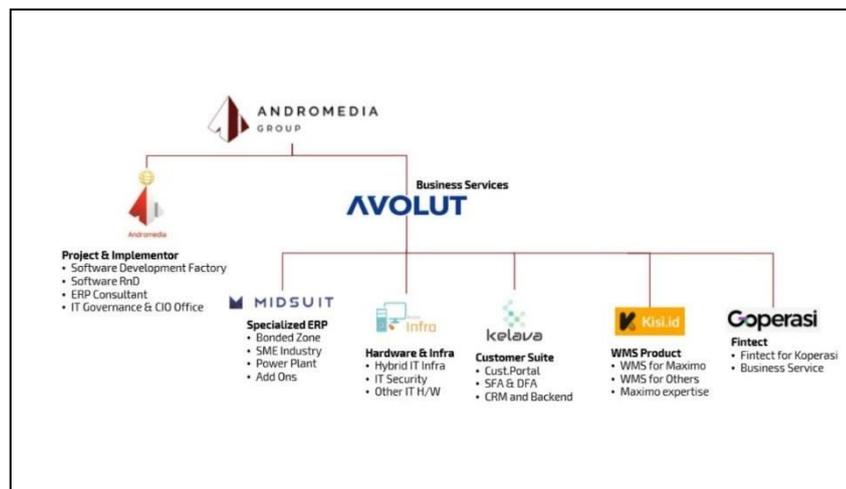


Gambar 2 Lokasi PT Andromedia

Source : (google.com/maps)

2.4 Struktur Organisasi PT Andromedia

Struktur organisasi merupakan susunan sistem hubungan posisi kepemimpinan yang ada pada sebuah organisasi untuk penentuan tanggung jawab dan spesialisasi setiap divisi organisasi



Gambar 3 Struktur Organisasi dan Bisnis PT Andromedia

2.5 Produk

Berikut ini merupakan produk yang ada pada Andromedia Group yang terdapat 2 lini bisnis diantaranya sebagai berikut :

2.5.1 Project & Implementor

Produk Andromedia yang memiliki spesialisasi pada project & Implementor ini memiliki beberapa layanan dan fungsi sebagai berikut :

- a. Software Development Factory
- b. Software RnD
- c. ERP Consultant
- d. IT Governance & CIO Office

2.5.2 MIDSUIT (Specialized ERP)

MIDSUIT merupakan produk dari AVOLUT yang merupakan bagian dari Andromedia Group yang memiliki spesialisasi produk pada enterprises resource planning (ERP) dengan fitur lengkap yang memudahkan dalam mengelola bisnis, manajemen proyek, membuat dan mengelola dokumen serta berhubungan dengan tim, rekan kerja dan klien dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. Bonded Zone
- b. SME Industry
- c. Power Plant
- d. Add Ons

Keunggulan yang ditawarkan ERP Midsuit diantaranya :

- a. Easy and Powerful

Membuat dokumen, berkolaborasi, dan mengelola perusahaan dapat dilakukan dengan mudah dengan fitur yang lengkap dan dapat terintegrasi satu sama lain.

- b. Effective and Efficient

Single platform for all. Aplikasi berbasis cloud dapat diakses dimana saja, kapan saja tanpa proses installing dan setup device tertentu.

- c. Affordable

Single platform for all. Aplikasi berbasis cloud yang terjangkau untuk di implementasikan dengan berbagai fitur yang dimiliki.

2.5.3 Avolut Infra (Hardware & Infra)

Avolut Infra merupakan produk dari AVOLUT dengan fitur utama untuk kombinasi rangkaian hardware, software, jaringan computer, fasilitas, dan lainnya (termasuk seluruh teknologi informasi). Dengan rincian spesialisasi fitur sebagai berikut :

- a. Hybrid IT Infrastructure
- b. IT Security
- c. Other IT H/W

2.5.4 Kelava (Customer Suite)

Kelava merupakan produk dengan fungsi utama untuk meningkatkan layanan yang berhubungan dengan pelanggan. Dengan spesialisasi untuk strategi bisnis yang memadukan proses, manusia dan teknologi, mendorong prospek penjualan untuk menarik pelanggan. Fitur dan fungsi utama pada Kelava adalah sebagai berikut :

