

**PERANCANGAN *UI/UX DESIGN SELF ORDER KIOSK FL***

**DI PT. AKUR PRATAMA BANDUNG**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**Catherine Clementine**

**00000043382**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

**PERANCANGAN *UI/UX DESIGN SELF ORDER KIOSK FL***

**DI PT. AKUR PRATAMA BANDUNG**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Catherine Clementine**

**0000043382**

**UMMN**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Catherine Clementine  
Nomor Induk Mahasiswa : **00000043382**  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Laporan Magang dengan judul:

**PERANCANGAN *UI/UX DESIGN SELF ORDER KIOSK FL* DI PT. AKUR  
PRATAMA BANDUNG**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk Magang yang telah saya tempuh.

Bandung, 13 Desember 2023



*Catherine*

(Catherine Clementine)

U M M N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## PALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

**PERANCANGAN *UI/UX DESIGN SELF ORDER KIOSK FL* DI PT. AKUR**

**PRATAMA BANDUNG**

Oleh

Nama : Catherine Clementine

NIM : 00000043382

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 19 Desember 2023

Pukul 13.30 s.d 14.00 dan dinyatakan

**LULUS**

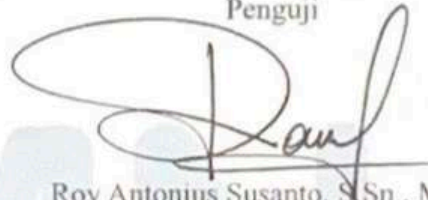
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Ester Anggun Kusumaningtyas,  
S.Sn., M.Ds.  
0325039401/E077724

Penguji



Roy Antonius Susanto, S.Sn., M.Ds.  
0402038006/E061071

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliardo, S.Ds., M.A.  
0311099302/E043487

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Catherine Clementine

NIM : 00000043382

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Seni dan Desain

Jenis Karya : Laporan Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas laporan magang saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN *UI/UX DESIGN SELF ORDER KIOSK FL* DI PT. AKUR PRATAMA BANDUNG**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bandung, 12 Desember 2023

Yang menyatakan,



(Catherine Clementine)

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, laporan Magang ini dapat selesai dengan judul “**Perancangan UI/UX Design Self Order Kiosk FL di PT. Akur Pratama Bandung**”

Laporan Magang ditulis sebagai salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis tertarik pada topik ini karena tertarik dengan desain UI/UX dan maraknya UI/UX Desain pada masa ini yang dibutuhkan oleh banyak pihak. Pada masa kini, penggunaan alat-alat elektronik atau yang berbasis digital sudah semakin banyak, mulai dari berkomunikasi, berbelanja, dll. Salah satu hal penting dari suatu produk digital adalah desain tampilan atau *User Interface* dan pengalaman pengguna atau *User Experience*. Sebuah desain UI/UX yang baik dibutuhkan oleh perusahaan agar dapat membantu masyarakat dalam menggunakan produk dari perusahaan. Dengan memahami dan mengerti kebutuhan target market dan keinginan perusahaan serta mengetahui pengalaman penggunaan oleh target market, maka seorang desainer dapat menciptakan desain *user interface* yang mudah untuk dipahami dan digunakan.

Dengan melakukan program magang sebagai UI/UX Designer, penulis mendapatkan informasi dan pengetahuan baru, serta dapat mengimplementasikan hal-hal yang dipelajari selama perkuliahan. Selain itu, penulis juga mendapatkan banyak pengalaman baru yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran untuk kedepannya.

Maka dari itu, penulis sadar akan banyaknya pihak yang membantu dan membimbing selama masa persiapan magang, pelaksanaan magang, hingga terselesaikannya laporan ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.

2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds. selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. PT. Akur Pratama Bandung.
4. Kristiawan sebagai Direktur IT dari PT. Akur Pratama yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan program magang, bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesaikannya program dan laporan magang ini.
5. Dadin Jaenudin sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
6. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
7. Ardiles Akyuwen, M.Sn. sebagai Koordinator Magang Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
8. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds. sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
9. Rekan – rekan kerja di YC Bandung yang membimbing, membantu, mengarahkan, dan mendukung saya ketika masa magang hingga selesainya laporan magang ini.
10. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
11. Viriyana Sukur Suryanto, Amanda Kristie Halimah, Karen Phalosa, Farah Raissa, Vanessa Laurencia, dan Trifena Christabel yang menemani sejak semester 1 dan menjadi teman seperjuangan penulis.
12. Theresia Vania Turnawan, Lidia Marcela, Bella Sabrina Saphira Budiawan, Michelle Gabriella Tjandra, Jovannie Lastelinia, Jesslyn Angelina, Peter Lim Pratama, Michael Richard, Nikolas Hans, Timothy Harlan, Reivens, dan teman – teman saya yang lainnya yang memberikan dukungan dalam pengerjaan dan menyelesaikan laporan magang ini.

