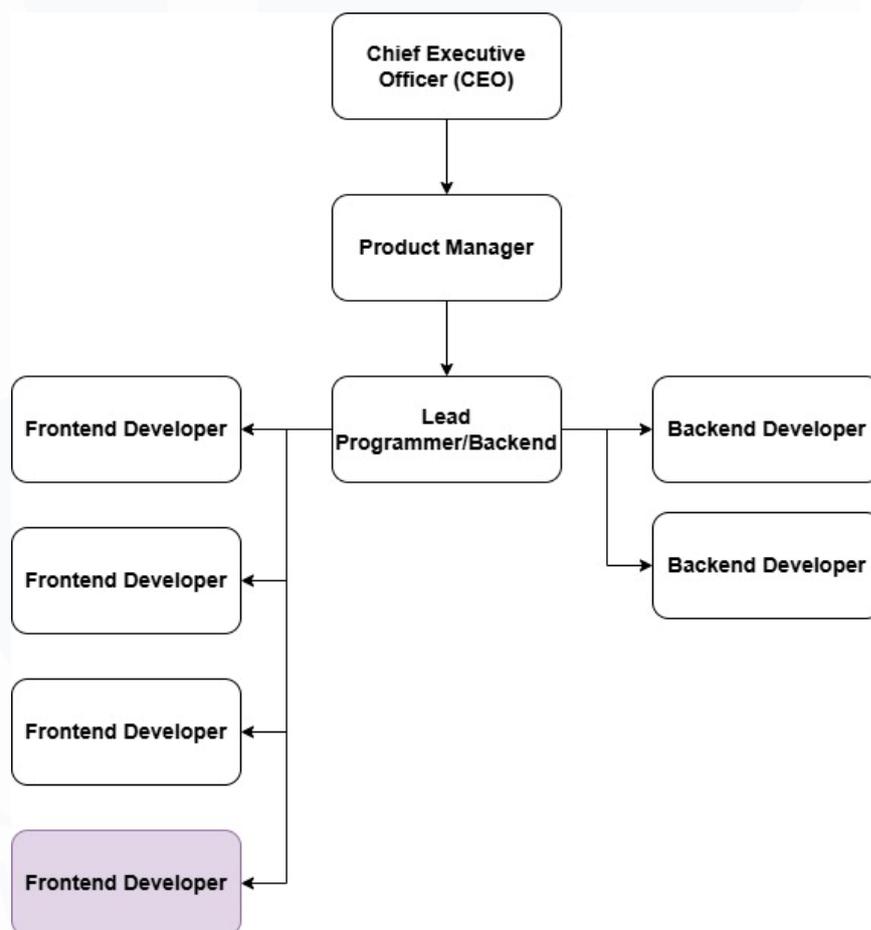


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

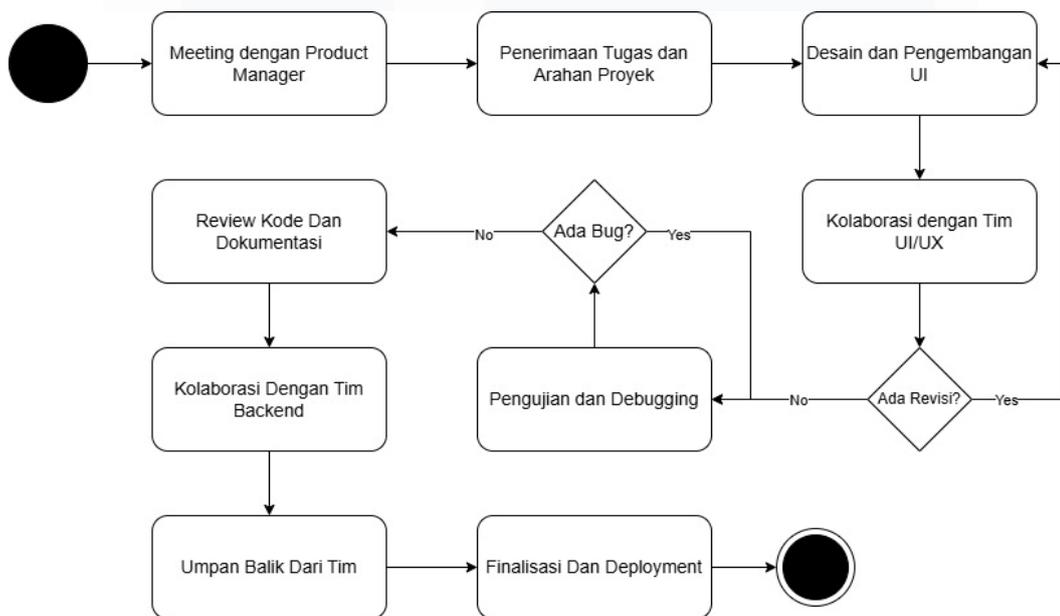
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam program magang ini, posisi *Frontend Developer Intern* di PT Karya Generasi Nusantara ditempati. Sebagai bagian dari tim pengembangan *platform* Hievents, peran yang sangat penting dipegang dalam membantu memperbarui dan mengembangkan tampilan antarmuka pengguna (*UI*) pada *website* perusahaan. Kolaborasi akan dilakukan dengan tim pengembangan untuk memastikan desain antarmuka yang efektif dan efisien, serta terintegrasi dengan *backend* sistem yang ada.



Gambar 3.1 Kedudukan dan Koordinasi PT Karya Generasi Nusantara

Alur koordinasi dan komunikasi dalam tim dimulai dengan pertemuan awal bersama *Product Manager*, yang akan memberikan arahan mengenai kebutuhan dan tujuan proyek. Setelah itu, kolaborasi dilakukan dengan Tim *UI/UX* untuk memastikan desain *UI* sesuai dengan standar pengalaman pengguna yang diinginkan. Proses ini juga melibatkan Tim *Backend Developer* untuk mengintegrasikan *UI* dengan sistem *backend platform* Hievents.



Gambar 3.2 Alur Kerja Tim Programmer dalam Pengembangan *Website*

Frontend Developer Intern ditempatkan di PT Karya Generasi Nusantara. Dalam peran ini, kontribusi signifikan diberikan dalam memperbarui dan mengembangkan tampilan *antarmuka pengguna (UI)* pada *platform* Hievents. Kolaborasi erat dilakukan dengan tim *UI/UX* untuk memastikan desain yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar visual yang diinginkan, tetapi juga memastikan pengalaman pengguna yang intuitif dan efisien. Integrasi yang baik antara *antarmuka pengguna* yang dikembangkan dengan sistem *backend* juga dipastikan melalui kolaborasi dengan tim *Backend Developer*.

Proses koordinasi antar tim dilakukan melalui *weekly meetings*, di mana *Product Manager* memberikan pengarahan mengenai kebutuhan dan tujuan proyek. Dalam setiap pertemuan, informasi mengenai perkembangan desain

dan pengembangan saling ditukar antara tim *UI/UX*, *backend*, dan individu yang terlibat dalam magang, serta umpan balik yang diperlukan diterima untuk memastikan proyek berjalan dengan baik. Setelah desain UI selesai, peran dalam pengujian dan *debugging* diemban untuk memastikan bahwa antarmuka berjalan dengan baik di berbagai perangkat, memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

Setelah pengujian, kode yang telah ditulis di-*review* oleh tim untuk memastikan kualitasnya. Jika ada revisi yang diperlukan, perubahan akan dilakukan sesuai dengan umpan balik yang diberikan. Setelah melalui tahap *review* dan revisi, perubahan atau pembaruan pada *platform* Hievents akan diterapkan, dan kontribusi signifikan berhasil diberikan dalam pengembangan *platform* tersebut.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Dalam pelaksanaan periode kerja magang yang berlangsung sejak tanggal 21 Januari 2025 hingga 21 Juli 2025, berbagai tugas esensial telah diemban dalam proyek pengembangan *website* Hievents. Sebagai seorang *Frontend Developer Intern*, kontribusi diberikan secara signifikan pada beragam tahapan pengembangan, meliputi perancangan *antarmuka pengguna (UI)* yang intuitif, kolaborasi erat dengan tim *UI/UX* untuk memastikan keselarasan desain, hingga integrasi fungsional dengan tim *backend*. Tugas-tugas yang diselesaikan secara komprehensif mencakup desain elemen *UI*, pengujian mendalam terhadap fungsionalitas, *debugging* untuk mengatasi kendala teknis, serta *review* kode secara berkala. Rincian lebih lanjut mengenai tugas-tugas yang telah dikerjakan selama periode magang di PT Karya Generasi Nusantara disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.1 Rincian Timeline Magang

No	Aktivitas	Mulai	Selesai
Adaptasi dengan Lingkungan Kerja			
1	Adaptasi dengan lingkungan kerja	21 Januari 2025	4 Febuari 2025
2	Kolaborasi dan Pembagian Pengetahuan melalui Sesi Pelatihan	21 Januari 2025	7 Febuari 2025
Proyek Pengembangan Aplikasi Website Hievents			
3	Menyusun <i>User Journey</i>	10 Febuari 2025	14 Febuari 2025
4	Membuat Diagram Alur <i>User</i>	17 Febuari 2025	21 Febuari 2025
5	Desain <i>Wireframe</i> untuk <i>Platform</i> Hievents	24 Febuari 2025	7 Maret 2025
6	Desain <i>UI</i> & Pembuatan Prototipe	10 Maret 2025	30 Mei 2025
7	Pengembangan <i>UI Website</i> Hievents	2 Juni 2025	30 Juni 2025

3.2.1 Adaptasi Dengan Lingkungan Kerja

Selama periode masa adaptasi dengan lingkungan kerja di PT Karya Generasi Nusantara, penjelasan secara mendalam diberikan mengenai *job description*, kedudukan dalam proyek, peraturan yang berlaku di perusahaan, serta pengenalan terhadap lingkungan kerja yang mencakup anggota-anggota tim pengembangan, termasuk tim *UI/UX* dan *Backend*. Selain itu, pelatihan singkat mengenai keamanan data perusahaan secara daring, pengenalan *tools* dan *software* yang digunakan dalam tim, serta penjelasan mengenai aktivitas yang akan dilakukan selama masa magang berlangsung juga diperoleh.

Selama periode magang, penggunaan laptop pribadi menjadi sarana untuk mengerjakan tugas-tugas magang. Laptop yang digunakan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Prosesor: Intel® Core™ i7-1355U dengan kecepatan dasar 1,70 GHz, dapat meningkat hingga 4,7 GHz dengan Intel® Turbo Boost Technology.
2. RAM: 16 GB LPDDR4X.
3. Penyimpanan: SSD sebesar 1 TB.

Berikut ini adalah penjelasan mengenai *tools* dan *software* yang digunakan selama periode magang berlangsung

1. Jira



Gambar 3.3 Logo Jira

Sumber: <https://www.atlassian.com/software/jira> [4]

Jira digunakan untuk memastikan bahwa setiap fase *sprint* dalam pengembangan perangkat lunak berjalan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dengan menggunakan Jira, tim dapat melacak progres tugas, mengidentifikasi hambatan, dan memastikan bahwa proyek tetap berada di jalur yang benar, sesuai dengan estimasi waktu [4]. Selain itu, Jira juga digunakan untuk mengoptimalkan pengelolaan tugas dan meningkatkan kolaborasi tim, yang telah terbukti efektif dalam berbagai industri, termasuk dalam pengelolaan proyek di sektor mesin [5].

2. Draw.io



Gambar 3.4 Logo draw.io

Sumber: <https://www.diagrams.net> [6]

Draw.io digunakan untuk membuat *flowchart* dan berbagai jenis diagram lainnya dalam proses pengembangan proyek. Selain itu, Draw.io dapat digunakan secara cloud, memungkinkan tim untuk berkolaborasi secara *real-time* dan menyimpan diagram di *platform* penyimpanan cloud untuk akses yang lebih mudah dan fleksibel [6].

3. Figma



Gambar 3.5 Logo Figma

Sumber: <https://www.figma.com> [7]

Figma digunakan untuk membuat *UI/UX* dan *wireframe* yang nantinya akan dikembangkan menjadi *website*. Dengan Figma, tim dapat merancang elemen-elemen antarmuka pengguna secara kolaboratif, serta membuat prototipe interaktif yang siap untuk diuji dan diterapkan dalam pengembangan *website* [7].

4. Google Docs



Gambar 3.6 Logo Google Docs

Sumber: <https://www.google.com/docs> [8]

Google Docs digunakan untuk brainstorming bersama dengan tim produk dan juga untuk melihat *PRD (Product Requirement Document)* yang berisi rincian spesifikasi dan kebutuhan pengembangan produk. Dengan

menggunakan Google Docs, tim dapat bekerja sama secara *real-time* untuk mendokumentasikan ide, mendiskusikan fitur-fitur produk, dan menyusun dokumen yang diperlukan dalam pengembangan produk [8].

5. Google Sheets



Gambar 3.7 Logo Google Sheets

Sumber: <https://www.google.com/sheets> [9]

Google Sheets digunakan untuk memantau progress *QA (Quality Assurance)* dalam pengembangan produk. Dengan Google Sheets, tim dapat mencatat dan memperbarui status tugas *QA*, melacak bug, dan memonitor perbaikan yang diperlukan, serta memastikan bahwa kualitas produk tetap terjaga sepanjang proses pengembangan [9].

6. Github



Gambar 3.8 Logo Github

Sumber: <https://github.com> [10]

GitHub digunakan untuk pengujian dan verifikasi kode sebelum deployment. Dengan GitHub Actions, tim pengembang dapat menjalankan pengujian otomatis untuk memastikan kode berfungsi dengan baik dan

bebas dari masalah, menjaga kualitas kode dan mencegah gangguan fungsionalitas sebelum dipublikasikan ke produksi [10].

7. Zoom



Gambar 3.9 Logo Zoom

Sumber: <https://zoom.us> [11]

Zoom digunakan untuk melakukan meeting fase *sprint* yang akan dilakukan dan juga untuk mengadakan meeting tim programmer dan tim *product*. Dengan menggunakan Zoom, tim dapat berkomunikasi secara langsung, mendiskusikan progres proyek, dan memastikan bahwa fase *sprint* berjalan sesuai rencana. Zoom juga memfasilitasi pertemuan rutin antar anggota tim programmer untuk membahas tantangan teknis dan pembaruan terkait pengembangan produk [11].

8. Visual Studio Code



Gambar 3.10 Logo Visual Studio Code

Sumber: <https://code.visualstudio.com> [12]

Visual Studio Code digunakan untuk mengembangkan kode front-end untuk *website*. Dengan VS Code, tim pengembang dapat menulis, mengedit, dan men-debug kode HTML, CSS, dan JavaScript dengan cepat dan efisien. Fitur-fitur canggih seperti integrasi Git, ekstensi yang dapat disesuaikan, dan autocompletion membantu meningkatkan produktivitas dalam pengembangan antarmuka pengguna untuk *website* [12].

3.2.2 Kolaborasi dan Pembagian Pengetahuan melalui Sesi Pelatihan

Sebagai bagian dari tahap adaptasi dengan lingkungan kerja, proses *transfer knowledge* yang dilakukan dengan rekan satu tim memiliki peranan yang sangat penting. Proses ini krusial karena saat pertama kali bergabung dengan tim pengembangan di PT Karya Generasi Nusantara, individu telah diberi tugas untuk melanjutkan pekerjaan yang sebelumnya dilakukan oleh individu lain yang telah menyelesaikan masa magangnya. *Transfer knowledge* dilakukan dengan tujuan agar gambaran yang lebih jelas mengenai proyek yang sedang dikerjakan diperoleh, serta tugas-tugas yang perlu dilaksanakan sebagai *Frontend Developer Intern* di perusahaan. Selain itu, melalui sesi pelatihan yang dilakukan oleh tim, pemahaman tentang *tools* dan teknologi yang digunakan dalam pengembangan *platform* Hievents, serta prosedur kerja yang harus diikuti, juga diberikan. Adapun hal-hal yang didapatkan selama proses *transfer knowledge* ini berlangsung antara lain:

1. *Scope/cakupan dari proyek*

Pengetahuan mengenai cakupan proyek pengembangan *platform* Hievents diperoleh di PT Karya Generasi Nusantara. Pemahaman menyeluruh tentang gambaran besar proyek, termasuk divisi dan personel yang terlibat dalam pengembangan *platform* Hievents, alur kerja yang diterapkan, serta progres pengerjaan proyek, didapatkan. Selain itu, pengenalan dengan berbagai tugas yang sedang dikerjakan serta tugas-tugas yang akan datang seiring berjalannya proyek juga diberikan, sehingga persiapan yang baik untuk berkontribusi dalam pengembangan aplikasi tersebut dapat dilakukan.

