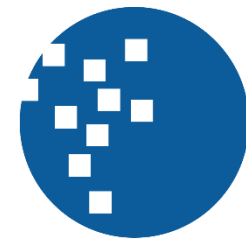


**PENGEMBANGAN ANTARMUKA PENGGUNA WEBSITE
HIEVENTS PADA PT KARYA GENERASI NUSANTARA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MBKM

Muhammad Evan Julian Priyasa

00000072402

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

**PENGEMBANGAN ANTARMUKA PENGGUNA WEBSITE
HIEVENTS PADA PT KARYA GENERASI NUSANTARA**



LAPORAN MBKM

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Muhammad Evan Julian Priyasa

00000072402

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Evan Julian Priyasa

Nomor Induk Mahasiswa : 00000072402

Program studi : Sistem Informasi

Laporan MBKM Penelitian dengan judul:

“PENGEMBANGAN ANTARMUKA PENGGUNA WEBSITE

HIEVENTS PADA PT KARYA GENERASI NUSANTARA”

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah 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 maupun dalam penulisan laporan MBKM, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan MBKM yang telah saya tempuh.

Tangerang, 8 Juli 2025



Muhammad Evan Julian Priyasa

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Laporan Magang ini dengan judul: “PENGEMBANGAN ANTARMUKA PENGGUNA WEBSITE HIEVENTS PADA PT KARYA GENERASI NUSANTARA” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Jurusan Sistem Informasi Pada Teknik & Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Ririn Ikana Desanti, S.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Wella, S.Kom., M.MSI., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Teddy Alfansyah, S.Kom., sebagai Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan MBKM Penelitian.
6. Kepada Perusahaan PT Karya Generasi Nusantara
7. Kepada seluruh tim produk dan tim pengembang (*programmer*) di PT Karya Generasi Nusantara, atas ilmu, bimbingan, dan pengalaman berharga yang telah dibagikan selama masa magang berlangsung.
8. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penyelesaian laporan MBKM ini dapat terlaksana.
9. Dan kepada seseorang yang selalu memberi dukungan penuh dengan caranya yang sederhana namun bermakna.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat yang positif kepada para pembaca mengenai kegiatan magang yang telah dilakukan.

Tangerang, 12 Juli 2025



Muhammad Evan Julian Priyasa



PENGEMBANGAN ANTARMUKA PENGGUNA WEBSITE

HIEVENTS PADA PT KARYA GENERASI NUSANTARA

Muhammad Evan Julian Priyasa

ABSTRAK

HiEvents merupakan platform manajemen acara yang dikembangkan oleh PT Karya Generasi Nusantara untuk membantu pengguna dalam menemukan serta mengelola berbagai kegiatan secara efisien. Permasalahan yang dihadapi dalam pengembangan *platform* ini adalah belum tersedianya antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) yang optimal dan responsif sesuai kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, dilakukan proses perancangan dan pengembangan *UI* menggunakan pendekatan desain *wireframe* dan prototipe interaktif melalui *tools* seperti Figma, Draw.io, dan Visual Studio Code.

Proses pengembangan dimulai dengan analisis kebutuhan pengguna, penyusunan *user journey*, pembuatan *wireframe*, dan dilanjutkan dengan implementasi antarmuka menggunakan teknologi *front-end*. Kegiatan magang ini juga melibatkan penggunaan *tools* pendukung seperti Jira untuk manajemen tugas, GitHub untuk kontrol versi, Google Docs dan Zoom untuk kolaborasi tim, serta Google Sheets untuk pelacakan *Quality Assurance (QA)*.

Hasil dari kegiatan ini adalah antarmuka website HiEvents yang fungsional, responsif, dan sesuai dengan desain awal. Implementasi *UI* telah mendukung kebutuhan pengguna serta memperkuat pengalaman pengguna dalam mengakses fitur-fitur utama platform HiEvents.

Kata kunci: Desain *UI*, Hievents, Pengembangan *Frontend*, *Product Owner*, *Wireframe*

USER INTERFACE DEVELOPMENT OF THE HIEVENTS

WEBSITE AT PT KARYA GENERASI NUSANTARA

Muhammad Evan Julian Priyasa

ABSTRACT

HiEvents is an event management platform developed by PT Karya Generasi Nusantara to assist users in efficiently discovering and managing various activities. The problem encountered in the development of this platform was the lack of an optimal and responsive user interface (UI) tailored to user needs. Therefore, the UI design and development process was carried out using a wireframe and interactive prototype design approach through tools such as Figma, Draw.io, and Visual Studio Code.

