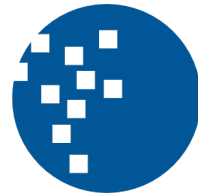


**PERANCANGAN UI/UX UNTUK APLIKASI KONSUMEN DAN SISTEM
KORPORASI DI LINKAJA (PT FINTEK KARYA NUSANTARA)**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM

HENDIE JASON ACHMADI
00000055535

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

**PERANCANGAN UI/UX UNTUK APLIKASI KONSUMEN DAN SISTEM
KORPORASI DI LINKAJA (PT FINTEK KARYA NUSANTARA)**



HENDIE JASON ACHMADI

0000055535

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

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

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Hendie Jason Achmadi

NIM : 00000055535

Program Studi : Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan MBKM saya yang berjudul:
Perancangan UI/UX untuk Aplikasi Konsumen dan Sistem Korporasi di LinkAja (PT Fintek Karya Nusantara)

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, 02 Januari 2025




(Hendie Jason Achmadi)

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

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hendie Jason Achmadi
NIM : 00000055535
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, 02 Januari 2025

Yang menyatakan

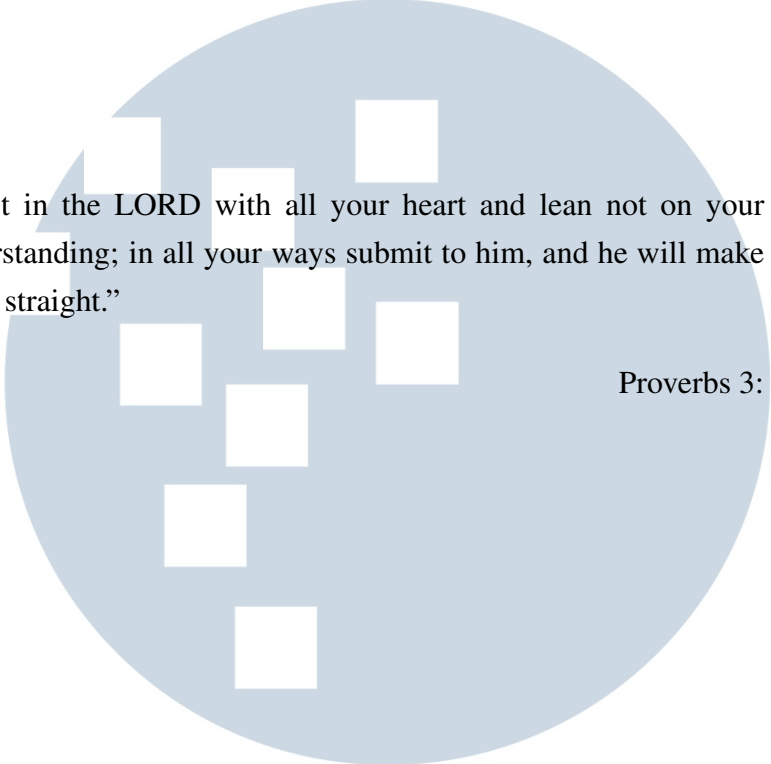


Hendie Jason Achmadi

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

** 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



”Trust in the LORD with all your heart and lean not on your own understanding; in all your ways submit to him, and he will make your paths straight.”

Proverbs 3: 5-6 (NIV)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

1. Bapak Dr. Andrey Andoko, 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., OCA, CEH, selaku Ketua Program Studi dan sebagai Pembimbing Magang yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini. Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Kepada Bapak Mahisa Dyan Diptya sebagai supervisor selama kegiatan magang ini yang telah memberikan banyak ilmu praktis dan keterampilan di dunia kerja.
5. Kepada Pimpinan Perusahaan, Bapak Yogi Rizkian Bahar selaku CEO PT Fintek Karya Nusantara.
6. Orang Tua, dan keluarga, yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

