

## Magang Kerja: UI/UX Designer Pada Mitra PT. Widadatech Inovasi Asia

Tasya Chandra<sup>1</sup>, Deli<sup>2</sup>

Universitas Internasional Batam  
e-mail: 2031008.tasya@uib.edu, deli@uib.ac.id

### Abstrak

Pada era industri digital 4.0, orang mulai beradaptasi dengan digitalisasi. Namun, penerapan digitalisasi akan tidak maksimal jika desain dari sistem tidak diperhatikan. Sehingga, penulis mendapatkan kesempatan untuk menjalankan program magang kerja kepada mitra sebagai UI/UX Designer. Metode *agile scrum* digunakan dalam pelaksanaan kegiatan magang untuk mempercepat dan mempermudah proses implementasi. Pada proses perancangan, terdapat tahap-tahap implementasi luaran terdiri dari *sprint planning*, desain *wireframe*, desain *middle-fidelity*, desain *high-fidelity*, dan ditutup dengan *sprint retrospective*. Implementasi luaran telah berhasil sesuai dengan *requirement* klien dan diterima dengan baik. Diharapkan kedepannya dapat dilakukan pengujian dan iterasi untuk meningkatkan efektivitas desain serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

### Abstract

*In the era of digital industry 4.0, people are adapting to digitalization. However, the full potential of digitalization cannot be realized if the design of systems is not given due attention. Therefore, the author had the opportunity to participate in an internship program as a UI/UX Designer, aiming to address this issue. The Agile Scrum method was employed during the internship to expedite and facilitate the implementation process. This article presents the stages of implementing the output, including sprint planning, wireframe design, middle-fidelity design, high-fidelity design and concluded with sprint retrospective. The implemented features focused on a membership system, covering functions such as creation, editing, viewing details, purchasing, changing, extending, and terminating memberships. The implemented output met the client's requirements and was well-received. It is recommended to conduct testing and iterations in the future to enhance the effectiveness of the design and provide a better user experience.*

**Keywords:** *UI/UX, Internship, UI/UX Designer*

### Pendahuluan

PT. WidaTech Inovasi Asia merupakan *start up* yang didirikan pada tahun 2019 yang berfokus pada bidang konsultasi dan teknologi baik teknologi IoT dan juga pengembangan *software*. Layanan yang ditawarkan oleh PT. WidaTech Inovasi Asia diantaranya adalah *consulting services*, *product development*, *IoT system integration*, dan *access control*. Pada tahun 2022, PT. WidaTech Inovasi Asia sudah bekerja sama dengan lebih dari 10 perusahaan dalam bidang konsultasi dan pengembangan sistem.

PT. WidaTech Inovasi Asia terdiri dari 14 orang yang bergerak dalam bidang *software development*. Diantaranya terdiri dari 2 orang *frontend developer*, 2 orang *backend developer*, 2 orang QA, 3 orang *UI/UX designer*, 1 orang *product manager*, dan 1 orang *technical leader*. Kegiatan operasional PT. WidaTech Inovasi Asia berlangsung dari hari Senin sampai Jumat dari jam 9 pagi hingga jam 5 sore secara daring.

Dalam rangka merealisasikan kegiatan digitalisasi klien, mitra menyediakan layanan untuk membuat rancangan *software* yang

sesuai dengan kebutuhan bisnis klien. Sehingga, dibutuhkan seorang *designer* yang memiliki kemampuan untuk mendesain solusi yang tepat sasaran. Dengan ini mitra memberikan kesempatan kepada penulis untuk turut partisipasi dalam kegiatan perancangan tersebut. Manfaat dari kegiatan magang memberikan peluang kepada penulis untuk mendapatkan pengalaman bekerja di bidang *software development*. Selain itu juga mendapatkan pengalaman bekerja sebagai *UI/UX Designer*.