13. Empat Belas orang lainnya yang membantu memberi dukungan secara moral sepanjang program magang ini berlangsung.

Semoga laporan magang yang dibuat ini dapat menjadi sumber informasi, pembelajaran, dan salah satu sumber motivasi untuk para pembaca khususnya mahasiswa mahasiswi Universitas Multimedia Nusantara.

Bandung, 12 Desember 2023



*Catherine*

(Catherine Clementine)



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



# PERANCANGAN *UI/UX DESIGN SELF ORDER KIOSK FL DI* **PT AKUR PRATAMA BANDUNG**

Catherine Clementine

## ABSTRAK

Perusahaan *retail* adalah perusahaan yang menjual komoditas atau kebutuhan sehari-hari secara eceran. PT. Akur Pratama adalah salah satu *retail modern* pertama Indonesia yang berasal dari Bandung yang berbentuk *supermarket* dan *departement store*. Kini, perusahaan ini sedang mengembangkan usahanya dan operasional pada penggunaan media-media digital. Salah satu hal yang disadari oleh perusahaan dalam pengembangan usaha ke media digital ini adalah peran dari *UI/UX Designer*. UI atau *user interface* adalah tampilan antarmuka dari suatu produk seperti *website* ataupun aplikasi. Sedangkan UX atau *user experience* adalah pengalaman pengguna dalam menggunakan desain atau produk. Maka dari itu, penulis melakukan kerja magang sebagai *UI/UX Designer* pada perusahaan ini. Pada program magang ini, penulis mengimplementasikan ilmu di dapatkan dalam membuat beberapa proyek seperti Self Order Kiosk, Tenant App, POS Restaurant, Website IT, Self Checkout Machine, dan beberapa proyek lainnya. Selama kerja magang ini, kendala yang dialami oleh penulis yaitu tidak adanya *supervisor* yang ahli dalam hal desain sehingga tidak terlalu banyak *feedback* yang berkaitan dengan desain yang dibuatnya. Selain itu, *brief* yang diberikan selama pengerjaan beberapa proyek, ada yang kurang diberikan secara jelas. Namun, selama kerja magang ini penulis mendapatkan pengalaman yang banyak dengan informasi mengenai hal-hal yang baru dan juga kemampuan *softskills* lainnya. Selain itu, penulis juga dapat mengimplementasikan ilmu-ilmu yang dipelajari selama berkuliah di UMN.

**Kata kunci:** *Magang, UI, UX, IT, website, desain*

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

# SELF ORDER KIOSK UI/UX DESIGN AT PT. AKUR

## PRATAMA BANDUNG

Catherine Clementine

### *ABSTRACT (English)*

Retail companies are companies that sell commodities or daily necessities at retail. PT. Akur Pratama is one of Indonesia's first modern retailers originating from Bandung in the form of a supermarket and department store. Now, this company is developing its business and operations using digital media. One of the things that companies are aware of in developing their business into digital media is the role of the UI/UX Designer. UI or user interface is the interface of a product such as a website or application. Meanwhile, UX or user experience is the user's experience in using a design or product. Therefore, the author did an internship as a UI/UX Designer at this company. In this internship program, the author implemented the knowledge gained in creating several projects such as Self Order Kiosk, Tenant App, POS Restaurant, IT Website, Self Checkout Machine, and several other projects. During this internship, the obstacle experienced by the author was that there was no supervisor who was an expert in design, so there was not much feedback related to the designs she made. Apart from that, some of the briefs given during the work on several projects were not provided clearly. However, during this internship the author gained a lot of experience with information about new things and also other soft skills. Apart from that, the author can also implement the knowledge learned while studying at UMN.