- a. Customer Portal
- b. SFA/DFA
- c. CRM and Backend

2.5.5 Kisi.id (WMS Product)

Kisi.id merupakan sebuah produk dari AVOLUT yang berfungsi untuk melakukan pengelolaan gudang yang mendukung proses bisnis yang terjadi pada perusahaan. Layanan yang mengacu dan terlibat pada proses membuat, merancang, mendukung, menyampaikan, dan mengelola siklus hidup layanan teknologi informasi. Kisi.id memiliki fitur utama sebagai berikut :

- a. WMS for Maximo
- b. WMS for Other
- c. Maximo Expertise

2.5.6 Goperasi (Fintech)

Goperasi merupakan produk dari AVOLUT yang memberikan layanan pada finance technology untuk mengelola pendanaan atau perbendaharaan keuangan pada perusahaan yang menggunakan teknologi. Fitur layanan utama yang terdapat pada Goperasi adalah sebagai berikut :

- a. Fintech for Koperasi
- b. Business Service

2.6 Anak Perusahaan

PT Andromedia (Andromedia Group) merupakan perusahaan induk yang bergerak di bidang IT consulting yang menerapkan implementasi teknologi informasi pada produk dan layanannya. Andromedia Group memiliki anak perusahaan sebagai berikut :

2.6.1 Andromedia Indonesia

Merupakan anak perusahaan dari Andromedia Group yang berfokus pada pelayanan project & implementor. Dengan fungsi utama :

- e. Software Development Factory
- f. Software RnD
- g. ERP Consultant
- h. IT Governance & CIO Office

2.6.2 Avolut (Business Services)

Avolut merupakan anak perusahaan dari Andromedia Group yang menawarkan solusi layanan TI dan bisnis satu atap, untuk semua bidang bisnis yang disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan. Dengan point solutions ERP, CRM, Hybrid IT Infrastructure, Business Application, Management Services dan IT Governance. Beberapa produk dan layanan pada Avolut sebagai berikut :

- a. Midsuit
- b. Avolut Infra
- c. Kelava
- d. Kisi.id
- e. Goperasi

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 UI/UX Design

UI (User Interface) Design dan UX (User Experience) Design merupakan tahap yang dilakukan dalam proses menciptakan produk digital atau dalam pengembangan sebuah perangkat lunak. UI/UX Design sangat erat kaitannya dan terlibat dalam tim untuk menciptakan produk digital yang memiliki kualitas baik sesuai dengan layanan dan bisnis. Namun keduanya antara UI (User Interface) dan UX (User Experience) memiliki perbedaan.

3.1.1 UI Design (Desain Antarmuka Pengguna)

UI (User Interface) adalah penjemabatan antara pengguna (user) dengan produk melalui tampilan visual baik bentuk, warna, tulisan (typography) untuk menciptakan interaksi yang menarik dari sebuah produk. Tujuannya adalah untuk mempermudah pengguna (user) dalam menggunakan produk secara efektif

3.1.2 UX Design (Desain Pengalaman Pengguna)

UX (User Experience) adalah sebuah proses yang memiliki focus utama pada perasaan pengguna saat menggunakan produk. Dan ini melibatkan setiap aspek interaksi pengguna dengan sistem computer. Selain itu, UX juga selalu bertanya-tanya apa yang dipikirkan pengguna tentang grafis, user interface, perilaku, sikap dan emosi apa yang dimiliki ketika sedang menggunakan produk.

3.2 Proses UI/UX Design

Merancang sebuah UI/UX design adalah sebuah proses yang berkesinambungan agar desain yang dihasilkan dapat bekerja sesuai tujuan yang ditentukan pada tahap awal. Ada beberapa proses atau tahapan yang ada pada UI/UX design :

3.2.1 User Research

Pada tahapan ini adalah proses mengambil dan menggali banyak informasi mengenai data pengguna dan tujuan dari dibuatnya sebuah produk. Data yang diambil akan menjadi sebuah kesimpulan yang menghasilkan sebuah rancangan mengenai fungsi produk, kebutuhan pengguna, dan lain-lain.