2. *Tugas yang Sedang dan Akan Dikerjakan*

Berbagai tugas yang sedang berlangsung serta tugas-tugas yang direncanakan untuk pengembangan *platform* Hievents akan diselesaikan. Tugas yang sedang dikerjakan mencakup perancangan dan pengembangan

antarmuka pengguna (*UI*), kolaborasi dengan tim *UI/UX* untuk memastikan desain yang sesuai, serta integrasi dengan tim *Backend Developer*. Selain itu, fokus juga akan diberikan pada pengujian dan *debugging* antarmuka pengguna untuk memastikan fungsionalitas dan kualitas yang optimal. Untuk tugas yang akan datang, pelibatan dalam pengembangan lebih lanjut akan dilakukan, termasuk implementasi fitur-fitur baru dan pembaruan sistem yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada *platform* Hievents.

3. Sesi Pelatihan Dan Kolaborasi

Di PT Karya Generasi Nusantara, berbagai sesi pelatihan diikuti untuk memperkenalkan teknologi yang digunakan dalam pengembangan *platform* Hievents, serta untuk membekali dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam pengembangan antarmuka pengguna (*UI*) dan kolaborasi tim. Sesi pelatihan ini mencakup pengenalan terhadap *tools* seperti Figma untuk desain *UI*, GitHub untuk pengelolaan kode sumber, serta pengenalan terhadap alur kerja *Agile* dan metodologi *Scrum* yang digunakan dalam tim pengembangan. Selain itu, kesempatan untuk berkolaborasi dengan berbagai tim, seperti tim *UI/UX* dan *Backend*, juga diberikan untuk memahami peran dalam proyek dan meningkatkan komunikasi antar tim. Proses kolaborasi ini juga memungkinkan keterlibatan langsung dalam sesi *brainstorming*, berbagi ide, serta mendapatkan umpan balik konstruktif dari anggota tim lainnya.

3.2.3 Menyusun *User Journey*

Pada tahap pengembangan *platform* Hievents, salah satu aktivitas penting yang dilakukan adalah menyusun *user journey*. *User journey* adalah representasi visual yang menggambarkan langkah-langkah yang diambil pengguna dalam berinteraksi dengan *platform*, dari awal hingga mencapai tujuan akhir. Proses ini bertujuan untuk memahami pengalaman pengguna

secara menyeluruh dan memastikan bahwa alur yang dilalui pengguna dalam *platform* adalah logis, efisien, dan mudah dipahami.

Langkah Pengguna	Aktivitas Pengguna	Emosi Pengguna	Touch Points	Masalah/Pain Point	Solusi
1. Masuk ke Website	Andi membuka halaman utama Hievents.		Landing page	Terkadang halaman agak lambat dimuat.	Optimalkan kecepatan loading halaman.
2. Mencari Event	Andi mencari event menggunakan filter.		Search bar, filter options	Beberapa event sulit difemukan jika tidak di-filter dengan baik.	Perbaiki sistem pencarian dan filter.
3. Memilih Event	Andi memilih event yang ingin diikuti.		Event list, event details	Tidak ada informasi cukup tentang acara yang dipilih.	Tampilkan deskripsi lengkap acara.
4. Login/Register	Andi login menggunakan nomor HP atau Google.		Login page, Google login	Proses login agak lama dan terkadang OTP tidak diterima.	Perbaiki sistem OTP dan login.
5. Mendaftar Event	Andi mendaftar untuk event yang dipilih.		Registration page, event details	Tampilan form pendaftaran tidak intuitif.	Desain form pendaftaran lebih user-friendly.
6. Mengikuti Event	Andi mengikuti event pada waktu yang dijadwalkan.		Event page, Notification	Tidak ada pemberitahuan pengingat yang cukup.	Tambahkan notifikasi pengingat acara.

Gambar 3.11 *User Journey Map*

Penyusunan *user journey* dimulai dengan memahami siapa pengguna *platform*, tujuan mereka, dan langkah-langkah yang mereka ambil dalam mencapai tujuan tersebut. Dalam konteks *platform* Hievents, *user journey* mencakup tahapan-tahapan yang dilakukan pengguna mulai dari memasuki halaman utama, mencari dan memilih event, melakukan *login*, mendaftar untuk event, hingga mengikuti acara yang telah dipilih. Setiap langkah ini juga diiringi dengan emosi pengguna yang diwakili oleh emotikon, yang menggambarkan perasaan mereka pada setiap tahapan, mulai dari rasa senang dan antusias, hingga rasa puas setelah menyelesaikan proses pendaftaran.

Melalui penyusunan *user journey* ini, tim pengembang dapat lebih memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan *platform*, memetakan setiap titik sentuh (*touch point*), serta mengidentifikasi *pain points* atau masalah yang mungkin dihadapi oleh pengguna. Pendekatan ini membantu dalam menilai pengalaman pengguna secara menyeluruh, serta memberikan dasar yang kuat dalam merancang solusi yang lebih efektif untuk meningkatkan *user experience* [13]. Sehingga, *user journey* ini menjadi

panduan dalam pengembangan dan desain antarmuka *platform* yang lebih intuitif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.2.4 Membuat Diagram Alur *User*

Salah satu tugas penting dalam pengembangan produk adalah merancang konsep dan alur penggunaan produk tersebut. Di PT Karya Generasi Nusantara, tanggung jawab diemban untuk merancang alur atau *flow* penggunaan *platform* Hievents yang sedang dalam tahap pengembangan. Konsep atau *flow* ini dituangkan dalam bentuk diagram alur *user*, yang akan digunakan untuk mendapatkan masukan dari pengguna akhir (seperti tim *internal* Hievents) terkait desain dan alur interaksi pada aplikasi.

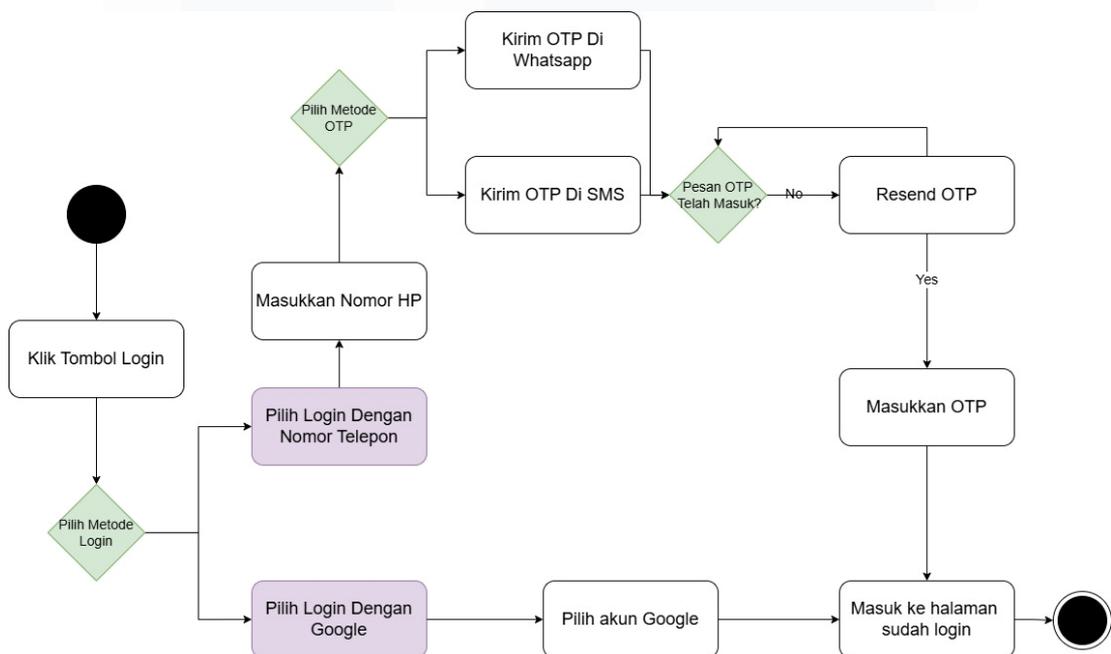
Diagram alur *user* merupakan representasi visual yang menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan pengguna untuk berinteraksi dengan *platform*, mulai dari langkah pertama hingga mencapai tujuan akhir. Diagram ini berfungsi untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai alur interaksi pengguna dalam aplikasi, memetakan setiap langkah dan keputusan yang perlu diambil oleh pengguna, serta mengidentifikasi titik-titik penting dalam perjalanan pengguna.

Pada tahap ini, peran dalam pembuatan diagram alur *user* untuk *platform* Hievents dimainkan. Pembuatan diagram ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas kepada tim pengembang dan pengguna mengenai bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan fitur-fitur yang ada di *platform*. Hal ini memungkinkan pengumpulan *feedback* lebih awal dari tim pengguna untuk memastikan bahwa desain aplikasi dan alur interaksi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

3.2.4.1 Diagram *Flow Login*

Diagram ini menggambarkan alur proses *login* pengguna ke dalam *platform*. Proses dimulai saat pengguna menekan tombol “Login” dan

memilih salah satu metode otentikasi, yaitu menggunakan nomor telepon atau akun Google. Jika memilih *login* dengan nomor telepon, pengguna akan diminta memasukkan nomor HP dan memilih metode pengiriman OTP melalui WhatsApp atau SMS. Setelah menerima kode OTP, pengguna memasukkannya ke dalam sistem. Jika kode belum diterima, tersedia opsi untuk mengirim ulang.

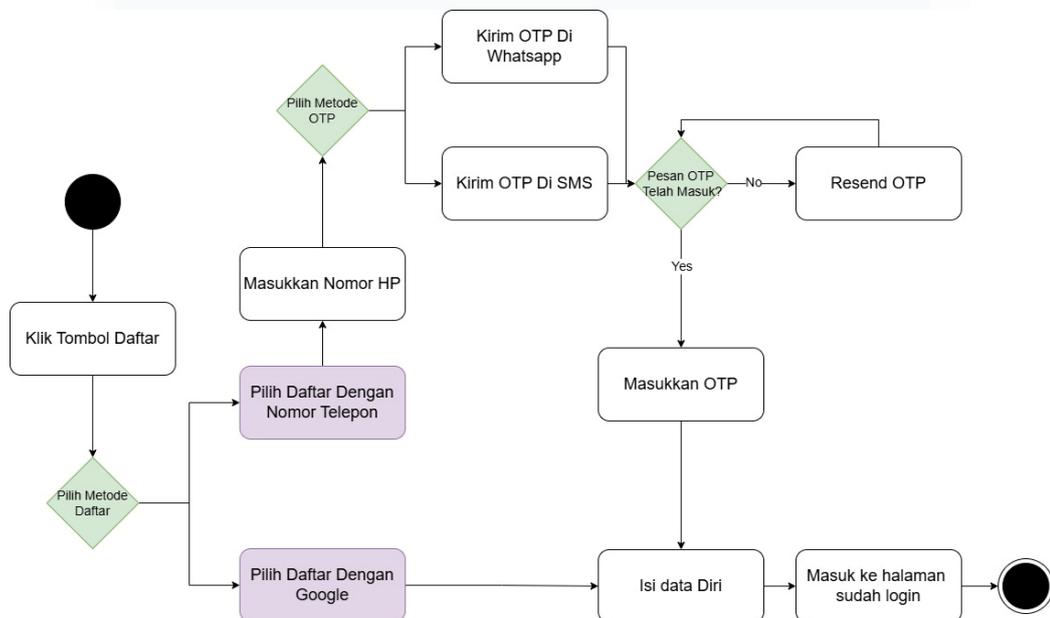


Gambar 3.12 Diagram *User Login*

Setelah OTP berhasil diverifikasi, pengguna diarahkan ke halaman utama *platform* sebagai pengguna terotentikasi. Sementara itu, jika memilih *login* dengan akun Google, sistem akan meminta izin akses melalui halaman otorisasi Google, kemudian secara otomatis mengambil data pengguna dan melanjutkan proses *login*. Diagram ini memudahkan pengembang untuk memahami jalur *login* yang berbeda, serta mengidentifikasi potensi hambatan teknis seperti keterlambatan OTP atau error integrasi akun Google.

3.2.4.2 Diagram *Flow* Daftar Akun

Diagram ini dimulai dengan pengguna yang mengklik tombol *Login*, kemudian memilih salah satu metode *login* yang tersedia, seperti menggunakan nomor telepon atau akun Google. Setiap opsi *login* mengarahkan pengguna ke alur yang berbeda. Untuk *login* menggunakan nomor telepon, pengguna akan diminta memasukkan nomor HP dan memilih metode verifikasi melalui OTP (One-Time Password) yang dapat dikirim melalui WhatsApp atau SMS. Setelah menerima OTP, pengguna memasukkan kode tersebut ke dalam sistem. Bila OTP belum diterima, pengguna dapat memilih untuk mengirim ulang OTP.



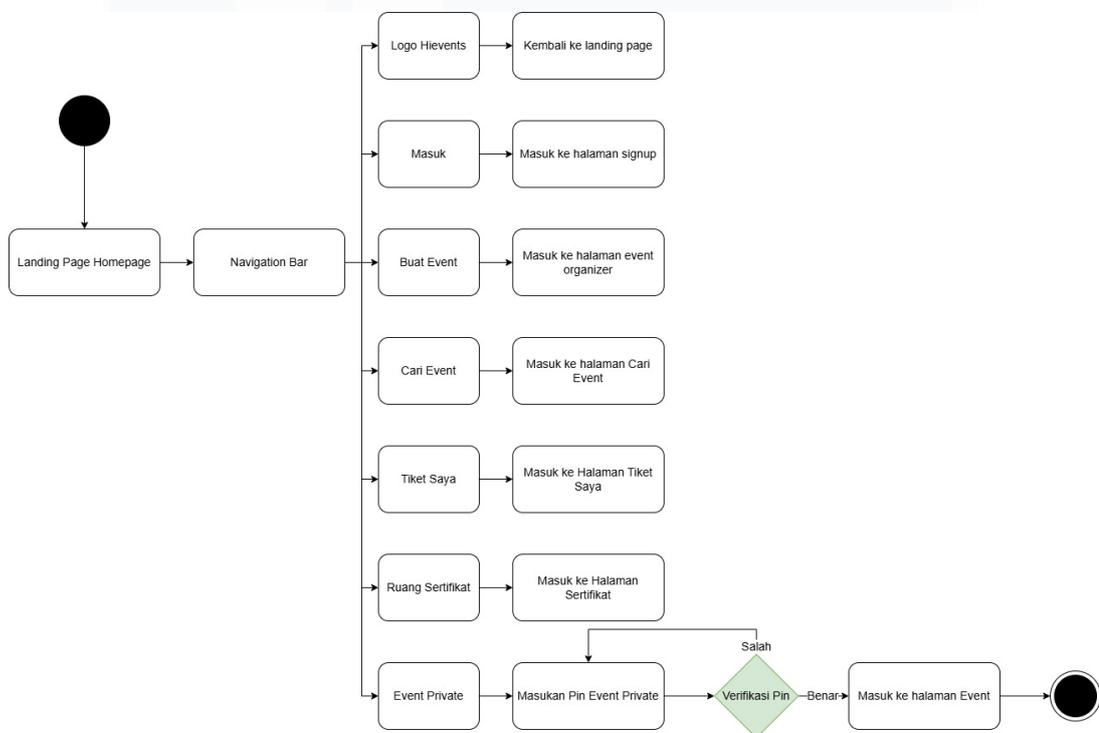
Gambar 3.13 Diagram *User* Daftar Akun

Setelah kode berhasil dimasukkan dan diverifikasi, pengguna akan diminta untuk mengisi data diri yang diperlukan sebelum akhirnya diarahkan ke halaman sudah *login*. Dengan menggunakan diagram ini, tim pengembang dapat lebih memahami dan memastikan bahwa alur *login* berjalan lancar, sesuai dengan harapan pengguna. Diagram ini juga membantu mendeteksi dan memperbaiki potensi hambatan dalam alur

login, seperti masalah pengiriman OTP atau kesalahan input pengguna, sehingga meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

3.2.4.3 Diagram *Flow Homepage*

Diagram *flow homepage* menggambarkan langkah-langkah yang diambil pengguna mulai dari halaman utama Hievents. Pengguna dapat mengakses berbagai pilihan melalui navigasi bar, seperti mencari event, tiket saya, dan event private. Setiap pilihan akan mengarahkan pengguna ke halaman yang sesuai.