**Keywords:** *Internship, UI, UX, website, design*

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR ISI

|   |           |
|---|-----------|
| HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....  | ii        |
| HALAMAN PENGESAHAN .....  | iii       |
| HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK<br>KEPENTINGAN AKADEMIS..... | iv        |
| KATA PENGANTAR.....   | v         |
| ABSTRAK.....  | viii      |
| ABSTRACT (English).....   | ix        |
| DAFTAR ISI.....   | x         |
| DAFTAR TABEL.....   | xii       |
| DAFTAR GAMBAR .....   | xiii      |
| DAFTAR LAMPIRAN.....  | xv        |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>  | <b>1</b>  |
| <b>1.1 Latar Belakang.....</b>  | <b>1</b>  |
| <b>1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....</b>                                | <b>2</b>  |
| <b>1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang .....</b>        | <b>3</b>  |
| <b>1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang.....</b>                              | <b>4</b>  |
| <b>1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang.....</b>                           | <b>4</b>  |
| <b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>                                  | <b>8</b>  |
| <b>2.1 Deskripsi Perusahaan .....</b>   | <b>8</b>  |
| <b>2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....</b>                                | <b>9</b>  |
| <b>2.3 Portfolio Perusahaan .....</b>   | <b>11</b> |
| <b>BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG .....</b>                                 | <b>12</b> |
| <b>3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....</b>                                      | <b>12</b> |
| <b>3.1.1 Kedudukan.....</b>   | <b>12</b> |
| <b>3.1.2 Koordinasi.....</b>  | <b>13</b> |
| <b>3.2 Tugas yang Dilakukan.....</b>  | <b>15</b> |
| <b>3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang .....</b>                              | <b>33</b> |
| <b>3.3.1 Proses Pelaksanaan .....</b>   | <b>33</b> |

|  |             |
|--|-------------|
| a. Proyek 1 - Self Order Kiosk FL.....           | 34          |
| b. Proyek 2 - Tenant App FL.....                 | 50          |
| c. Proyek 3 - POS Restaurant.....                | 69          |
| d. Proyek 4 - Website IT.....                    | 80          |
| e. Proyek 5 - Self Checkout Machine Fashion..... | 89          |
| 3.3.2 Kendala yang Ditemukan.....                | 96          |
| 3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan.....    | 97          |
| <b>BAB IV PENUTUP.....</b>                       | <b>99</b>   |
| <b>4.1 Kesimpulan.....</b>                       | <b>99</b>   |
| <b>4.2 Saran.....</b>                            | <b>100</b>  |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                       | <b>xvi</b>  |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                             | <b>xvii</b> |



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang dilakukan selama magang.....16