3.2.2 Wireframing

Wireframing ialah proses membuat struktur atau sketsa yang akan digunakan untuk bahan pertimbangan dalam pengembangan fitur desain produk. Wireframing juga dapat menunjukkan sebuah alur informasi bagi user untuk dapat mengoperasikan suatu sistem dari produk sesuai dengan kebutuhan dan keinginan user. Wireframing ini merupakan bagian awal yang merupakan gambaran kasar atau low-fidelity.

3.2.3 Visual Design

Tahapan ini merupakan tahapan lebih lanjut setelah wireframing telah selesai. Disini produk yang semula hanya berupa wireframe atau sketsa mulai diperjelas melalui tampilan yang lebih detail sesuai dengan fungsi produk. Bentuk visual dari produk pada tahap ini harus mewakili segala hal yang ada pada rancangan wireframe dengan mengutamakan visual yang baik mulai dari warna, typography, button CTA, transisi antar halaman, gambar ilustrasi dan prototipe.

3.2.4 Production and Development

Tahapan terakhir adalah menghidupkan fungsi dari tampilan antarmuka yang sudah dirancang agar dapat berfungsi dengan semestinya. Disini desainer dan developer bekerja sama dengan baik, guna tercapainya tujuan dari rancangan UI/UX Design dari produk.

3.3 Komponen UI/UX Design

User interface dan user experience tentu saja tidak dapat dipisahkan. Masing-masing memiliki ketertarikan yang erat dalam memberikan pengalaman kepada pengguna dalam menggunakan produk. Terdapat beberapa komponen dalam UI/UX yang berperan dalam mengarahkan perilaku dari user dalam menggunakan produk.

3.3.1 Informasi Arsitektur

Informasi arsitektur adalah struktur dari segala informasi yang ditampilkan kepada pengguna. Berikut ini adalah metode yang dibutuhkan dalam mengorganisir informasi arsitektur.

a. Hierarki

Metode pengorganisasian informasi secara hierarki ini menggunakan konsep teori psikologi. Dalam hal ini, sangat diperhatikan dalam fungsionalitas dan penyusunan setiap elemen dari sebuah aplikasi yang akan dibuat.

b. Sekuensial

Metode sekuensial ini lebih menekankan pada proses *break-down* setiap informasi menjadi beberapa tahapan yang nantinya akan digunakan oleh user. Fungsi dari metode ini adalah agar pengguna dapat mengingat lebih baik informasi yang diberikan.

3.3.2 Interaksi Desain

Sebuah produk yang dibuat tidak dipandang dari segi tampilan saja, namun interaksi dari aplikasi sangat memiliki peran penting yang didukung dengan tampilan visual juga. Interaksi desain ini akan meningkatkan pengalaman pengguna ketika menggunakan produk dan membuat produk atau aplikasi menjadi lebih hidup.

3.3.3 Fungsionalitas

Fungsionalitas (usability) merupakan komponen penting dalam desain UI/UX. Ukuran dari fungsionalitas ini dinilai dari seberapa mudah penggunaan dari aplikasi tersebut. Selain itu, ketepatan dan fitur yang mendukung bagi pengguna merupakan hal yang penting bagi tampilan sebuah produk pada platform website maupun mobile.

3.3.4 Prototipe

Prototipe ini adalah alur interaksi dari produk aplikasi yang sudah dirancang dari beberapa tahap di awal. Pada prototipe ini terdapat 2 kemungkinan yang dapat dilakukan, yakni pada low-fidelity design (wireframe) dan high-fidelity design (mockup). Yang mana nantinya akan diserahkan kepada tim pengembang untuk proses pembuatan sebuah produk aplikasi.

3.3.5 Desain Visual

Setelah hasil wireframe selesai, akan dilanjutkan pada tahap pembuatan visual desain untuk membuat tampilan visual dari rancangan sebelumnya. Dengan penambahan dan perubahan pada warna, style, font, dan lain-lain. Fungsinya untuk memberikan gambaran yang lebih mengenai desain awal dari produk yang akan dibuat. Tools yang digunakan dalam pembuatan desain visual awal dari produk atau aplikasi ini adalah Figma.

