

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA APLIKASI MANAJEMEN  
PROYEK PGNCOM**



**MAGANG**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

**Vivi Lee Mulandari**  
**00000060103**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**  
**TANGERANG**  
**2025**

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA APLIKASI MANAJEMEN  
PROYEK PGNCOM**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

**Vivi Lee Mulandari**

**00000060103**

**UMMN**

**UNIVERSITAS**

**MULTIMEDIA**

**NUSANTARA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2025**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Vivi Lee Mulandari

NIM : 00000060103

Program Studi : Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/Skripsi/Tugas Akhir/Laporan Magang/MBKM saya yang berjudul:

**Perancangan Desain UI/UX pada Aplikasi Manajemen Proyek PGNCOM**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 18 Desember 2024



(Vivi Lee Mulandari)

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vivi Lee Mulandari  
NIM : 00000060103  
Program Studi : Informatika  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Magang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.
- Saya tidak bersedia karena dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)\*\*.

Tangerang, 18 Desember 2024

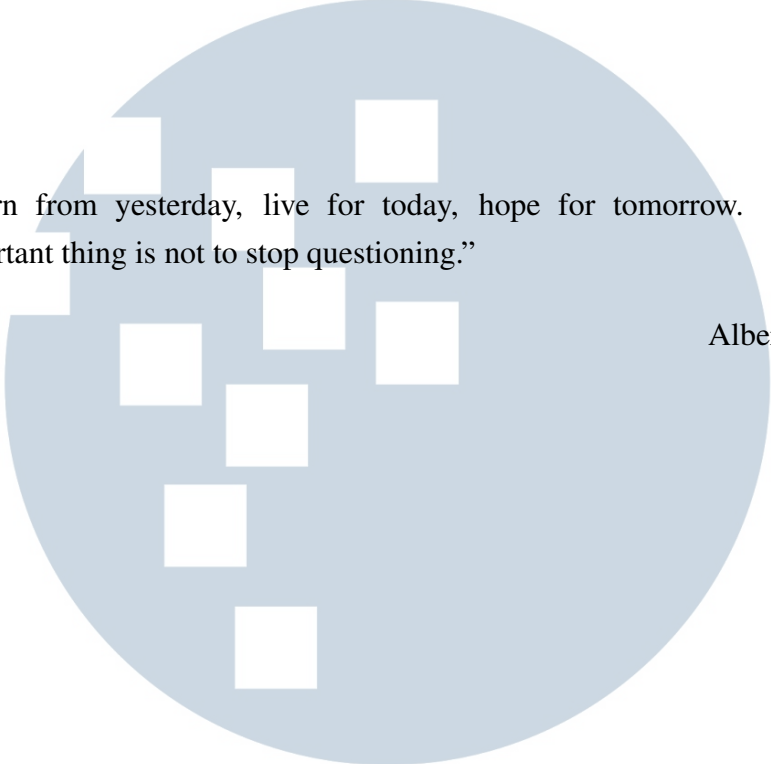
Yang menyatakan



Vivi Lee Mulandari

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama enam bulan ke depan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

## Halaman Persembahan / Motto



”Learn from yesterday, live for today, hope for tomorrow. The important thing is not to stop questioning.”

Albert Einstein

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan Magang ini dengan judul: Perancangan Desain UI/UX pada Aplikasi Manajemen Proyek PGNCOM dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Jurusan Informatika Pada Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

