

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN /
KERJA PRAKTIK
PT. CAZH TEKNOLOGI INOVASI**

***REDESIGN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE
CARDS MENGGUNAKAN FIGMA***



**HAVINDA ROSITA FARADINA
18102196**

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2021**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN /
KERJA PRAKTIK
PT. CAZH TEKNOLOGI INOVASI**

***REDESIGN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE
CARDS MENGGUNAKAN FIGMA***



**Laporan Praktik Kerja Lapangan / Kerja Praktik disusun guna memenuhi
syarat kewajiban Praktik Kerja Lapangan**

HAVINDA ROSITA FARADINA

18102196

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2021

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN /
KERJA PRAKTIK
PT. CAZH TEKNOLOGI INOVASI**

***REDESIGN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE
CARDS MENGGUNAKAN FIGMA***

Dipersiapkan dan disusun oleh :

**HAVINDA ROSITA FARADINA
18102196**

Telah di presentasikan pada hari, 17 November 2021

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Amalia Beladonna Arifa, S.Pd., M.Cs
NIK. 20920001

Pembimbing PKL



Muhamad Azrino Gustalika, S.Kom., M. Tr. T
NIDN. 0614089302

KATA PENGANTAR

Praktik Kerja Lapangan telah penulis laksanakan di PT. Cazh Teknologi Indonesia, Purwokerto pada tanggal 7 Juni s/d 7 Agustus 2021 dengan berjalan lancar. Hal tersebut tidak terlepas dari dukungan dan kerjasama dari segenap pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis, baik dukungan secara moril maupun materil. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Bapak Amalia Beladonna Arifa, S.Pd., M.Cs selaku Kepala Program Studi S1 Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Bapak Muhamad Azrino Gustalika, S.Kom., M.Tr.T. selaku dosen pembimbing PKL yang telah memberikan arahan dan semangat dalam pelaksanaan kegiatan praktik kerja lapangan serta saran dan kritik dalam penyusunan laporan ini sehingga dapat tersusun dengan baik.
4. Bapak Muh. Arif Mahfudin. selaku Direktur Utama dan pembimbing lapangan di PT. CAZH Teknologi Inovasi yang telah memberikan izin pada penulis untuk melaksanakan kerja praktik.
5. Bapak Supriyanto selaku Account Manager yang telah berkenan menjadi pembimbing lapangan dan bersedia membimbing penulis pada saat praktik kerja.
6. Teman-teman satu kelompok PKL yang kompak dalam menjalani PKL.

Dalam penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan penulis menyadari bahwa masih banyak kekeliruan yang jauh dari kata sempurna. Sehingga saran serta kritik dari pembaca sangat diharapkan untuk kesempurnaan laporan ini.

Purwokerto, 1 November 2021



Havinda Rosita Faradina

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan	2
C. Ruang Lingkup	3
D. Aspek Umum dan Kelembagaan	3
E. Metode Penulisan Laporan	4
F. Sistematika Penulisan Laporan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. CARDS.....	6
B. User Interface.....	6
C. Perancangan User Interface.....	6
D. Figma	7
BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN.....	8
A. PEKERJAAN / KEGIATAN	8
1. Pekerjaan secara umum.....	8
2. Pekerjaan secara spesifik.....	9
B. ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	10
BAB IV PENUTUP	19
A. KESIMPULAN	19
B. SARAN.....	19
DAFTAR PUSTAKA.....	20
LAMPIRAN.....	21

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kegiatan Harian	8
Tabel 3.2 Tabel Perbedaan <i>default home</i> sebelum dan sesudah <i>redesign</i>	16

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Member Aplikasi CARDS	2
Gambar 1.2 Logo PT Cazzh Teknologi Inovasi	3
Gambar 3.1 Default Home Sebelum Redesign	10
Gambar 3.2 <i>Dashboard</i> Figma	11
Gambar 3.3 <i>Workspace</i> Figma	11
Gambar 3.4 Menambahkan <i>Frame</i>	12
Gambar 3.5 <i>Invite Team</i>	12
Gambar 3.6 <i>Apps Bar</i>	13
Gambar 3.7 Penambahan Kartu pada <i>Frame</i>	13
Gambar 3.8 Contoh konten promo dan informasi.....	14
Gambar 3.9 Tampilan frame setelah terdapat konten promo dan informasi	15
Gambar 3.10 <i>Navbar</i> pada <i>frame</i>	15
Gambar 3.11 <i>Default Home</i> Setelah <i>Redesign</i>	16
Gambar 3.12 <i>Prototype</i>	17
Gambar 3.13 <i>Mockuup</i>	17
Gambar 3.14 Rekap <i>Mockup</i>	18