

LAPORAN PROGRAM MAGANG INDUSTRI
DI ELISOFT TECHNOLOGY *UI/UX WEB*
DESIGNER JAKARTA PUSAT

diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mata Kuliah Program Magang Industri
Program Studi D3 Teknik Informatika



Oleh:

MICHAEL SUMAYOUW

NIM 1903019

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI INDRAMAYU
2021

HALAMAN PENGESAHAN

**LAPORAN PROGRAM MAGANG INDUSTRI
DI ELISOFT TECHNOLOGY *UI/UX* WEB
DESIGNER JAKARTA PUSAT**

Oleh:

Michael Sumayouw (1903019)

telah disetujui untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mata Kuliah Program Magang Industri (PMI)

Program Studi D3 Teknik Informatika

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Pembimbing Industri

Muhamad Mustamiin, S.Pd., M.Kom

NIDN 0005059202

Helmi Nugroho

Designer

Ketua Jurusan Teknik Informatika

Iryanto, S.Si., M.Si

NIDN 0001089001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan PMI ini adalah asli hasil karya saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis disebutkan sumbernya dalam naskah dan dalam daftar pustaka.

Indramayu, 10 Desember 2021

Yang menyatakan,

Michael Sumayouw
NIM 1903019

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, rasa syukur panjatkan kehadiran Tuhan YME yang telah melimpahkan rahmat-Nya serta hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan Program Magang Industri (PMI) Teknik Informatika di Elisoft Technology. Laporan ini di buat untuk memenuhi salah satu syarat tugas mata kuliah PMI.

Pada Program Magang Industri ini telah melibatkan banyak pihak yang membantu penulis. Maka, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Bapak Iryanto, selaku ketua Jurusan Teknik Informatika.
2. Bapak Kurnia Adi Cahyanto selaku koodinator Program Magang Industri Jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Muhamad Mustamiin, selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, masukan dan motivasi kepada penulis selama kegiatan magang berlangsung.
4. Bapak Elizer Yulianto selaku Direktur utama Elisoft Technology yang telah menerima penulis dengan hangat.
5. Bapak Helmi Nugroho selaku Pembimbing Industri Elisoft Technology yang telah membimbing penulis selama Program Magang Industri (PMI)
6. Seluruh Staff Elisoft Technology atas bimbingan dan kerjasama selama kegiatan magang berlangsung.

Dalam pembuatannya penulis menyadari laporan ini jauh dari kesempurnaan, banyak kesalahan, kekeliruan dan kekurangan. Oleh karenanya penulis terbuka terhadap saran dan masukan dari semua pihak yang bersifat membangun supaya kedepannya lebih baik. Akhir kata penulis berharap laporan yang telah disusun ini bisa memberikan pengetahuan dan manfaat bagi para pembaca.

Indramayu, 10 Desember 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang PMI	1
1.2 Tujuan dan Manfaat Industri	2
1.2.1 Tujuan.....	2
1.2.2 Manfaat.....	2
1.3 Ruang Lingkup PMI.....	3
BAB II TINJAUAN UMUM INDUSTRI.....	4
2.1 Profil Industri	4
2.2 Visi dan Misi	4
2.2.1 Visi	4
2.2.2 Misi.....	4
2.3 Layanan	5
2.3.1 Web Development & Sistem Informasi	5
2.3.2 Mobile Apps Development	5
2.3.3 Sistem Software Terintegrasi	5
2.3.4 Digital dan Social Media Marketing	5
2.4 Produk	5
2.4.1 Koprasiku	6

2.4.2 SEN Indonesia.....	6
2.4.3 Absen.....	6
2.4.4 E-Pasar	7
2.4.5 Joempa.....	7
2.4.6 B2 Style	7
BAB III KEGIATAN MAGANG	8
3.1 Orientasi Industri	8
3.1.1 UI/UX.....	8
3.1.2 Tugas dan Tanggung Jawab UI/UX	8
3.2 Perancangan Alat dan Bantu	8
3.2.1 Figma.....	8
3.2.2 Google Chrome	9
3.2.3 Adobe Photoshop	9
3.2.4 Adobe Illustrator.....	10
3.2.5 Freepik.....	10
3.3 Hasil dan Pembahasan.....	11
3.3.1 UI Website SEN Indonesia.....	11
3.3.2 Website Koprasiku	19
BAB IV PENUTUP	22
4.1 Kesimpulan.....	22
4.2 Saran	22
4.2.1 Saran Untuk Industri	22
4.2.2 Saran Untuk Prodi/Jurusan	22
DAFTAR PUSTAKA	23
LAMPIRAN.....	24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Elisoft Technology	4
Gambar 2. 2 Logo Koprasiku	6
Gambar 2. 3 Logo Sen Indoneisa	6
Gambar 2. 4 Logo Absen.....	6
Gambar 2. 5 Logo E-Pasar	7
Gambar 2. 6 Logo Joempa.....	7
Gambar 2. 7 Logo B2 Style	7
Gambar 3. 1 Figma	8
Gambar 3. 2 Google Chrome.....	9
Gambar 3. 3 Photoshop	9
Gambar 3. 4 Adobe Illustrator	10
Gambar 3. 5 Logo Freepik.....	10
Gambar 3. 6 Logo Sen Indonesia	11
Gambar 3. 7 Login User	12
Gambar 3. 8 Daftar Sekarang	13
Gambar 3. 9 Lupa Password.....	14
Gambar 3. 10 Buka Toko	18
Gambar 3. 11 Logo Koprasiku	19

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. TAMPILAN DESAIN WEBSITE SEN INDONEISA

LAMPIRAN 2. TAMPILAN DESAIN WEBSITE KOPRASIKU

LAMPIRAN 3. FORM DAFTAR HADIR

LAMPIRAN 4. FORM LAPORAN KEGIATAN

LAMPIRAN 5. DAFTAR HADIR SEMINAR PMI

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang PMI

Program Magang Industri (PMI) atau biasa disebut dengan PMI adalah sebuah implementasi dari proses belajar yang selama ini diajarkan oleh dosen di kampus. Ilmu yang telah didapatkan di kampus maka diterapkan didunia kerja. Dengan adanya Program Magang Industri ini diharapkan mahasiswa dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan pengalaman mahasiswa dalam mempersiapkan diri memasuki dunia kerja yang sesungguhnya.

Program Magang Industri merupakan salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh di jurusan teknik informatika Politeknik Negeri Indramayu pada semester 5. Tujuan dari dilaksanakannya Program Magang Industri ini adalah selain sebagai kewajiban mahasiswa untuk memenuhi Sistem Kredit Semester (SKS) yang ada di Politeknik Negeri Indramayu dan menjalin kerja sama antara Polindra dan Industri. Program Magang Industri ini merupakan salah satu syarat kelulusan mata kuliah PMI di jurusan.

Dengan adanya Program Magang Industri mahasiswa diberikan kesempatan untuk dapat mengembangkan ide serta pola pikir mereka. Sehingga dapat menumbuhkan sikap yang mandiri, disiplin, bertanggung jawab atas pekerjaan yang telah diberikan dan juga menumbuhkan sikap inisiatif terhadap diri sendiri.

Oleh sebab itu, semua materi yang telah dipelajari dan diterapkan di jurusan Teknik informatika Politeknik Negeri Indramayu program Diploma-3 dapat diterapkan secara langsung didunia industri terutama yang sesuai dengan bidang keahlian teknik informatika. Banyak pelajaran baru yang didapatkan dari dunia indutri yang tidak didapatkan dimateri perkuliahan di jurusan teknik informatika. Sehubungan dengan itu, penulis akan membahas “Kegiatan Program Magang Industri di Elisoft Technology”.

1.2 Tujuan dan Manfaat Industri

1.2.1 Tujuan

Program Magang Industri adalah salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma-3 di jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Indramayu, yang memiliki maksud, yaitu:

1. Memberikan pengalaman tentang kondisi industri secara nyata, sehingga menambah wawasan mahasiswa tentang bidang kompetensinya dan dunia kerja yang nyata.
2. Meningkatkan kemampuan beradaptasi, komunikasi dan bekerja sama bersama tim atau kelompok dalam menyelesaikan sebuah proyek atau tugas dari perusahaan.
3. Meningkatkan kemampuan dalam hal bertanggung jawab untuk menyelesaikan suatu masalah ataupun tugas yang telah diberikan oleh perusahaan kepada diri sendiri
4. Mengenal teknologi terkini yang sedang ramai digunakan didunia industri.
5. Program Magang Industri juga bertujuan untuk menjalin kerja sama antara pihak kampus dengan industri.

1.2.2 Manfaat

Adapun manfaat dari pelaksanaan PMI yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui spesifikasi kebutuhan pekerjaan di industri,
2. Membekali diri dalam menghadapi dunia kerja setelah menyelesaikan studi di POLINDRA,
3. Mengetahui secara langsung bagaimana mengimplementasikan teknologi terapan di industri.
4. Memahami tata kelola suatu industri.
5. Mengalami interaksi kerja dengan karyawan industri dari berbagai tingkatan untuk meningkatkan kemampuan interpersonal mahasiswa.

1.3 Ruang Lingkup PMI

Ruang Lingkup dari pelaksanaan PMI atau sasaran yang akan dicapai oleh mahasiswa adalah untuk mendapatkan pengalaman belajar dari luar perkuliahan sehingga nanti mahasiswa tidak akan merasa canggung lagi saat bekerja, sekaligus juga dapat meningkatkan kemampuan, keterampilan dan rasa tanggung jawab yang tinggi dalam bekerja

BAB II TINJAUAN UMUM INDUSTRI

2.1 Profil Industri



Gambar 2. 1 Logo Elisoft Technology

Elisoft Technology merupakan pengembangan yang handal dibidang *software Developer* yang berasal dari Jakarta. Sebagai pengembangan, Elisoft berusaha memberikan solusi yang terbaik dibidang pengembangan dan implementasi produk berbasis teknologi informasi. Elisoft beralamat Jl. Raden Saleh Raya No 14A Kenari, Senen, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat dan sudah mengembangkan berbagai macam project baik itu Website, *Aplikasi Mobile*, dan *Digital Marketing*.

2.2 Visi dan Misi

2.2.1 Visi

Visi dari perusahaan Elisoft Technology adalah Menjadi Perusahaan penyedia Teknologi informasi dan komunikasi yang kreatif, inovatif, dan berdaya guna dengan memberikan layanan dan solusi yang terbaik serta bernilai tambah bagi setiap *Customer dan Stakeholder*

2.2.2 Misi

Misi dari Perusahaan Elisoft Technology adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pelayanan terbaik pada pelanggan dengan jaminan kualitas pekerjaan, kecepatan, ketepatan, dan harga yang sangat kompetitif.
2. Mengedepankan *professionalism, skill* individu, dan tim dalam menghasilkan produk-produk yang kreatif, inovatif dan berdaya guna.
3. Menyediakan layanan sistem teknologi informasi meliputi implementasi hardware maupun pengembangan *software* dengan fokus pada solusi dan kepuasan setiap *Customer dan Stakeholder*

2.3 Layanan

Layanan adalah barang tidak berwujud, yang muncul dari keluaran satu atau lebih individu atau bias disebut juga dengan jasa, contoh layanan yang terdapat di CV Elisoft Technology adalah sebagai berikut :

2.3.1 Web Development & Sistem Informasi

Membangun website dengan berbasis HTML, PHP, Javascript, dan Python adapun bidang kerja meliputi: Desain Web Pribadi (*Personal Homepage*), Perusahaan, Kampus, Pemerintah Daerah, Hotel, Portal, Pemeliharaan *Web*.

2.3.2 Mobile Apps Development

Membangun website dengan berbasis Kotlin, Java, dan C++ adapun bidang kerja meliputi: Aplikasi Mobile Perusahaan, Kampus, Pemerintah Daerah, Hotel, Portal, Pemeliharaan *Mobile Android*.

2.3.3 Sistem Software Terintegrasi

Pengembangan Aplikasi ini meliputi perancangan sistem aplikasi dan *device* yang keduanya akan di integrasikan sehingga dapat memperoleh data dan dapat berhubungan dari setiap *device* dan aplikasi. Desain tampilan aplikasi dapat berbasis *mobile*, *website*, dan *desktop*.

2.3.4 Digital dan Social Media Marketing

Pengembangan aplikasi pada CV Elisoft Technology ini banyak sekali Menawarkan berbagai macam jasa untuk dapat mempromosikan suatu produk atau *brand* melalui media digital atau sosial media seperti Facebook dan Instagram.

2.4 Produk

Produk adalah barang berwujud yang diletakkan di pasar untuk akusisi, perhatian, atau konsumsi yang dapat memuaskan suatu keinginan atau kebutuhan pelanggan, Produk yang dihasilkan oleh CV Elisoft Technology sangat beragam mulai dari Sen Indonesia, Koperasiku, Absen, E-Pasar, Joempa, dan masih banyak lagi, dengan adanya produk dari CV Elisoft Technology penulis akan menjelaskan secara detail tentang masing-masing dari produk yang ada pada CV Elisoft Technology sebagai berikut :

2.4.1 Koprasiku



Gambar 2. 2 Logo Koprasiku

Koprasiku Merupakan aplikasi koperasi simpan pinjam yang berbasis website, aplikasi ini mempermudah konsumen untuk melakukan simpan pinjam uang maupun barang.

2.4.2 SEN Indonesia



Gambar 2. 3 Logo Sen Indoneisa

Produk ini merupakan platform Website yang menawarkan berbagai Jenis produk seperti alat Musik, Kendaraan, dan Aksesoris Kendaraan. Tetapi aplikasi ini lebih diperuntukan untuk Kendaraan roda dua maupun empat.

2.4.3 Absen



Gambar 2. 4 Logo Absen

Produk ini merupakan platform mobile yang digunakan untuk mendaftarkan jadwal kerja selama *Work Form Home* (WFH) agar lebih efisien selama WFH berlangsung. Aplikasi ini merekam data absensi ke database. Aplikasi yang dibuat mampu menyimpan data kehadiran ketika di ruang kelas.

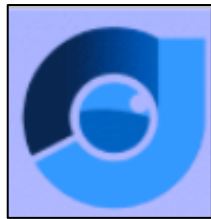
2.4.4 E-Pasar



Gambar 2. 5 Logo E-Pasar

Produk ini merupakan platform *mobile* yang digunakan untuk membeli dan menjual berbagai jenis kebutuhan dapur seperti membeli sayur-sayuran, minyak, telur dll. Pada dasarnya aplikasi ini dibuat untuk mempermudah Ibu-Ibu dalam membeli bahan makanan secara online.

2.4.5 Joempa



Gambar 2. 6 Logo Joempa

Merupakan layanan pertemuan video dan suara yang dapat diakses dari berbagai platform untuk memudahkan setiap orang dalam melakukan pertemuan mulai dari melakukan perundingan singkat, layanan pelanggan, pertemuan besar, tanpa harus bertemu secara fisik sehingga lebih cepat dan sangat efisien di samping aman.

2.4.6 B2 Style



Gambar 2. 7 Logo B2 Style

Merupakan aplikasi pemesanan baju secara online berbasis website, aplikasi ini memudahkan para *Customer* untuk memesan pakaian secara online dengan membuka aplikasi ini, aplikasi ini juga memiliki banyak keunggulan seperti pakiannya murah tapi kualitasnya premium dan pengantarannya juga cepat.

BAB III

KEGIATAN MAGANG

3.1 Orientasi Industri

Pada saat magang di industri Elisoft Technology penulis ditempatkan dibagian *UI/UX* Desainer. Program Magang Industri dimulai dari tanggal 05 Juli 2021 sampai 10 Desember 2021. Selama Program Magang Industri berlangsung penulis melakukan kegiatan yang diberikan oleh industri.

3.1.1 UI/UX

User Interface (UI) adalah proses dimana menampilkan sebuah hasil dalam bentuk tampilan yang dapat dilihat oleh pengguna. Sedangkan, *User Experience* (UX) adalah proses dimana menampilkan sebuah hasil dalam bentuk tampilan yang dapat dilihat oleh pengguna (Pramudia,2021).

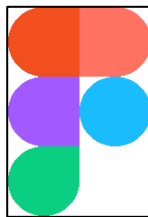
3.1.2 Tugas dan Tanggung Jawab UI/UX

Adapun Tugas dan Tanggung jawab *UI/UX* Sebagai berikut:

1. Membuat desain visual untuk keperluan branding.
2. Menyusun layout, warna, dan *tipografi* tampilan antar muka.
3. Membuat Animasi yang interkatif dengan melakukan berbagai riset
4. Membuat *prototype User Interface* sekaligus mengimplementasikan secara langsung.

3.2 Perancangan Alat dan Bantu

3.2.1 Figma



Gambar 3. 1 Figma

Figma adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile, desktop*, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi Windows, Linux ataupun Mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX), web design dan bidang lainnya yang sejenis dan banyak sekali

Tools yang membudahkan kita sebagai seseorang yang bekerja dibidang UI/UX untuk mengerjakan *Layout* pada website yang nanti kita kerjakan, Adapun manfaat jika kita menggunakan *Software* ini dapat membuat *prototype*, membagikannya, hingga menerima *feedback* secara mudah. Jadi, tidak perlu berganti-ganti *tools* dalam merancang suatu desain (Pramudita,2021).

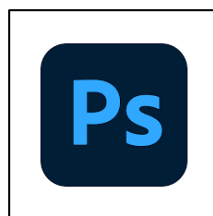
3.2.2 Google Chrome



Gambar 3. 2 Google Chrome

Google Chrome Merupakan sebuah web browser yang dikembangkan oleh Google menggunakan Mesin Rendering Webkit. Google Chrome juga dirancang untuk berjalan secepat mungkin. Misi kami adalah untuk mengatur informasi dunia dan membuatnya dapat diakses dan berguna secara *universal*. Google Chrome ini digunakan untuk mengecek sebuah website yang telah dibuat apakah terdapat *error* atau tidak. Google juga memudahkan saya untuk mencari sebuah referensi untuk mengerjakan proyek membuat UI *Designer* dan mengimplementasikannya (Enterprise,2008s).

3.2.3 Adobe Photoshop



Gambar 3. 3 Photoshop

Photoshop merupakan sebuah program yang sangat terkenal di kalangan pra desainer grafis dan fotografer. Dan photoshop juga

digunakan untuk membuat atau mengedit tampilan logo pada UI website, dan banyak sekali *tools* yang memubudahkan kita sebagai *Designer* untuk mengedit sebuah gambar ataupun tampilan lainnya secara mudah, serta aplikasi ini juga membudahkan saya untuk mengedit sebuah logo ataupun menamahkan teks pada gambar yang mau diedit.(MADCOMS,2012).

3.2.4 Adobe Illustrator



Gambar 3. 4 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator CS 2 merupakan program grafis untuk membuat desain dan ilustrasi kreatif. Seiring berjalannya tahun, Adobe Illustrator telah mengalami perkembangan versi, Illustrator CC merupakan versi terkini dari generasi kedua puluh untuk produk Illustrator. *Software* ini dipergunakan untuk menggambar karya dalam bentuk digital ilustrasi dengan hasil yang maksimal.

Aplikasi ini juga memiliki banyak *tools* yang mudah di mengerti dan banyak sekali *Designer* menggunakan aplikasi ini karena memiliki banyak keunggulan seperti dapat menandai file yang berukuran besar, serta aplikasi ini membantu saya untuk membantu menggambar sebuah ilustrasi kartun agar bisa dimasukan ke dalam UI desain yang saya buat.(Wahyuni,2009).

3.2.5 Freepik



Gambar 3. 5 Logo Freepik

Freepik adalah salah satu *Agency microstock* sekaligus mesin pencari terkemuka untuk desain vektor, Foto, Ilustrasi dan Template gratis. Freepik ini mengembangkan tiga proyek independent, seperti *flaction*, *tutpad*, Serta Freepik ini memberikan Pengguna kenyamanan karena ada sistem *free download* yang di terapkan.(Muravyeva,2018).

3.3 Hasil dan Pembahasan

Pada saat melakukan kegiatan Program Magang Industri, disini penulis ditempatkan pada bagian *User Interface* dan *User Experience* (UI/UX) *Designer*. Pada saat magang penulis diarahkan bagaimana cara prosedur yang digunakan oleh perusahaan Elisoft Technology pada bagian *UI/UX Designer* dalam pembuatan proyek perusahaan. Adapun hasil kegiatan PMI yang saya lakukan di Elisoft Technology sebagai berikut :

1. *Designer* UI Website SEN Indonesia dan Koprasiku.

3.3.1 UI Website SEN Indonesia



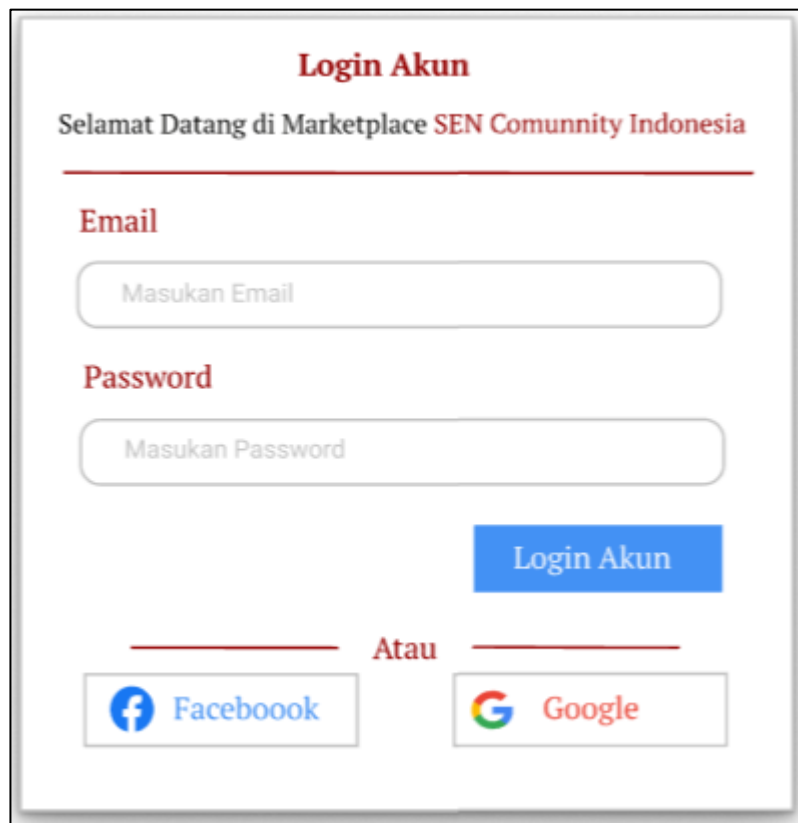
Gambar 3. 6 Logo Sen Indonesia

Sen Indonesia adalah aplikasi yang berbasis Website, aplikasi ini memfasilitasi pengguna ketika ingin membeli aksesoris kendaraan ataupun yang lainnya secara online bisa menggunakan aplikasi ini akan tetapi aplikasi ini hanya diperuntukan untuk kendaraan roda dua maupun empat karena aplikasi ini sudah berkerja sama dengan komunitas kendaran roda dua maupun empat. Tahapan-tahapan pembuatan UI Sen Indonesia ini sebelum membuat website ini saya berkoordinasi dengan pembimbing untuk melakukan pembelajaran *tools* terlebih dahaulu dan sesudah itu kami melakukan pekerjaan untuk membuat desain Sen Indoneisa. Desain UI aplikasi ini dibuat menggunakan *software* Figma, Photoshop dan Adobe Ilustrator.

A. UI Halaman Login User

Pada Gambar 3.7 Halaman ini merupakan halaman utama ketika memasuki website Sen Indonesia, jika kita sudah memiliki akun tinggal kita memasukan Email dan *Password* serta bisa juga masuk dengan menggunakan Facebook atau Gmail, ada beberapa fitur Figma yang saya gunakan untuk mengerjakan.

UI ini diantaranya fitur expor yang memiliki tautan secara langsung, dan animasi cerdas untuk menghubungkan objek dan transisi. Serta aplikasi ini juga dibuat dengan beberapa *tools* yaitu Figma, Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Untuk desain gambarnya saya mengambil dari website Freepik.

A login form mockup with a white background and a thin grey border. At the top, the title "Login Akun" is centered in a bold, dark red font. Below it, a subtitle "Selamat Datang di Marketplace SEN Comunnity Indonesia" is centered in a smaller, dark red font. A horizontal red line separates the header from the input fields. The "Email" label is in bold dark red, followed by a rounded rectangular input field with the placeholder text "Masukan Email". The "Password" label is in bold dark red, followed by a rounded rectangular input field with the placeholder text "Masukan Password". A blue rectangular button with the text "Login Akun" in white is positioned to the right of the password field. Below the button, the word "Atau" is centered in dark red, flanked by two horizontal red lines. At the bottom, there are two white rectangular buttons with rounded corners. The left button features the Facebook logo and the text "Faceboook" (with a typo). The right button features the Google logo and the text "Google".

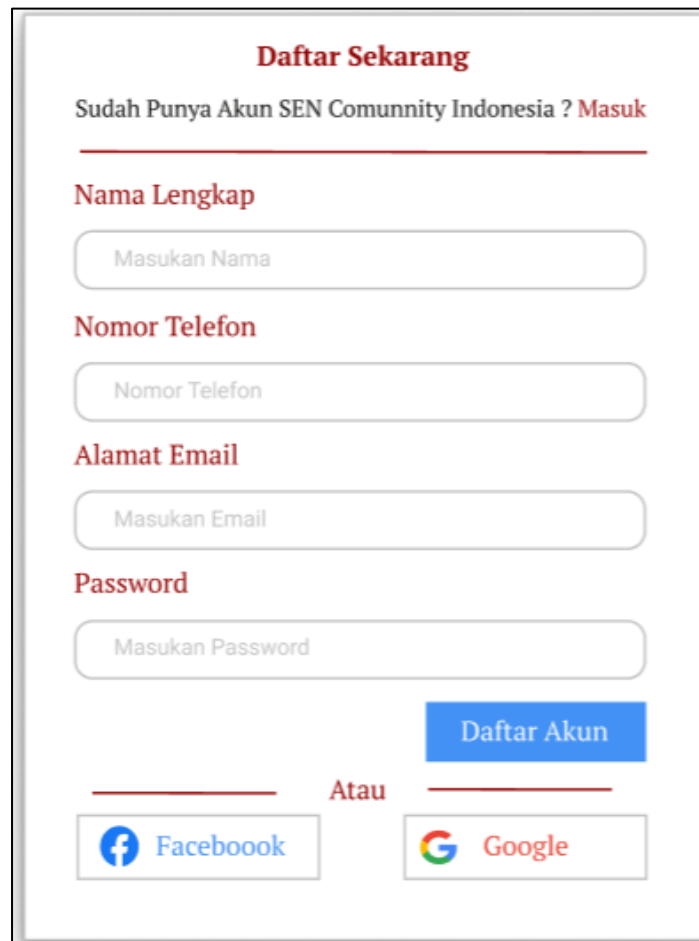
Gambar 3. 7 Login User

B. UI Halaman Daftar Akun

Pada Gambar 3. 8 Halaman ini merupakan halaman untuk Pengguna bisa mendaftar jika belum memiliki akun, dengan hanya mengisi Nama Lengkap, Nomor Telepon, Alamat Email, dan *Password* bisa juga mendaftar dengan menggunakan Facebook dan Gmail. Ada beberapa *tools* yang membantu saya untuk mengerjakan.

Untuk kontennya aplikasi ini dibuat dengan *tools* Figma dengan fitur warna tulisannya merah *maroon* dan hitam, serta untuk penulisan di dalam *textnya* itu abu-abu, dan untuk dan untuk kegunaan *form* pada

tampilan UI daftar akun ini adalah untuk menginput data-data yang sudah diisi supaya data yang masuk ke aplikasi ini tetap aman.



Gambar 3. 8 Daftar Sekarang

C. UI Halaman Lupa Password

Pada Gambar 3.9, Halaman ini Merupakan halaman Lupa *password*, halaman ini biasanya digunakan untuk pengguna jika lupa kata sandi, dengan mengisi Email atau Nomer Hp yang dulu pernah terdftar akun tersebut akan Kembali lagi, *password* yang lama akan terkirim lewat Email ataupun SMS dari Nomer Hp.

Konten dari UI halaman lupa *password* ini sama saja dengan UI halaman daftar akun, yaitu warna hurufnya merah *maroon*, dan abu-abu, serta untuk menu lanjut *text button*nya daftar akun itu warna biru laut.

Atur Ulang Kata Sandi

Masuka Email atau Nomor Hp yang di Terdaftar. Kami Akan Mengirimkan Kode Verifikasi untuk Atur Ulang Sandi

Email atau Nomer Hp

Masukan Email

Lanjut

Gambar 3. 9 Lupa Password

D. UI Halaman Home

Pada Lampiran 1.A tampilan website Sen Indonesia merupakan halaman home, halaman ini adalah halaman yang jika Pengguna sudah melakukan login atau daftar, nanti akan muncul halaman ini yang dimana disitu ada beberapa fitur pilihan selain membeli aksesoris kendaraan ada juga kategori pilihan seperti rumah tangga, olahraga dll

Dan dibagian atas *layout* atas pada home tersebut ada menu Buka Toko dan *My Account* dan dibawahnya juga ada menu Pencarian, *Helpline*, dan Keranjang untuk pemilihan warnanya lebih dominan ke merah *maroon*, karena mengambil dari logo aplikasi yang lebih identik yaitu merah *maroon*. Ada beberapa *tools* yang membantu saya untuk mengerjakan UI daftar akun ini diantara ada Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, dengan menggunakan *tools* tersebut.

Saya sangat terbantu untuk mengerjakan UI desain ini, Untuk desain gambarnya saya mengambil dari *website* Freepik di website tersebut banyak sekali gambar yang membantu kita untuk bisa membuat UI desain ini terlihat sangat lebih menarik, dengan

menggunakan fitur expor di website Freepik tersebut kita dapat memasukan gambar yang kita inginkan ke dalam UI yang kita desain.

E. UI Halaman Belanja

Pada Lampiran 1.B tampilan website Sen Indonesia Merupakan Halaman Belanja UI Website Sen Indonesia ,Halaman ini juga hampir sama *layout* tampilan dengan halaman Home tetapi halaman ini memiliki perbedaan dimana terdapat produk dan toko yang beda dengan halaman home serta terdapat penjelasan mengenai Kategori produk untuk kita memilih apa saja produk yang mau kita beli. Halaman ini digunakan untuk kita membeli produk apapun seperti Handphone dll.

Konten warna pada halaman belanja ini identik dengan warna merah *maroon* dan kuning untuk bagian atas pada UI aplikasi ini. Tampilan produk pada halaman belanja digunakan untuk mencari produk yang kita butuhkan , pada tampilan toko juga kita bisa mencari toko apa yang ingin kita cari.

F. UI Halaman Komunitas

Pada Lampiran 1.C tampilan website Sen Indoneisa Merupakan UI halaman Komunitas, Halaman ini juga hampir sama *layoutnya* dengan halaman-halaman sebelumnya tetapi yang membedakan halaman komunitas ini adalah adanya tampilan komunitas yang tergabung kedalam aplikasi Sen Indoneisa serta adanya fitur dukungan Bank.

Halaman komunitas yang tergabung dalam aplikasi Sen Indonesia ini kebanyakan membahas tentang komunitas mobil dan juga Motor yang ada di Indonesia karena aplikasi ini banyak menjual aksesoris produk kendaraan . Pada fitur dukungan bank terdapat beberapa bank yang akan digunakan dalam melakukan pembelian pada aplikasi Sen Inonesia ini akan memudahkan para pengguna dalam melakukan transaksi pembelian.

G. UI Halaman Business

Pada Lampiran 1.D tampilan website Sen Indonesia Merupakan UI Halaman Business, Halaman ini memiliki *layout* yang berbeda dari *layout* halaman yang lainnya halaman ini memiliki fitur pencarian dan di samping itu memiliki fitur Bungkus Kegunaannya untuk melihat produk apa saja yang kita pesan,

Dan biasanya halaman ini memiliki fitur yang biasa mengiklankan suatu produk kepada Pengguna melalui Facebook Ads, SMS, Google Ads dll, adapun penjelasan yang bisa kita ketahui mengenai periklanan yang dilakukan di aplikasi website ini.

Adapun Konten warna yang di pilih pada aplikasi website ini yaitu menggabungkan antara merah dan kuning serta untuk pemilihan warna pada katanya yaitu identik dengan warna hitam, karena mengambil dari logo pada aplikasi tersebut.

H. UI Halaman Verifikasi Email

Pada Lampiran 1.E tampilan website Sen Indonesia Merupakan UI Halaman verifikasi Email, dimana setelah melakukan pendaftaran akun pengguna akan melakukan verifikasi Email yang dimana nanti kode OTP akun akan terkirim lewat Email yang telah terdaftar. Aplikasi ini mengutamakan keamanan untuk setiap Pengguna yang belum daftar atau yang sudah memiliki akun, jadi untuk yang takut akunnya bocor ataupun tidak aman tidak usah khawatir karena sudah ada tim kemananan khusus yang akan mengamankan akun para pengguna.

Dan untuk Pemilihan warnanya sangat lebih identik ke merah maroon dan juga kuning, karena sesuai dengan filosofi logonya yaitu sangat identik dengan warna tersebut.

Dan banyak sekali fitur-fitur pendukung di website Freepik ini antara lain ada fitur export untuk menyimpan gambar kedalam *file* lalu memasukannya kedalam UI desain kita serta aplikasi ini dapat *mendownload* gambar vector secara gratis. Dan banyak sekali keunggulan dalam menggunakan *tools* Figma ini untuk para *UI/UX designer*.

I. UI Halaman Keranjang

Pada Lampiran 1.G Tampilan website Sen Indoneisa, halaman ini biasanya digunakan untuk melihat apakah keranjang kita sudah ada isi produknya atau belum, untuk tampilannya ada beberapa fitur yang berbeda dengan tampilan lain seperti menu belanja sekarang dan dibawah menu belanja sekarang ada fitur produk yang mungkin kita suka atau tertarik serta halaman ini juga ada text button belanja sekarang pada UI website ini.

UI halaman ini dibuat dengan *tools* Figma dan untuk pengambilan gambarnya menggunakan website Freepik. Dan untuk filosofi warnanya yaitu mengambil tema dari logo aplikasi ini yaitu identik dengan warna merah *maroon*.

J. UI Halaman Buka Toko

Pada Gambar 3.10 Halaman ini merupakan UI halaman Buka Toko, pada halaman ini memiliki *layout* sama seperti halaman daftar akun, akan tetapi yang membedakan halaman ini dengan halaman sebelumnya ada beberapa pengisian yang berbeda, diataranya bagian atas pada halaman ini menyapa kepada pengguna untuk membuka usaha atau toko yang diamana menguntungkan untuk pengguna dalam berwirausaha.

Dan untuk membuka toko di aplikasi ini ada beberapa data yang harus diisi seperti masukan Nomer Hand Phone (HP), masukan toko dan *domain*, setelah itu masukan Alamat Toko, dan Kode Pos, dan jangan lupa dibagian bawah ada fitur Kebijakan dan Ketentuan. UI halaman ini dibuat menggunakan *tools* Figma. Pembuatan UI ini memakan waktu sekitar kurang lebih 1 minggu, karena banyak yang di refisi oleh pembimngbing magang agar mencari referensi dari berbagai aplikasi *E-commerce*.

Ada beberapa tahapan yang harus dilakukan untuk membuat UI aplikasi ini diantaranya, harus mengatur *margin* Figma agar tidak merusak gambar yang lain. Dan untuk pewaranaannya itu warna merah *maroon*, dan untuk *bordernya* itu warna abu-abu.

Halo, Michael Sumayouw Ayo Isi tokomu!

Masukan Nomer. HP-mu

1

Masukkan Nama Toko dan Domain

2

Nama Toko

Nama Domain

Masukkan Alamat Tokomu

3

Kota Atau Kecamatan

Kode Pos

☐ Saya setuju dengan **Syarat dan Ketentuan**, serta **Kebijakan Privasi** SEN Store

Kembali Selesai

Gambar 3. 10 Buka Toko

K. UI Halaman Pemesanan Barang

Pada Lampiran 1.F Tampilan website Sen Indoneisa Pemesanan barang halaman ini diguakan oleh pengguna untuk memesan sebuah barang atau produk, tampilan halaman ini memiliki banyak fitur dinataranya dibagian atas ada menu pencarian produk dan keranjang. Lalu dibagian tengah seblah kiri ada gambar produk yang kita telah pilih, serta dibagian kana ada nama produk kita.

Dan ada harganya juga, serta metode pengirimannya dan ongkos kirimnya, ada juga pilihan warna, warna apa yang kita pilih serta kuantitas berapa yang mau kita beli lalu ada menu pilihan masukan keranjang atau beli sekarang. Dan dibawah gambar produk yang kita pilih ada spesifikasi produk yang berisi tentang, kondisi produk, merek, stok, dan dikirim dari mana, setelah spesifikasi produk ada juga deskripsi produknya seperti apa. UI aplikasi ini dibuat dengan *tools* Figma dengan pengambilan gambar di website Freepik.

3.3.2 Website Koprasiku



Gambar 3. 11 Logo Koprasiku

Koprasiku Merupakan aplikasi koprasa simpan pinjam yang berbasis website, aplikasi ini mempermudah konsumen untuk melakukan simpan pinjam uang maupun barang, pada umumnya aplikasi Koprasiku ini sama saja dengan kantor Koprasa yang lain.

Tapi yang membedakan aplikasi ini dengan Koprasa yang lain yaitu jika menggunakan aplikasi ini kita tidak perlu ribet-ribet untuk ke kantor Koprasa tinggal kita mengakses aplikasi ini kita bisa meminjam ataupun menyimpan secara online tanpa harus ke kantor agar lebih efektif dan aman. Desain UI aplikasi ini di buat menggunakan *software* Figma, Photoshop dan Adobe Ilustrator.

A. UI Halaman Home

Pada Lampiran 2.A Tampilan website Koprasiku merupakan halaman pertama pagi UI website Koprasiku, Halaman ini memiliki *layout* dibagian atas ada menu pilihan Beranda, Tentang Kami, Layanan, dan juga Kontak, serta halaman itu juga memiliki beberapa fitur kategori seperti Belanja, Simpan hasil Usaha, Kartu KITTA, Simpanan, *Mobile* Pos, PPOB, Pinjaman dan Pendanaan.

Pada halaman ini menjelaskan mengenai pengertian tentang website ini Biasanya halaman ini digunakan untuk memilih kategori mana saja yang dapat kita akses. Ada juga fitur pesan biasanya digunakan untuk kita melakukan konsultasi kepada admin atau pemilik aplikasi Koprasiku ini.

UI desain ini dibuat menggunakan *tools* Figma, Adobe Photoshop, dan Adobe Ilustrator, untuk pengambilan gambarnya juga saya mengambil di website Freepik, keunggulan membuat aplikasi ini menggunakan *tools* Figma yaitu karena *tools* ini sudah mempunyai *prototyping* tersendiri fiitur

prototyping ini memudahkan kita untuk menguji rancangan screen yang sudah kita buat di mana kita bisa menjalankannya layaknya sebuah aplikasi.

Untuk para designer pemula juga bisa menggunakan aplikasi ini karena mudah untuk dipahami. Banyak sekali *tools* Figma yang bisa kita pelajari untuk para pemula agar bisa membuat UI desain ini lebih menarik lagi dan lebih indah untuk dipandang kepada pengguna yang mengakses website ini.

B. UI Halaman Tentang Koprasiku

Pada Lampiran 2.B Tampilan website Kopasiku Merupakan halaman tentang Koprasiku, pada halaman ini biasanya digunakan untuk melihat dokumentasi kemanan yang terdapat pada aplikasi ini, dan halaman ini juga menawarkan kepada Pengguna atau Masyarakat alasan mengapa harus memilih aplikasi ini, serta menawarkan juga solusi pinjaman kepada Masyarakat yang lebih baik dan aman dari pada aplikasi lainnya selain itu bunga yang ada pada aplikasi ini lebih rendah dari pada aplikasi lainnya *layout* ini juga hampir sama dengan *layout* halaman home.

Tetapi yang sangat membedakan *layout* halaman ini dengan halaman home adalah adanya fitur daftar sekarang, pada fitur ini dapat digunakan untuk para anggota yang akan mendaftarkan akun pada aplikasi ini, tentu saja pendaftaran akunnya juga sangat mudah sekali dalam mendaftarkan akun, dokumentasi Koprasiku berisi tentang keamanan yang terdapat pada aplikasi koprasiku.

Selain itu terdapat pula penjelasan tentang simpan pinjam yang menguntungkan pada fitur ini para anggota akan diuntungkan dengan bunga 10% per tahun yang bisa dibayarkan pada setiap bulannya, penjelasan tentang pinjaman untuk anggota yang bisa digunakan Ketika pengguna sudah menjadi resmi member Koprasiku, dan penjelasan tentang Komunitas dan manfaat extra yang akan didapatkan para anggota Ketika sudah mendaftarkan menjadi anggota pada aplikasi koperasiku yang dapat dirasakan anda Ketika sudah menjadi member Koprasiku. Untuk filosofi warnanya itu di ambil dari warna logo pada website ini yaitu berwarna kuning dan *orange*.

C. UI Halaman Layanan

Pada Lampiran 2.C Tampilan website **Koprasiku** Merupakan halaman layanan, halaman ini sama saja *layoutnya* dengan halaman-halaman sebelumnya tetapi yang membedakan halaman ini dengan halaman yang lain adalah, halaman ini memiliki fitur biasanya digunakan para Pengguna untuk membuka fitur simpanan berjangka, maupun membuka fitur pinjaman secara online, ada juga fitur daftar sekarang di gunakan untuk Pengguna mendaftar di website **Koprasiku** ini.

Untuk Filosofi warna UI website ini menggunakan warna kuning, *orange*, dan untuk background yang digunakan itu berwarna putih, warna itu diambil dari logo website ini karna identik dengan warna kuning maupun *orange*.

Untuk fitur simpanan berjangka itu digunakan untuk para anggota yang ingin menabung dengan bunga yang lebih rendah yaitu 10% pertahun dibandingkan dengan simpanan berjangka pada umumnya. Dan untuk fitur Pinjaman digunakan untuk para anggota yang sudah memiliki akun bisa mengajukan pinjaman secara mudah dengan jangka waktu pinjaman yang sesuai dengan kebutuhan.

D. UI Halaman Berita

Pada Lampiran 2.D Tampilan website **Koprasiku** halaman ini memiliki *layout* yang berbeda dengan *layout* lainnya, yaitu halaman ini memiliki beberapa fitur seperti halaman berita, halaman ini biasanya digunakan untuk melihat sebuah berita tentang masalah tips kerja dari rumah, maupun tentang aplikasi **Koprasi**

Beberapa fitur kategori yang diantaranya terdapat News, Gaya hidup, serta perkembangan Ekonomi setiap harinya yang bisa kita pilih berita mana saja yang akan kita lihat dan kita baca, selain fitur kategori terdapat fitur berita tentang membuat investasi online terbaik dengan bijak, disitu pengguna bisa juga diarahkan untuk melakukan investasi di aplikasi ini penjelasannya sangat mudah dipahami oleh pengguna baru jadi untuk anda pengguna baru pastinya tidak akan sulit untuk berinvestasi pada aplikasi ini,

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Selama menjalani Program Magang Industri (PMI) di Elisoft Technology penulis mengalami beberapa kesulitan yang didapatkan disana selama menjalankannya dikarenakan harus beradaptasi dengan dunia kerja yang baru dirasakan oleh penulis. Ada beberapa kesulitan materi yang belum sempat diberikan di kampus, dan harus belajar lagi di industri. Selain itu juga dengan adanya PMI ini menambah pembelajaran serta ilmu baru didapatkan di dunia industri, dan menambah pengalaman baru bagi penulis untuk mendapatkan gambaran dunia kerja yang sesungguhnya ketika sudah lulus.

Di Perusahaan Elisoft Techonology Kita diajarkan membuat *Mockup* serta *Protoype* untuk membuat sebuah desain website menggunakan *tools* Figma, dan mempelajari *tools* lain juga seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator. Adapun kegiatan yang Kita lakukan disaat magang di Perusahaan Elisoft Technology, yaitu Mempelajari dan Membuat *UI/UX*.

4.2 Saran

4.2.1 Saran Untuk Industri

Saran untuk perusahaan diharapkan dapat dibimbing lagi lebih dalam tentang penguasaan materi yang ada untuk setiap mahasiswa disetiap bidangnya, serta untuk pementoring diharapkan untuk lebih jelas lagi mengasih tugas dan memberi referensi agar setiap mahasiswa bisa lebih mudah untuk mengerjakan sebuah tugas yang diberikan kepada perusahaan.

4.2.2 Saran Untuk Prodi/Jurusan

Saran untuk prodi/jurusan diharapkan pihak jurusan bisa menjalin kerjasama yang baik dengan pihak industri, serta untuk kegiatan Pra Plaksana prodi/jurusan harus memberi tahu lebih cepat agar setiap Mahasiswa dapat memperiapkannya lebih matang lagi, supaya pasca pelaksanaannya tidak terlambat atau terganggu.

DAFTAR PUSTAKA

- Pramudita, Rully, Wahyuni, Rita, Alfian, Nurul, Safitri, Nadia, Silka, Dina. 2021. *Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STIMK Tasikmalaya*. Universitas Bina Insai. Vol. 3 No. 1, Februari 2021.
- MADCOMS. 2012. *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Photoshop*. Yogyakarta: Andi.
- Wahyuni, Putri. 2009. *Multimedia Starter Guide Adobe Illustrator CS2*. Semarang: Andi.
- Muravyeva, Tanya. 2018. *We Present You Freepik Company*. <https://www.freepik.com/blog/freepik-company-presentation/>. Diakses pada tanggal 10 Desember 2021.
- Enterpirse, Jubilee. 2008. *Trik Cepat Menguasai Google Chrome*. Jakarta Pusat. Elex Media Komputindo
- Elisoft, Technology. 2019. *We Are IT solution Elisoft Technology*. <http://elisofttechnology.com> / /. Diakses pada tanggal 07 Agustus 2021.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. TAMPILAN DESAIN WEBSITE KOPRASIKU
--

[illegible]

Lampiran 1.B Halaman Belanja Website Sen Indonesi



[Download Sen Community App](#)

Cari Produk, Toko, Komunitas

Hotline
(021) 3970 0437

Keranjang

Kategori Produk
Home
Belanja
Komunitas
Bussines
Sen APP

Community

Komunitas Yang Tergabung dalam SEN Indonesia

 Teror Buah Club Indonesia Teror Buah Club Indonesia adalah komunitas pecinta motor penggerak kendaraan Bafaru Teror dan Toyota Buah sa Indonesia. Telah dibentuk pada 1 September 2007 di Jakarta dan saat ini memiliki anggota 2200 an orang yang tersebar seluruh Indonesia.	 Calsi Calsa Sigra Club Calsi Sigra Community adalah komunitas pecinta motor penggerak kendaraan Gtmc.	 Toyota Sienta Club Toyota Sienta Club adalah komunitas pecinta otomotif pengguna kendaraan Toyota Buah sa Indonesia. Tujuan utama berdirinya komunitas ini, antara sebagai wadah bagi para pecinta otomotif khususnya klubnya Toyota Sienta pengingat bahwa kepedulian terhadap sesama yang membutuhkan.
--	---	--

Indonesia Black Car

 Indonesia Black Car Community (IBCC) dibuat untuk memper silaturahmi antar sesama pemilik dan juga pecinta mobil berwarna hitam, dari berbagai jenis tipe model pribadi (juga bisnis), ada 4 jamput tanpa mengeset bantuan atau tahun model.

Selengkapnya

Selengkapnya

Selengkapnya

Supported By

Dukungan Oleh Beberapa Bank Untuk Melakukan Top Up dan Pembelian

PermataBank

BNI

BCA

mandiri

Danamon

CIMB NIAGA

sinarmas

BANK DKI

Lampiran 1.D Halaman Business Website Sen Indonesia

Download Sen Community App

Buka Toko

My Account

Keranjang SEN Indonesia

Baju & Aksesoris Diskon s/d 90%

Bungkus



SEN BUSINESS

Anda tetap dirumah, kami yang akan menjalankan bisnis anda



Google Ads

AdWords adalah platform periklanan dari Google dimana Anda dapat mengatur agar situs bisnis Anda muncul di pencarian teratas.

Selengkapnya

DOOH/ Videotron

DOOH merupakan media digital untuk beriklan di ruang publik. Melalui DOOH, bisnis Anda akan mendapatkan atensi dari masyarakat luas.

Selengkapnya

Facebook Ads

iklan Facebook adalah media untuk mempromosikan atau situs bisnis dengan menjangkau pengguna facebook berdasarkan target bisnis Anda.

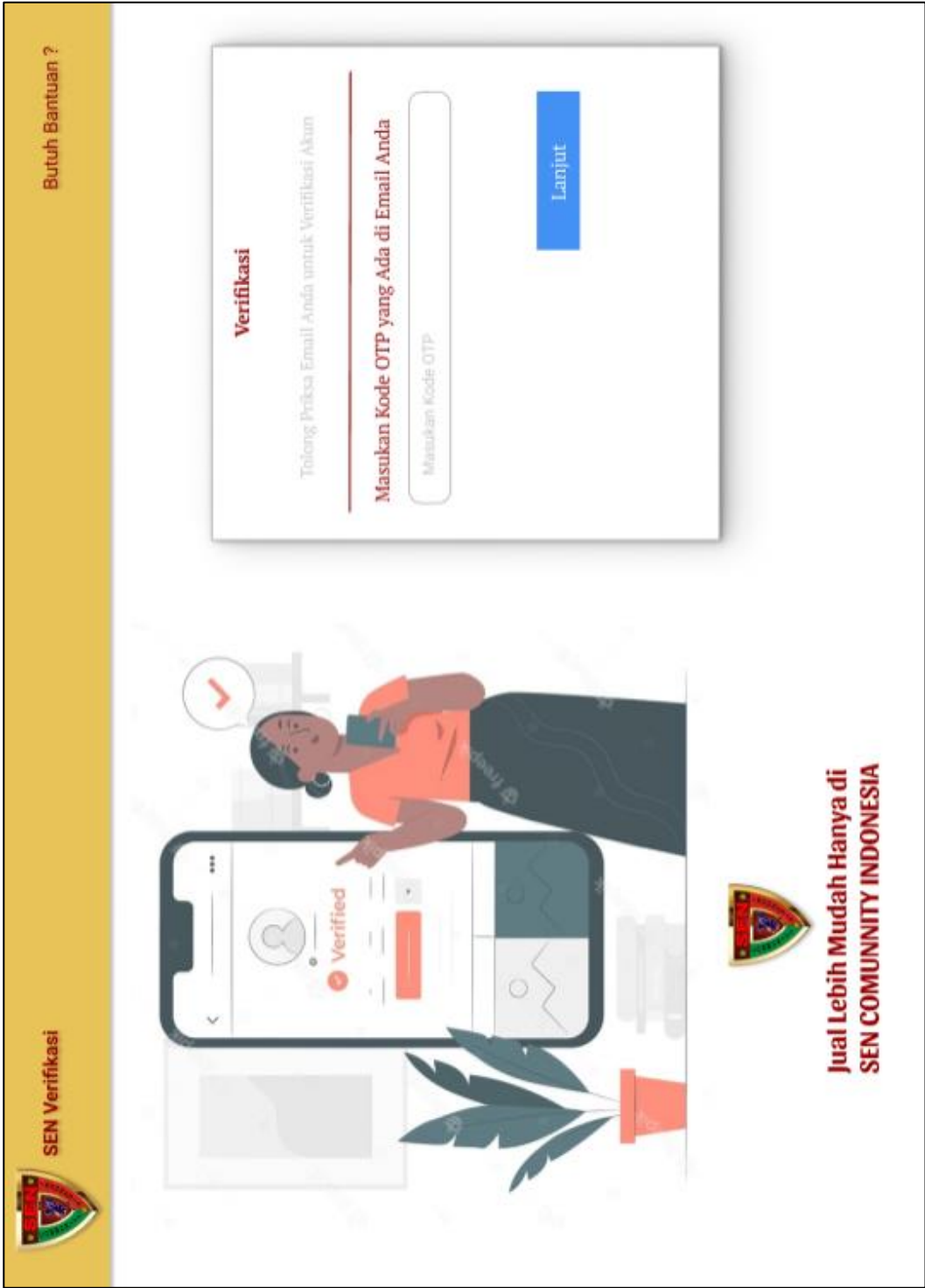
Selengkapnya

SMS Location Base

SMS massal kepada target database nomor atau pelanggan sesuai dengan lokasi yang Anda inginkan.


Selengkapnya

Lampiran 1.E Halaman Verifikasi Website Sen Indoneisa



Lampiran 1.F Halaman Pemesanan Barang Website Sen Indonesia

Download Sen Community App




Keranjang SEN Indonesia

Buka Toko

My Account

Bungkus

Baju & Asesoris Diskon s/d 90%




Car Sport BMW Tahun 2019


5 Penilaian | 15 Terjual


Rp. 6.300.000.000,-

Pengiriman

 Gratis Ongkir

Gratis Ongkir Minimal Belanja Rp 1.000.000,-

 Pengiriman Dari luar Negeri Ke Kota Jakarta Pusat

 Ongkos Kirim Rp.0,-

Colour

Red-Black




Kuantitas

1

Tersisa 5 Buah

Masukkan Keranjang

Beli Sekarang



SPEKIFIKASI PRODUK

Kondisi

Masih Bagus dan Mulus

Merek

Toyota Sport Car

Stok

Terbatas

Dikirim Dari

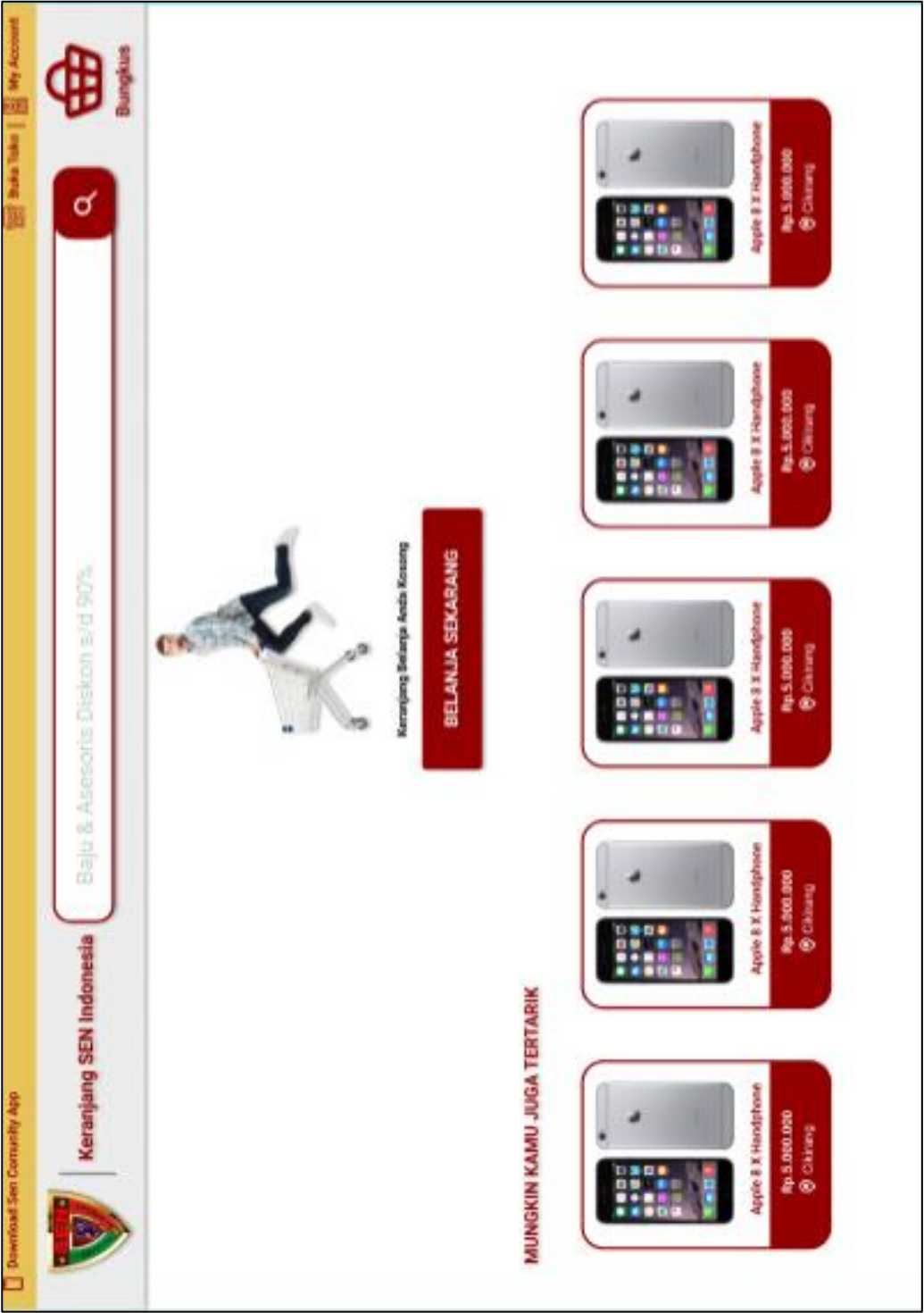
London, Inggris

DESKRIPSI PRODUK

Toyota Sport Car 2019, Km Tinggl 120 On Gowing Pajak Panjang, Plat Luar negeri Inggris. Kondisi Siap Jalan

PENILAIAN PRODUK

Lampiran 1.G Halaman Keranjang Website Sen Indonesia



LAMPIRAN 2. TAMPILAN DESAIN WEBSITE KOPRASIKU
--

Lampiran 2.A Halaman Home Website Koprasiku



Lampiran 2.B Halaman Tentang Kami Website Koprasiku

KOPRIASI KU

Bersama & Terasang Kami

Bersama & Terasang Kami

Bersama & Terasang Kami

Bersama & Terasang Kami

KOMUNITAS YANG BERAGUHAN KUAT DI INDONESIA

Daftar Sekarang!

Simpanan yang Menguntungkan

Kami memberikan jasa simpanan 10% per tahun, yang dibayarkan setiap bulan.

Pinjaman untuk Anggota

Pinjaman yang mudah dan terpercaya hanya untuk anggota koperasi.

Komunitas & Manfaat Ekstra

Jelajahi berbagai manfaat ekstra yang kami berikan.

MENCAPA PARA MEMBER MEMILIH KOPERASIKU?

1128 x 330

Selaras Layanan Kami

Kami menawarkan solusi pinjaman untuk Indonesia yang lebih baik.

Kami menawarkan simpanan, pinjaman, dan diskon, sebagai fokus dari strategi kami. Anggota dapat berbagi pengalaman dan pengetahuan mengenai koperasi lewat Rangkul Teman. Kami juga berkomitmen memberikan dampak positif yang akan mendorong cara orang bertransaksi dalam menyimpan dan meminjam.

Rangkul Teman akan membawa perubahan terhadap kebutuhan transaksi komunitas-komunitas yang akan memberikan pengalaman unik bertransaksi melalui berbagai produknya.

Kami sebagai masyarakat di negara yang sangat beragam dengan nilai budaya dan tradisi yang sangat bervariasi, tetap membutuhkan kebersamaan dalam berinteraksi menjalani berbagai hal yang berbeda-beda. Rangkul Teman sebagai koperasi dapat menjawab kebutuhan tersebut.

Dokumentasi Koperasi

PERURI

midtrans

R2

Lampiran 2.C Halaman Layanan Website Koprasiku



KOPRASI KU

Beranda > Koperasi > Simpan Pinjam > Layanan

KOPRASI SIMPAN PINJAM TERBAIK SE-JAKARTA

Daftar Sekarang!

Simpanan Berjangka

Simpanan aman dengan cara yang mudah bagi anggota. Jasa Simpanan sebesar **10% per tahun**.



Pinjaman

Pinjaman khusus anggota Rangkul Teman, dengan **proses pinjaman online**, pilih jumlah dan jangka waktu pinjaman sesuai dengan kebutuhan




Buka Simpanan

Buka Pinjaman

Sekilas Layanan Kami

Layanan berfokus pada kepentingan anggota, dengan memberikan manfaat maksimal dan cara yang mudah. KSP Rangkul Teman menyediakan layanan dan produk Simpanan dan Pinjaman untuk memenuhi kebutuhan anggota.

testimoni



Lampiran 2.D Halaman Berita Website Koprasiku