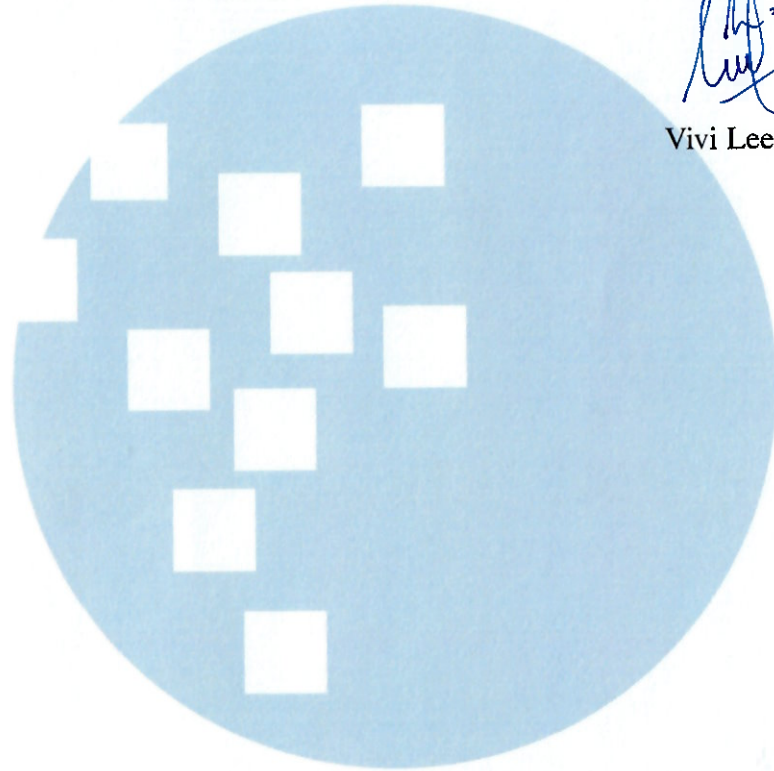
1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Arya Wicaksana, S.Kom., M.Eng.Sc., selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Wirawan Istiono, S.Kom., M.Kom, sebagai Pembimbing Magang yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
6. Bapak Sigit Prasetyo, kepala Department ICS Infrastructure management, yang sudah mengizinkan saya untuk melakukan praktik kerja magang di PT PGAS Telekomunikasi Nusantara, dan membimbing saya selama magang.
7. Ibu Kharista, sebagai mentor, yang sudah membimbing saya selama magang.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 18 Desember 2024



Vivi Lee Mulandari



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA APLIKASI MANAJEMEN  
PROYEK PGNCOM**

Vivi Lee Mulandari

**ABSTRAK**

Pada era modern dengan perkembangan teknologi yang pesat, Departemen Infrastruktur ICT dan ICS di perusahaan PGNCOM menghadapi kesulitan dalam memantau proyek secara real-time, dan transparan yang berdampak pada efisiensi, koordinasi tim, dan pengambilan keputusan. Untuk mengatasi hal tersebut, dirancang desain UI/UX aplikasi manajemen proyek berbasis web dengan Figma yang bertujuan meningkatkan pengalaman pengguna, efisiensi alur kerja, dan produktivitas tim. Desain ini telah selesai disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan relevansi data yang diintegrasikan, sehingga menghasilkan tampilan yang informatif dan user-friendly. Saat ini, desain menunggu proses review untuk penyempurnaan lebih lanjut sebelum diimplementasikan, dengan harapan mampu menjadi solusi efektif dalam memantau proyek dan meningkatkan kinerja tim.

**Kata kunci:** *Design Web, Figma, Project Management, PT PGASCOM*





## ***UI/UX Design Development for PGNCOM Project Management Application***

Vivi Lee Mulandari

### **ABSTRACT**

*In the modern era of rapid technological advancements, the ICT and ICS Infrastructure Department at PGNCOM faces challenges in monitoring projects in real-time and ensuring transparency, which impacts efficiency, team coordination, and decision-making. To address these issues, a web-based project management application UI/UX design was developed using Figma. The design aims to enhance user experience, streamline workflows, and improve team productivity. It has been meticulously crafted to align with user needs and integrate relevant data, resulting in an informative and user-friendly interface. Currently, the design is undergoing review for further refinement before implementation, with the expectation of providing an effective solution for project monitoring and improving team performance.*

**Keywords:** *Design Web, Figma, Project Management, PT PGASCOM*

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL . . . . .	i
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT . . . . .	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH . . . . .	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO . . . . .	iv
KATA PENGANTAR . . . . .	v
ABSTRAK . . . . .	vii
ABSTRACT . . . . .	viii
DAFTAR ISI . . . . .	ix
DAFTAR GAMBAR . . . . .	x
DAFTAR TABEL . . . . .	xi
DAFTAR LAMPIRAN . . . . .	xii
BAB 1 PENDAHULUAN . . . . .	1
1.1 Latar Belakang Masalah . . . . .	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang . . . . .	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang . . . . .	2
BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN . . . . .	3
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan . . . . .	3
2.2 Visi dan Misi Perusahaan . . . . .	3
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan . . . . .	4
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG . . . . .	7
3.1 Kedudukan dan Organisasi . . . . .	7
3.2 Tugas yang Dilakukan . . . . .	8
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang . . . . .	8
3.3.1 Proses Pelaksanaan Rancang Desain <i>UI/UX Web</i> Aplikasi Proyek Manajemen . . . . .	10
3.3.2 Kendala yang Ditemukan . . . . .	27
3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan . . . . .	27
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN . . . . .	29
4.1 Simpulan . . . . .	29
4.2 Saran . . . . .	29
DAFTAR PUSTAKA . . . . .	31