### Masalah

Pada masa perkembangan industri 4.0, orang mulai beradaptasi dengan digitalisasi. Menurut Rojko dalam (Kadir et al., 2020), berkembangnya proses digitalisasi menyebabkan peningkatan kompetisi terhadap integrasi antara dunia fisik dan dunia maya. Namun, tidak semua orang siap untuk menghadapi perubahan yang diberikan oleh industri 4.0 (Raj et al., 2020). Sehingga, kompetensi karyawan karena perubahan dalam industri kreatif juga semakin dibutuhkan dalam pengembangan produk (Alhloul & Kiss, 2022). Salah satunya adalah *UI/UX Designer* yang bertugas dalam membuat desain UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) sebuah sistem.

Pada awal perkembangan digitalisasi, desain dari sebuah sistem sering tidak diperhatikan. Sehingga, banyak aplikasi yang dibuat dengan tampilan yang kompleks dan membingungkan. Dengan ini dibutuhkan orang yang mengajar ataupun buku panduan dalam penggunaan aplikasi. Seiring dengan perkembangan zaman, hal ini semakin diperhatikan. Sehingga, aplikasi dapat digunakan dengan mudah dan efektif. *UI/UX* memiliki peran yang penting dalam proses interaksi antara pengguna dan juga sistem digital. Desain UI dan UX yang baik dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem (Hamidli, 2023).

Mitra dari kegiatan magang kerja yaitu PT. WidaTech Inovasi Asia membutuhkan peran *UI/UX designer* dengan kompetensi yang dibutuhkan oleh mitra. *UI/UX designer* akan menjalankan proyek mitra yaitu proyek KYZN yang terdiri dari aplikasi dan juga *dashboard*. Mitra pada saat itu hanya memiliki 1 *UI/UX Designer* sehingga kegiatan desain tidak dapat dilakukan secara maksimal.

Maka dari itu, penulis mendapatkan kesempatan untuk menjalankan program magang kerja kepada mitra sebagai *UI/UX Designer*. Penulis membantu mendesain aplikasi berbasis *mobile* dan juga *dashboard* sesuai dengan *requirement* dari klien. Melalui proyek yang telah dijalankan selama proses magang, klien dapat mengelola bisnisnya dengan lebih baik melalui fitur yang telah dikembangkan. Selain itu, mitra juga memperoleh sumber daya manusia dalam pengembangan desain *UI/UX* untuk berbagai *platform*.

### Metode

#### 1. Teknik Pengumpulan Data

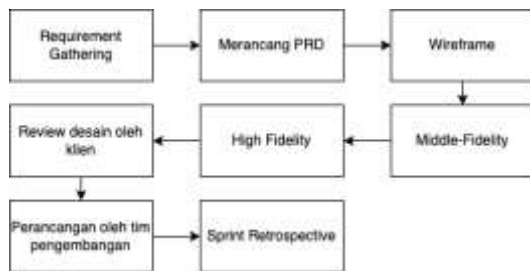
Pelaksanaan kegiatan magang kerja menggunakan metode *agile scrum*. *Agile scrum* merupakan metode pengembangan *software* yang diusulkan oleh Jeff Sutherland dan Ken Schwaber (Naik & Jenkins, 2019). Metode ini memungkinkan perubahan *requirement* kedepannya yang fleksibel, sehingga pengeluaran, skala, dan kualitas dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna (Hayat et al., 2019). Proses *agile scrum* dijalankan dalam setiap *sprint* yang meliputi *sprint planning*, *daily scrum*, dan lain-lain (Akhtar et al., 2022). Kegiatan magang akan dilakukan secara daring setiap Senin sampai Jumat pada pukul 09:00 hingga 17:00 selama 6 bulan.

Untuk mengetahui fitur yang akan dibuat dalam kegiatan magang ini,

penulis menggunakan metode wawancara terhadap *stakeholder* untuk mengetahui *requirement* yang dibutuhkan dalam proses perancangan. Hasil yang didapatkan melalui proses wawancara ini kemudian akan didokumentasikan ke dalam *Product Requirement Document (PRD)*.