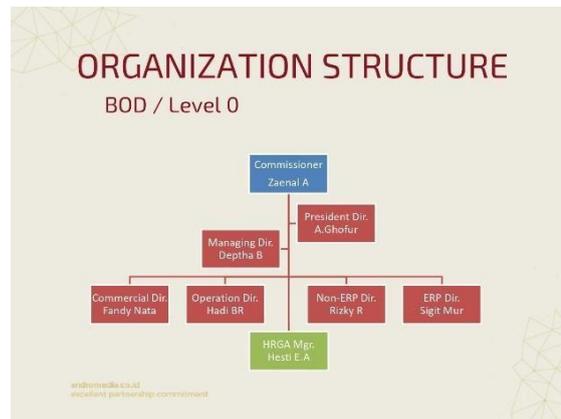
3.4 Figma

Figma merupakan editor grafis vector dan alat prototyping berbasis web yang bersifat open source. Aplikasi ini digunakan untuk merancang desain UI dan UX yang digunakan untuk membuat situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain. Rangkaian fitur Figma berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata (real-time).

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja

Berikut ini merupakan struktur organisasi unit kerja proyek PT Andromedia.



Gambar 4 Struktur Organisasi Unit Kerja PT Andromedia

4.2 Tugas Unit Kerja

Berikut merupakan tugas dari unit kerja tim UI/UX Designer yang ada di PT Andromedia :

- Melakukan perencanaan perancangan desain sesuai dengan requirement perangkat lunak yang ditentukan.
- Pembuatan styleguide dan design system untuk perancangan desain antarmuka perangkat lunak.
- Pembagian tim dan kolaborasi secara real tim untuk membangun desain antarmuka perangkat lunak.
- Melakukan weekly progress kepada Project Manager dan juga Mentor untuk memaparkan perkembangan perancangan desain.
- Hand over desain kepada Project Manager untuk di presentasikan kepada klien dan untuk dilanjutkan pada tahap pengembangan.

4.3 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja

Unit kerja proyek di PT Andromedia terdiri dari Project Owner, Project Manager – Mentor, dan Mentee sebagai UI//UX Designer. Project Owner merupakan stakeholder dalam proyek yang berwenang dalam penyiapan koordinasi, pelaksanaan kebijakan, dan evaluasi. Project Manager berwenang dalam mengatur jalannya proyek, timeline proyek, pembagian tugas dan penyampaian progress pengerjaan kepada stakeholder. UI/UX Designer bertugas dalam melakukan perancangan pada desain antarmuka untuk perangkat lunak pada proyek yang sedang berjalan

4.4 Tujuan Khusus

Berikut merupakan tugas khusus yang diberikan dan dikerjakan oleh tim magang UI/UX Designer di PT Andromedia yaitu, merancang styleguide atau design system untuk perancangan desain, pembuatan mockup high-fidelity design, membuat prototype untuk desain perangkat lunak sesuai dengan alur proses bisnis. Berikut adalah proyek yang telah dikerjakan oleh tim UI/UX Designer.

4.4.1 Warehouse Management System Mobile Apps (Confidential Data)

Pada proyek ini adalah perancangan desain untuk aplikasi dengan platform mobile yang digunakan dalam pengelolaan dan manajemen gudang pada PT Petrokimia Gresik. Proses yang dilakukan pada proyek ini dimulai dari pembuatan styleguide untuk aplikasi yang akan dibuat dan menjaga konsistensi komponen, perancangan wireframe, high-fidelity design (mockup) dan prototype desain.

4.4.2 IMCS Import Export Software (Confidential Data)

Pada proyek ini merupakan perancangan perangkat lunak untuk keperluan aktivitas ekspor dan impor PT Trakindo untuk platform desktop. Pada proyek ini adalah melanjutkan proses desain yang telah dikerjakan sebelumnya untuk pengerjaan *high-fidelity design (mockup)*. Terlibat dalam pembuatan mockup halaman kalkulator, desain *pop-up*, dan table.