UIN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

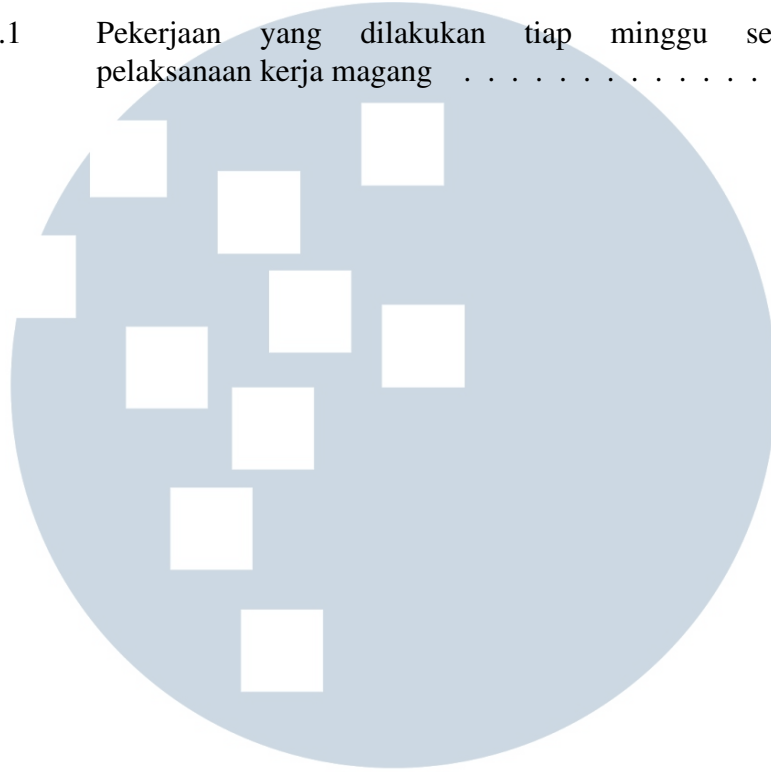
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur organisasi perusahaan PGNCOM(PT PGAS Telekomunikasi Nusantara) . . . . .	4
Gambar 3.1	Struktur organisasi perusahaan PGNCOM(PT PGAS Telekomunikasi Nusantara) . . . . .	7
Gambar 3.2	<i>Userflow Project Management</i> . . . . .	11
Gambar 3.3	<i>ERD Database Project Management</i> . . . . .	12
Gambar 3.4	<i>Jira Kanban</i> . . . . .	13
Gambar 3.5	<i>Monday Project Management</i> . . . . .	14
Gambar 3.6	Halaman <i>Dashboard</i> . . . . .	16
Gambar 3.7	Halaman <i>Timeline</i> . . . . .	17
Gambar 3.8	Halaman <i>Task</i> . . . . .	18
Gambar 3.9	Halaman <i>Calendar</i> . . . . .	19
Gambar 3.10	Halaman <i>Members</i> . . . . .	20
Gambar 3.11	Halaman <i>History</i> . . . . .	21
Gambar 3.12	Halaman <i>Approval</i> . . . . .	22
Gambar 3.13	Halaman <i>Projectl</i> . . . . .	23
Gambar 3.14	<i>Hover</i> . . . . .	24
Gambar 3.15	<i>Overlay</i> . . . . .	24
Gambar 3.16	<i>Scroll</i> . . . . .	25



**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama pelaksanaan kerja magang . . . . . 9



**UMMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	MBKM-01 Cover Letter MBKM Internship Track 2 . . . . .	32
Lampiran 2	MBKM-02 MBKM Internship Track 2 Card . . . . .	33
Lampiran 3	MBKM-03 Daily Task - Internship Track 2 . . . . .	34
Lampiran 4	MBKM-04 Verification Form of Internship Report MBKM Internship Track 2 . . . . .	43
Lampiran 5	Form Bimbingan . . . . .	44
Lampiran 6	Turnitin . . . . .	45