## 2. Tahap Implementasi Luaran

Perancangan luaran dimulai dari *sprint planning*. Pada *sprint planning*, *requirement* akan dikumpulkan dan didokumentasikan ke dalam *product requirement document (PRD)*. Setelah PRD telah diselesaikan, akan dilanjutkan ke proses desain *wireframe*. Kemudian akan dilanjutkan ke desain *Middle-Fidelity* dan terakhir akan membentuk menjadi desain *High-Fidelity*. Desain yang telah dibuat kemudian akan di-review oleh klien (*stakeholder*). Setelah diterima oleh klien, akan dilanjutkan ke proses perancangan oleh tim pengembangan. Kemudian, *agile scrum* diakhiri dengan *sprint retrospective* untuk mengevaluasi *sprint* yang telah dijalankan.

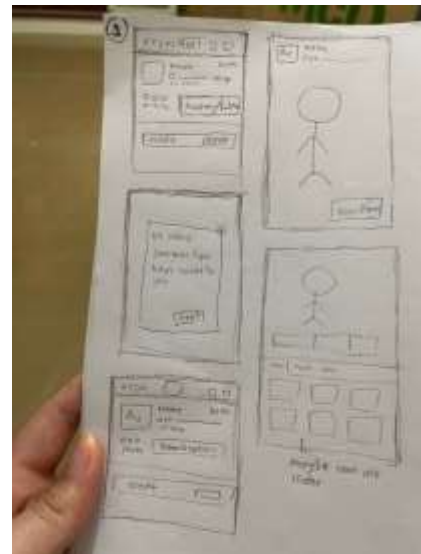


Gambar 1. Tahapan Implementasi Luaran

Proses pengembangan proyek menggunakan metode *Agile Scrum*. Setiap hari pada pukul 09.00, tim akan melakukan *daily stand up*. Selama kegiatan *daily stand up* berlangsung, setiap orang dalam tim akan ditanya progres kerja, halangan dalam bekerja, dan rencana kerja pada hari itu. Setiap

hal yang dilaporkan pada *daily stand up* akan disimpan dalam *project management tool* yaitu aplikasi ClickUp.

Mahasiswa menjalankan proyek mulai dari *requirement gathering*, di mana mahasiswa berkomunikasi dengan PM dan juga *stakeholder* untuk mendapatkan perspektif dari sisi bisnis. Kemudian dari *requirement* yang telah didapatkan, akan dibuat *flow UX* seperti *user flow*, *app flow*, *business flow*, dan lain-lain. Kemudian akan dilanjutkan ke tahap *low-fidelity (wireframe)*, *mid-fidelity*, dan *high-fidelity*.