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

Tangerang, 02 Januari 2025



Hendie Jason Achmadi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN UI/UX UNTUK APLIKASI KONSUMEN DAN SISTEM KORPORASI DI LINKAJA (PT FINTEK KARYA NUSANTARA)

Hendie Jason Achmadi

ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah mendorong transformasi di sektor keuangan, termasuk financial technology (fintech) yang mempermudah masyarakat dalam mengakses layanan keuangan digital. PT Fintek Karya Nusantara (LinkAja) adalah salah satu pelaku utama fintech di Indonesia yang berupaya meningkatkan pengalaman pengguna (user experience, UX) guna memperkuat retensi pengguna dan menarik pengguna baru. Program magang di LinkAja berfokus pada pengembangan desain produk yang mencakup berbagai proyek, seperti Inbox Enhancement, Consent Page, dan desain ulang ikon aplikasi konsumen. Selain itu, kontribusi pada proyek Design Ops bertujuan meningkatkan efisiensi kerja tim desain melalui strukturisasi proyek di Figma dan dokumentasi komponen. Metode yang digunakan mencakup pelatihan dasar desain produk, analisis kompetitor, iterasi desain, serta pembuatan prototipe untuk diuji kepada pengguna. Proyek-proyek ini telah mencapai tahap implementasi atau iterasi final, seperti desain ikon baru yang berhasil dirilis di aplikasi konsumen. Program ini juga melibatkan final project secara berkelompok untuk merancang ide bisnis baru yang dinilai oleh panelis perusahaan. Pengalaman magang ini memberikan pemahaman mendalam tentang pentingnya desain yang ramah pengguna dalam mendukung tujuan bisnis, serta memperkuat posisi LinkAja sebagai penyedia layanan keuangan digital yang kompetitif di Indonesia.

Kata kunci: iterasi, keuangan, retensi

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**DESIGNING UI/UX FOR CONSUMER APPLICATIONS AND CORPORATE
SYSTEMS AT LINKAJA (PT FINTEK KARYA NUSANTARA)**

Hendie Jason Achmadi

ABSTRACT

Technological advancements have driven transformation in the financial sector, including financial technology (fintech), which facilitates public access to digital financial services. PT Fintek Karya Nusantara (LinkAja) is one of the leading fintech players in Indonesia, striving to enhance user experience (UX) to strengthen user retention and attract new users. The internship program at LinkAja focused on product design development encompassing various projects, such as Inbox Enhancement, Consent Page, and redesigning the consumer app's icons. Additionally, contributions to the Design Ops project aimed to improve team design efficiency through project structuring in Figma and component documentation. The methods used included foundational training in product design, competitor analysis, design iteration, and prototype development for user testing. These projects have reached the implementation or final iteration stage, such as the new icon designs successfully released in the consumer app. The program also involved a final group project to design new business ideas evaluated by the company's panelists. This internship experience provided an in-depth understanding of the importance of user-friendly design in supporting business objectives and strengthening LinkAja's position as a competitive digital financial service provider in Indonesia.

Keywords: *financial, iteration, retention*

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	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR KODE	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	3
BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Visi dan Misi Perusahaan	4
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan	5
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	8
3.2 Tugas yang Dilakukan	9
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	10
3.3.1 Inbox Menu Enhancement	11
3.3.2 LinkAja Corporate Solution Mobile - Consent Page	16
3.3.3 Product Icons Revamp	21
3.3.4 Final Project Interns - TagihAja	25
3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan	33
3.4.1 Pemahaman Terhadap Konsep Fintech dan E-Wallet yang Kompleks	33
3.4.2 Penyusunan Desain yang Mengutamakan Pengguna Sementara Memenuhi Kebutuhan Bisnis	33
3.4.3 Penyelarasan dengan Tim Lain dalam Proyek yang Melibatkan Banyak Stakeholder	34
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN	35
4.1 Simpulan	35
4.2 Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	37

