

**PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* DAN
USER EXPERIENCE PADA APLIKASI BITCHAT
DI BITBYBIT STUDIO**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

**Thessalonica Aulia Purnomo
00000068954**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* DAN
USER EXPERIENCE PADA APLIKASI BITCHAT
DI BITBYBIT STUDIO**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Thessalonica Aulia Purnomo

00000068954

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Thessalonica Aulia Purnomo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068954
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Career Acceleration Program saya yang berjudul:

PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI BITCHAT DI BITBYBIT STUDIO

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 penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, 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, 8 Desember 2025



(Thessalonica Aulia Purnomo)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Thessalonica Aulia Purnomo
NIM : 00000068954
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* DAN
USER EXPERIENCE PADA APLIKASI BITCHAT DI
BITBYBIT STUDIO

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Laporan Magang sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

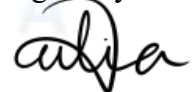
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 8 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Thessalonica Aulia Purnomo)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Thessalonica Aulia Purnomo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068954

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Momen Indah Alami

Alamat Perusahaan : ITC Kuningan Lt. 9 Unit 4B Jl. Prof. Dr. Satrio,
Kuningan, Kecamatan Setiabudi, DKI Jakarta

Email Perusahaan : info@bitbybit.studio

1. Perusahaan tempat saya melaksanakan business acceleration program dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melaksanakan kerja, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 5 Desember 2025

Mengetahui

Menyatakan


PT Momen Indah Alami



(Prasetyo Budi Utomo, S. Kom.)

(Thessalonica Aulia Purnomo)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE*
PADA APLIKASI BITCHAT DI BITBYBIT STUDIO**

Oleh

Nama Lengkap : Thessalonica Aulia Purnomo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068954
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025
Pukul 14.00 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

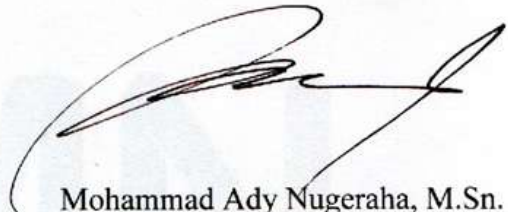
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
260774675230193/ 100194

Penguji



Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

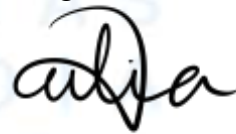
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Thessalonica Aulia Purnomo
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068954
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DESAIN *USER*
INTERFACE DAN *USER EXPERIENCE*
PADA APLIKASI BITCHAT DI BITBYBIT
STUDIO

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - ☐ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 8 Desember 2025



(Thessalonica Aulia Puromo)

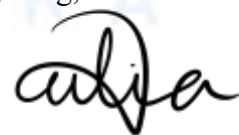
KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat dalam kegiatan *Career Acceleration Program* pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara. Tujuan laporan ini adalah untuk mendokumentasikan pengalaman dan hasil pembelajaran selama magang di bitbybit. Dalam kesempatan ini penulis ini mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. PT. Momen Indah Alami, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Prasetyo Budi Utomo, S. Kom., selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Luisa Erica, S.Ds., M.Si., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, namun besar harapan penulis agar laporan magang ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang akan menempuh magang di bidang *User Interface* dan *User Experience*.

Tangerang, 8 Desember 2025



(Thessalonica Aulia Purnomo)

PERANCANGAN DESAIN *USER INTERFACE* DAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI BITCHAT DI BITBYBIT STUDIO

(Thessalonica Aulia Purnomo)

ABSTRAK

Laporan ini membahas pengalaman kerja praktik sebagai *UI/UX Designer Intern* di bitbybit Studio, sebuah perusahaan yang mengembangkan solusi Artificial Intelligence untuk *e-commerce* melalui platform WhatsApp. Kegiatan magang berlangsung dari Juli 2025 hingga Januari 2026 dengan tujuan memenuhi persyaratan akademik, mengembangkan keterampilan desain secara praktis, serta menerapkan teori seperti prinsip human centered design dan alur kerja *agile* dalam konteks profesional. bitbybit Studio beroperasi sebagai perusahaan teknologi berbasis produk yang menyediakan berbagai alat otomasi, termasuk aplikasi bitChat *React Native* yang menjadi fokus utama selama magang. Pelaksanaan magang meliputi kegiatan *user research*, *ideation*, pembuatan *prototype*, hingga *testing* dalam siklus *sprint* dua minggu. Tugas utama mencakup peningkatan kualitas bitChat *React Native*, perancangan fitur baru seperti *pin message* dan fitur *terjemahan*, serta koordinasi dengan tim *Software Developer* dan *Business Development*. Penulis juga terlibat dalam proyek peningkatan *AI Agent onboarding*, penyempurnaan *AI Studio*, serta pengembangan fitur *custom payment*. Kendala yang dihadapi meliputi kurang optimalnya koordinasi lintas divisi, keterbatasan pemahaman teknis di awal masa magang, serta peningkatan beban pengujian akibat tidak adanya tim *Quality Assurance* tetap. Solusi yang diusulkan mencakup perbaikan alur *handover*, penyusunan *onboarding* yang lebih terstruktur, serta pengembalian fungsi pengujian kepada tim *Quality Assurance*. Secara keseluruhan, pengalaman magang ini memberikan pemahaman yang mendalam mengenai proses pengembangan produk digital berbasis AI dan pentingnya kolaborasi efektif dalam tim *Product*.