Gambar 3.14 Diagram *Flow Homepage*

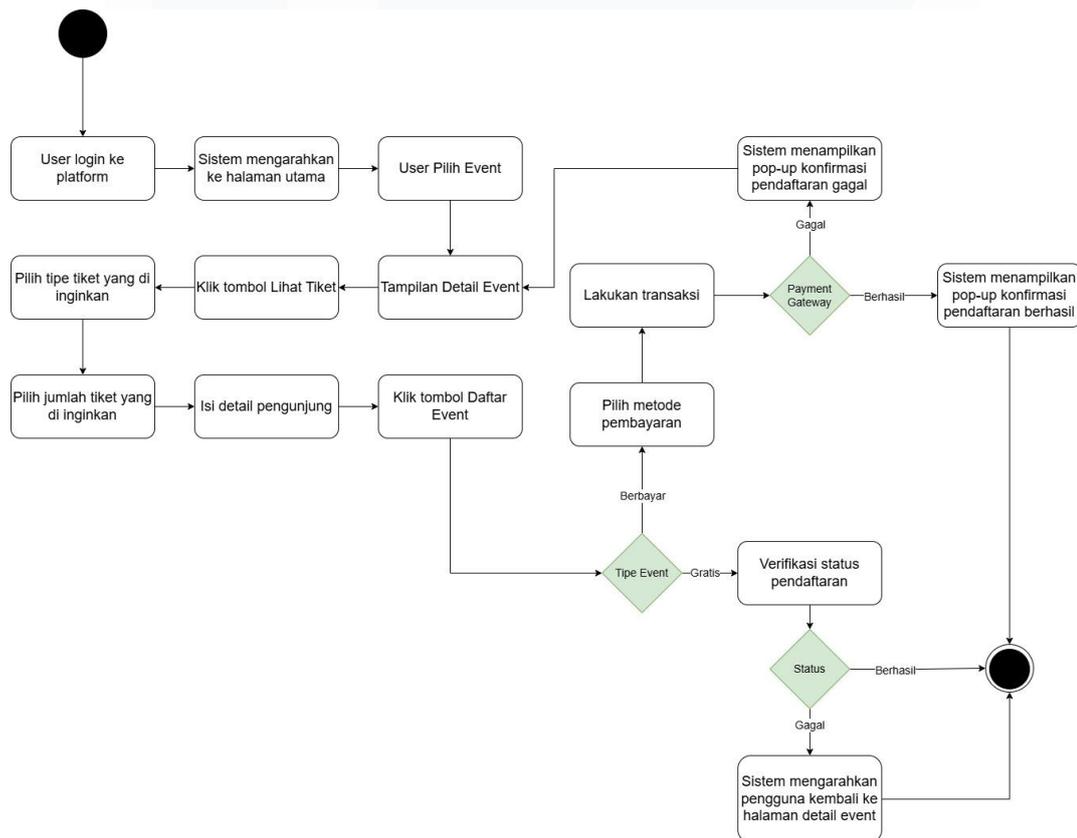
Pada tahap ini, pengguna akan melakukan *login* menggunakan akun Google atau nomor HP. Setelah berhasil masuk, mereka dapat melanjutkan untuk memilih event yang diminati. Pengguna juga dapat menggunakan filter lokasi untuk mempermudah pencarian event berdasarkan preferensi lokasi.

Diagram ini membantu tim pengembang untuk memahami alur interaksi pengguna dan memastikan proses yang dilalui mudah diikuti. Hal ini

memungkinkan tim untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan memberikan alur yang jelas dan intuitif.

3.2.4.4 Diagram *Flow* Daftar Event

Diagram ini menggambarkan alur proses pendaftaran event yang dilakukan oleh pengguna pada *platform*. Proses dimulai saat pengguna melakukan *login* ke *platform*, kemudian diarahkan ke halaman utama. Pengguna dapat memilih event yang tersedia dan melihat detail informasi event tersebut. Setelah itu, pengguna memilih tipe tiket yang diinginkan, menentukan jumlah tiket, dan mengisi detail pengunjung. Jika sudah lengkap, pengguna dapat mengklik tombol “Daftar Event”. Selanjutnya, sistem akan memverifikasi apakah event tersebut berbayar atau gratis.



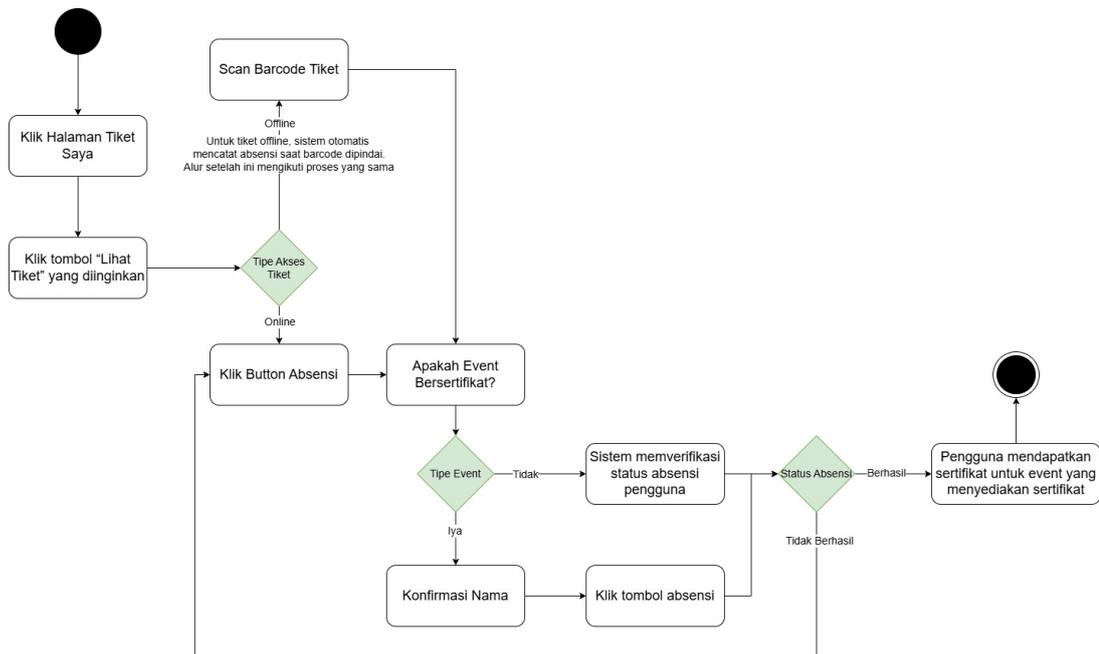
Gambar 3.15 Diagram *Flow* Daftar Event

Untuk event gratis, sistem langsung memverifikasi status pendaftaran. Jika berhasil, pengguna diarahkan kembali ke halaman detail event; jika

gagal, akan muncul pesan pop-up konfirmasi kegagalan pendaftaran. Sementara untuk event berbayar, pengguna harus memilih metode pembayaran dan melakukan transaksi melalui payment gateway. Apabila transaksi berhasil, sistem akan menampilkan pop-up konfirmasi pendaftaran berhasil. Jika gagal, sistem akan memberikan notifikasi kegagalan. Alur ini dirancang agar memisahkan penanganan antara event gratis dan berbayar dengan tetap memastikan pengalaman pengguna yang jelas dan informatif di setiap tahap.

3.2.4.5 Diagram *Flow Detail* Tiket

Diagram ini menggambarkan alur pengguna dalam melihat dan melakukan absensi tiket pada *platform* HiEvents, baik untuk tiket online maupun offline. Pengguna memulai dari halaman “Tiket Saya”, lalu memilih tiket yang ingin dilihat. Untuk tiket offline, sistem otomatis mencatat kehadiran saat barcode dipindai, dan alur selanjutnya mengikuti proses tiket online. Untuk tiket online, pengguna mengklik tombol absensi, memverifikasi nama, dan melakukan absensi mandiri. Jika event bersertifikat dan absensi berhasil, pengguna akan menerima sertifikat. Alur ini membedakan penanganan berdasarkan jenis tiket dan status sertifikasi event untuk memastikan keakuratan proses validasi.



Gambar 3.16 Diagram *Flow* Detail Tiket

3.2.5 Desain *Wireframe* untuk Platform Hievents

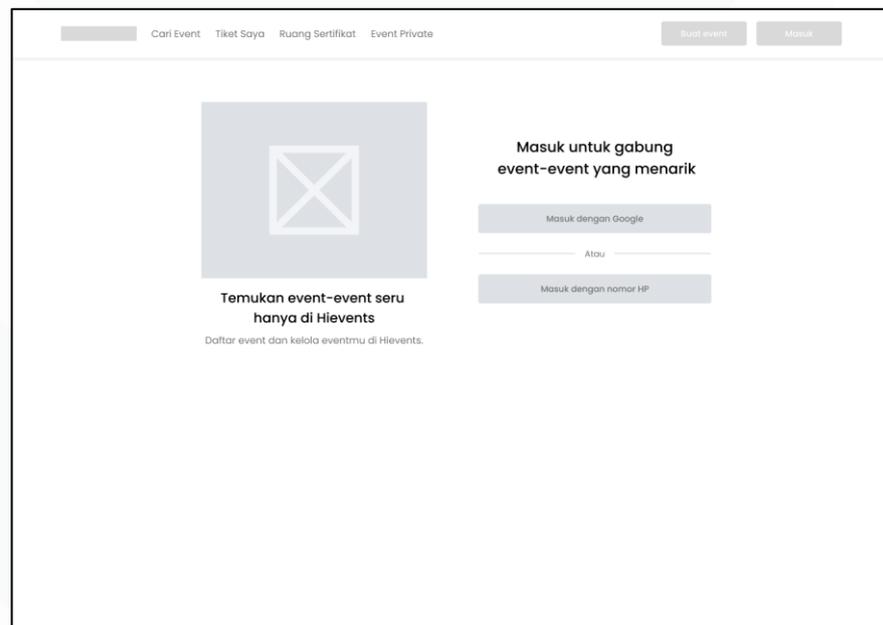
Salah satu tugas utama dalam pengembangan produk adalah merancang konsep atau *flow* penggunaan produk yang sedang dikembangkan. Di PT Karya Generasi Nusantara, tanggung jawab untuk merancang alur penggunaan dari platform Hievents yang sedang dalam tahap pengembangan juga dimiliki. Konsep dan *flow* ini dituangkan dalam bentuk *wireframe*, yang akan digunakan untuk mendapatkan masukan dari pengguna (seperti tim internal Hievents) terkait dengan desain dan alur interaksi pada platform.

Wireframe adalah struktur atau kerangka dasar dari tampilan halaman website atau aplikasi yang sedang dibangun. *Wireframe* berfungsi untuk memberikan gambaran yang jelas kepada pengguna mengenai *flow* atau alur interaksi dalam aplikasi yang sedang dikembangkan. Dalam konteks ini, *wireframe* digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen yang akan ditampilkan pada platform Hievents dan bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan elemen-elemen tersebut. Penggunaan *wireframe*

memungkinkan pengembang untuk memvisualisasikan alur antarmuka dan memudahkan evaluasi desain sebelum implementasi kode, sehingga dapat menghemat waktu dan sumber daya selama proses pengembangan [14].

Pada tahap ini, peran dalam perancangan *wireframe* untuk *platform* Hievents diemban. Pembuatan *wireframe* ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas kepada tim pengembang dan pengguna mengenai fungsionalitas dan alur kerja yang akan dihadirkan pada *platform*. Hal ini memungkinkan perolehan *feedback* lebih awal dari tim pengguna untuk memastikan bahwa desain yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat meningkatkan pengalaman pengguna di *platform* Hievents.

3.2.5.1 *Wireframe Login*



Gambar 3.17 *Wireframe User Login*

Wireframe untuk halaman *login platform* Hievents dirancang dengan tujuan mempermudah pengguna yang sudah memiliki akun untuk mengakses *platform*. Halaman *login* ini menawarkan dua opsi *login* utama: Masuk dengan Google dan Masuk dengan nomor HP. Desain ini bertujuan

untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memilih metode yang paling sesuai dengan preferensi mereka, serta mempercepat proses *login*.

3.2.5.2 Wireframe Daftar Akun

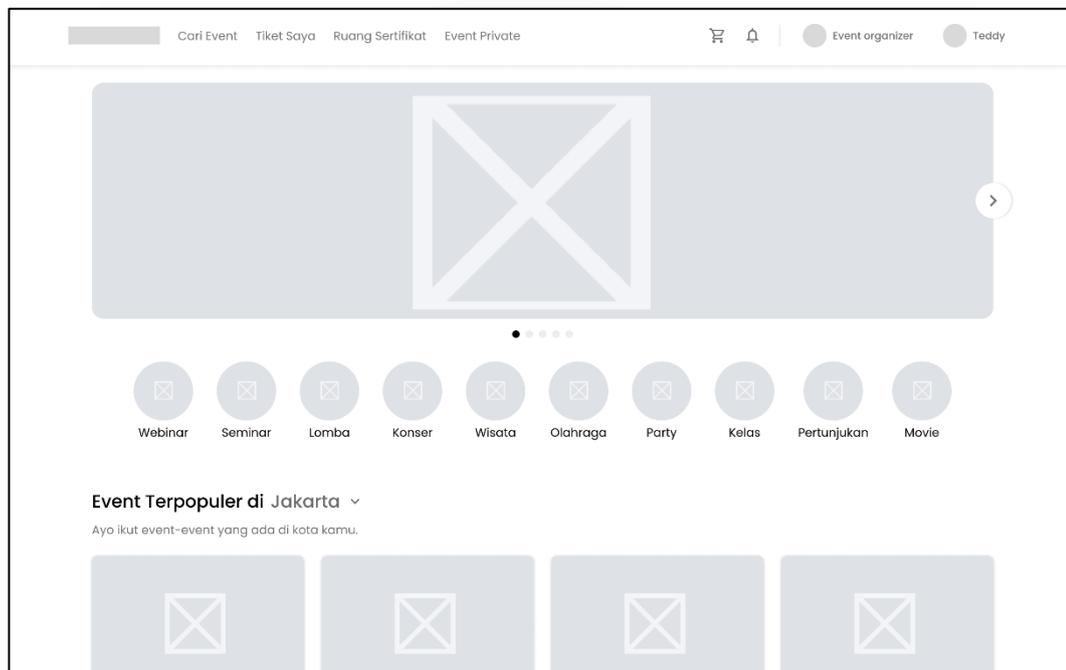
The wireframe shows a registration form with the following elements:

- Navigation bar: Cari Event, Tiket Saya, Ruang Sertifikat, Event Private, Buat event, Masuk
- Profile picture placeholder: Ayo isi data diri kamu, Daftar event dan kelola eventmu di Hievents.
- Form fields:
 - Username: Buat username
 - Nama lengkap: Masukkan nama lengkap anda
 - Nomor HP: 62+ (dropdown), 887 xxx xxx
- Submit button: Masuk

Gambar 3.18 Wireframe User Daftar Akun

Wireframe untuk halaman daftar *platform* Hievents dirancang untuk memudahkan pengguna baru dalam mendaftar dan mengakses fitur-fitur yang ada di *platform*. Halaman daftar ini mencakup kolom untuk mengisi *Username*, Nama Lengkap, dan Nomor HP. Desain yang sederhana dan langsung ke poin ini bertujuan untuk mengurangi hambatan bagi pengguna baru yang ingin mulai menggunakan *platform* dengan cepat.

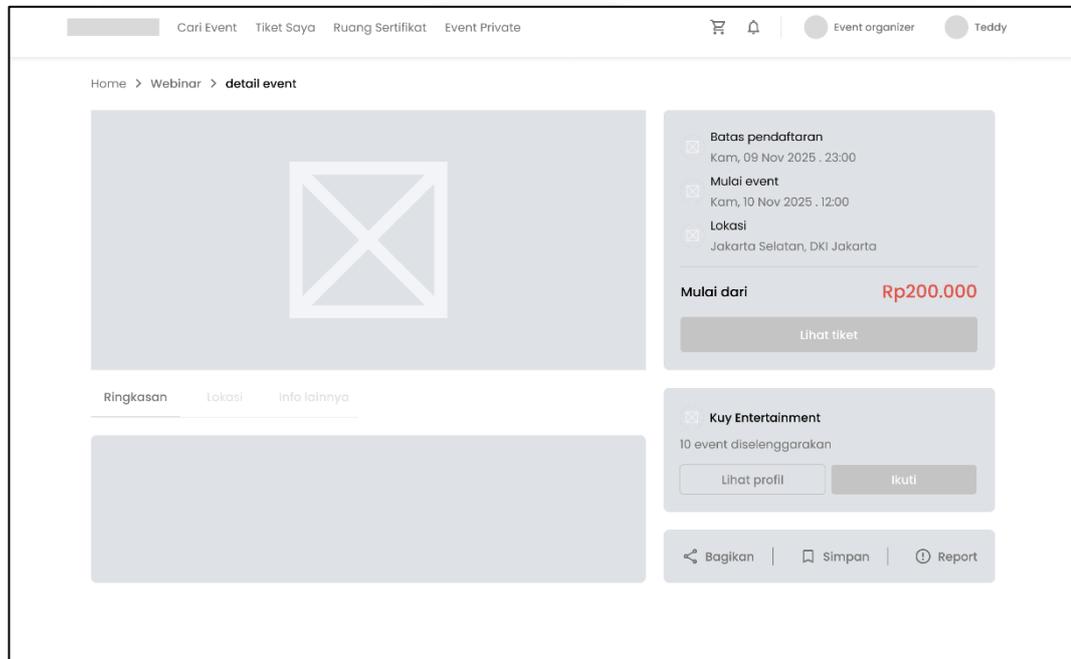
3.2.5.3 Wireframe Homepage



Gambar 3.19 Wireframe Homepage

Wireframe homepage menampilkan rancangan tampilan awal *platform* yang berisi berbagai kategori event yang dapat diakses oleh pengguna. Desain ini menonjolkan fitur navigasi utama di bagian atas, diikuti oleh slider promosi event unggulan, serta daftar event berdasarkan lokasi dan jenis seperti webinar, musik, hingga kegiatan outdoor. Tujuannya adalah untuk memudahkan pengguna dalam menemukan event sesuai minat mereka secara cepat dan intuitif.