4.4.3 Midsuit Backend ERP Software Warehouse Logistics

Pada proyek ini yakni melakukan pembuatan sistem back-end untuk PT Pelindo Solusi Logistik yang terintegrasi dengan perangkat lunak ERP Midsuit yang di kustomisasi. Tahapan dan proses dalam perancangan desain antarmuka ini sebagai berikut :

- a. *Online meeting* dengan Project Manager untuk penjelasan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan klien.
- b. Pembuatan *styleguide* untuk konsistensi desain yang akan dirancang.
- c. Pembuatan *high-fidelity design* untuk sistem Midsuit.

4.5 Kegiatan Magang

Magang merupakan suatu kegiatan studi lapangan dalam bidang perancangan desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX Design) dengan beberapa aktivitas antara lain :

1. Pengenalan profil PT Andromedia
2. Pengenalan mentor masing-masing divisi
3. Pengerjaan mini challenge sebagai project awal magang
4. Pengerjaan desain antarmuka aplikasi mobile WMS
5. Pengerjaan desain antarmuka aplikasi IMCS
6. Pengerjaan desain antarmuka ERP Midsuit Warehouse Logistics
7. *Weekly report* untuk pemaparan progress pengerjaan tugas

4.6 Jadwal Magang

Kegiatan	Febuari		Maret				April				Mei				Juni				Juli	
	Minggu Ke- 3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
Onboarding program MSIB PT Andromedia dan mini challenge	■																			
Pembekalan MSIB Batch 2 Nasional		■																		
Pengenalan tim ERP Functional (Project IMCS)			■																	
Project ongoing IMCS				■	■	■	■													
Brief dan meeting (Project WMS)								■												
Project ongoing WMS									■	■	■									
Meeting dan brief project Midsuit Warehouse Logistics												■								
Ongoing Project Midsuit													■	■	■	■	■	■	■	■

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari hasil magang di PT Andromedia yang telah dilaksanakan sebagai berikut :

- a. PT Andromedia dapat menyelesaikan tahap pembuatan desain antarmuka untuk proyek aplikasi WMS (Warehouse Management System)
- b. PT Andromedia dapat menyelesaikan proyek untuk tahap pembuatan desain sistem IMCS.
- c. PT Andromedia dapat menyelesaikan tahap perancangan kustomisasi desain antarmuka untuk sistem ERP Midsuit Warehouse Logistics.
- d. PT Andromedia memiliki staff proyek yang berpengalaman dibidang IT consulting dan manajemen proyek. Namun, dalam alur proses proyek dalam perancangan desain antarmuka untuk perangkat lunak masing kurang.
- e. Dengan demikian perancangan desain pada proyek PT Andromedia dapat meningkatkan produktivitas dan mempercepat pekerjaan dan memperjelas kebutuhan klien.

5.2 Saran

Dari hasil pelaksanaan magang, disarankan kepada PT Andromedia untuk :

- a. Membentuk divisi khusus untuk UI/UX agar dapat memaksimalkan kualitas proyek dan kualitas produk.
- b. Menentukan budaya kerja yang lebih teratur dalam segi teknis kerja.
- c. Melakukan standarisasi pada implementasi proyek.

DAFTAR PUSTAKA

- Media, S. (2017, Januari). *Sekawan Media Blog*. Retrieved from Sekawan Media: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/desain-ui-ux/>
- Niagahoster. (2013, November). *www.niagahoster.co.id*. Retrieved from Niagahoster Blog: <https://www.niagahoster.co.id/blog/perbedaan-ui-dan-ux/>

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penerimaan Magang

Andromedia Indonesia (AI)
Excellent Partnership Commitment
www.andromedia.co.id
Jl. Jemur Andayani XV No.3B, Surabaya 60235
Telp : +6231-99859507, cs@andromedia.co.id



Letter of Acceptance

Magang Bersertifikat – Andromedia Internship Program

Surabaya, 11 Februari 2022

Nomor : 012/KM/AN/II/2022

Sehubungan dengan adanya kegiatan Kampus Merdeka – Program Magang Bersertifikat, menerangkan bahwa nama mahasiswa berikut Diterima mengikuti Program Magang di PT Andromedia dengan pelaksanaan pada 21 Februari - 22 Juli 2022.