Kata kunci: *User Interface*, *User Experience*, *Artificial Intelligence*, bitbybit Studio

USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE

DESIGN DEVELOPMENT FOR BITCHAT APP

AT BITBYBIT STUDIO

(Thessalonica Aulia Purnomo)

ABSTRACT

This report presents the internship experience as a UI/UX Designer Intern at bitbybit Studio, a company specializing in Artificial Intelligence solutions for e-commerce through WhatsApp. The internship took place from July 2025 to January 2026 with the aim of fulfilling academic requirements, developing practical design skills, and applying theoretical knowledge such as human centered design principles and agile workflow practices in a professional setting. bitbybit Studio operates as a product focused technology company that builds automation tools, including the bitChat React Native application, which served as the main focus of the internship. The internship activities involved user research, ideation, prototyping, and testing within two week sprint sps. Key responsibilities included improving bitChat React Native, designing new features such as pin message and translation functionality, and collaborating closely with the Software Developer and Business Development teams. Additional tasks involved enhancing AI Agent onboarding, refining AI Studio polishing processes, and contributing to custom payment feature developments. Challenges during the internship included coordination gaps across divisions, limited initial understanding of technical workflows, and increased testing workload due to the absence of a dedicated Quality Assurance team. The proposed solutions highlight the need for clearer workflow alignment, more structured onboarding for interns, and the return of testing responsibilities to the Quality Assurance team. Overall, the internship provided valuable insights into AI driven product development and strengthened the author's ability to collaborate effectively within a professional environment.

Keywords: *User Interface, User Experience, Artificial Intelligence, bitbybit Studio*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Kerja	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	5
2.1.1 Profil Perusahaan	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	9
2.3 Portofolio Perusahaan	10
2.3.1 bitbybit <i>Products and Clients</i>	10
2.3.2 <i>Digital Advertisement</i>	15
BAB III PELAKSANAAN KERJA.....	18
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	18
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja.....	18