3.2.5.4 Wireframe Daftar Event



Gambar 3.20 Wireframe Daftar Event

Wireframe halaman daftar event menggambarkan tampilan detail dari suatu event yang dipilih oleh pengguna. Halaman ini menampilkan informasi penting seperti batas pendaftaran, jadwal mulai event, lokasi, harga tiket, dan penyelenggara. Terdapat juga tombol aksi seperti “Lihat Tiket”, “Ikuti”, “Simpan”, dan “Bagikan” untuk memudahkan interaksi pengguna. Informasi tambahan seperti ringkasan, lokasi, serta detail lainnya ditampilkan dalam tab terpisah untuk meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan saat menjelajahi konten. Tata letak dirancang untuk menjaga fokus pengguna terhadap informasi utama sekaligus menyediakan fitur navigasi yang intuitif.

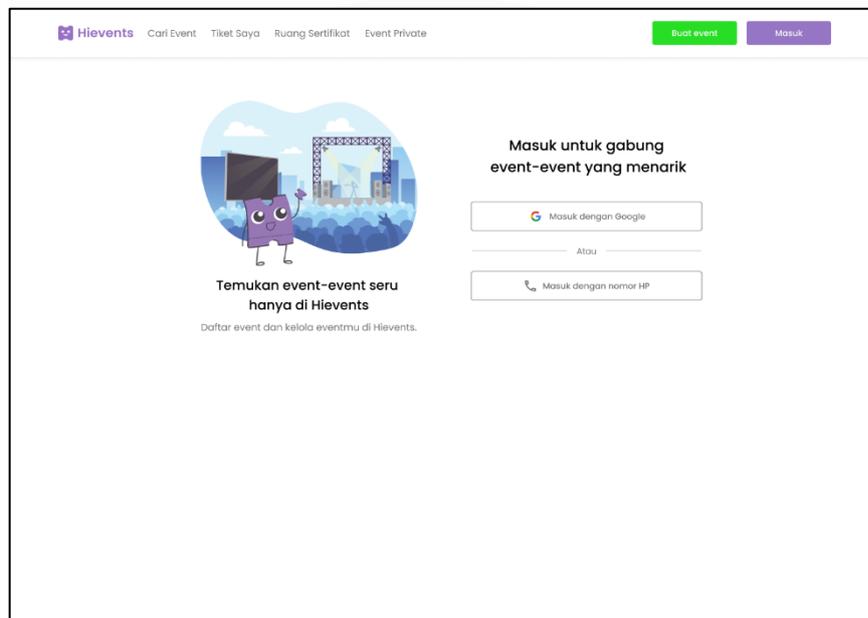
3.2.6 Desain UI & Pembuatan Prototipe

Pada tahap ini, desain antarmuka pengguna (*UI*) untuk *platform* Hievents telah diselesaikan setelah melalui proses perancangan *wireframe*. *Wireframe* yang sebelumnya telah dibuat berfungsi sebagai dasar untuk merancang elemen-elemen visual dan interaksi pengguna di platform. Desain *UI* ini mencakup elemen-elemen seperti tombol, form input, ikon, dan tata letak yang memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan platform secara intuitif [15].

Setelah desain *UI* selesai, prototipe interaktif dibuat untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana elemen-elemen tersebut akan berfungsi di platform Hievents. Prototipe ini memungkinkan tim pengembang dan pengguna untuk menguji alur interaksi, memastikan bahwa desain yang dikembangkan memenuhi kebutuhan pengguna, dan meminimalkan potensi masalah saat pengembangan lebih lanjut [15], [16]. Prototipe ini juga memberikan kesempatan untuk mengumpulkan feedback dari tim internal dan pengguna sebelum pengembangan lebih lanjut dilakukan.

Dengan desain *UI* dan prototipe yang telah siap, langkah selanjutnya adalah melanjutkan ke tahap pengembangan. Desain ini akan menjadi panduan bagi tim pengembang dalam membangun *platform* Hievents sesuai dengan konsep dan fungsionalitas yang telah dirancang, memastikan pengalaman pengguna yang optimal di seluruh platform [16].

3.2.6.1 Desain *UI Login*



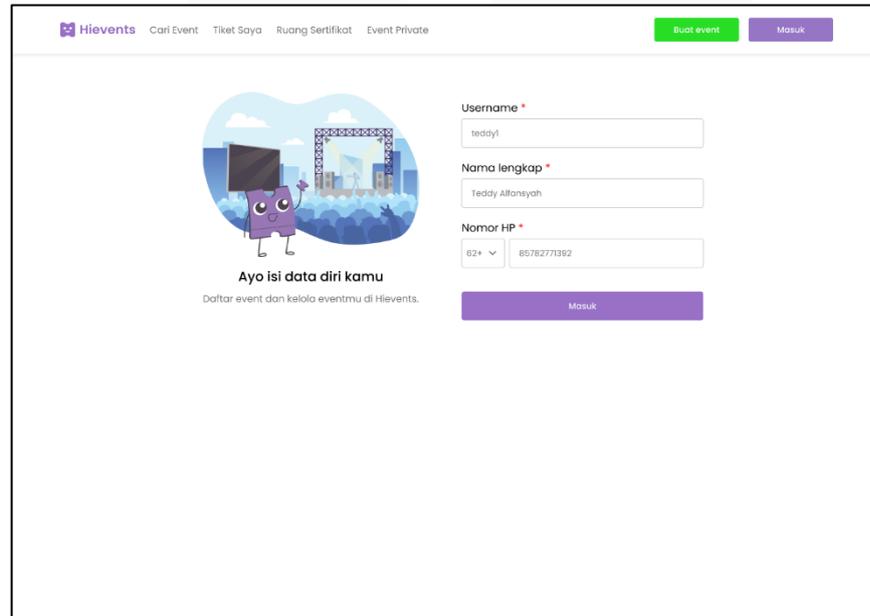
Gambar 3.21 Tampilan Desain *Login*

Setelah sebelumnya dibuat *wireframe* untuk halaman *login*, desain *UI* untuk halaman ini dikembangkan untuk memastikan pengguna dapat masuk dengan mudah dan cepat. Halaman *login* pada *platform* Hievents kini memiliki desain yang lebih terstruktur dan menarik, dengan dua opsi *login* utama: menggunakan Google atau Nomor HP. Desain ini bertujuan untuk meminimalisir hambatan bagi pengguna yang sudah memiliki akun Hievents dan ingin segera mengakses *platform* tanpa kesulitan. Setiap elemen desain, seperti tombol dan form input, dirancang untuk memudahkan interaksi pengguna, memastikan pengalaman yang lebih responsif dan efisien.

Tampilan Google *login* dan Nomor HP pada halaman Sign-in dirancang dengan kesederhanaan yang memudahkan pengguna. Desain ini juga menampilkan elemen grafis yang menarik, seperti ilustrasi yang mencerminkan semangat dan keseruan event yang ada di *platform* Hievents. Pesan yang mendorong pengguna untuk masuk dan bergabung dengan

event-event seru semakin memperjelas tujuan halaman ini, menjadikannya lebih fungsional dan menarik.

3.2.6.2 Desain *UI* Daftar Akun



The screenshot shows the registration page for Hievents. At the top, there is a navigation bar with links for 'Cari Event', 'Tiket Saya', 'Ruang Sertifikat', and 'Event Private'. On the right side of the navigation bar, there are two buttons: 'Buat event' (green) and 'Masuk' (purple). The main content area features a cartoon character on the left, a heading 'Ayo isi data diri kamu', and a sub-heading 'Daftar event dan kelola eventmu di Hievents.'. To the right of the character are three input fields: 'Username' (containing 'teddy1'), 'Nama lengkap' (containing 'Teddy Allansyah'), and 'Nomor HP' (containing '62+' and '85782771392'). Below these fields is a large purple 'Masuk' button.

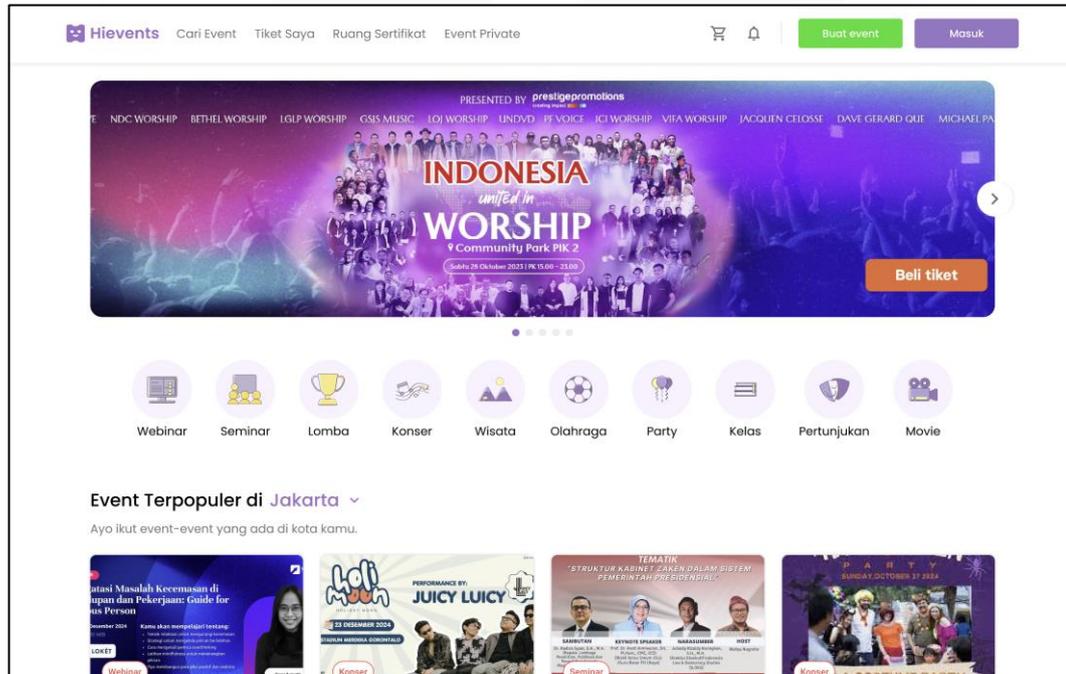
Gambar 3.22 Tampilan Desain Daftar Akun

Halaman daftar juga mengalami perbaikan desain setelah pembuatan *wireframe*. Desain *UI Sign-up* kini menawarkan form yang lebih interaktif dan mudah dipahami oleh pengguna baru. Pengguna diminta untuk mengisi *Username*, Nama Lengkap, dan Nomor HP untuk melengkapi data pendaftaran mereka. Desain ini disesuaikan untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengisi form, dengan kolom yang jelas dan mudah diakses.

Dengan desain yang lebih menarik dan sederhana, pengguna dapat langsung fokus pada proses pendaftaran tanpa kebingungan. Tombol Masuk yang besar dan jelas juga memudahkan pengguna untuk melanjutkan proses mereka. Ilustrasi yang menarik dan pesan yang informatif seperti "Daftar event dan kelola eventmu di Hievents" semakin menambah daya tarik halaman Sign-up, membuat pengguna merasa nyaman dan siap untuk bergabung dengan *platform*. Dengan adanya desain *UI* ini, pendaftaran

menjadi lebih cepat dan efisien, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik di awal interaksi mereka dengan Hievents.

3.2.6.3 Desain *UI Homepage*

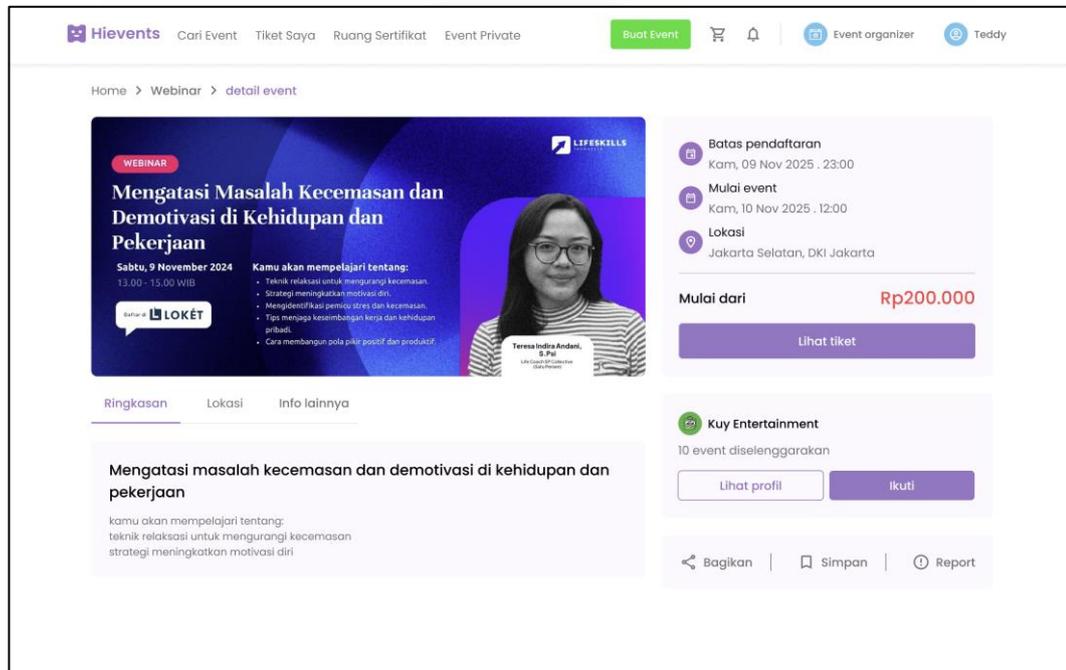


Gambar 3.23 Tampilan Desain *Homepage*

Desain *UI* pada halaman *homepage* dibuat dengan pendekatan *user-friendly* dan fokus pada kemudahan eksplorasi berbagai jenis event. Terdapat navigasi utama di bagian atas yang mencakup fitur pencarian event, akses ke tiket, ruang sertifikat, serta tombol *login*/daftar. Bagian tengah halaman menampilkan banner promosi utama yang bersifat interaktif, disusul dengan kategori event populer berdasarkan lokasi dan jenis kegiatan seperti webinar, konser, lomba, dan lainnya. Seluruh elemen disusun secara hierarkis agar pengguna dapat menemukan informasi secara cepat dan efisien.

Desain *UI* ini menampilkan sejumlah fitur penting seperti ikon kategori event, kartu event dengan informasi singkat (harga, tanggal, lokasi), serta tombol aksi seperti “Lihat Semua” dan “Simpan” untuk memudahkan interaksi pengguna.

