

**PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA ALAT  
KOLABORASI DESAIN DI PT QATROS TEKNOLOGI  
NUSANTARA MENGGUNAKAN METODE SCRUM**

**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**



Oleh:

**AUDIVA TARTILA DANING PUTRI**

**NPM 20081010172**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
JAWA TIMUR**

**2023**

**LEMBAR PENGESAHAN  
PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**Judul** : PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA ALAT  
KOLABORASI DESAIN DI PT QATROS TEKNOLOGI  
NUSANTARA MENGGUNAKAN METODE SCRUM

**Oleh** : AUDIVA TARTILA DANING PUTRI

**NPM** : 20081010172

Telah diseminarkan dalam Ujian PKL pada:

**Hari Jum'at, Tanggal 21 Juli 2023**

**Menyetujui,**

**Dosen Pembimbing**

**Pembimbing Lapangan**



**Retno Mumpuni, S. Kom, M. Sc**

**NPT. 172198 70 716054**





**Flabi Rava**

**NIP. QTN-0012**

**Mengetahui,**

**Dekan  
Fakultas Ilmu Komputer**

**Koordinator Program Studi  
Informatika**



**Dr. Novirina Hendrasarie, S.T., M.T**  
**NIP. 19681126 199403 2 001**



**Fetty Tri Angraeny, S.Kom, M.Kom**  
**NIP. 19820211 2021212 005**

# BUKTI KETERANGAN SELESAI PRAKTEK KERJA LAPANGAN



The certificate is a yellow document with a large, faint 'Q' watermark in the background. It features several logos at the top: '@qatros' on the left, 'MSIB' in the center, and 'Kampus Merdeka INDONESIA JAYA' on the right. The main text is centered and reads: 'CERTIFICATE OF COMPLETION', '2023/MSIB/UIX014', 'Diberikan kepada:', 'AUDINA TARTILA DANNING PUTRI', and 'ID Kegiatan : 4581657 - Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur - Program Studi Informatika'. Below this, it states 'Sebagai:' followed by 'Peserta MSIB Angkatan 4'. A paragraph of text describes the completion of the internship program at PT. Qatros Teknologi Nusantara. The date 'Yogyakarta 30 Juni 2023' and the signature of CEO PT Qatros Teknologi Nusantara, Lutvi Rosyady, are at the bottom right. The 'qatros | Technology From Ndeso People' logo is at the bottom left.

**@qatros**

**MSIB**

**Kampus Merdeka**  
INDONESIA JAYA

**CERTIFICATE OF COMPLETION**

2023/MSIB/UIX014

Diberikan kepada :

**AUDINA TARTILA DANNING PUTRI**

ID Kegiatan : 4581657 - Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur - Program Studi Informatika

Sebagai :

**Peserta MSIB Angkatan 4**

Telah berhasil menyelesaikan tugasnya di **PT. Qatros Teknologi Nusantara** dalam program **Internship Starter Development** dengan posisi **UIUX Designer** yang diselenggarakan pada **tanggal 16 Februari - 30 Juni 2023**

Yogyakarta 30 Juni 2023  
CEO PT Qatros Teknologi Nusantara

*Lutvi Rosyady*  
**Lutvi Rosyady**

**qatros** | Technology From Ndeso People

Judul : Perancangan Desain Antarmuka Alat Kolaborasi Desain di  
PT Qatros Teknologi Nusantara Menggunakan Metode Scrum  
Studi Kasus : PT Qatros Teknologi Nusantara  
Penulis : Audiva Tartila Daning Putri  
Pembimbing : Retno Mumpuni, S. Kom, M. Sc

---

## **Abstrak**

Dalam proses perancangan desain antarmuka alat kolaborasi desain di PT Qatros Teknologi Nusantara, peran seorang Desainer UI/UX sangat penting. Tujuan dari kegiatan ini adalah menciptakan pengalaman pengguna yang optimal dan antarmuka pengguna yang menarik untuk aplikasi tersebut. Selama proses perancangan, seorang Desainer UI/UX melakukan berbagai kegiatan, termasuk penelitian pengguna, pembuatan wireframe dan prototipe, desain antarmuka pengguna (UI), dan desain pengalaman pengguna (UX). Mereka juga melakukan pengujian pengguna untuk mengumpulkan umpan balik dan memvalidasi desain-desain tersebut. Desainer UI/UX berkolaborasi dengan tim pengembangan produk, pengembang perangkat lunak, dan pemangku kepentingan lainnya untuk memahami kebutuhan dan memastikan kualitas desain yang konsisten. Mereka juga memperbarui dan meningkatkan desain berdasarkan umpan balik pengguna, tren industri, dan evaluasi kinerja produk. Selama proses perancangan, Desainer UI/UX menggunakan metode Scrum. Metode Scrum memungkinkan desainer untuk secara efektif berkolaborasi dengan tim pengembangan, pengguna, dan pemangku kepentingan lainnya. Komunikasi yang terbuka dan timbal balik yang berkelanjutan memainkan peran penting dalam menghasilkan desain yang lebih baik. Dengan menggunakan metode Scrum, tim dapat merespon perubahan kebutuhan pengguna dengan cepat dan mengoptimalkan desain antarmuka.