Gambar 2. Contoh Low-Fidelity



## Welcome Page



Gambar 4. Contoh *Mid-Fidelity*



Gambar 5. Contoh *High-Fidelity*

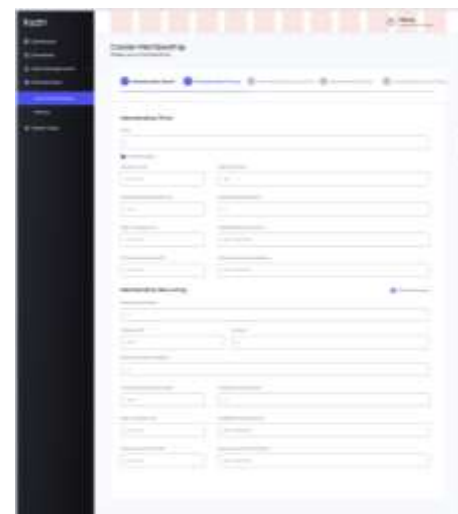
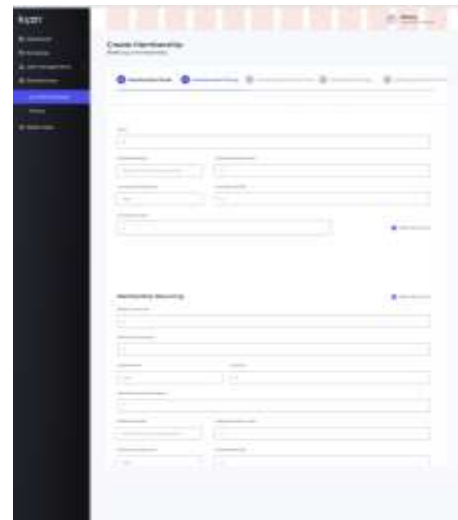
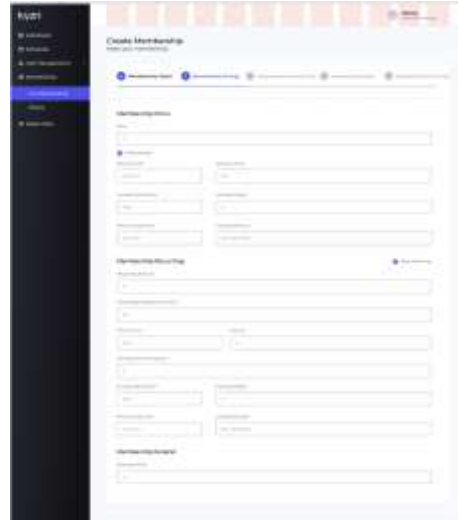
### Pembahasan

Proses perancangan luaran dengan metode *agile scrum* melibatkan total 14 orang. Diantaranya terdiri dari 2 orang *frontend developer*, 2 orang *backend developer*, 2 orang *QA*, 3 orang *UI/UX designer*, 1 orang *product manager*, dan 1 orang *technical leader*.

Perancangan desain luaran untuk fitur *membership* yang terdiri dari *dashboard* dan juga *mobile app*. Perancangan luaran meliputi beberapa fungsi seperti:

#### 1. *Create Membership*

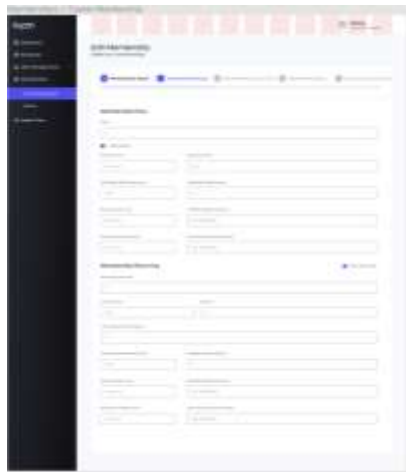
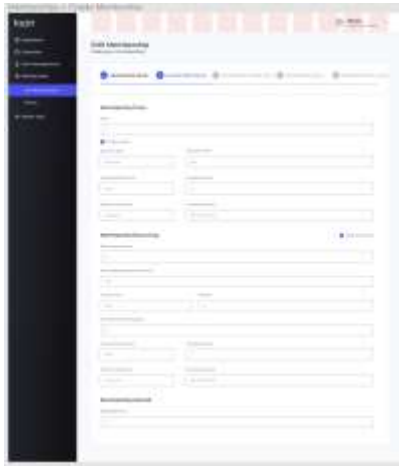
Admin dapat membuat *membership* baru melalui *dashboard*. Untuk membuat *membership*, admin butuh menambahkan informasi umum, harga, *membership perks*, dan informasi lainnya.