Nama Lengkap : Arie Cahyo Abadi
Perguruan Tinggi : Universitas Internasional Semen Indonesia
Program Studi : Sistem Informasi

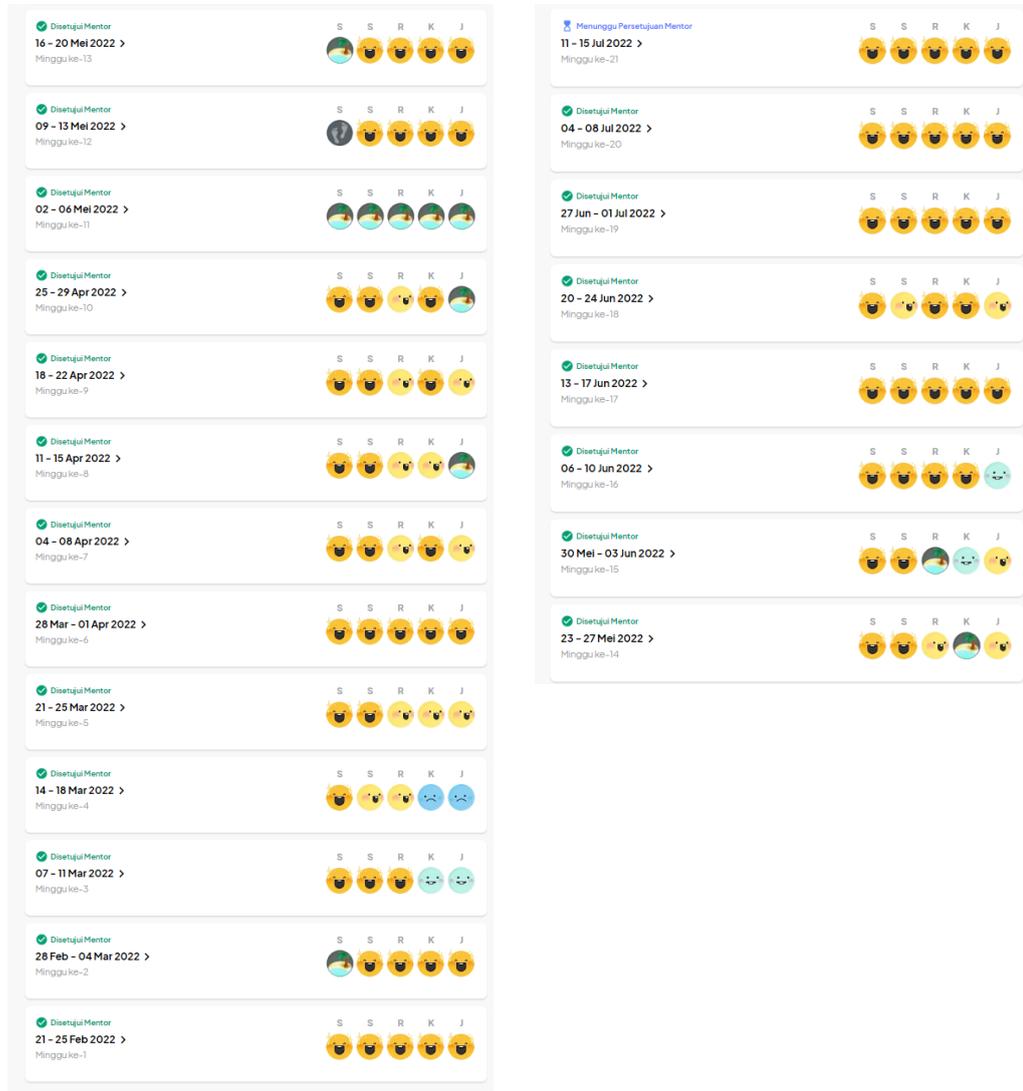
Demikian surat pernyataan ini kami sampaikan sebagai kelengkapan syarat administrasi program MSIB Angkatan 02 periode tahun 2022 dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Hormat Kami,
Zaenal Arifin