The development process began with user needs analysis, user journey mapping, wireframe creation, and continued with interface implementation using front-end technology. This internship activity also involved the use of supporting tools such as Jira for task management, GitHub for version control, Google Docs and Zoom for team collaboration, as well as Google Sheets for Quality Assurance (QA) tracking.

The result of this activity is a functional, responsive, and initial design-compliant HiEvents website interface. The UI implementation has supported user needs and enhanced the user experience in accessing the main features of the HiEvents platform.

Keywords: *Frontend Development, HiEvents, Product Owner, UI Design, Wireframe*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.2.1 Maksud Kerja Magang.....	2
1.2.2 Tujuan Kerja Magang	3
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	4
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Magang	4
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang	6
1.3.2.1 Pra-Magang.....	6
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	8
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	8
2.1.1 Visi Misi Perusahaan	9
2.1.1.1 Visi Perusahaan.....	9
2.1.1.2 Misi Perusahaan.....	9
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	10
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG	12
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	12
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang.....	14
3.2.1 Adaptasi Dengan Lingkungan Kerja.....	15
3.2.2 Kolaborasi dan Pembagian Pengetahuan melalui Sesi Pelatihan..	20
3.2.3 Menyusun <i>User Journey</i>	21

3.2.4	Membuat Diagram Alur <i>User</i>	23
3.2.4.1	Diagram <i>Flow Login</i>	23
3.2.4.2	Diagram <i>Flow</i> Daftar Akun	25
3.2.4.3	Diagram <i>Flow Homepage</i>	26
3.2.4.4	Diagram <i>Flow</i> Daftar Event	27
3.2.4.5	Diagram <i>Flow</i> Detail Tiket	28
3.2.5	Desain <i>Wireframe</i> untuk <i>Platform</i> Hievents	29
3.2.5.1	<i>Wireframe Login</i>	30
3.2.5.2	<i>Wireframe</i> Daftar Akun.....	31
3.2.5.3	<i>Wireframe Homepage</i>	32
3.2.5.4	<i>Wireframe</i> Daftar Event	33
3.2.6	Desain <i>UI</i> & Pembuatan Prototipe	34
3.2.6.1	Desain <i>UI Login</i>	35
3.2.6.2	Desain <i>UI</i> Daftar Akun	36
3.2.6.3	Desain <i>UI Homepage</i>	37
3.2.6.4	Desain <i>UI</i> Daftar Event.....	38
3.2.6.5	Desain <i>UI</i> Halaman Tiket Saya.....	39
3.2.6.6	Desain <i>UI</i> Halaman Detail Tiket.....	40
3.2.6.7	Desain <i>UI</i> Halaman Cari Event.....	41
3.2.7	Persiapan Teknis Pengembangan <i>UI</i>	42
3.2.7.1	Tools dan Framework yang Digunakan	43
3.2.7.2	Perubahan <i>Codebase</i> dan Peran Developer Lama	43
3.2.7.3	Metodologi Pengembangan (<i>Agile</i> vs <i>Waterfall</i>).....	44
3.2.7.4	Tahapan Pengembangan HiEvents 3.0.....	45
3.2.8	Hasil pengembangan <i>UI</i> Website Hievents.....	46
3.2.8.1	Halaman Akses Pengguna.....	47
3.2.8.2	Halaman Pendaftaran Akun	48
3.2.8.3	Halaman Pengisian Data Pendaftaran	49
3.2.8.4	Halaman Metode Masuk Pengguna	50
3.2.8.5	Halaman Beranda Setelah Masuk	51
3.2.8.6	Halaman Pencarian dan Pemfilteran Event.....	52
3.2.8.7	Halaman Tiket Saya	53