Gambar 6. Contoh UI *Create Membership*

#### 2. *Edit Membership*

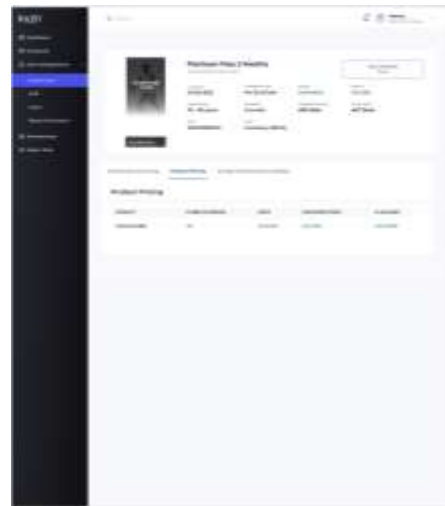
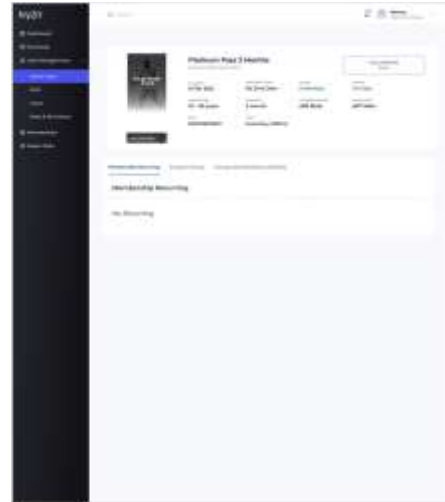
Dari *membership* yang telah dibuat, admin dapat melakukan *edit* jika ada informasi yang kurang tepat di *dashboard*. Untuk fitur *edit*, diimplementasi *access control* sehingga tidak semua pekerja klien dapat *edit membership* yang telah dibuat.



Gambar 3. Contoh UI *Edit Membership*

3. *View Membership Detail*

Setelah membuat *membership*, admin dapat melihat detail *membership* mulai dari nama, harga, *membership perks*, dan informasi lainnya.



Gambar 4. Contoh UI *View Membership Detail*

4. *Buy Membership*

Member dari klien dapat melakukan pembelian *membership* melalui aplikasi *mobile* yang telah diluncurkan di Play Store ataupun App Store. Fitur pembelian *membership* mendukung pembayaran secara *full payment* ataupun *recurring* dengan menggunakan auto kredit atau auto debet.



Gambar 5. Contoh UI Buy Membership

### 5. Change Membership

Member yang telah membeli *membership* dapat mengubah *membership* jika tidak sesuai dengan kebutuhan member. Selain mengubah *membership*, member juga dapat mengubah metode pembayaran

*membership* jika menggunakan metode pembayaran *recurring*.

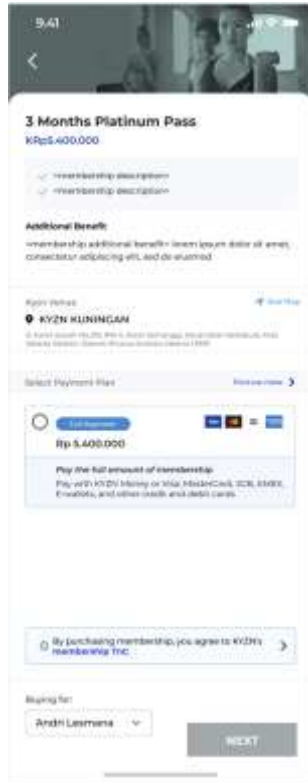


Gambar 6. Contoh UI Change Membership

### 6. Extend Membership

*Membership* yang akan berakhir dapat diperpanjang kembali melalui aplikasi *mobile*.





Gambar 7. Contoh UI Buy Membership

## 7. Terminate Membership

Jika member sudah tidak tertarik untuk berlangganan dengan *membership*, maka *membership* dapat dihentikan kapan saja oleh *supervisor FO* melalui *dashboard*.