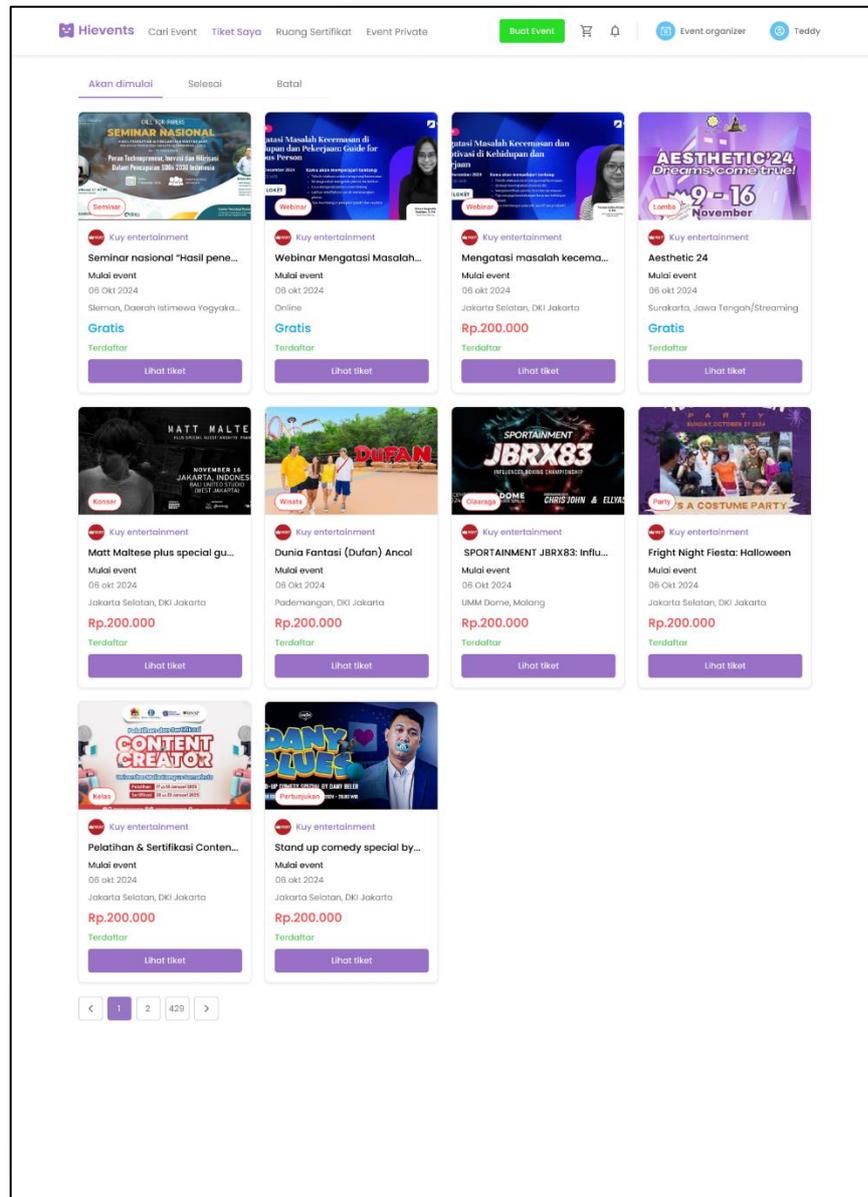
3.2.6.4 Desain *UI* Daftar Event



Gambar 3.24 Tampilan Desain Daftar Event

Tampilan *UI* daftar event dirancang untuk menyajikan informasi secara lengkap dan terstruktur mengenai detail sebuah event. Pengguna dapat melihat informasi utama seperti tanggal, lokasi, batas waktu pendaftaran, dan harga tiket, serta tombol aksi untuk memilih tiket, menyimpan event, atau membagikannya. Desain ini juga menampilkan informasi tambahan dalam tab seperti ringkasan event, detail lokasi, dan ketentuan lainnya guna membantu pengguna membuat keputusan secara cepat dan tepat.

3.2.6.5 Desain *UI* Halaman Tiket Saya

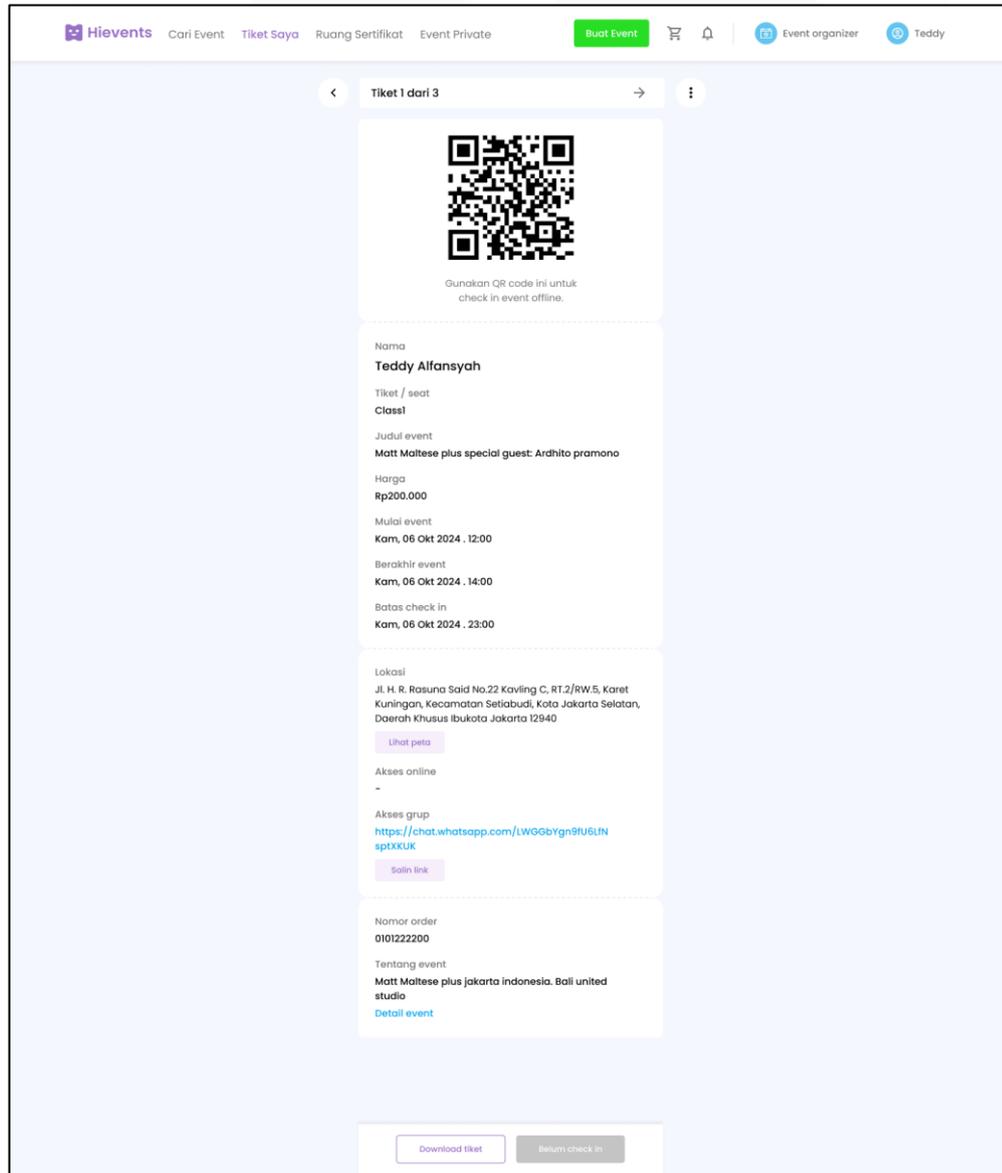


Gambar 3.25 Tampilan Desain Tiket Saya

Halaman "Tiket Saya" dirancang untuk menampilkan daftar tiket yang telah dibeli atau dimiliki pengguna secara terstruktur dan informatif. Dalam desain ini, pengguna dapat melihat informasi penting seperti nama acara, tanggal, lokasi, serta status tiket (aktif atau telah digunakan). Pendekatan visual yang digunakan menekankan pada keterbacaan dan navigasi yang

mudah, dengan pemisahan elemen secara hierarkis untuk memudahkan pencarian tiket tertentu.

3.2.6.6 Desain *UI* Halaman Detail Tiket

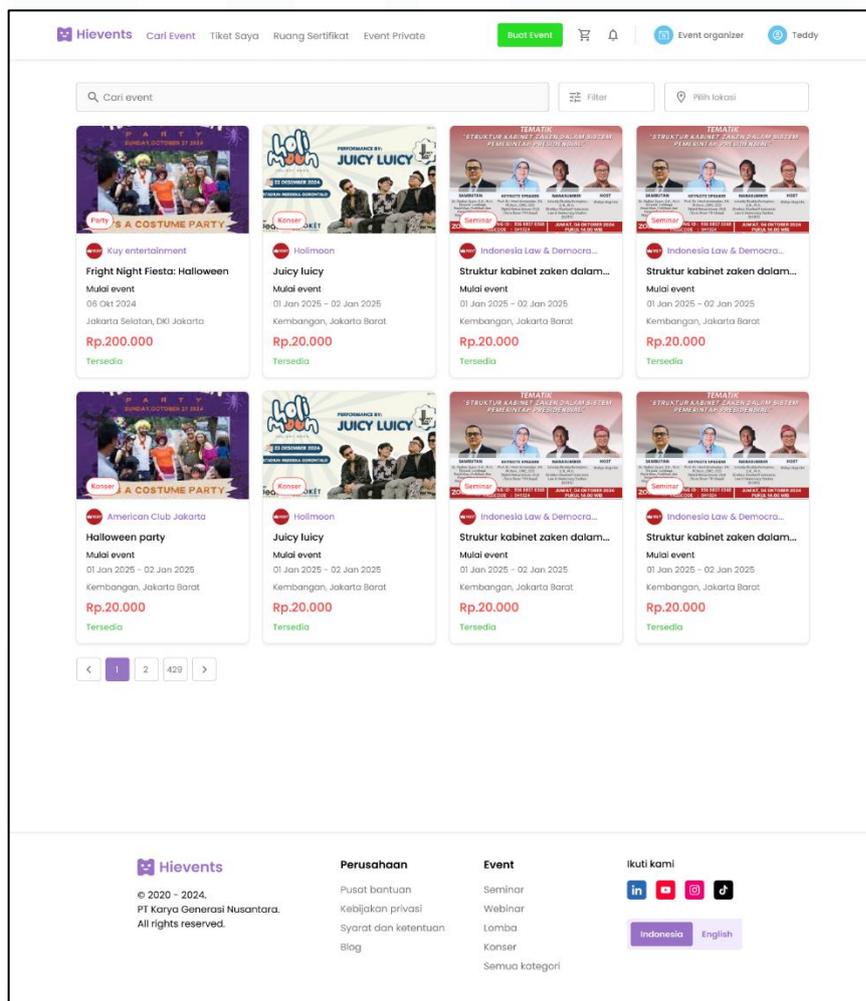


Gambar 3.26 Tampilan Desain Detail Tiket

Halaman Detail Tiket dirancang untuk menampilkan informasi lengkap mengenai tiket yang telah dibeli oleh pengguna, termasuk nama event, tanggal pelaksanaan, lokasi, dan status tiket. Desain halaman ini difokuskan pada keterbacaan dan kejelasan informasi, dengan tata letak yang bersih

serta pemisahan visual antara elemen informasi utama dan sekunder. Tujuannya adalah agar pengguna dapat dengan cepat memahami rincian tiket tanpa kebingungan. Selain itu, halaman ini juga dilengkapi dengan elemen visual pendukung seperti ikon dan warna yang merepresentasikan status tiket (misalnya: aktif, kadaluarsa, atau dibatalkan), guna meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

3.2.6.7 Desain UI Halaman Cari Event



Gambar 3.27 Tampilan Desain Cari Event

Halaman Cari Event dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menemukan acara yang diinginkan secara cepat dan efisien. Elemen utama dalam halaman ini adalah kolom search bar yang memungkinkan pengguna

mengetikkan kata kunci tertentu. Selain itu, tersedia fitur filter event berdasarkan kategori acara serta opsi filter lokasi agar pengguna dapat menyaring event sesuai wilayah atau kota pilihan mereka. Hasil pencarian ditampilkan secara terstruktur dalam bentuk kartu event, masing-masing memuat informasi singkat seperti nama acara, tanggal, dan lokasi. Desain antarmuka ini berfokus pada kemudahan akses, keterbacaan, serta responsivitas agar pengalaman pencarian terasa intuitif dan cepat.

3.2.7 Persiapan Teknis Pengembangan UI

Pengembangan antarmuka pengguna (UI) pada platform HiEvents versi terbaru dilakukan dengan pendekatan teknologi dan metodologi yang lebih modern, efisien, serta terstruktur. Dalam upaya merombak dan meningkatkan sistem dari versi sebelumnya, perusahaan beralih dari React versi 16 ke React versi 19 untuk mendukung desain yang lebih responsif dan proses rendering yang lebih ringan. Hanya sekitar 10% dari codebase lama yang dipertahankan, sementara sisanya dikembangkan ulang untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan standar pengembangan web masa kini. Perubahan ini juga dibarengi dengan pemanggilan kembali developer lama untuk mempercepat proses produksi dan transfer knowledge. Selain itu, pola kerja tim dalam pengembangan HiEvents 3.0 juga mengalami perubahan, dari pendekatan SDLC waterfall ke agile methodology demi efisiensi kerja dan kontrol proyek yang lebih adaptif. Penggunaan pendekatan agile terbukti mampu meningkatkan fleksibilitas, mempercepat pengambilan keputusan, dan mendorong efisiensi kolaborasi lintas tim dalam proyek digital [17]. Untuk mendukung proses tersebut, perusahaan menyusun tahapan pengembangan secara terstruktur mulai dari perencanaan, task breakdown, slicing, implementasi, hingga tahap testing dan deployment. Transformasi ini selaras dengan tren manajemen proyek digital yang semakin menekankan peran kepemimpinan transformasional dan pendekatan agile dalam mencapai realisasi proyek IT secara optimal [18].

3.2.7.1 Tools dan Framework yang Digunakan

Dalam proses pengembangan HiEvents versi terbaru, tim developer menggunakan berbagai tools dan framework modern yang disesuaikan dengan kebutuhan performa, skalabilitas, dan efisiensi kerja. Pada sisi *frontend*, *React* versi 19 dipilih sebagai framework utama karena menawarkan peningkatan efisiensi dibanding versi sebelumnya, seperti rendering yang lebih cepat dan optimalisasi state management yang lebih baik. Versi ini juga mendukung fitur-fitur terkini yang memudahkan pengembangan *UI* yang responsif dan modular.

Untuk menunjang kolaborasi tim dalam perancangan tampilan, Figma digunakan sebagai design tool utama. Figma memungkinkan tim desain dan pengembang bekerja secara *real-time* dalam satu ekosistem, sehingga mempermudah proses *slicing* dan komunikasi lintas fungsi. Dari sisi manajemen proyek dan *task breakdown*, tim menggunakan Jira untuk mengatur backlog, menetapkan *sprint*, serta melacak progres setiap pengembang sesuai peran masing-masing. Tools ini sangat membantu dalam penerapan metode *agile* yang diterapkan dalam pengembangan HiEvents 3.0.

Selain itu, untuk pengelolaan versi dan integrasi kode antar-developer, sistem version control seperti Git digunakan melalui *platform* GitHub atau GitLab. Kombinasi tools tersebut dipilih dengan pertimbangan efisiensi, keterbukaan kolaborasi tim, dan kemudahan pemeliharaan dalam jangka panjang.

3.2.7.2 Perubahan *Codebase* dan Peran Developer Lama

Pengembangan HiEvents versi terbaru diawali dengan proses migrasi dari *codebase* lama yang sebelumnya dibangun menggunakan *React* versi 16. Perubahan ini dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan *platform* yang semakin kompleks serta meningkatkan efisiensi waktu pengembangan. Versi lama dinilai sudah tidak cukup adaptif terhadap tuntutan teknologi dan

pengalaman pengguna masa kini, sehingga hanya sekitar 10% dari *codebase* sebelumnya yang masih relevan dan dapat digunakan.

Untuk mempercepat proses transisi dan memastikan kontinuitas teknis, tim internal memutuskan untuk kembali melibatkan developer dari versi HiEvents sebelumnya. Keterlibatan developer lama berperan penting dalam proses identifikasi bagian-bagian kode yang masih bisa dipertahankan, serta menjembatani pemahaman terhadap struktur lama dengan pendekatan baru yang lebih modular dan teroptimasi. Strategi ini terbukti membantu dalam mengurangi beban onboarding teknis dan mempercepat fase awal produksi *platform*.

Dengan pendekatan tersebut, pengembangan HiEvents 3.0 menjadi lebih terarah dan efisien, tanpa mengabaikan aspek keberlanjutan dan dokumentasi dari pengembangan versi sebelumnya.

3.2.7.3 Metodologi Pengembangan (*Agile vs Waterfall*)

Dalam pengembangan HiEvents versi terbaru, tim memutuskan untuk beralih dari metodologi *waterfall* ke *agile*. Perubahan ini didorong oleh kebutuhan akan proses yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap dinamika proyek yang terus berkembang. Metodologi *waterfall* yang sebelumnya digunakan dinilai kurang cocok untuk pengembangan *platform* digital dengan banyak iterasi desain dan perubahan kebutuhan dari *stakeholder*, karena sifatnya yang linier dan sulit untuk kembali ke tahap sebelumnya setelah melewati satu fase.