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja.....	19
3.2 Tugas yang Dilakukan	21
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	23
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja.....	23
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja.....	85
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	139
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	139
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja.....	142
BAB IV PENUTUP	144
4.1 Simpulan	144
4.2 Saran	145
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo bitbybit (bitbybit, 2025).....	6
Gambar 2. 2 <i>WhatsApp + AI Commerce, from Chat to Checkout</i> (bitbybit, 2025).....	8
Gambar 2. 3 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan bitbybit.....	9
Gambar 2. 4 Tampilan <i>User Interface</i> bitLogin	11
Gambar 2. 5 Tampilan <i>User Interface</i> bitChat	11
Gambar 2. 6 Tampilan <i>User Interface</i> bitApp	12
Gambar 2. 7 Tampilan <i>User Interface</i> bitLink	13
Gambar 2. 8 Tampilan <i>User Interface</i> bitCRM	13
Gambar 2. 9 bitbybit Meta Ads.....	15
Gambar 2. 10 bitbybit Meta Ads.....	16
Gambar 2. 11 bitbybit Meta Ads.....	17
Gambar 3. 1 Bagan alur tim <i>Product</i>	19
Gambar 3. 2 Bagan Alur Koordinasi.....	20
Gambar 3. 3 bitChat dan bitChat <i>React Native</i>	24
Gambar 3. 4 Analisa bitChat <i>React Native</i>	25
Gambar 3. 5 Hasil riset internal	26
Gambar 3. 6 <i>Competitor Analysis</i> bitChat RN.....	27
Gambar 3. 7 <i>E-mail campaign template</i> bitChat RN	28
Gambar 3. 8 Pertanyaan kuesioner riset bitChat RN	29
Gambar 3. 9 Hasil <i>define</i> setelah <i>FGD</i> bitChat RN.....	31
Gambar 3. 10 Permasalahan <i>bugs</i> sesuai <i>FGD</i>	32
Gambar 3. 11 <i>Progress</i> desain <i>home</i> 1.....	33
Gambar 3. 12 <i>Progress</i> desain <i>chat filter</i>	34
Gambar 3. 13 <i>Progress</i> desain <i>applied filter</i>	35
Gambar 3. 14 <i>Progress</i> desain <i>home</i> 2.....	36
Gambar 3. 15 <i>Progress</i> desain <i>home</i> 3.....	37
Gambar 3. 16 <i>Home UI feedback Supervisor</i>	38
Gambar 3. 17 <i>Progress</i> desain <i>start chat flow</i> 1	39
Gambar 3. 18 Desain <i>Before</i> dan <i>After</i> <i>start new chat flow</i>	40
Gambar 3. 19 <i>Progress</i> desain <i>start chat flow</i> 1	41
Gambar 3. 20 <i>Proses</i> desain <i>header chat</i>	42
Gambar 3. 21 Desain <i>Before</i> dan <i>After</i> <i>kebab menu modal</i>	42
Gambar 3. 22 Desain <i>Before</i> dan <i>After</i> <i>long-press menu modal</i>	43
Gambar 3. 23 Desain Ikon	43
Gambar 3. 24 <i>State</i> tampilan chat	44
Gambar 3. 25 <i>Send chat outside 24hour window flow</i>	45
Gambar 3. 26 <i>Proses</i> desain <i>Attachments footer</i>	46
Gambar 3. 27 Desain <i>attachments</i>	47
Gambar 3. 28 Desain <i>Before</i> dan <i>After</i> <i>media</i>	48
Gambar 3. 29 Desain <i>proses Attachments documents</i>	49
Gambar 3. 30 Desain <i>error toast</i> foto dan video	50
Gambar 3. 31 Desain <i>Before</i> dan <i>After</i> <i>WhatsApp form Attachments</i>	51
Gambar 3. 32 <i>Feedback Supervisor WhatsApp form</i>	52
Gambar 3. 33 Desain <i>Before</i> dan <i>After</i> <i>WhatsApp form</i>	52

Gambar 3. 34 Proses desain <i>Pin message feature 1</i>	53
Gambar 3. 35 Proses desain <i>Pin message feature 2</i>	54
Gambar 3. 36 Proses desain <i>Pin message feature 3</i>	55
Gambar 3. 37 Proses desain <i>Translate Whole Ticket</i>	56
Gambar 3. 38 Proses desain <i>Reply Translate</i>	57
Gambar 3. 39 Proses desain <i>Customer Details</i>	58
Gambar 3. 40 Proses desain <i>Customer Details 2</i>	59
Gambar 3. 41 Proses desain <i>Customer Details 3</i>	60
Gambar 3. 42 Proses desain <i>Customer Details 4</i>	61
Gambar 3. 43 <i>Prototype Home UI 1</i>	63
Gambar 3. 44 <i>Prototype Home UI 2</i>	64
Gambar 3. 45 <i>Prototype Start Chat Flow 1</i>	65
Gambar 3. 46 <i>Prototype Start Chat Flow 2</i>	66
Gambar 3. 47 <i>Prototype Chat UI 1</i>	67
Gambar 3. 48 <i>Prototype Chat UI 2</i>	68
Gambar 3. 49 <i>Prototype Chat UI 3</i>	69
Gambar 3. 50 <i>Feedback Prototype Chat UI</i>	69
Gambar 3. 51 <i>Prototype Attachments 1</i>	70
Gambar 3. 52 <i>Feedback Prototype Attachments</i>	71
Gambar 3. 53 <i>Prototype Attachments 2</i>	72
Gambar 3. 54 <i>Prototype Attachments 3</i>	73
Gambar 3. 55 <i>Prototype Pin Chat 1</i>	74
Gambar 3. 56 <i>Feedback Prototype Pin Chat</i>	75
Gambar 3. 57 <i>Prototype Pin Chat 2</i>	75
Gambar 3. 58 <i>Prototype Pin Chat 3</i>	76
Gambar 3. 59 <i>Prototype Translate Whole Ticket 1</i>	77
Gambar 3. 60 <i>Prototype Translate Whole Ticket 2</i>	78
Gambar 3. 61 <i>Prototype Customer details 1</i>	79
Gambar 3. 62 <i>Prototype Customer details 2</i>	80
Gambar 3. 63 <i>Feedback Supervisor Home UI</i>	81
Gambar 3. 64 <i>bitChat RN Testing 1</i>	82
Gambar 3. 65 <i>bitChat RN Testing 2</i>	83
Gambar 3. 66 <i>bitChat RN Testing 3</i>	84
Gambar 3. 67 <i>bitChat RN Testing 4</i>	85
Gambar 3. 68 <i>Onboarding analysis</i>	87
Gambar 3. 69 <i>Onboarding competitor Analysis</i>	88
Gambar 3. 70 <i>Flow onboarding draft 1</i>	90
Gambar 3. 71 <i>Flow onboarding draft 2</i>	91
Gambar 3. 72 <i>Flow onboarding draft 3</i>	93
Gambar 3. 73 <i>Onboarding flowchart</i>	94
Gambar 3. 74 <i>AI Onboarding testing</i>	96
Gambar 3. 75 <i>Personality card before</i>	98
Gambar 3. 76 <i>Personality card draft</i>	99
Gambar 3. 77 <i>Reply style design alternatives</i>	100
Gambar 3. 78 <i>Imagery reference</i>	101
Gambar 3. 79 <i>Reply style revisions dan feedback</i>	102

