

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA FITUR
REORDER DAN SHOPPING MISSION APLIKASI
ALFAGIFT DI PT GLOBAL LOYALTY INDONESIA**



LAPORAN MBKM MAGANG

**GENADI IKHSAN JAYA
00000080773**

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

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA FITUR
REORDER DAN SHOPPING MISSION APLIKASI
ALFAGIFT DI PT GLOBAL LOYALTY INDONESIA**



**GENADI IKHSAN JAYA
00000080773**

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

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Genadi Ikhsan Jaya

NIM : 00000080773

Program Studi : Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan MBKM Magang saya yang berjudul:

Perancangan Desain UI/UX Pada Fitur Reorder dan Shopping Mission Aplikasi Alfagift di PT Global Loyalty Indonesia

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, 21 Juni 2025



(Genadi Ikhsan Jaya)

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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Genadi Ikhsan Jaya
NIM : 00000080773
Program Studi : Informatika
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan MBKM 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, 21 Juni 2025

Yang menyatakan



Genadi Ikhsan Jaya

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

"if you think you can do better, then do it"

Twenty Something

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan laporan akhir magang yang berjudul “Perancangan Desain UI/UX Pada Fitur Reorder Dan Shopping Mission Aplikasi Alfagift di PT Global Loyalty Indonesia” dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Multimedia Nusantara. Pada kesempatan ini, saya ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada beberapa pihak:

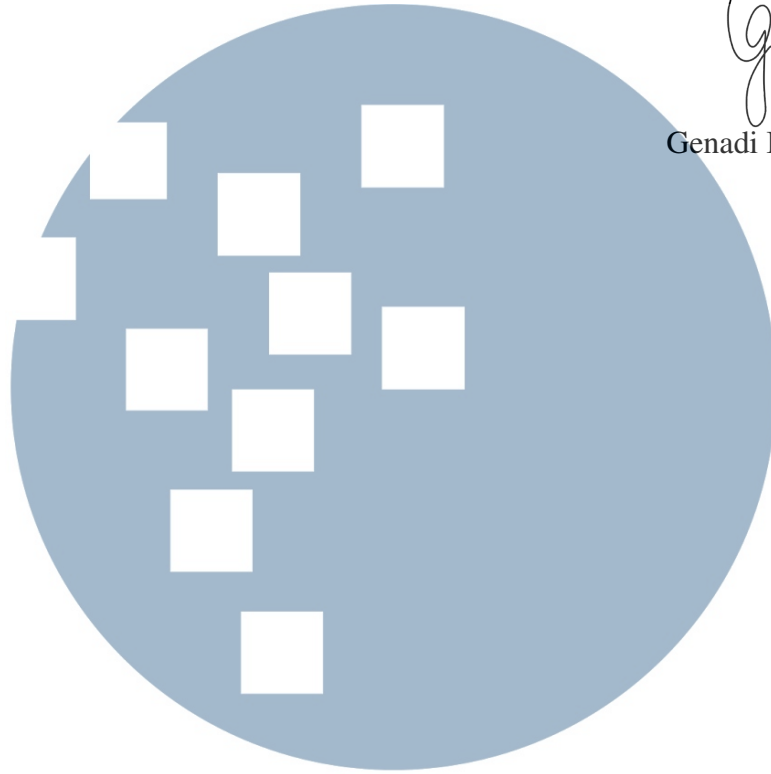
1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Arya Wicaksana, S.Kom., M.Eng.Sc., OCA, selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Dr. Ivrensa Zuhdi Pane, B.Eng., M.Eng., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Bapak Dede Fasoli, selaku Manajer *Technical Product* yang telah membantu selama melaksanakan kerja magang di PT Global Loyalty Indonesia.
6. Bapak Novitra Pulunggono, selaku *Supervisor* yang telah membantu selama melaksanakan kerja magang di PT Global Loyalty Indonesia.
7. Bagus Arisandi dan rekan-rekan kerja lainnya di tempat magang yang telah bekerja sama serta membantu selama melakukan kerja magang.
8. 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, 21 Juni 2025



Genadi Ikhsan Jaya



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX PADA FITUR REORDER DAN
SHOPPING MISSION APLIKASI ALFAGIFT DI PT GLOBAL LOYALTY
INDONESIA**

Genadi Ikhsan Jaya

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong transformasi layanan belanja daring, termasuk di sektor ritel seperti Alfamart yang menghadirkan aplikasi Alfagift sebagai platform *e-grocery* sekaligus program loyalitas pelanggan. Dalam rangka meningkatkan pengalaman pengguna, dilakukan perancangan dan pengembangan desain UI/UX fitur *reorder* dan *shopping mission* melalui program magang MBKM selama enam bulan di PT Global Loyalty Indonesia pada posisi *UI/UX Designer*. Program magang ini bertujuan untuk mengimplementasikan konsep dan teori yang diperoleh selama perkuliahan, khususnya pada mata kuliah *Human-Computer Interaction* (HCI). Proses perancangan dilakukan menggunakan *framework Design Thinking* yang mencakup *benchmarking*, *wireframe*, *prototyping*, dan *testing* melalui sesi *design review*. Selain itu, prinsip *8 Golden Rules of Interface Design* dan *UX Laws* seperti *Fitts's Law*, *Jakob's Law*, dan *Hick's Law* diterapkan untuk menghasilkan desain antarmuka yang konsisten dan ramah pengguna. Hasil akhir dari proyek ini berupa desain *high-fidelity* dan *prototype* interaktif yang siap diimplementasikan ke dalam aplikasi Alfagift. Pengalaman magang ini memberikan pemahaman dalam proses pengembangan produk digital di lingkungan profesional dan menjadi bekal penting untuk menghadapi dunia kerja di bidang desain UI/UX.

Kata kunci: Alfagift, Magang, PT Global Loyalty Indonesia, UI/UX

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

***UI/UX DESIGN DEVELOPMENT FOR THE REORDER AND SHOPPING
MISSION FEATURES IN THE ALFAGIFT APPLICATION AT PT GLOBAL
LOYALTY INDONESIA***

Genadi Ikhsan Jaya

ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology has driven the transformation of online shopping services, including in the retail sector through Alfamart's Alfagift application, which serves as both an e-grocery platform and a customer loyalty program. To improve user experience, UI/UX design development was carried out for the Reorder and Shopping Mission features through a six-month MBKM internship program at PT Global Loyalty Indonesia in the role of a UI/UX Designer. This internship aimed to implement concepts and theories acquired during university studies, particularly from the Human-Computer Interaction (HCI) course. The design process followed the Design Thinking framework, encompassing stages such as benchmarking, wireframing, prototyping, and testing through design review sessions. In addition, the 8 Golden Rules of Interface Design and UX Laws—such as Fitts's Law, Jakob's Law, and Hick's Law—were applied to create a consistent and user-friendly interface. The final outcome of this project includes high-fidelity designs and interactive prototypes ready to be implemented into the Alfagift application. This internship experience provided practical insight into digital product development in a professional setting and served as valuable preparation for a future career in UI/UX design.