Tabel 3.2 Perbandingan Metodologi *Waterfall* dan *Agile* dalam Pengembangan

Aspek	<i>Waterfall</i>	<i>Agile</i>
Alur Pengembangan	Linear (berurutan, tahap demi tahap)	Iteratif & inkremental (berulang)
Fleksibilitas Perubahan	Sulit melakukan perubahan di tengah	Mudah beradaptasi setiap <i>sprint</i>
Keterlibatan Tim	Biasanya satu arah	Kolaboratif, semua tim terlibat aktif

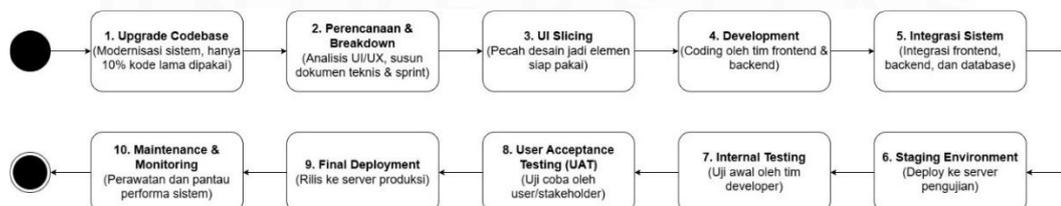
Dokumentasi	Sangat lengkap di awal	Dokumentasi bertahap per iterasi
Waktu Validasi	Di akhir proyek	Validasi di setiap <i>sprint</i>
Cocok Untuk	Proyek dengan kebutuhan tetap	Proyek dengan kebutuhan dinamis

Metodologi *agile* memungkinkan pengembangan dilakukan secara bertahap melalui pembagian *sprint* yang jelas, dengan evaluasi berkelanjutan di setiap fase. Tim pengembang merasakan keunggulan *agile* dalam hal transparansi progres, kolaborasi antarbagian, serta kemampuan beradaptasi ketika prioritas proyek berubah. Dengan perencanaan yang berbasis *sprint* dan *milestone*, komunikasi antartim menjadi lebih sinkron, dan setiap anggota dapat memantau kemajuan serta mengantisipasi potensi hambatan lebih awal. Pendekatan ini juga mendorong dokumentasi yang lebih terstruktur dan proses pengambilan keputusan yang lebih cepat.

Peralihan ke *agile* secara langsung meningkatkan efektivitas kerja tim, mempercepat proses validasi, serta menjaga kualitas hasil pengembangan seiring berjalannya waktu.

3.2.7.4 Tahapan Pengembangan HiEvents 3.0

Proses pengembangan HiEvents versi 3.0 dilakukan secara bertahap dalam sepuluh fase utama yang disusun sistematis untuk memastikan setiap elemen pengembangan berjalan efisien dan terkontrol. Dimulai dari Upgrade *codebase*, yakni pembaruan total sistem dengan hanya mempertahankan sekitar 10% kode lama agar lebih modern dan ringan. Selanjutnya dilakukan Perencanaan & *Breakdown*, berupa analisis desain *UI/UX*, penyusunan dokumen teknis, serta pembagian *sprint* sebagai acuan kerja tim.



Gambar 3.28 Fase Pengembangan Development

Tahap berikutnya adalah *UI Slicing*, yaitu pemecahan desain antarmuka menjadi elemen siap pakai. Setelah itu masuk ke *Development*, yakni proses implementasi fitur oleh tim *frontend* dan *backend*. Kemudian dilakukan *Integrasi Sistem* untuk menyatukan *frontend*, *backend*, dan database menjadi sistem yang saling terhubung.

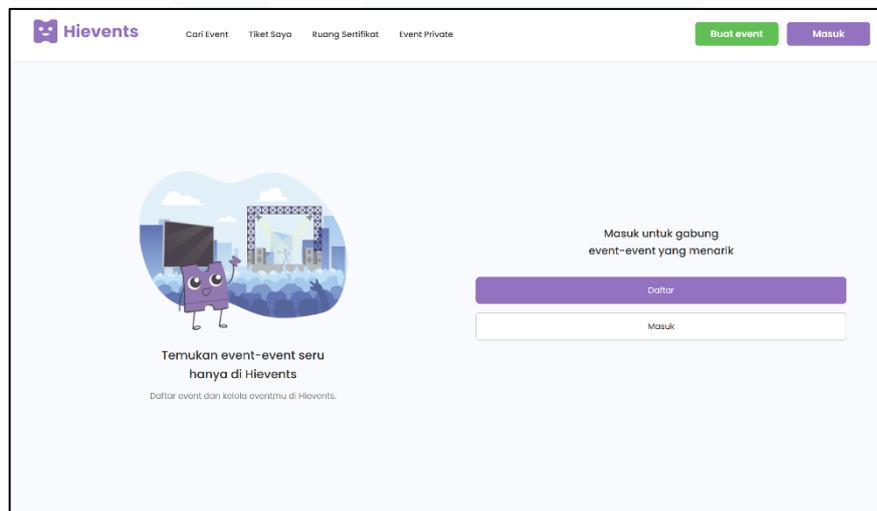
Setelah penggabungan sistem, pengujian dimulai dengan *Staging Environment* untuk men-deploy aplikasi ke server uji coba. Lalu dilanjutkan dengan *Internal Testing* oleh tim developer dan *User Acceptance Testing (UAT)* untuk uji coba langsung oleh *stakeholder* atau *user*. Jika semua dinyatakan lolos, sistem akan masuk ke tahap *Final Deployment* untuk dirilis ke server produksi. Tahapan terakhir adalah *Maintenance & Monitoring*, di mana sistem secara berkala dirawat dan performanya dipantau guna menjaga stabilitas layanan HiEvents secara berkelanjutan.

3.2.8 Hasil pengembangan UI Website Hievents

Tahap ini menghasilkan antarmuka pengguna (UI) website HiEvents yang telah dikembangkan berdasarkan desain wireframe dan prototipe sebelumnya. Hasil pengembangan mencakup berbagai halaman utama seperti landing page, halaman daftar event, detail event, serta form pendaftaran. Setiap elemen dirancang dengan memperhatikan prinsip user interface dan user experience (UI/UX) agar mudah digunakan, menarik secara visual, dan memberikan alur interaksi yang jelas bagi pengguna. Struktur layout disusun secara konsisten, dengan penggunaan warna, ikon, dan tipografi yang mendukung identitas visual HiEvents. Selain itu, desain telah dioptimalkan secara responsif agar dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat, baik desktop maupun mobile. Implementasi ini menunjukkan bahwa hasil visual dari tahap perancangan berhasil diubah menjadi tampilan website yang utuh, fungsional, dan siap digunakan dalam proses pengembangan lebih lanjut [19].

Proses konversi desain dilakukan dengan mengimplementasikan komponen-komponen dari Figma ke dalam struktur kode menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript melalui Visual Studio Code. Setiap elemen pada desain di-slicing menjadi bagian-bagian terpisah seperti header, navigasi, kartu event, dan tombol aksi, lalu disusun ulang dalam layout berbasis grid dan flexbox untuk menjaga keselarasan tampilan. Teknik responsive design dan media queries digunakan untuk memastikan tampilan website dapat menyesuaikan berbagai resolusi layar. Tantangan utama dalam proses ini adalah menjaga akurasi posisi dan proporsi elemen, yang diatasi melalui proses iteratif dan penyesuaian kode secara berkala. Konversi ini menjadi tahap krusial dalam memastikan bahwa desain visual dapat direalisasikan secara fungsional dalam bentuk antarmuka digital yang optimal [20].

3.2.8.1 Halaman Akses Pengguna

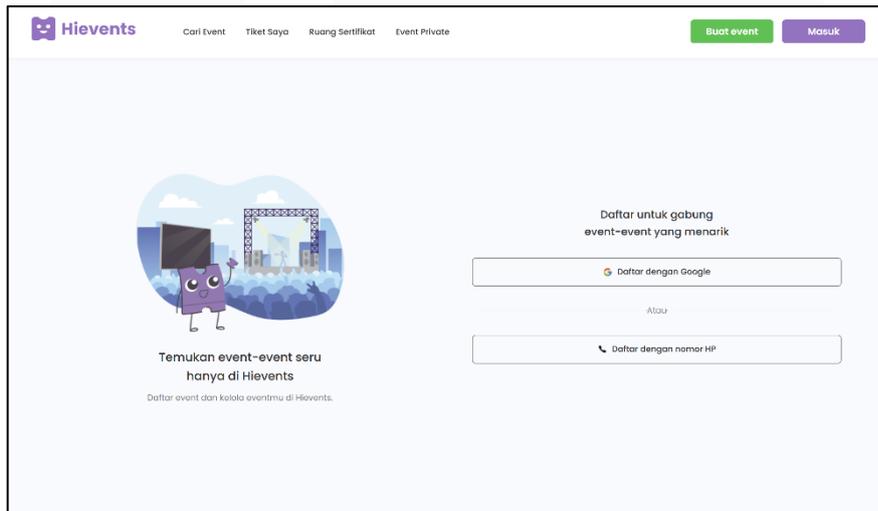


Gambar 3.29 Tampilan *Website* Akses Pengguna

Halaman Akses Pengguna (*User Access Page*) pada website HiEvents didesain sebagai gerbang utama bagi para pengguna untuk memulai interaksi dengan platform. Halaman ini berfungsi sebagai titik masuk yang intuitif, memungkinkan pengguna untuk melakukan pendaftaran akun baru atau masuk ke akun yang sudah ada. Dengan tata letak yang bersih dan

navigasi yang jelas, halaman ini memastikan pengalaman awal pengguna berjalan lancar dan efisien, sehingga mereka dapat segera menemukan dan mengakses berbagai event menarik serta fitur personalisasi lainnya yang ditawarkan oleh HiEvents.

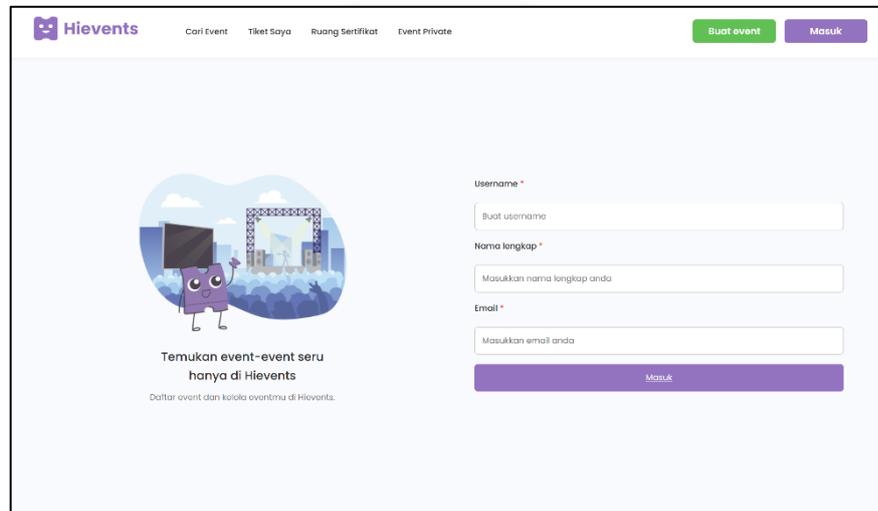
3.2.8.2 Halaman Pendaftaran Akun



Gambar 3.30 Tampilan *Website* daftar akun

Halaman Pendaftaran Akun merupakan bagian krusial dari proses onboarding pengguna baru di HiEvents, dirancang untuk memudahkan mereka bergabung dan mengakses berbagai event menarik. Halaman ini menawarkan berbagai opsi pendaftaran yang fleksibel, termasuk kemampuan untuk mendaftar dengan cepat melalui akun Google atau menggunakan nomor telepon. Dengan antarmuka yang intuitif dan pilihan pendaftaran yang beragam, HiEvents berkomitmen untuk menyederhanakan langkah awal bagi pengguna, memastikan pengalaman pendaftaran yang mulus dan efisien agar mereka dapat segera menjadi bagian dari komunitas event HiEvents.

3.2.8.3 Halaman Pengisian Data Pendaftaran

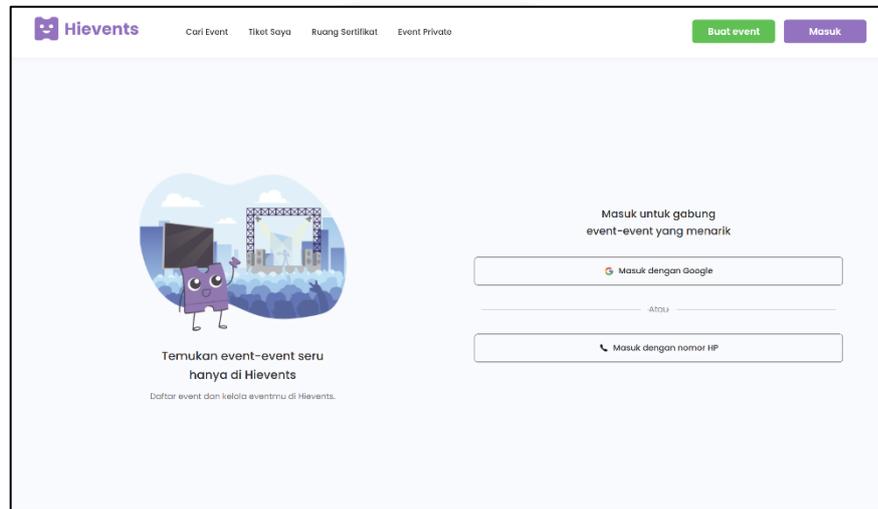


The screenshot shows the HiEvents registration page. At the top, there is a navigation bar with the HiEvents logo and links for 'Cari event', 'Tiket saya', 'Ruang Sertifikat', and 'Event private'. On the right side of the navigation bar, there are two buttons: 'Buat event' (green) and 'Masuk' (purple). The main content area features a cartoon character holding a sign that says 'Temukan event-event seru hanya di HiEvents' and 'Daftar event dan kelola eventmu di HiEvents'. To the right of the character is a registration form with three input fields: 'Username *' with a placeholder 'Buat username', 'Nama lengkap *' with a placeholder 'Masukkan nama lengkap anda', and 'Email *' with a placeholder 'Masukkan email anda'. Below the email field is a purple button labeled 'Masuk'.

Gambar 3.31 Tampilan Halaman Pengisian Data Pendaftaran Akun

Setelah memilih metode pendaftaran, pengguna akan diarahkan ke Halaman Pengisian Data Pendaftaran. Halaman ini dirancang untuk mengumpulkan informasi esensial yang diperlukan untuk pembuatan akun, meliputi *username*, nama lengkap, dan alamat *email*. Setiap kolom input ditandai dengan jelas untuk memandu pengguna, memastikan kelengkapan dan keakuratan data yang dimasukkan. Desain yang sederhana dan fokus pada *form* ini bertujuan untuk meminimalkan friksi dan mempercepat proses pendaftaran, sehingga pengguna dapat dengan mudah menyelesaikan langkah ini dan melanjutkan untuk menikmati fitur-fitur HiEvents.

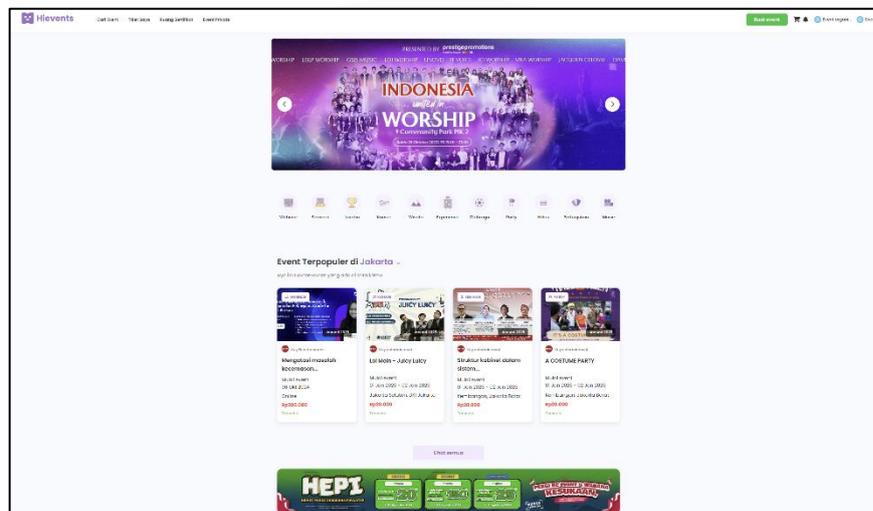
3.2.8.4 Halaman Metode Masuk Pengguna



Gambar 3.32 Tampilan Halaman Masuk Akun

Sebagai pelengkap dari alur registrasi, Halaman Masuk Akun (*Account Login Page*) didesain untuk memfasilitasi pengguna yang sudah memiliki akun HiEvents untuk kembali mengakses platform. Halaman ini menawarkan berbagai metode masuk yang praktis, memungkinkan pengguna untuk *login* dengan mudah melalui akun Google mereka yang terintegrasi atau menggunakan nomor telepon yang telah terdaftar. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan fleksibilitas dan kenyamanan, memastikan pengguna dapat dengan cepat masuk ke akun mereka dan melanjutkan pengalaman dalam menjelajahi serta mengelola event-event yang menarik di HiEvents.