3.2.8.8	Halaman Ruang Sertifikat.....	54
3.2.8.9	Halaman Detail Event	55
3.2.8.10	Halaman Pemilihan Tiket.....	56
3.2.8.11	Halaman Konfirmasi Pesanan Tiket.....	57
3.2.8.12	Halaman Pengisian Detail Pemesan dan Pengunjung.....	58
3.2.8.13	Halaman Metode Pembayaran	59
3.2.8.14	Halaman Instruksi Pembayaran.....	60
3.2.8.15	Halaman Konfirmasi Pembelian/Pendaftaran	61
3.3	Kendala yang Ditemukan	62
3.4	Solusi atas Kendala yang Ditemukan	62
BAB IV	SIMPULAN DAN SARAN	64
4.1	Simpulan	64
4.2	Saran	64
4.2.1	Perusahaan.....	65
4.2.2	Universitas	65
4.2.3	Mahasiswa yang akan magang.....	65
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN		70

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang	5
Tabel 3.1 Rincian Timeline Magang.....	15
Tabel 3.2 Perbandingan Metodologi <i>Waterfall</i> dan <i>Agile</i> dalam Pengembangan	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT Karya Generasi Nusantara.....	10
Gambar 3.1 Kedudukan dan Koordinasi PT Karya Generasi Nusantara	12
Gambar 3.2 Alur Kerja Tim Programmer dalam Pengembangan Website.....	13
Gambar 3.3 Logo Jira.....	16
Gambar 3.4 Logo draw.io	16
Gambar 3.5 Logo Figma	17
Gambar 3.6 Logo Google Docs	17
Gambar 3.7 Logo Google Sheets	18
Gambar 3.8 Logo Github	18
Gambar 3.9 Logo Zoom.....	19
Gambar 3.10 Logo Visual Studio Code	19
Gambar 3.11 User Journey Map	22
Gambar 3.12 Diagram User Login.....	24
Gambar 3.13 Diagram User Daftar Akun	25
Gambar 3.14 Diagram Flow Homepage	26
Gambar 3.15 Diagram Flow Daftar Event	27
Gambar 3.16 Diagram Flow Detail Tiket	29
Gambar 3.17 Wireframe User Login	30
Gambar 3.18 Wireframe User Daftar Akun.....	31
Gambar 3.19 Wireframe Homepage	32
Gambar 3.20 Wireframe Daftar Event	33
Gambar 3.21 Tampilan Desain Login.....	35
Gambar 3.22 Tampilan Desain Daftar Akun	36
Gambar 3.23 Tampilan Desain Homepage	37
Gambar 3.24 Tampilan Desain Daftar Event.....	38
Gambar 3.25 Tampilan Desain Tiket Saya	39
Gambar 3.26 Tampilan Desain Detail Tiket	40
Gambar 3.27 Tampilan Desain Cari Event	41
Gambar 3.28 Fase Pengembangan Development.....	45
Gambar 3.29 Tampilan Website Akses Pengguna.....	47
Gambar 3.30 Tampilan Website daftar akun	48
Gambar 3.31 Tampilan Halaman Pengisian Data Pendaftaran Akun	49
Gambar 3.32 Tampilan Halaman Masuk Akun	50
Gambar 3.33 Tampilan Halaman Setelah Masuk	51
Gambar 3.34 Tampilan Halaman Pencarian dan Pemfilteran Event.....	52
Gambar 3.35 Tampilan Halaman Tiket Saya	53
Gambar 3.36 Tampilan Halaman Ruang Sertifikat.....	54
Gambar 3.37 Tampilan Halaman Detail Event	55

Gambar 3.38 Tampilan Halaman Pemilihan Tiket	56
Gambar 3.39 Tampilan Halaman Konfirmasi Pesanan Tiket	57
Gambar 3.40 Tampilan Halaman Pengisian Detail Pemesan dan Pengunjung.....	58
Gambar 3.41 Tampilan Halaman Pemilihan Metode Pembayaran.....	59
Gambar 3.42 Tampilan Halaman Instruksi Pembayaran	60
Gambar 3.43 Tampilan Halaman Pop-up Konfirmasi Pembelian/Pendaftaran	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar MBKM - MBKM 01	70
Lampiran B Kartu MBKM – MBKM 02	71
Lampiran C Daily Task MBKM - MBKM 03	72
Lampiran D Lembar Verifikasi Laporan MBKM - MBKM 04	83
Lampiran E Surat Penerimaan MBKM (LoA)	84
Lampiran F Pengecekan Hasil Turnitin	87
Lampiran G Semua hasil karya tugas yang dilakukan selama MBKM	92
Lampiran H Form Bimbingan Internship Report	93