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Bagan Struktur Organisasi YG Group .....   | 9  |
| Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Divisi IT PT. Akur Pratama .....                       | 10 |
| Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi Divisi IT Business Automation (ITBA)..                 | 12 |
| Gambar 3.2 Bagan alur koordinasi .....  | 15 |
| Gambar 3.3 <i>Brief Self Order Kiosk</i> .....  | 35 |
| Gambar 3.4 Referensi yang dikumpulkan .....   | 36 |
| Gambar 3.5 <i>Moodboard Self Order Kiosk</i> .....  | 37 |
| Gambar 3.6 <i>Information Architecture Self Order Kiosk</i> .....                           | 38 |
| Gambar 3.7 <i>User Flow Self Order Kiosk</i> .....  | 39 |
| Gambar 3.8 <i>User Persona Self Order Kiosk</i> .....                                       | 40 |
| Gambar 3.9 <i>User Scenario Self Order Kiosk</i> .....                                      | 41 |
| Gambar 3.10 <i>Low Fidelity Self Order Kiosk</i> .....                                      | 42 |
| Gambar 3.11 <i>High Fidelity Desain 1 - Self Order Kiosk</i> .....                          | 44 |
| Gambar 3.12 <i>High Fidelity Desain 2 - Self Order Kiosk</i> .....                          | 45 |
| Gambar 3.13 <i>High Fidelity Desain 3 - Self Order Kiosk</i> .....                          | 46 |
| Gambar 3.14 <i>Wireframe Prototype Pada Desain Self Order Kiosk</i> .....                   | 47 |
| Gambar 3.15 Catatan Revisi dari presentasi <i>Self Order Kiosk</i> .....                    | 48 |
| Gambar 3.16 Asistensi fitur melalui <i>chat Whatsapp</i> .....                              | 48 |
| Gambar 3.17 Revisi Tampilan Homepage Menu dan Pop Up Recommendation Self Order Kiosk .....  | 49 |
| Gambar 3.18 <i>Brief Tenant App</i> .....   | 51 |
| Gambar 3.19 Referensi <i>Tenant App</i> .....   | 52 |
| Gambar 3.20 <i>Information Architecture Tenant App</i> .....                                | 53 |
| Gambar 3.21 <i>Moodboard Tenant App</i> .....   | 54 |
| Gambar 3.22 <i>User Flow Tenant App</i> .....   | 55 |
| Gambar 3.23 <i>User Persona Tenant App</i> .....  | 55 |
| Gambar 3.24 <i>User Scenario Tenant App</i> .....   | 56 |
| Gambar 3.25 <i>Low Fidelity Login Screen dan Order List Tenant App</i> .....                | 57 |
| Gambar 3.26 <i>Low Fidelity Menu List Tenant App</i> .....                                  | 58 |
| Gambar 3.27 <i>Low Fidelity Report, Account Analytics, dan Pop Up Menu Tenant App</i> ..... | 59 |
| Gambar 3.28 <i>High Fidelity Desain 1 - Tenant App</i> .....                                | 61 |
| Gambar 3.29 <i>High Fidelity Desain 2 - Tenant App</i> .....                                | 62 |
| Gambar 3.30 <i>High Fidelity Desain 3 - Tenant App</i> .....                                | 63 |
| Gambar 3.31 <i>High Fidelity Desain 4 - Tenant App</i> .....                                | 64 |
| Gambar 3.32 <i>Wireframe Prototype Tenant App</i> .....                                     | 65 |
| Gambar 3.33 Catatan Revisi dari presentasi <i>Tenant App</i> .....                          | 66 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3.34 Catatan Revisi dari presentasi <i>Tenant App</i> .....                 | 66 |
| Gambar 3.35 Hasil Revisi Menu <i>Analytics</i> .....                               | 67 |
| Gambar 3.36 Hasil Revisi fitur <i>Cancel Order</i> .....                           | 68 |
| Gambar 3.37 Hasil Revisi <i>Pop up menu</i> dan fitur <i>edit menu</i> .....       | 68 |
| Gambar 3.38 Referensi Desain <i>dashboard</i> POS Restaurant.....                  | 70 |
| Gambar 3.39 <i>Information Architecture</i> POS Restaurant.....                    | 71 |
| Gambar 3.40 <i>User Flow</i> POS Restaurant.....                                   | 73 |
| Gambar 3.41 <i>User Persona</i> POS Restaurant.....                                | 73 |
| Gambar 3.42 <i>User Scenario</i> POS Restaurant.....                               | 74 |
| Gambar 3.43 <i>Low Fidelity</i> POS Restaurant.....                                | 75 |
| Gambar 3.44 <i>High Fidelity Desain 1</i> - POS Restaurant.....                    | 76 |
| Gambar 3.45 <i>High Fidelity Desain 2</i> - POS Restaurant.....                    | 77 |
| Gambar 3.46 <i>Wireframe Prototype</i> POS Restaurant.....                         | 78 |
| Gambar 3.47 Catatan Revisi POS Restaurant.....                                     | 79 |
| Gambar 3.48 Revisi Fitur pada POS Restaurant.....                                  | 79 |
| Gambar 3.49 Revisi Fitur Rekomendasi POS Restaurant.....                           | 80 |
| Gambar 3.50 Referensi Website IT.....  | 81 |
| Gambar 3.51 <i>Moodboard</i> Website IT.....                                       | 82 |
| Gambar 3.52 <i>Information Architecture</i> Website IT.....                        | 83 |
| Gambar 3.53 <i>Low Fidelity</i> Website IT.....                                    | 84 |
| Gambar 3.54 Koordinasi Konten mengenai <i>Core System Software</i> Website IT..... | 85 |
| Gambar 3.55 <i>High Fidelity Prototype</i> Website IT.....                         | 86 |
| Gambar 3.56 <i>Wireframe Prototype</i> Website IT.....                             | 87 |
| Gambar 3.57 Serah Terima Proyek Website IT.....                                    | 88 |
| Gambar 3.58 Catatan Tambahan di File Figma Website IT.....                         | 88 |
| Gambar 3.59 Referensi Desain <i>Self Checkout Machine Fashion</i> .....            | 90 |
| Gambar 3.60 <i>Moodboard Self Checkout Machine Fashion</i> .....                   | 90 |
| Gambar 3.61 <i>Information Architecture Self Checkout Machine Fashion</i> .....    | 91 |
| Gambar 3.62 <i>User Flow Self Checkout Machine Fashion</i> .....                   | 92 |
| Gambar 3.63 <i>User Persona Self Checkout Machine Fashion</i> .....                | 92 |
| Gambar 3.64 <i>User Scenario Self Checkout Machine Fashion</i> .....               | 93 |
| Gambar 3.65 <i>Low Fidelity Self Checkout Machine Fashion</i> .....                | 94 |
| Gambar 3.66 <i>High Fidelity Self Checkout Machine Fashion</i> .....               | 95 |
| Gambar 3.67 <i>Wireframe Prototype Self Checkout Machine Fashion</i> .....         | 95 |
| Gambar 3.68 Catatan Revisi <i>Self Checkout Machine Fashion</i> .....              | 96 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |       |
|---|-------|
| Lampiran A - Surat Pengantar MBKM 01.....   | xvii  |
| Lampiran B - Kartu MBKM 02.....             | xviii |
| Lampiran C - <i>Daily Task</i> MBKM 03..... | xix   |
| Lampiran D - Lembar Verifikasi MBKM 04..... | xlix  |
| Lampiran E - Surat Penerimaan Magang.....   | 1     |
| Lampiran F - Pengecekan Hasil Turnitin..... | li    |
| Lampiran G - Hasil Karya.....               | liv   |



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA