

**LAPORAN AKHIR  
MAGANG APLIKASI PENGUJIAN UI/UX  
DENGAN METODE SUS  
DI TEFA JTI POLITEKNIK NEGERI MALANG**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan  
Program Magang MBKM

oleh :

Naufal Rozan / 2141764124



**PROGRAM STUDI D4 SISTEM INFORMASI BISNIS  
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI  
POLITEKNIK NEGERI MALANG**

**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertandatangan dibawah ini

Nama : Rokhimatul Wakhidah, S.Pd., M.T.  
NIP : 198903192019032013  
Jabatan : Koordinator Unit Bisnis

Menerangkan bahwa mahasiswa

**Naufal Rozan**

**NIM. 2141764124**

Telah menyelesaikan Magang/MBKM di

Nama Perusahaan : TeFa Jurusan Teknologi Informasi

Alamat Perusahaan : Jl. Soekarno Hatta, No.09, Gedung Teknologi

Informasi Lt 6, Politeknik Negeri Malang, Kota Malang

Bidang : Programmer

Waktu Pelaksanaan : 14 Agustus 2023 sampai 19 Desember 2023

Malang, 2 Januari 2024



Rokhimatul Wakhidah, S.Pd., M.T.

NIP. 198903192019032013

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**LAPORAN MAGANG MBKM**  
**APLIKASI PENGUJIAN UI/UX DENGAN METODE SUS**

telah disetujui dan disahkan pada presentasi Laporan MSIB/Magang MBKM

Jurusan Teknologi Informasi

**Politeknik Negeri Malang**

**Pada tanggal 5 Januari 2024**

Malang, 22 Desember 2023

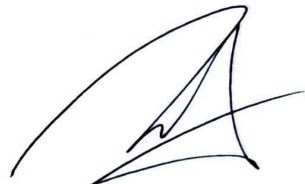
Mengetahui dan Menyetujui,

Ketua Program Studi D-IV

Dosen Pembimbing



Hendra Pradibta, SE., M.Sc.  
NIP. 19830521 200604 1 003



Anugrah Nur Rahmanto, S.Sn., M.Ds  
NIP. 199112302019031016

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknologi Informasi,



Eng. Rose Andrie Asmara, ST, MT  
NIP. 19801010 200501 1 001

## ABSTRAKSI

Program Magang ini merupakan inisiatif pendidikan yang dilakukan di Politeknik Negeri Malang dalam TEFA (Teaching Factory) yang dibawah naungan JTI Polinema. Program ini bertujuan untuk mengintegrasikan pendidikan dengan dunia industri guna memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa. Dalam konteks ini, mahasiswa terlibat dalam pengembangan sebuah website yang difokuskan pada pengujian kegunaan (usability testing) dengan metode System Usability Scale (SUS), dengan penekanan pada bidang User Interface (UI) dan User Experience (UX).

Proses magang ini melibatkan tahapan yang komprehensif. Mulai dari analisis kebutuhan, di mana mahasiswa harus memahami tuntutan pengguna dan tujuan pengujian. Dilanjutkan dengan perancangan antarmuka berdasarkan prinsip-prinsip UI/UX guna memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Tahap pengembangan sistem mencakup integrasi metode SUS ke dalam platform website. Pengujian sistem dilakukan secara menyeluruh untuk memastikan fungsionalitas dan kinerja yang baik, sementara tahap implementasi menjamin kesiapan platform untuk digunakan oleh pengguna.

Dengan selesainya program ini, kesimpulan yang dapat diambil adalah kontribusi signifikan terhadap pengembangan keterampilan mahasiswa dalam menghadapi tantangan di dunia industri. Program Magang di Politeknik Negeri Malang membuka peluang bagi mahasiswa untuk memperluas pemahaman mereka tentang pengujian kegunaan dengan memanfaatkan teknologi terkini. Diharapkan bahwa pengalaman yang diperoleh akan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dan tuntutan di dunia kerja yang selalu berkembang.

**Kata Kunci:** Magang, Politeknik Negeri Malang, TEFA, Pengembangan Keterampilan, Pengalaman Praktis, Usability Testing, System Usability Scale (SUS), UI/UX.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir Program Magang dengan sukses. Melalui program ini, penulis telah menjalani serangkaian pembelajaran dan pengembangan diri yang intensif dalam bidang teknologi informasi.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis selama pelaksanaan program ini. Penulis berterima kasih kepada:

1. Bapak DR. Eng. Rosa Andrie Asmara, ST, MT., selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi dari Politeknik Negeri Malang.
2. Bapak Hendra Pradibta, SE., M.Sc., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Bisnis dari Politeknik Negeri Malang.
3. Bapak Anugrah Nur Rahmanto, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing Magang.
4. Ibu ROKHIMATUL WAKHIDAH, S.Pd., M.T., selaku Dosen Pembimbing Lapangan.
5. Seluruh pihak TEFA (Teaching Factory) yang telah memberikan bimbingan selama penulis melaksanakan program.
6. Semua anggota tim penulis dan pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun turut berkontribusi dalam keberhasilan program ini.

Penulis berharap bahwa Laporan Akhir Program Magang ini dapat memberikan manfaat dan menjadi inspirasi bagi pembaca yang tertarik dengan bidang teknologi informasi. Semoga usaha dan dedikasi penulis dalam menjalani program ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia teknologi dan masyarakat pada umumnya.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LAPORAN MAGANG MBKM.....	ii
APLIKASI PENGUJIAN UI/UX DENGAN METODE SUS.....	ii
ABSTRAKSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vi
Bab I    PENDAHULUAN .....	1
I.1    Latar belakang.....	1
I.2    Lingkup.....	2
I.3    Tujuan.....	2
Bab II    LINGKUNGAN ORGANISASI MITRA MBKM .....	4
II.1    Profile Organisasi.....	4
II.2    Struktur Organisasi .....	5
II.3    Lingkup Pekerjaan.....	6
II.4    Deskripsi Pekerjaan.....	6
II.5    Jadwal Kerja .....	6
Bab III    PENGEMBANGAN APLIKASI PENGUJIAN UI/UX.....	7
III.2    Proses Pelaksanaan Project Magang .....	7
III.3    Pencapaian Hasil dari Project Magang .....	7
Bab IV    HASIL PROJEK MAGANG.....	9
Bab V    PENUTUP .....	14
V.1    Kesimpulan.....	14
V.2    Saran.....	14
LOG ACTIVITY.....	15

## DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Struktur Organisasi.....	5
Gambar IV.1 – Use Case Diagram.....	9
Gambar IV.2 – Home Page .....	10
Gambar IV.3 - Dashboard .....	11
Gambar IV.4 - SUS Result.....	11
Gambar IV.5 - Roles .....	12

## **Bab I PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar belakang**

Program Magang ini mencerminkan peran pentingnya integrasi antara dunia pendidikan tinggi dan industri dalam mempersiapkan mahasiswa untuk tantangan di era global saat ini. Inisiatif ini hadir sebagai respons terhadap kebutuhan akan pengalaman praktis bagi mahasiswa guna melengkapi pemahaman teoritis yang mereka dapatkan di kampus. Politeknik Negeri Malang, dengan TEFA (Teaching Factory), merancang program ini untuk memberikan pengalaman yang menyeluruh mahasiswa dalam konteks pengembangan teknologi informasi.

Dalam konteks ini, MSIB menjadi wadah yang memungkinkan mahasiswa untuk terlibat dalam proyek-proyek yang relevan dengan dunia industri. Pengembangan website untuk pengujian kegunaan dengan metode System Usability Scale (SUS) adalah contoh nyata bagaimana mahasiswa dapat terlibat secara langsung dalam menghadapi tantangan teknologi terkini. Melalui kerjasama dengan TEFA, mahasiswa diberi kesempatan untuk belajar dan berkontribusi pada proyek-proyek yang memiliki dampak langsung pada bidang m

Kerja sama antara Jurusan Teknologi Informasi di Politeknik Negeri Malang dan TEFA juga menggaris bawahi urgensi kolaborasi antara pendidikan tinggi dan industri untuk menciptakan pemahaman yang lebih dalam tentang dunia kerja. Dengan memungkinkan mahasiswa untuk terlibat langsung dalam proyek-proyek industri, program ini tidak hanya melengkapi mereka dengan keterampilan teknis, tetapi juga memperluas wawasan mereka tentang kebutuhan dan ekspektasi dunia kerja.

Dalam gambaran yang lebih luas, program MSIB di Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Malang menjadi landasan bagi mahasiswa untuk menghadapi tantangan di dunia industri yang terus berubah. Melalui pengalaman praktis yang diperoleh dalam pengembangan teknologi informasi yang relevan dengan permintaan pasar, mahasiswa diharapkan dapat menjadi inovator yang siap menghadapi tantangan masa depan.



## **I.2 Lingkup**

1. Pengembangan Aplikasi Usability Testing:
  - Merancang dan mengembangkan aplikasi yang memungkinkan pengujian usability.
  - Memperhatikan prinsip-prinsip desain antarmuka pengguna yang memudahkan pengguna dalam melakukan pengujian.
2. Fokus pada Pembelajaran Mandiri:
  - Menyesuaikan fitur-fitur aplikasi agar sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran mandiri.
  - Menerapkan metode usability testing yang relevan dan dapat diterapkan secara mandiri oleh pengguna.
3. Dokumentasi dan Pelaporan:
  - Mendokumentasikan proses pengembangan aplikasi.
  - Menyusun laporan yang mencakup tahapan pengembangan dan evaluasi aplikasi.

## **I.3 Tujuan**

Hasil dari partisipasi dalam program Magang TEFA JTI membawa beragam tujuan yang telah tercapai. Mahasiswa yang mengambil bagian dalam program ini mendapatkan pemahaman mendalam tentang aplikasi praktis dari pengetahuan teoritis yang diperoleh di kelas. Mereka berhasil mengaplikasikan konsep-konsep UI/UX dan metodologi pengujian kegunaan (usability testing) dengan mengembangkan sebuah website yang menggunakan System Usability Scale (SUS).

Selain itu, mahasiswa juga memperoleh keterampilan teknis yang berharga dalam pengembangan website. Mereka belajar tentang proses analisis kebutuhan, perancangan antarmuka yang ramah pengguna, pengembangan sistem berbasis web, pengujian yang komprehensif, dan implementasi yang efektif. Ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang teknologi terkini, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan yang relevan untuk pasar kerja.

Melalui TEFA di Politeknik Negeri Malang, mahasiswa mengalami secara langsung bagaimana proses pendidikan dapat dikaitkan dengan tuntutan industri, mengakibatkan wawasan yang lebih luas tentang ekspektasi yang ada di dunia kerja.

Secara keseluruhan, hasil yang diperoleh dari partisipasi dalam program magang di Politeknik Negeri Malang mencakup peningkatan dalam pemahaman teknis, pemahaman tentang hubungan pendidikan dan industri.

## **Bab II LINGKUNGAN ORGANISASI MITRA MBKM**

### **II.1 Profile Organisasi**

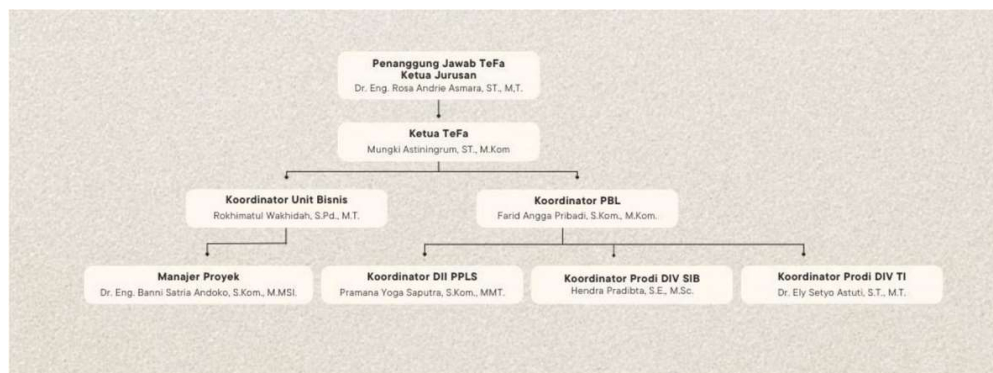
Dalam meningkatkan kualitas lulusan, JTI menyelenggarakan pendidikan dengan mengutamakan pendidikan skill untuk para mahasiswa. JTI memprioritaskan pengembangan sistem pendidikan yang mengacu pada peningkatan skill dalam teknologi informasi yang nantinya diharapkan menghasilkan kualitas lulusan yang siap kerja, profesional, disiplin, adaptif, fleksibel, kreatif, dan inovatif. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, pendidikan yang sesuai adalah pendidikan yang berorientasi pada dunia industri salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran Teaching Factory untuk memperkuat proses pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning).

Teaching Factory (TeFa) Polinema merupakan model pembelajaran di institusi pendidikan berbasis produksi/jasa yang model pembelajarannya menggabungkan antara model pembelajaran berbasis kompetensi, dan pembelajaran berbasis produksi dengan mengacu pada prosedur yang berlaku di industri. Pelaksanaan Teaching Factory Polinema melibatkan mahasiswa, institusi/politeknik, dan industri yang mana mengintegrasikan pembelajaran yang mahasiswa pelajari di institusi seperti pembelajaran teori dan praktikum (kompetensi) dan penerapan kompetensi yang dimiliki ke dunia industri (produksi).

Integrasi antara pembelajaran berbasis kompetensi dan pembelajaran berbasis produksi bertujuan untuk menempatkan mahasiswa dalam situasi nyata di dunia kerja secara menyeluruh. Dengan penerapan pembelajaran Teaching Factory Polinema mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis dan praktik dari matakuliah yang dipelajari, tetapi juga mampu menerapkan kompetensinya kedalam kegiatan industri melalui keterlibatan mahasiswa dalam proyek-proyek yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran (Project Based Learning). Kompetensi yang didapat mahasiswa dari matakuliah yang dipelajari dengan penerapan pada proses produksi dalam industri, diharapkan memberikan wawasan nyata proses yang ada di dunia industri. Sehingga mahasiswa memperoleh pengalaman, keterampilan, proses dan sikap yang sesuai dengan standar industri sehingga kompetensi pendidikan sesuai dengan kebutuhan industri.

Cita-cita tersebut yang ingin dicapai oleh JTI melalui pengembangan Teaching Factory Polinema, diharapkan mampu merealisasikan model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) kepada mahasiswa, dengan melibatkan langsung mahasiswa secara aktif dalam proses produksi atau proses pengembangan produk/projek yang ingin dihasilkan oleh Teaching Factory Polinema maupun industri yang bekerjasama dengan Teaching Factory Polinema. Komponen-komponen produk dan tahapan-tahapan produksi dari produk yang dikembangkan di dalam Teaching Factory Polinema, selanjutnya dapat dikumpulkan ke dalam suatu bank data case study. Case study tersebut, bisa diterapkan dalam pembelajaran mahasiswa pada matakuliah-matakuliah yang terkait. Dalam hal ini, implementasi Teaching Factory Polinema dalam pembelajaran, selain berkontribusi langsung pada pelaksanaan Project Based Learning pada matakuliah-matakuliah yang terkait langsung dengan produk atau tahap produksi, juga memberikan kontribusi pada penyediaan case study-case study yang bisa diberikan pada model pembelajaran Case-Based Learning pada matakuliah-matakuliah lain yang lebih fundamental. Sehingga harapan bahwa pembelajaran Teaching Factory Polinema ini mampu meningkatkan kompetensi mahasiswa dan mampu meningkatkan daya saing lulusan di dunia kerja sangat relevan.

## II.2 Struktur Organisasi



Gambar II.1 Struktur Organisasi

### **II.3 Lingkup Pekerjaan**

Lingkup pekerjaan mencakup pengembangan aplikasi usability testing untuk pembelajaran mandiri. Fokus utama adalah merancang dan mengembangkan aplikasi yang memungkinkan pengujian usability dengan perhatian khusus pada desain antarmuka pengguna yang intuitif. Proyek ini juga membutuhkan dokumentasi yang terperinci tentang proses pengembangan serta penyusunan materi edukasi untuk pelatihan pengguna agar dapat memanfaatkan aplikasi secara optimal dalam pengujian usability. Dengan fokus pada pengembangan, tujuan utama adalah menghasilkan aplikasi yang fungsional, siap digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam konteks pembelajaran mandiri.

### **II.4 Deskripsi Pekerjaan**

**Analisis Kebutuhan:** Memahami kebutuhan pengguna terkait aplikasi usability testing. Melakukan penelitian terperinci tentang metode-metode pengujian usability yang relevan dalam konteks pendidikan. Mengumpulkan data dari pengguna potensial untuk mengetahui kebutuhan yang spesifik.

**Pengembangan Aplikasi:** Terlibat aktif dalam pengkodean aplikasi, mengimplementasikan fitur-fitur yang telah direncanakan dalam desain. Melakukan uji coba internal dan mengidentifikasi bug serta memperbaiki masalah yang muncul selama tahap pengembangan.

**Dokumentasi dan Pelaporan:** Bertanggung jawab atas dokumentasi lengkap dari setiap tahap pengembangan aplikasi. Menyusun laporan berkala yang mencakup detail-detail teknis dan proses pengembangan aplikasi, serta mengumpulkan umpan balik dari pengguna dalam bentuk evaluasi.

### **II.5 Jadwal Kerja**

Magang dilakukan dalam rentang waktu enam bulan, dimulai dari tanggal 14 Agustus hingga 19 Desember 2023. Jadwal kerja magang adalah dari hari Senin hingga Jumat, dengan jam kerja dimulai pukul 08.00 dan berakhir pada pukul 16.00.

## **Bab III            PENGEMBANGAN APLIKASI PENGUJIAN UI/UX**

### **III.1 Persoalan Pengembangan Aplikasi Pengujian UI/UX**

Pengembangan aplikasi pengujian UI/UX melibatkan sejumlah permasalahan yang perlu diatasi untuk mencapai tujuan. Persoalan yang muncul termasuk kompleksitas dalam pengumpulan data, kesulitan dalam proses prototyping dan desain aplikasi yang rumit, serta tantangan dalam menginterpretasi dan menyederhanakan evaluasi keseluruhan. Perlu juga mengatasi kebutuhan akan pengembangan aplikasi yang dapat menghasilkan analisis kepuasan pengguna dengan akurasi tinggi, memudahkan interpretasi hasil, dan menyederhanakan proses evaluasi keseluruhan.

### **III.2 Proses Pelaksanaan Project Magang**

Pada tahapan pelaksanaan proyek Magang, berbagai proses dilakukan. Analisis mendalam terhadap kebutuhan aplikasi pengujian UI/UX dilakukan dengan merujuk pada standar seperti System Usability Scale (SUS). Kendala-kendala yang muncul termasuk kompleksitas dalam pengumpulan data yang memakan waktu, serta kesulitan dalam prototyping dan desain aplikasi yang kompleks. Komunikasi yang efektif dengan tim proyek dan organisasi mitra menjadi penting untuk mengatasi kendala tersebut. Dalam proses ini, pengetahuan tentang metodologi pengujian UI/UX, pengolahan data, dan pemahaman mendalam mengenai kebutuhan pengguna sangat berperan dalam menyelesaikan masalah-masalah yang muncul.

### **III.3 Pencapaian Hasil dari Project Magang**

Sejumlah hasil penting berhasil dicapai selama menjalankan proyek Magang di organisasi mitra. Evaluasi terhadap aplikasi pengujian UI/UX telah diuji coba dan hasilnya terlampir dalam dokumen teknis terkait. Hasil evaluasi tersebut mencerminkan upaya memperbaiki pengalaman pengguna pada website dengan pengumpulan data yang lebih akurat dan perhitungan yang lebih efisien. Pencapaian

ini terkait erat dengan tujuan Magang yang menitikberatkan pada meningkatkan kepuasan pengguna secara keseluruhan melalui pengembangan aplikasi pengujian UI/UX yang lebih efektif dan akurat.

## Bab IV

## HASIL PROJEK MAGANG

### 4.1 Sistem yang dibuat

#### A. Use Case Diagram

Dalam usecase akan melibatkan 3 role yaitu: Super admin, Admin, User. Super admin sebagai role dengan otoritas tertinggi yang memiliki akses penuh terhadap aplikasi. Admin akan mendapat akses untuk manajemen namun tidak dengan pengaturan penuh atas aplikasi. User akan mendapat akses untuk penggunaan fungsional aplikasi saja.

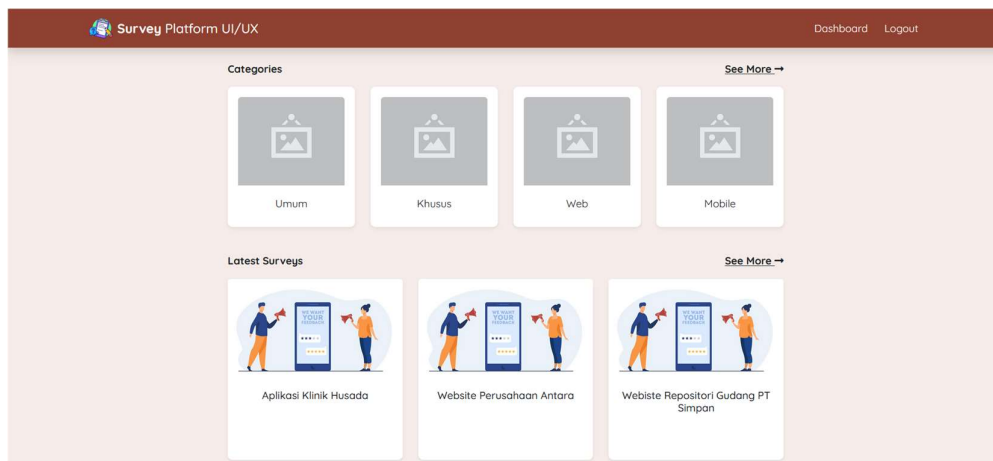


Gambar IV.1 – Use Case Diagram



## B. Home Page

Halaman utama website ini menyajikan kategori survei yang memudahkan pengguna untuk menelusuri berbagai topik survei seperti pendidikan, hiburan, dan teknologi. Selain itu, daftar survei tersedia di bagian bawah halaman, dilengkapi dengan judul untuk memudahkan akses pengguna. Desain responsifnya memastikan pengalaman yang lancar baik dari perangkat desktop maupun mobile, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan mudah dengan konten yang disediakan.



Gambar IV.2 – Home Page

## C. Dashboard

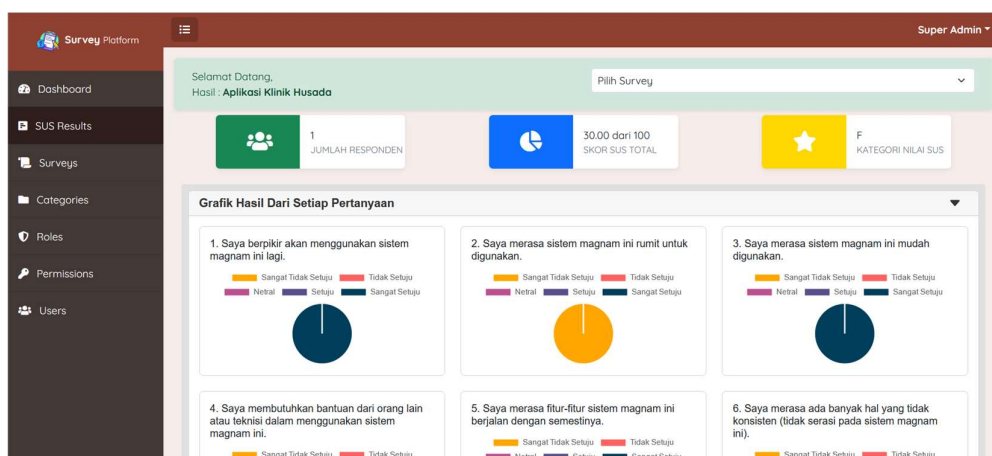
Halaman dashboard pengguna menampilkan daftar survei yang dimiliki oleh pengguna beserta respon yang telah diperoleh. Setiap survei ditampilkan dengan judul yang jelas, memudahkan pengguna untuk melihat jumlah respon dari banyak survei. Desainnya sederhana dan informatif, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah melihat respon yang telah dikumpulkan dalam satu pandangan.



Gambar IV.3 - Dashboard

#### D. SUS Result

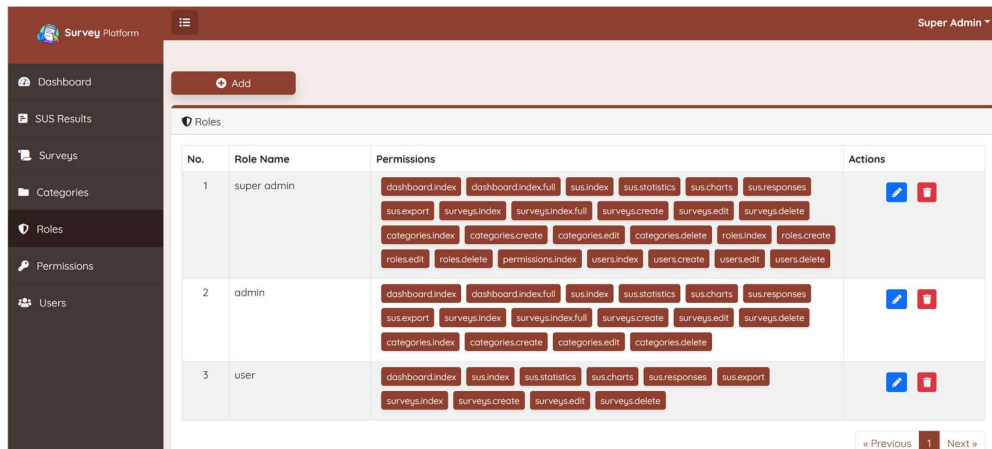
Halaman SUS Result menyajikan informasi tentang hasil System Usability Scale (SUS), termasuk jumlah responden, nilai SUS total, kategori skor SUS, dan grafik yang memvisualisasikan respon terhadap setiap pertanyaan. Dengan tampilan yang jelas pengguna dapat melihat jumlah total responden yang berpartisipasi, nilai akhir dari penilaian SUS, kategori skor yang memberikan gambaran tentang tingkat usability, serta grafik yang menunjukkan distribusi respon terhadap masing-masing pertanyaan dalam skala SUS. Desain halaman ini memberikan gambaran komprehensif tentang evaluasi usability dan respon pengguna terhadap produk atau layanan yang dinilai.









Gambar IV.4 - SUS Result

## E. Roles

Halaman Roles memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengelola peran (roles) dalam aplikasi dengan fungsi serta izin yang disesuaikan. Secara default, terdapat tiga peran: Super Admin, Admin, dan User. Super Admin memiliki otoritas tertinggi dan akses penuh terhadap seluruh fungsi aplikasi. Peran Admin memiliki akses untuk melakukan manajemen, namun tidak memiliki pengaturan penuh atas aplikasi seperti yang dimiliki oleh Super Admin. Sedangkan peran User hanya memiliki akses untuk menggunakan fungsionalitas aplikasi tanpa memiliki kemampuan manajerial atau pengaturan. Halaman ini memungkinkan untuk menentukan peran-peran ini serta mengatur izin-izin yang sesuai dengan masing-masing peran untuk memastikan kontrol yang tepat dalam penggunaan aplikasi.



No.	Role Name	Permissions	Actions
1	super admin	dashboard.index, dashboard.index.full, sus.index, sus.statistics, sus.charts, sus.responses, sus.export, surveys.index, surveys.index.full, surveys.create, surveys.edit, surveys.delete, categories.index, categories.create, categories.edit, categories.delete, roles.index, roles.create, roles.edit, roles.delete, permissions.index, users.index, users.create, users.edit, users.delete	 
2	admin	dashboard.index, dashboard.index.full, sus.index, sus.statistics, sus.charts, sus.responses, sus.export, surveys.index, surveys.index.full, surveys.create, surveys.edit, surveys.delete, categories.index, categories.create, categories.edit, categories.delete	 
3	user	dashboard.index, sus.index, sus.statistics, sus.charts, sus.responses, sus.export, surveys.index, surveys.create, surveys.edit, surveys.delete	 

Gambar IV.5 - Roles

## 4.2 Hasil yang didapat selama magang

Selama magang, para peserta memperoleh pemahaman mendalam tentang proses pengembangan sistem berbasis web untuk pengujian kegunaan. Mereka mempelajari tahapan analisis kebutuhan, perancangan antarmuka yang efektif, implementasi metode SUS ke dalam platform, serta tahapan pengujian dan evaluasi. Pada sisi teknis, mereka memperoleh keterampilan dalam pengembangan web dengan menggunakan teknologi yang relevan. Di samping itu, mereka juga

mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya kerja tim, komunikasi yang efektif, manajemen proyek, serta integrasi antara teori dan praktik.

Dokumentasi yang terkait dengan penerapan sistem di industri mencakup penyesuaian sistem dengan kebutuhan spesifik industri tersebut, interaksi antara sistem yang dikembangkan dengan infrastruktur yang ada, serta evaluasi kinerja sistem dan respon pengguna di lingkungan kerja sehari-hari.

## **Bab V PENUTUP**

### **V.1 Kesimpulan**

Selama mengikuti kegiatan magang menyoroti kemajuan dalam pemahaman pengujian UI/UX. Analisis mendalam terhadap metode evaluasi seperti SUS serta implementasi solusi relevan menjadi bagian kunci dari pengembangan. Meskipun kendala pengumpulan data dan kompleksitas prototyping menjadi tantangan, kolaborasi tim dengan komunikasi yang efektif dan pemahaman yang kuat terhadap kebutuhan pengguna berhasil mengatasi sebagian besar masalah. Hasil evaluasi aplikasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam akurasi analisis kepuasan pengguna, menandakan kesuksesan solusi dalam memperbaiki pengalaman pengguna pada website melalui perbaikan pengumpulan data dan perhitungan yang lebih efisien.

### **V.2 Saran**

Sebagai saran, perlu meningkatkan persiapan pengetahuan yang lebih mendalam mengenai konsep pengembangan, pemahaman metode evaluasi seperti SUS, serta analisis yang komprehensif terhadap kebutuhan pengguna. Hal ini penting untuk memperluas wawasan terkait penerapan praktek terbaik dalam pengembangan aplikasi. Perlu fokus pada pemeliharaan komunikasi yang efektif di antara tim dan organisasi mitra guna mengatasi kendala yang mungkin muncul dalam proses pengumpulan data dan prototyping. Dalam hal substansi, disarankan untuk terus mengembangkan aplikasi dengan memanfaatkan teknologi terkini dalam pengujian UI/UX.

### LOG ACTIVITY

No.	Tanggal	Jam Mulai	Jam Selesai	Penjelasan Kegiatan	Paraf Mahasiswa	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing
1	14/08/2023	09.00	17.00	Membaca literatur SUS			
2	15/08/2023	08.00	16.00	Membaca literatur SUS			
3	16/08/2023	10.00	15.00	Membaca literatur SUS			
4	17/08/2023	08.00	15.00	Membaca literatur SUS			
5	18/08/2023	09.00	14.00	Membaca literatur SUS			
6	21/08/2023	09.00	15.00	Membaca literatur dan mempelajari fitur-fitur laravel			
7	22/08/2023	09.00	14.00	Membaca literatur dan mempelajari fitur-fitur laravel			
8	23/08/2023	09.00	12.00	Membaca literatur dan mempelajari fitur-fitur laravel			
9	24/08/2023	08.00	20.00	Membaca literatur dan mempelajari fitur-fitur laravel			
10	25/08/2023	09.00	17.00	Membaca literatur serta mempelajari fitur-fitur laravel dan mempelajari React			
11	28/08/2023	08.00	14.00	Membaca literatur serta mempelajari fitur-fitur laravel dan mempelajari React			
12	29/08/2023	08.00	17.30	Membaca literatur serta mempelajari fitur-fitur laravel dan mempelajari React			
13	30/08/2023	08.00	20.00	Mempelajari React			
14	31/08/2023	08.00	18.30	Mempelajari React			
15	01/09/2023	09.00	14.00	Membuat register page			
16	04/09/2023	08.00	14.00	Membuat login page			
17	05/09/2023	08.00	18.30	Membuat form page dan sudah menghubungkan dengan db			
18	06/09/2023	09.00	17.00	Membuat dashboard page			
19	07/09/2023	08.00	12.00	Melanjutkan membuat dashboard page			
20	08/09/2023	15.30	17.00	Melanjutkan membuat dashboard page			
21	11/09/2023	08.00	20.00	Modifikasi form page			
22	12/09/2023	08.00	20.00	Modifikasi dashboard			

23	13/09/2023	08.00	19.00	Modifikasi dashboard			
24	14/09/2023	08.00	17.00	Menambah fitur share dan review halaman survey			
25	15/09/2023	08.00	16.30	Menambah embed ke halaman form			
26	18/09/2023	08.00	17.00	Modifikasi dashboard			
27	19/09/2023	08.00	19.00	Membuat chart untuk dashboard			
28	20/09/2023	08.00	19.00	Mempelajari cara export hasil SUS ke excel			
29	21/09/2023	08.00	19.00	Mengupdate nilai pada form, menambahkan survey pada halaman home			
30	22/09/2023	08.00	19.00	Mengerjakan pengkategorian hasil sus			
31	25/09/2023	08.00	19.00	Mengedit dashboard (chart)			
32	26/09/2023	08.00	17.00	Mengerjakan fitur export excel			
33	27/09/2023	08.00	16.30	Mengubah tampilam lembar kerja excel yang di export dari web			
34	28/09/2023	08.00	17.00	Maulid Nabi Muhammad SAW			
35	29/09/2023	08.00	17.00	Mengikuti pengabdian masyarakat di SMKN 9			
36	02/10/2023	08.00	17.00	Mencari jurnal SUS			
37	03/10/2023	08.00	17.00	Memperbarui pengkategorian nilai SUS			
38	04/10/2023	08.00	17.00	Mengikuti pengabdian masyarakat di SMKN 9			
39	05/10/2023	08.00	16.30	Mengupdate excel dan membuat usecase diagram			
40	06/10/2023	08.00	19.00	Membuat sistem Otentikasi Multi-Level			
41	09/10/2023	08.00	17.00	Melanjutkan Membuat Sistem Otentikasi Multi-Level			
42	10/10/2023	08.00	19.00	Melanjutkan Membuat Sistem Otentikasi Multi-Level			
43	11/10/2023	08.00	17.00	Melanjutkan Membuat Sistem Otentikasi Multi-Level			
44	12/10/2023	08.00	17.00	Memodifikasi halaman form (Personal Information)			
45	13/10/2023	08.00	16.30	Memodifikasi halaman Edit Survey			
46	16/10/2023	08.00	17.30	Memodifikasi halaman Register			
47	17/10/2023	08.00	20.00	Mengatur Permissions untuk setiap role			

48	18/10/2023	08.00	18.30	Menambahkan factories			
49	19/10/2023	09.00	14.00	Membuat Rekomendasi Survey Berdasar Kategori			
50	20/10/2023	08.00	14.00	Membuat Rekomendasi Survey Berdasar Kategori			
51	23/10/2023	08.00	18.30	Membuat Rekomendasi Survey Berdasar Kategori			
52	24/10/2023	08.00	20.00	Membuat Rekomendasi Survey Berdasar Kategori			
53	25/10/2023	09.00	17.00	Perbaikan sistem otentikasi multi-level			
54	26/10/2023	08.00	14.00	Perbaikan sistem otentikasi multi-level			
55	27/10/2023	08.00	17.30	Perbaikan sistem otentikasi multi-level			
56	30/10/2023	08.00	20.00	Perbaikan sistem otentikasi multi-level			
57	31/10/2023	08.00	18.30	Modifikasi halaman-halaman utama			
58	1/11/2023	09.00	14.00	Modifikasi halaman-halaman utama			
59	2/11/2023	08.00	14.00	Pembuatan penghitungan SUS			
60	3/11/2023	08.00	18.30	Pembuatan penghitungan SUS			
61	6/11/2023	09.00	17.00	Pembuatan penghitungan SUS			
62	7/11/2023	08.00	12.00	Pembuatan penghitungan SUS			
63	8/11/2023	15.30	17.00	Pembuatan penghitungan SUS			
64	9/11/2023	08.00	20.00	Pembuatan penghitungan SUS			
65	10/11/2023	08.00	20.00	Pembuatan penghitungan SUS			
66	13/11/2023	08.00	19.00	Pembuatan penghitungan SUS			
67	14/11/2023	08.00	17.00	Perbaikan Penghitungan SUS dan Bug			
68	15/11/2023	08.00	16.30	Perbaikan Penghitungan SUS dan Bug			
69	16/11/2023	08.00	17.00	Perbaikan Penghitungan SUS dan Bug			
70	17/11/2023	08.00	19.00	Perbaikan Penghitungan SUS dan Bug			
71	20/11/2023	08.00	19.00	Perbaikan Penghitungan SUS dan Bug			
72	21/11/2023	08.00	19.00	Perbaikan Penghitungan SUS dan Bug			
73	22/11/2023	08.00	19.00	Perbaikan Penghitungan SUS dan Bug			
74	23/11/2023	08.00	19.00	Perbaikan Fitur dan Bug			
75	24/11/2023	08.00	17.00	Perbaikan Fitur dan Bug			
76	27/11/2023	08.00	16.30	Perbaikan Fitur dan Bug			
77	28/11/2023	08.00	17.00	Perbaikan Fitur dan Bug			



78	29/11/2023	08.00	17.00	Perbaikan Fitur dan Bug			
79	30/11/2023	08.00	17.00	Penyiapan Laporan			
80	1/12/2023	08.00	17.00	Penyiapan Laporan			
81	4/12/2023	08.00	17.00	Penyiapan Laporan			
82	5/12/2023	08.00	16.30	Penyiapan Laporan			
83	6/12/2023	08.00	19.00	Penyiapan Laporan			
84	7/12/2023	08.00	17.00	Penyiapan Laporan			
85	8/12/2023	08.00	19.00	Penyiapan Laporan			
86	11/12/2023	08.00	17.00	Penyiapan Laporan			
87	12/12/2023	08.00	17.00	Penyiapan Laporan			
88	13/12/2023	08.00	19.00	Penyiapan Laporan			
89	14/12/2023	08.00	19.00	Penyiapan Laporan			
90	15/12/2023	08.00	19.00	Penyiapan Laporan			
91	18/12/2023	08.00	19.00	Penyiapan Laporan			
92	19/12/2023	08.00	19.00	Penyiapan Laporan			