Gambar 3. 80 <i>AI studio polishing handover file</i>	103
Gambar 3. 81 <i>AI Studio polishing Figma Make prototype</i>	104
Gambar 3. 82 <i>AI Studio polishing Testing</i>	105
Gambar 3. 83 <i>Translate whole ticket competitor analysis</i>	106
Gambar 3. 84 <i>Translate whole ticket design alternatives</i>	108
Gambar 3. 85 <i>Reply translation flow1</i>	109
Gambar 3. 86 <i>Translation settings design alternatives</i>	110
Gambar 3. 87 <i>Translation settings feedback</i>	110
Gambar 3. 88 <i>Reply translations flow 2</i>	111
Gambar 3. 89 <i>Translate whole ticket flow 3</i>	112
Gambar 3. 90 <i>Translate whole ticket flow 4</i>	113
Gambar 3. 91 <i>bitChat settings handover file</i>	114
Gambar 3. 92 <i>Translate whole ticket test 1</i>	115
Gambar 3. 93 <i>Translate whole ticket test 2</i>	116
Gambar 3. 94 <i>Order settings draft 1</i>	118
Gambar 3. 95 <i>Commerce create order draft 1</i>	119
Gambar 3. 96 <i>bitChat send payment details draft 1</i>	120
Gambar 3. 97 <i>Custom payment method feedback 1</i>	120
Gambar 3. 98 <i>Order settings draft 2</i>	121
Gambar 3. 99 <i>Payment method modal states</i>	122
Gambar 3. 100 <i>Custom payment method feedback 2</i>	122
Gambar 3. 101 <i>Commerce create order draft 2</i>	123
Gambar 3. 102 <i>Custom payment method feedback 3</i>	123
Gambar 3. 103 <i>bitChat send payment details draft 2</i>	124
Gambar 3. 104 <i>bitChat send payment details draft 3</i>	125
Gambar 3. 105 <i>Custom payment method feedback 4</i>	125
Gambar 3. 106 <i>Order settings draft 3</i>	126
Gambar 3. 107 <i>Add sample values modal</i>	127
Gambar 3. 108 <i>Payment method modal before, after dan feedback</i>	128
Gambar 3. 109 <i>Custom payment method feedback 5</i>	129
Gambar 3. 110 <i>Order settings handover file</i>	130
Gambar 3. 111 <i>Add sample values feedback</i>	131
Gambar 3. 112 <i>Custom payment method assets</i>	132
Gambar 3. 113 <i>Create order handover file</i>	133
Gambar 3. 114 <i>bitChat send payment details handover file</i>	134
Gambar 3. 115 <i>Component breakdown handover file 1</i>	135
Gambar 3. 116 <i>Component breakdown handover file 2</i>	136
Gambar 3. 117 <i>Custom payment method test 1</i>	137
Gambar 3. 118 <i>Custom payment method test 2</i>	138
Gambar 3. 119 <i>Custom payment method test 3</i>	139

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Klien bitbybit (bitbybit, 2025)	14
Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	21



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xvi
Lampiran 3 Lampiran Surat Business Acceleration Program	xviii
Lampiran 4 PROSTEP 01	xx
Lampiran 5 PROSTEP 02	xxi
Lampiran 6 PROSTEP 03	xxii
Lampiran 7 PROSTEP 04	lxxii
Lampiran 8 Karya	lxxiii
Lampiran 9 Acara daring	lxxviii
Lampiran 10 Bimbingan	lxxix