PIC Program
MSIB PT. Andromedia

Lampiran 2. Logbook MSIB Kampus Merdeka



Lampiran 3. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

Capaian Pembelajaran (CPMK)	Capaian Pembelajaran (Sub-CPMK)	Kajian	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Penilaian
UI/UX Designer					
Peserta mampu merancang prose antarmuka perangkat lunak	Peserta mampu membuat riset desain UI/UX	Proses Desain UI/UX	Proses Desain UI/UX	Peserta melakukan riset desain UI/UX	Peserta mampu melakukan riset design UI/UX yang sesuai dengan hasil analisa dan modelling
	Peserta mampu menjelaskan desain antarmuka pengguna	Desain Antar Muka Pengguna	Desain Antar Muka Pengguna	Peserta menjelaskan hasil riset UI/UX	Peserta mampu menjelaskan desain antarmuka pengguna
	Peserta mampu menjelaskan desain pengalaman pengguna	Desain Pengalaman Pengguna	Desain Pengalaman Pengguna	Peserta menjelaskan UI/UX atas pengalaman pengguna sebelumnya	Peserta mampu menjelaskan desain pengalaman pengguna
Peserta mampu membangun antarmuka perangkat lunak	Peserta mampu merancang dan membuat antarmuka	Desain dan Implementasi	Desain dan Implementasi	Peserta membuat desain UI/UX sesuai hasil riset dan analisa sebelumnya	Peserta mampu membuat UI/UX yang sesuai untuk di implementasikan
	Peserta mampu menguji antarmuka	Uji Desain	Uji Desain	1. Peserta melakukan simulasi atas UI/UX yang telah dibuat 2. Peserta melakukan revisi jika ada UI/UX yang dirasa kurang tepat	Peserta mampu membuat testing atas desain yang telah dibuat
	Peserta mampu membuat antarmuka adaptif	Adaptive Design	Adaptive Design	Peserta membuat UI/UX yang adaptif agar dapat dipakai di beberapa jenis device	Peserta mampu membuat antarmuka adaptif
Peserta mampu berpikir kreatif	Peserta mampu merancang solusi kreatif	Design Thinking & Design Sprint	Design Thinking	Design Thinking	Peserta mampu membuat design UI/UX dengan konsep

Capaian Pembelajaran (CPMK)	Capaian Pembelajaran (Sub-CPMK)	Kajian	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Penilaian
	menggunakan design thinking				Design Thinking
	Peserta mampu melaksanakan design thinking	Design Action	Design Action	Peserta mengikuti semua tahapan proses tahapan dalam design thinking	Peserta mampu melaksanakan Design Thinking
Peserta mampu berkomunikasi	Peserta mampu berkomunikasi dengan tim	Komunikasi	Communication Skill	1. Peserta melakukan diskusi rutin dengan tim 2. Peserta saling memberikan ide dan masukan dengan tim	Peserta mampu berkomunikasi dengan baik dengan tim
	Peserta mampu melakukan presentasi dengan stakeholder	Presentasi	Presentation Skill	1. Peserta mempelajari skill yang diperlukan untuk presentasi 2. Peserta praktek presentasi secara rutin	Peserta mampu melakukan presentasi dengan baik dengan stakeholder
	Peserta mampu berbicara di depan umum	Public Speaking	Public Speaking Skill	1. Peserta mempelajari skill untuk public speaking 2. Peserta praktek melakukan public speaking	Peserta mampu berbicara di depan umum
Peserta mampu bekerjasama dalam tim	Peserta mampu bekerja sama dalam tim	Kerjasama	Teamwork	Peserta bekerja sama saling mendukung dengan anggota yang lain	1. Peserta mampu menjadi bagian dari tim 2. Peserta mampu saling bekerjasama dengan anggota tim lain untuk menyelesaikan pekerjaan yang ada
	Peserta mampu mengelola konflik yang terjadi	Manajemen Konflik	Conflict Management	Peserta fokus dengan solusi dan problem solving	Peserta mampu memberikan solusi dan selalu fokus dengan problem solving