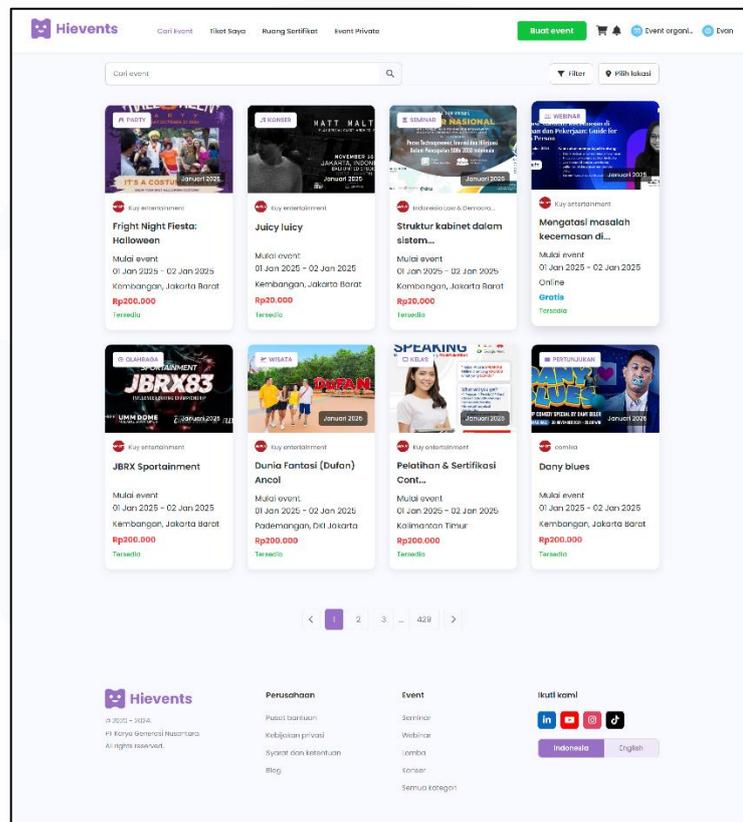
3.2.8.5 Halaman Beranda Setelah Masuk



Gambar 3.33 Tampilan Halaman Setelah Masuk

Halaman Beranda Setelah Masuk merupakan pusat interaksi utama bagi pengguna HiEvents yang telah terautentikasi. Halaman ini didesain secara komprehensif, menyajikan berbagai event yang dikategorikan dengan jelas, seperti "Event Terpopuler di Jakarta", "Webinar", "Seminar", "Lomba", "Konser", "Wisata", "Experience", "Olahraga", "Party", "Kelas", dan "Pertunjukan". Tata letak yang intuitif dan navigasi yang mudah memungkinkan pengguna untuk dengan cepat menjelajahi dan menemukan acara yang sesuai dengan minat mereka. Dengan menampilkan *banner* promosi dan rekomendasi event, halaman ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman pengguna, menjaga mereka tetap terlibat, dan mendorong partisipasi aktif dalam beragam kegiatan yang ditawarkan oleh HiEvents.

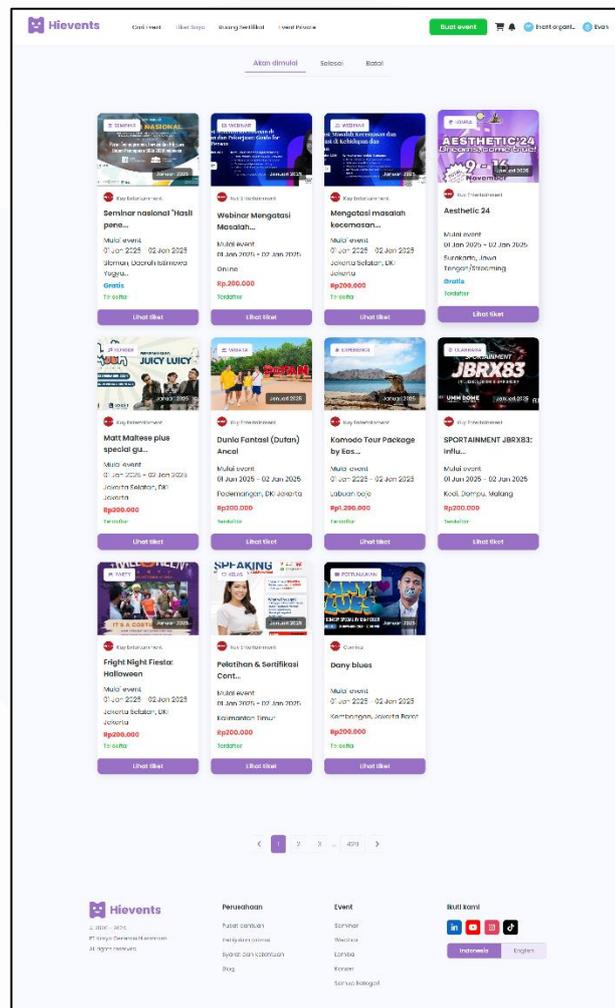
3.2.8.6 Halaman Pencarian dan Pemfilteran Event



Gambar 3.34 Tampilan Halaman Pencarian dan Pemfilteran Event

Halaman Pencarian dan Pemfilteran Event pada HiEvents dirancang untuk mempermudah pengguna menemukan event spesifik yang mereka cari. Dilengkapi dengan bilah pencarian yang intuitif, pengguna dapat mencari event berdasarkan kata kunci. Fitur filter memungkinkan pengguna untuk mempersempit hasil pencarian berdasarkan kriteria tertentu seperti kategori event, harga, atau tanggal. Selain itu, opsi pilihan lokasi disediakan untuk menampilkan event yang relevan dengan lokasi geografis pengguna. Kombinasi fitur pencarian dan pemfilteran ini memastikan pengguna dapat dengan efisien menemukan event yang paling sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka dari berbagai pilihan yang tersedia di platform.

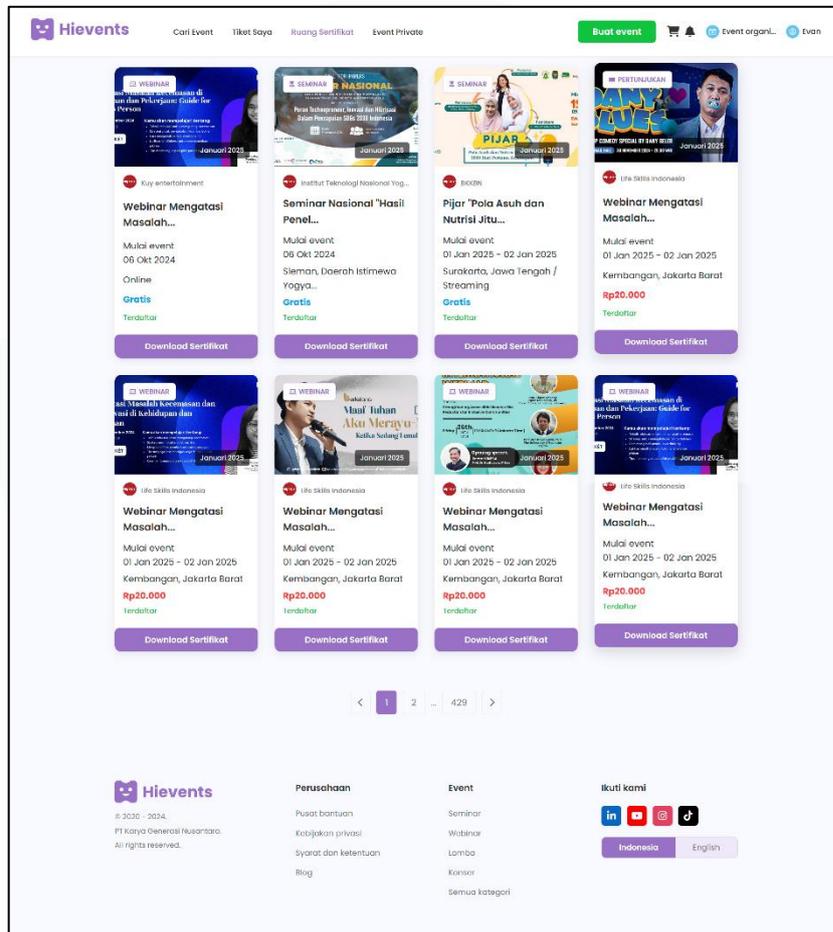
3.2.8.7 Halaman Tiket Saya



Gambar 3.35 Tampilan Halaman Tiket Saya

Halaman 'Tiket Saya' berfungsi sebagai pusat personal bagi pengguna untuk mengelola dan memantau semua tiket event yang telah mereka beli atau daftarkan. Halaman ini secara cerdas mengategorikan tiket ke dalam tiga tab utama: 'Akan dimulai' untuk event mendatang, 'Selesai' untuk event yang telah berlangsung, dan 'Batal' untuk event yang dibatalkan. Setiap tiket ditampilkan dengan informasi relevan seperti nama event, tanggal, lokasi, harga, dan status ketersediaan, disertai tombol 'Lihat tiket' untuk detail lebih lanjut. Desain ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang terorganisir dan mudah diakses, memastikan pengguna dapat dengan mudah melacak partisipasi mereka di berbagai event HiEvents.

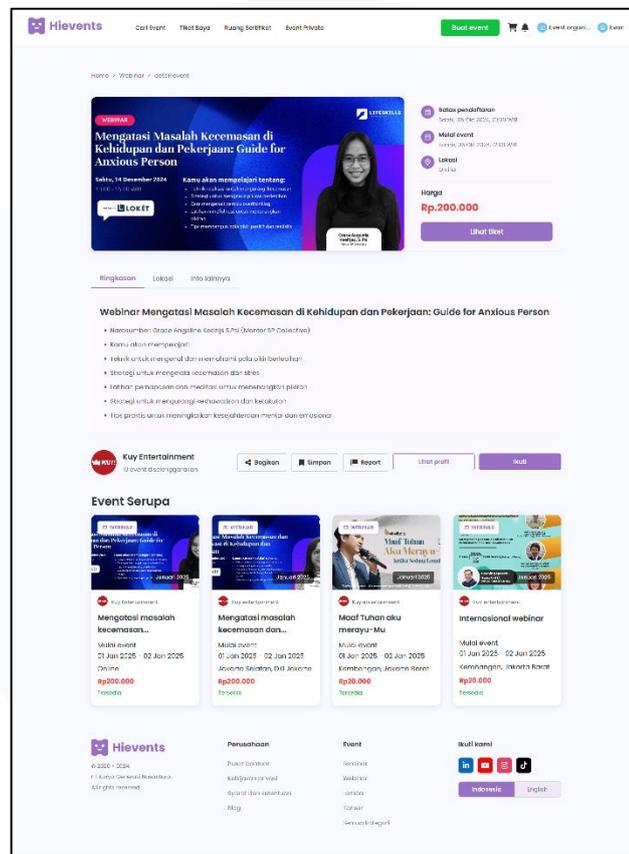
3.2.8.8 Halaman Ruang Sertifikat



Gambar 3.36 Tampilan Halaman Ruang Sertifikat

Halaman 'Ruang Sertifikat' dirancang sebagai repositori digital bagi pengguna untuk mengakses dan mengunduh sertifikat partisipasi dari berbagai event yang telah mereka ikuti di HiEvents. Setiap entri sertifikat menampilkan informasi penting seperti judul event, penyelenggara, tanggal, dan status pendaftaran. Desain halaman ini memungkinkan pengguna untuk dengan mudah meninjau sertifikat yang tersedia dan mengunduhnya dengan sekali klik tombol 'Download Sertifikat'. Halaman ini memperkuat nilai tambah platform dengan menyediakan bukti partisipasi yang terorganisir, memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengelola dan menyimpan pencapaian mereka dari event-event HiEvents.

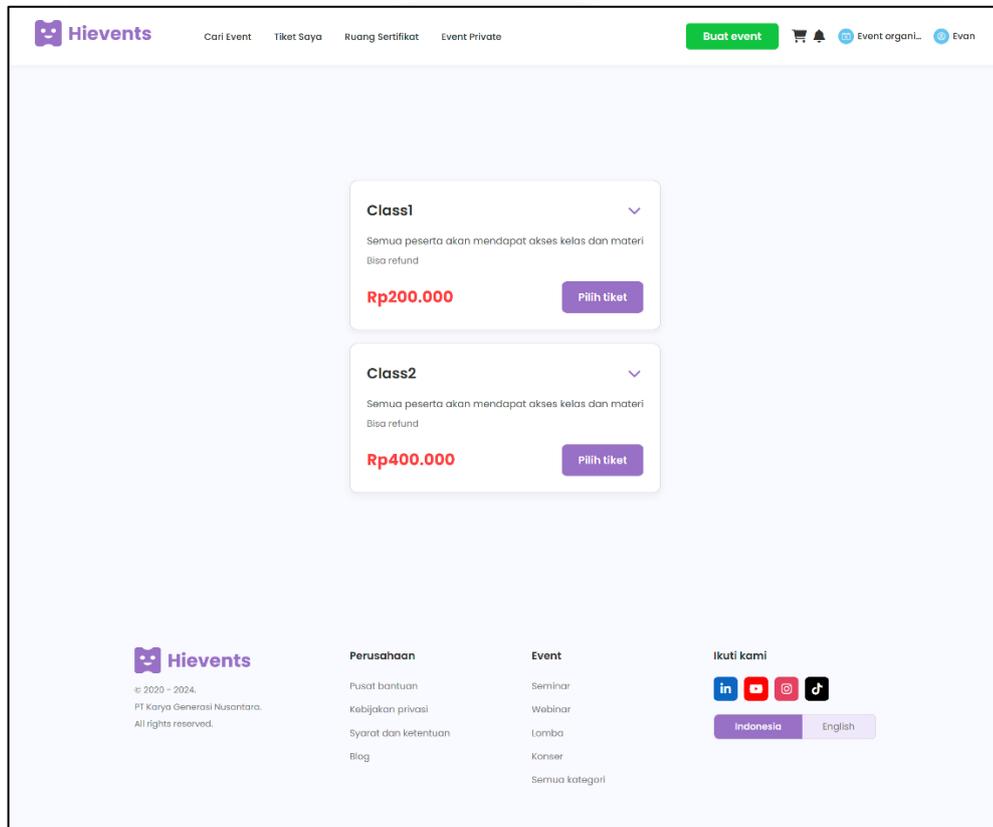
3.2.8.9 Halaman Detail Event



Gambar 3.37 Tampilan Halaman Detail Event

Halaman Detail Event dirancang untuk menyajikan informasi komprehensif mengenai sebuah event tertentu, memungkinkan pengguna untuk mendapatkan gambaran lengkap sebelum memutuskan untuk berpartisipasi. Halaman ini menampilkan detail krusial seperti judul event, tanggal dan waktu pelaksanaan, lokasi, serta harga tiket. Fitur utama meliputi bagian 'Ringkasan' yang menjelaskan tujuan, materi, dan manfaat event; 'Lokasi' untuk informasi tempat; dan 'Info lainnya' untuk detail tambahan. Pengguna juga dapat melihat event serupa yang relevan, serta opsi untuk membagikan event, menyimpannya, atau melaporkan jika ada isu. Desain informatif ini bertujuan untuk memberikan semua data yang dibutuhkan pengguna secara transparan dan menarik, sehingga memfasilitasi pengambilan keputusan yang tepat.