Gambar 8. Contoh UI Terminate Membership

Desain rancangan untuk fitur *membership* telah dirilis ke publik dan dapat diakses melalui Play Store ataupun App Store. Pengguna aplikasi mulai mengalihkan pembelian *membership* dengan menggunakan metode pembayaran *recurring*. Pendapatan klien menjadi stabil karena pembayaran dari pengguna dapat

dilakukan tepat waktu sesuai dengan pembelian *membership*.

### Simpulan

Implementasi luaran fitur *membership* telah diselesaikan sesuai dengan PRD yang telah disepakati bersama klien serta diterima dengan baik. Desain luaran telah dikembangkan oleh tim pengembangan dan dapat diakses melalui App Store dan Play Store. Pada proses implementasi, metode *agile scrum* dimanfaatkan dengan baik sehingga mempermudah dan mempercepat proses implementasi. Hasil implementasi juga telah digunakan oleh pengguna secara luas melalui aplikasi dengan menggunakan metode *auto recurring*.

Metode *agile scrum* telah mempermudah proses pengembangan proyek dan juga mempercepat proses desain hingga tahap akhir finalisasi proyek. Pelaksanaan metode ini memungkinkan untuk melakukan perubahan PRD dalam proses pengembangan. Sehingga, metode ini menjadi metode yang baik untuk diterapkan dalam proses kegiatan magang ini.

Hasil aplikasi yang telah dikembangkan telah digunakan oleh pengguna secara luas. Dengan ini, pengguna dapat membeli *membership* hanya dengan memanfaatkan aplikasi melalui *handphone*. Selain itu, pengguna juga dapat membayar *membership* dengan menggunakan metode *auto recurring* dan juga meningkatkan pengalaman pemakaian *membership* dari produk klien.

Kedepannya diharapkan untuk dapat melakukan *testing* terhadap desain luaran yang telah dirancang untuk mengetahui keefektifan desain luaran yang telah dibuat. Selain itu, desain luaran diharapkan untuk dilakukan iterasi sehingga dapat memberikan pengalaman yang lebih baik. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada mitra atas kesempatan magang yang telah diberikan.

### Daftar Pustaka

- Akhtar, A., Bakhtawar, B., & Akhtar, S. (2022). Extreme Programming Vs Scrum: A Comparison of Agile Models. *International Journal of Technology, Innovation and Management (IJTIM)*, 2(2), 80–96. <https://doi.org/10.54489/ijtim.v2i1.77>
- Alhloul, A., & Kiss, E. (2022). Industry 4.0 as a Challenge for the Skills and Competencies of the Labor Force: A Bibliometric Review and a Survey. *Sci*, 4(3). <https://doi.org/10.3390/sci4030034>
- Hamidli, N. (2023). *Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles*.
- Hayat, F., Rehman, A. U., Arif, K. S., Wahab, K., & Abbas, M. (2019). The Influence of Agile Methodology (Scrum) on Software Project Management. *Proceedings - 20th IEEE/ACIS International Conference on Software Engineering, Artificial Intelligence, Networking and Parallel/Distributed Computing, SNPD 2019*, 145–149. <https://doi.org/10.1109/SNPD.2019.8935813>
- Kadir, A. N. A., Effendi, R. A. A. R. A., Dolah, M. S., & Ramli, S. H. (2020). User Experience (UX) and User Interface (UI) as a New Recipe of Academic Culture in Creative Industry. *Environment-Behaviour Proceedings Journal*, 5(SI3), 231–236. <https://doi.org/10.21834/ebpj.v5isi3.2551>
- Naik, N., & Jenkins, P. (2019). Relax, It's a Game: Utilising Gamification in Learning Agile Scrum Software Development. *IEEE International Conference on Electro Information Technology (EIT)*.



Raj, A., Dwivedi, G., Sharma, A., Jabbour, A. B. L. de S., & Rajak, S. (2020). Barriers to The Adoption of Industry 4.0 Technologies in The Manufacturing Sector: An Inter-Country Comparative Perspective. *International Journal of Production Economics*, 224.