Capaian Pembelajaran (CPMK)	Capaian Pembelajaran (Sub-CPMK)	Kajian	Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Penilaian
	Peserta mampu mengelola diri	Manajemen Diri	Manajemen Diri	1. Peserta mengikuti setiap proses yang ada pada tim 2. Peserta memberikan dampak yang baik pada tim	1. Peserta mampu mengikuti setiap proses yang ada pada tim 2. Peserta mampu memberikan dampak yang baik pada tim

Lampiran 4. *Non Disclosure Agreement (NDA) Document*

Andromedia Indonesia (AI)
Excellent Partnership Commitment
www.andromedia.co.id
Jl Jemur Andayani XV No.3B Jemur Wonosari,
Wonocolo Surabaya 60235
Phone: +6231 - 99859507, cs@andromedia.co.id



PERJANJIAN KERAHASIAAN ***(Non Disclosure Agreement)***

Nomor : AI-HR / PNDA/KM/3516170112000001/2022

Perjanjian ini dibuat dan ditandatangani pada hari Selasa, 1 Maret 2022 oleh :

Nama : Arie Cahyo Abadi
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Alamat : Pulorejo, Dawarblandong, Mojokerto, Jawa Timur 61354
Telepon : 085230136597
NIK : 3516170112000001

selanjutnya disebut sebagai "Karyawan"

Dan antara :

Nama Perusahaan : PT.Andromedia
Alamat Perusahaan : Jl Jemur Andayani XV No 3B, Jemur Wonosari, Wonocolo, Surabaya

selanjutnya disebut sebagai "Perusahaan"

Bersama ini Karyawan mengerti, setuju dan bersedia mengikatkan diri dengan ketentuan-ketentuan dibawah ini :

INFORMASI RAHASIA

1. Informasi rahasia mencakup, namun tidak terbatas pada, rahasia dagang, pengetahuan dan informasi yang bersifat rahasia. Hal tersebut mencakup, namun tidak terbatas pada :

- Informasi teknis: Metode, proses, formula, gambar, komposisi, sistem, teknik, penemuan, mesin, program komputer, dan proyek penelitian, spesifikasi; Laporan harian; Dokumentasi; Metode; Diagram alur (flow chart); Kode program (source code); Know-how; Kumpulan data (database).

Andromedia Indonesia (AI)
Excellent Partnership Commitment
www.andromedia.co.id
Jl Jemur Andayani XV No.3B Jemur Wonosari,
Wonecollo Surabaya 60235
Phone: +6231 - 99859507, cs@andromedia.co.id



- b. Karyawan telah diberikan kesempatan untuk meminta keterangan dan penjelasan lebih lanjut tentang hal-hal yang kurang di mengerti dari perjanjian ini.
- c. Perjanjian ini dibuat dalam 2 (dua) rangkap dan dibubuhi meterai secukupnya, yang mana masing-masing perjanjian mempunyai kekuatan hukum yang sama.
- d. Kewajiban-kewajiban Karyawan dalam perjanjian ini tetap berlaku secara penuh terhadap Karyawan, walaupun Karyawan sudah tidak bekerja pada Perusahaan dengan alasan apapun juga.

Perjanjian ini ditandatangani oleh kedua belah pihak pada hari dan tanggal seperti yang tercantum di awal perjanjian. Dalam keadaan sadar dan tanpa tekanan atau intimidasi dari pihak manapun untuk ditaati dan dilaksanakan penuh tanggung jawab dengan tujuan apabila suatu saat Karyawan terbukti melanggar maka perusahaan berhak mengajukan tuntutan sesuai pasal hukum yang berlaku.

Surabaya, 1 Maret 2022

Karyawan



Arie Cahyo Abadi

Perusahaan



Hesti Arditya A.
HRGA PT.Andromedia

Mengetahui



Zaenal Arifin
Program Manager MSIB PT.Andromedia

Lampiran 4. Sertifikat Magang dan Studi Independen (MSIB)