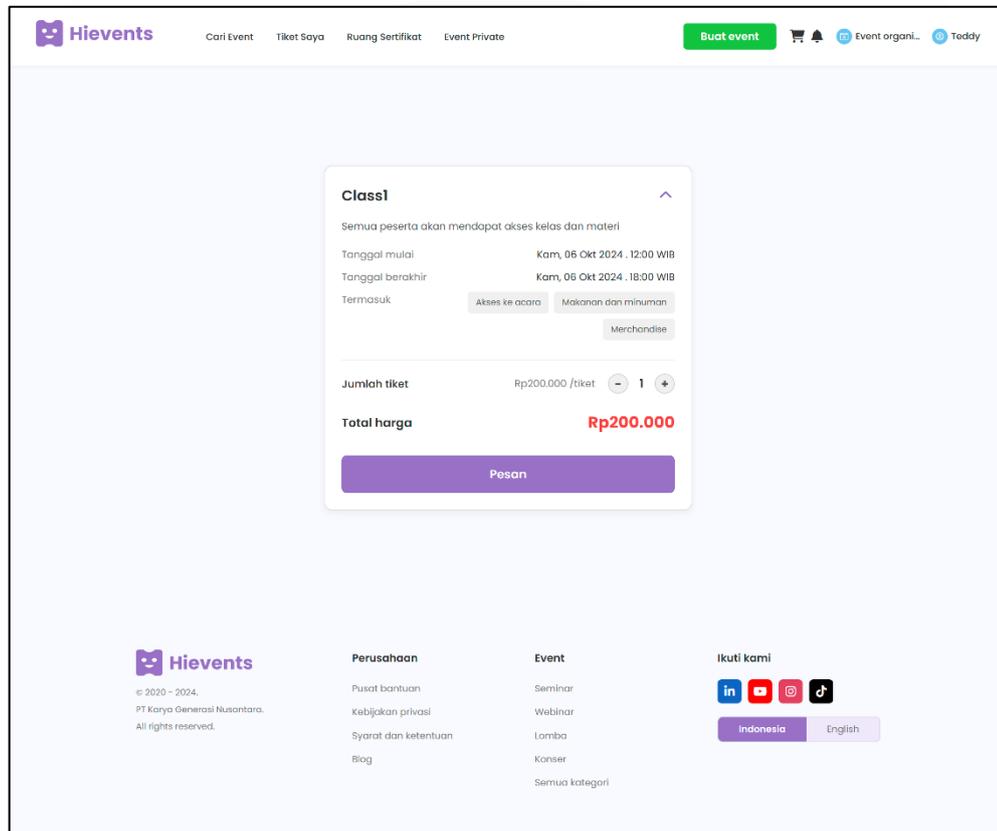
3.2.8.10 Halaman Pemilihan Tiket



Gambar 3.38 Tampilan Halaman Pemilihan Tiket

Halaman Pemilihan Tiket merupakan tahapan penting dalam proses pembelian event, di mana pengguna dapat memilih jenis tiket yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Halaman ini menyajikan berbagai opsi kelas tiket, seperti 'Class1' dan 'Class2', lengkap dengan informasi harga dan deskripsi singkat mengenai akses serta fasilitas yang didapatkan setiap kelas, seperti 'Semua peserta akan mendapat akses kelas dan materi' dan 'Bisa refund'. Setiap pilihan tiket dilengkapi dengan tombol 'Pilih tiket' yang jelas, memungkinkan pengguna untuk melanjutkan ke proses pembayaran. Desain yang ringkas dan informatif ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam menentukan pilihan tiket yang paling tepat sebelum menyelesaikan pembelian.

3.2.8.11 Halaman Konfirmasi Pesanan Tiket



Gambar 3.39 Tampilan Halaman Konfirmasi Pesanan Tiket

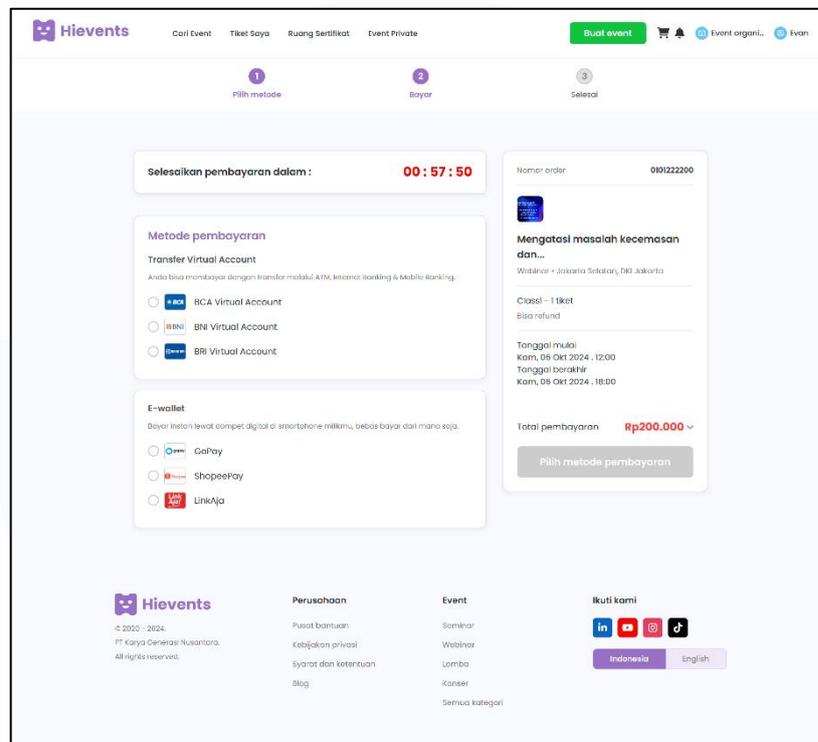
Halaman Konfirmasi Pesanan Tiket berfungsi sebagai ringkasan detail tiket yang telah dipilih oleh pengguna sebelum melanjutkan ke proses pembayaran. Halaman ini menampilkan informasi lengkap mengenai kelas tiket yang dipilih, seperti 'Class1', beserta rincian tanggal mulai dan berakhir event. Secara transparan, halaman ini juga memaparkan fasilitas yang termasuk dalam tiket, seperti 'Akses ke acara', 'Makanan dan minuman', dan 'Merchandise'. Pengguna dapat menyesuaikan jumlah tiket yang ingin dibeli dan melihat total harga yang harus dibayar. Keberadaan tombol 'Pesan' memungkinkan pengguna untuk mengonfirmasi pilihan mereka dan melanjutkan ke tahap berikutnya dalam proses pembelian tiket, memastikan semua detail telah sesuai sebelum transaksi akhir.

3.2.8.12 Halaman Pengisian Detail Pemesan dan Pengunjung

Gambar 3.40 Tampilan Halaman Pengisian Detail Pemesan dan Pengunjung

Halaman Pengisian Detail Pemesan dan Pengunjung merupakan tahapan krusial dalam alur pembelian tiket, di mana pengguna diminta untuk mengisi informasi lengkap guna memastikan kelancaran proses dan validitas tiket. Halaman ini terbagi menjadi dua bagian utama: 'Detail pemesan tiket' yang meliputi nama lengkap, nomor telepon, dan email pembeli, serta 'Detail pengunjung' yang memungkinkan pengguna untuk memasukkan data spesifik setiap orang yang akan menghadiri event, termasuk opsi untuk menyamakan data dengan pemesan. Di sisi kanan, ringkasan pesanan seperti nama event, kelas tiket, dan total pembayaran tetap terlihat, disertai tombol 'Lanjutkan pembayaran'. Desain formulir yang terstruktur dan jelas ini bertujuan untuk meminimalkan kesalahan dan memudahkan pengguna dalam menyediakan informasi yang akurat sebelum melanjutkan ke tahap pembayaran.

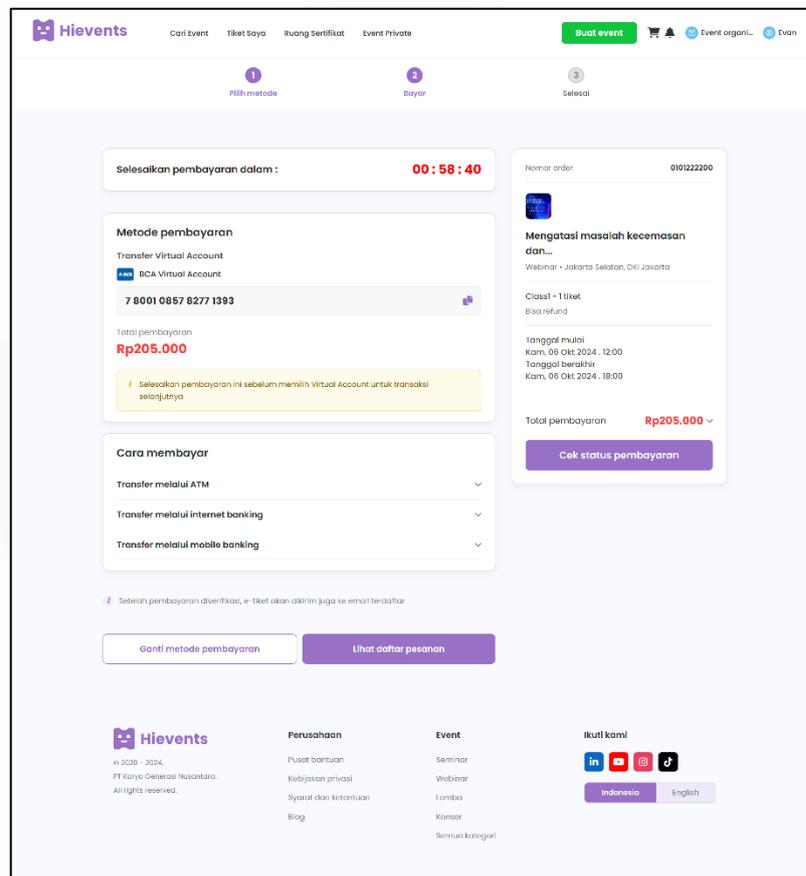
3.2.8.13 Halaman Metode Pembayaran



Gambar 3.41 Tampilan Halaman Pemilihan Metode Pembayaran

Halaman Pemilihan Metode Pembayaran merupakan tahapan krusial dalam proses pembelian tiket di HiEvents, di mana pengguna disajikan berbagai opsi untuk menyelesaikan transaksi. Halaman ini dengan jelas menampilkan pilihan pembayaran melalui Transfer Virtual Account dari bank-bank terkemuka seperti BCA, BNI, dan BRI, serta metode E-wallet populer termasuk GoPay, ShopeePay, dan LinkAja. Di sisi kanan, ringkasan pesanan tiket, nomor order, dan total pembayaran tetap terlihat, disertai batas waktu penyelesaian pembayaran untuk memastikan pengguna dapat memilih metode yang paling sesuai dan efisien sebelum melanjutkan ke instruksi pembayaran yang lebih detail.

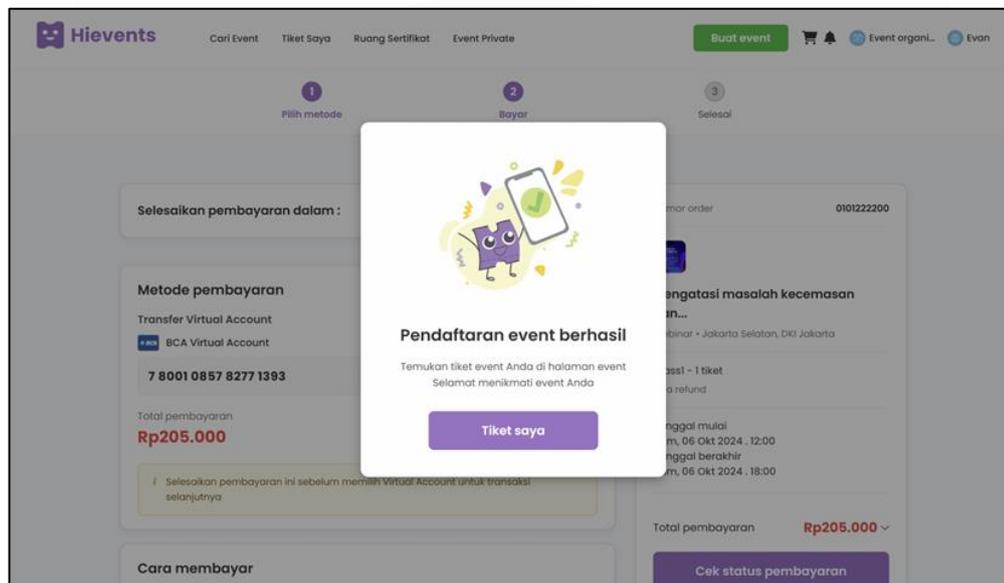
3.2.8.14 Halaman Instruksi Pembayaran



Gambar 3.42 Tampilan Halaman Instruksi Pembayaran

Halaman Instruksi Pembayaran hadir setelah pengguna memilih metode pembayaran tertentu, seperti Virtual Account BCA, untuk memandu mereka dalam menyelesaikan transaksi. Halaman ini secara jelas menampilkan nomor virtual account yang harus dituju dan total pembayaran yang harus diselesaikan, dilengkapi dengan batas waktu pembayaran. Pengguna juga diberikan panduan langkah demi langkah mengenai cara melakukan transfer pembayaran melalui berbagai kanal, termasuk ATM, internet banking, dan mobile banking. Desain yang informatif dan terperinci ini bertujuan untuk memastikan pengguna dapat melakukan pembayaran dengan benar dan tanpa hambatan, serta memberikan konfirmasi bahwa tiket akan dikirimkan melalui email setelah pembayaran diverifikasi.

3.2.8.15 Halaman Konfirmasi Pembelian/Pendaftaran



Gambar 3.43 Tampilan Halaman Pop-up Konfirmasi Pembelian/Pendaftaran

Halaman Konfirmasi Pembelian/Pendaftaran, yang muncul sebagai *pop-up* setelah transaksi berhasil, memberikan notifikasi bahwa pendaftaran event atau pembelian tiket telah sukses. Notifikasi ini menginformasikan pengguna bahwa tiket event mereka dapat ditemukan di halaman 'Tiket saya' dan mengucapkan 'Selamat menikmati event Anda'. Desain *pop-up* yang *friendly* dengan ilustrasi menarik dan tombol 'Tiket saya' yang jelas bertujuan untuk memberikan kepastian kepada pengguna bahwa proses telah selesai dan mempermudah mereka untuk langsung mengakses tiket yang telah dibeli, sehingga meningkatkan pengalaman positif pengguna.

3.3 Kendala yang Ditemukan

Selama pelaksanaan magang di PT Karya Generasi Nusantara, beberapa kendala utama dihadapi yang berdampak pada kelancaran pekerjaan dan penyusunan laporan. Berikut tiga kendala yang dialami secara rinci:

1. Sistem yang sedang dikembangkan sebelumnya tidak memiliki dokumentasi teknis yang memadai, sehingga peserta perlu melakukan eksplorasi mandiri untuk memahami alur dan struktur aplikasi. Hal ini memperlambat proses pengembangan, terutama pada tahap awal.
2. Perubahan kebutuhan dari *stakeholder* dan *user* membuat desain *UI/UX* yang sudah hampir final harus beberapa kali disesuaikan ulang. Kondisi ini memperpanjang durasi pengerjaan dan menuntut fleksibilitas dalam menyesuaikan strategi pengembangan.
3. Perbedaan waktu respons antaranggota tim, terutama ketika penanggung jawab sedang fokus pada proyek lain, menyebabkan validasi dan revisi sering tertunda. Akibatnya, progres pengembangan di tahap integrasi dan finalisasi menjadi terhambat.

3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi kendala yang dihadapi selama magang di PT Karya Generasi Nusantara, sejumlah strategi teknis dan koordinatif diterapkan sebagai solusi. Berikut tiga solusi utama yang dijalankan secara rinci:

1. Ketika menemui keterbatasan dokumentasi teknis, peserta menyusun dokumentasi mandiri berdasarkan hasil eksplorasi sistem yang telah ada serta melalui diskusi langsung dengan tim teknis. Dokumentasi ini kemudian digunakan sebagai referensi internal selama proses pengembangan berlangsung agar lebih terstruktur.
2. Untuk menghadapi revisi desain yang berulang akibat perubahan kebutuhan *stakeholder*, peserta menerapkan pendekatan kerja iteratif dan menetapkan batasan jumlah revisi dalam satu siklus pengembangan.

Strategi ini membantu menjaga alur kerja tetap stabil dan efisien meskipun harus menyesuaikan permintaan baru secara berkala.

3. Dalam mengatasi hambatan komunikasi dan keterlambatan validasi, peserta melakukan follow-up aktif kepada penanggung jawab proyek dan memanfaatkan Jira sebagai alat bantu penjadwalan, pelacakan tugas, serta dokumentasi progres. Langkah ini memastikan koordinasi tim tetap terjaga meskipun komunikasi tidak selalu dapat dilakukan secara *real-time*.