Keywords: Alfagift, Internship, PT Global Loyalty Indonesia, UI/UX

U I M N
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

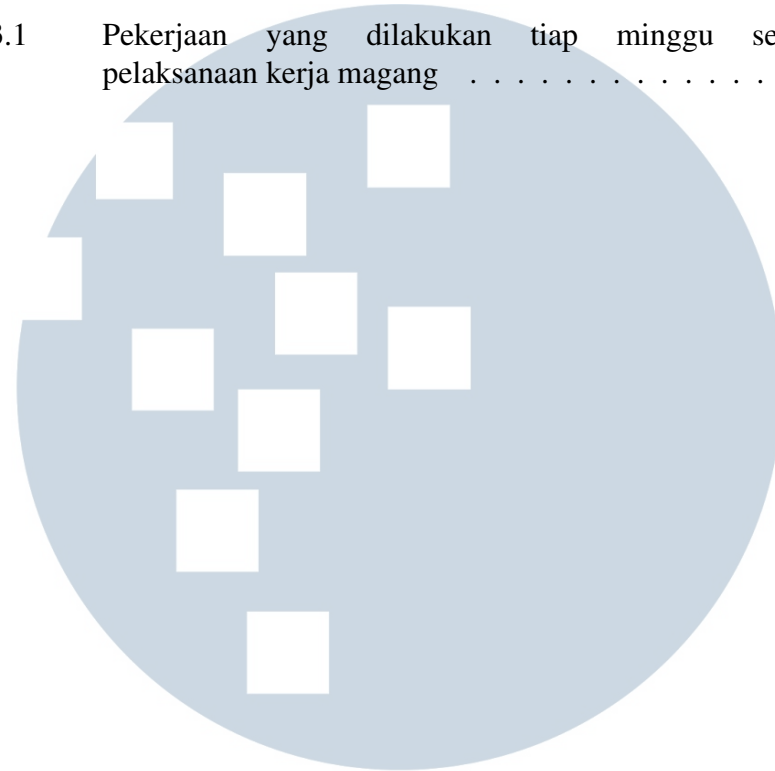
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	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	6
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan	6
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	8
3.2 Tugas yang Dilakukan	8
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang	9
3.3.1 <i>User Persona</i> Alfagift	11
3.3.2 Proses Pelaksanan Rancang Desain UI/UX Fitur <i>Reorder</i>	12
3.3.3 Proses Pelaksanan Rancang Desain UI/UX Fitur <i>Shopping Mission</i> (Misi Harian)	21
3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan	37
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN	39
4.1 Simpulan	39
4.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	41

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama pelaksanaan kerja magang	10
-----------	--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo Perusahaan	4
Gambar 2.2	Logo Alfagift	5
Gambar 2.3	Struktur Organisasi PT Global Loyalty Indonesia	6
Gambar 3.1	<i>User Persona 1</i>	11
Gambar 3.2	<i>User Persona 2</i>	12
Gambar 3.3	<i>Flowchart</i> sistem diagram fitur <i>reorder</i>	14
Gambar 3.4	Proses <i>wireframe mid-fidelity</i> fitur <i>reorder</i>	15
Gambar 3.5	Alur tahapan ketika <i>button</i> "Beli Lagi" di klik	16
Gambar 3.6	Tampilan ketika <i>bottom sheet</i> muncul	17
Gambar 3.7	<i>User flow</i> fitur <i>shopping mission</i> (misi harian)	22
Gambar 3.8	Proses pembuatan <i>wireframe mid-fidelity</i> untuk <i>shopping mission</i> (misi harian)	23
Gambar 3.9	Tampilan komponen <i>section card shopping mission</i>	24
Gambar 3.10	Tampilan <i>shopping mission</i> untuk misi harian	25
Gambar 3.11	Komponen <i>tab selection</i>	26
Gambar 3.12	Komponen <i>card progress shopping mission</i>	27
Gambar 3.13	Komponen <i>card mission</i>	27
Gambar 3.14	Tampilan halaman Syarat & Ketentuan	28
Gambar 3.15	Tampilan komponen <i>bottom sheet detail mission</i> pada setiap misi	29
Gambar 3.16	Komponen setiap kondisi <i>bottom sheet</i>	30
Gambar 3.17	Tampilan alur tahapan mulai misi harian	31
Gambar 3.18	Tampilan berhasil klaim hadiah	32
Gambar 3.19	Tampilan ketika misi sedang tidak tersedia	33
Gambar 3.20	Tampilan saat fitur <i>shopping mission</i> sedang dibekukan	34



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	MBKM-01 Cover Letter MBKM Internship Track 1	42
Lampiran 2	MBKM-02 MBKM Internship Track 1 Card	43
Lampiran 3	MBKM-03 Daily Task - Internship Track 1	44
Lampiran 4	MBKM-04 Verification Form of Internship Report MBKM Internship Track 1	58
Lampiran 5	Form Bimbingan	59
Lampiran 6	Turnitin	60