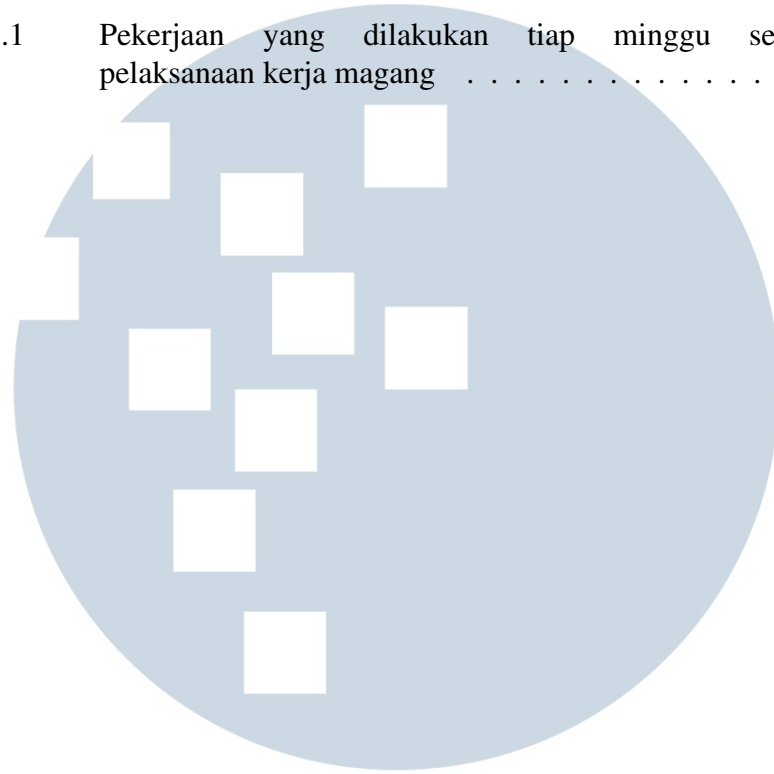
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur organisasi PT Fintek Karya Nusantara	5
Gambar 2.2	Struktur Direktorat Teknologi	6
Gambar 3.1	Inbox menu sebelum dilakukan <i>enhancement</i>	12
Gambar 3.2	Inbox menu setelah dilakukan <i>enhancement</i>	14
Gambar 3.3	Alur Tab Informasi setelah <i>enhancement</i>	15
Gambar 3.4	Desain Awal Consent Page	17
Gambar 3.5	Tampilan Consent Page setelah Project Review	18
Gambar 3.6	Pengisian form Consent Page	19
Gambar 3.7	Ketika semua form sudah terisi	20
Gambar 3.8	Halaman Homepage sebelum dan sesudah <i>Product Icons Revamp</i>	22
Gambar 3.9	Halaman "Lainnya" sebelum dan sesudah <i>Product Icons Revamp</i>	23
Gambar 3.10	Kategori warna pada Product Icons	24
Gambar 3.11	Hasil Riset Survei TagihAja	25
Gambar 3.12	Landing Page TagihAja untuk UT	27
Gambar 3.13	Halaman Split Bill dan Tagihan Umum TagihAja untuk UT	28
Gambar 3.14	Alur membuat tagihan pada TagihAja	29
Gambar 3.15	Alur membagikan link pembayaran pada TagihAja	30
Gambar 3.16	Alur membayar tagihan pada TagihAja	31
Gambar 3.17	Alur Split Bill Foto Struk	32



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama pelaksanaan kerja magang	11
-----------	--	----



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR KODE



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	MBKM-01 Cover Letter MBKM Internship Track 2	38
Lampiran 2	MBKM-02 MBKM Internship Track 2 Card	39
Lampiran 3	MBKM-03 Daily Task - Internship Track 2	40
Lampiran 4	MBKM-04 Verification Form of Internship Report MBKM Internship Track 2	53
Lampiran 5	Form Bimbingan	54
Lampiran 6	Turnitin	56