Hasil akhir dari kegiatan PKL ini adalah desain antarmuka alat kolaborasi desain yang memperhatikan kebutuhan pengguna, memiliki tampilan yang menarik, dan mudah digunakan. Desain ini menggabungkan prinsip-prinsip UX Design seperti kegunaan, konsistensi, dan kepuasan pengguna untuk menciptakan pengalaman yang optimal. Melalui kegiatan PKL ini, seorang praktik kerja lapangan UI/UX Designer dapat mengembangkan keterampilan desain dan memahami pentingnya penggunaan metode dan kerangka kerja yang tepat dalam perancangan antarmuka pengguna yang efektif. Selain itu, pengalaman kerja di lingkungan nyata juga membantu dalam memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan pengguna dan tantangan yang terkait dengan pengembangan aplikasi. Kegiatan PKL dalam bidang UI/UX Design dengan menggunakan metode Scrum di PT Qatros Teknologi Nusantara memberikan kesempatan berharga bagi praktik kerja lapangan untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan desain yang praktis serta berkolaborasi dengan tim dalam pengembangan produk yang efektif.

***Kata kunci:*** Desainer UI/UX, Kolaborasi, Aplikasi Website

Title : Designing Interface Design Collaboration Tools Design in  
PT Qatros Teknologi Nusantara Uses the Scrum Method

Study Case : PT Qatros Teknologi Nusantara

Writer : Audiva Tartila Daning Putri

Supervisor : Retno Mumpuni, S. Kom, M. Sc

---

## **Abstract**

*In the process of designing the design collaboration tool interface design at PT Qatros Teknologi Nusantara, the role of a UI/UX Designer is very important. The goal of this activity is to create an optimal user experience and an attractive user interface for the application. During the design process, a UI/UX Designer performs various activities, including user research, wireframe and prototype creation, user interface (UI) design, and user experience (UX) design. They also perform user testing to gather feedback and validate the designs. UI/UX designers collaborate with product development teams, software developers, and other stakeholders to understand needs and ensure consistent design quality. They also update and improve designs based on user feedback, industry trends, and product performance evaluations. During the design process, UI/UX Designers use the Scrum method. The Scrum method allows designers to effectively collaborate with development teams, users and other stakeholders. Open communication and continuous reciprocity play an important role in producing better designs. By using the Scrum method, the team can respond quickly to changing user needs and optimize the interface design.*

*The end result of this street vendor activity is the interface design of a design collaboration tool that pays attention to user needs, has an attractive appearance, and is easy to use. This design incorporates UX Design principles such as usability, consistency and user satisfaction to create an optimal experience. Through this street vendor activity, a UI/UX Designer field work practice can develop design skills and understand the importance of using the right methods and frameworks in designing an effective user interface. Apart from that, experience working in a real environment also helps in gaining a better understanding of user needs and challenges associated with application development. PKL activities in the field of UI/UX Design using the Scrum method at PT Qatros Teknologi Nusantara provide valuable opportunities for practical field work to develop understanding and practical design skills and collaborate with teams in developing effective products.*

**Keywords:** *UI/UX Designer, Collaboration, Website Application*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan kesempatan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kegiatan Praktek Kerja Lapangan yang dilaksanakan pada PT Qatros Teknologi Nusantara. Laporan ini disusun sebagai hasil akhir sekaligus syarat yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan mata kuliah Praktek Kerja Lapangan di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Dalam menyusun laporan ini, penulis mendapatkan dukungan dari berbagai pihak, sehingga laporan yang berjudul “Perancangan Desain Antarmuka Alat Kolaborasi Desain di PT Qatros Teknologi Nusantara Menggunakan Metode Scrum” dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak Kampus Merdeka yang telah menyelenggarakan program ini dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memperluas wawasan serta meningkatkan keterampilan melalui magang ini. Selain itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama masa magang. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan keberkahan dan kemudahan dalam menjalani kehidupan.
2. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa terbaiknya.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, M.MT. selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Ibu Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
5. Ibu Fetty Tri Anggraeny, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Prodi yang telah memberikan izin melaksanakan Magang Studi Independen Bersertifikat di PT Qatros Teknologi Nusantara.

6. Ibu Retno Mumpuni, S.Kom, M.Sc selaku dosen pembimbing program Magang Studi Independen Bersertifikat saya di PT Qatros Teknologi Nusantara.
7. PT Qatros Teknologi Nusantara, khususnya kepada tim pengelola magang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk berkontribusi dan belajar di lingkungan kerja yang nyata.
8. Para mentor yang telah memberikan arahan, panduan, serta kesempatan untuk mengembangkan kemampuan dalam perancangan UI/UX.
9. Rekan-rekan divisi UI/UX yang telah berkolaborasi dan berbagi pengetahuan selama masa magang ini.
10. Rekan-rekan Tim Isekai atas kerjasamanya dalam menyelesaikan project selama magang.
11. Seluruh rekan sesama magang dan kolega di PT. Qatros Teknologi Nusantara yang telah memberikan kerjasama, dukungan, dan motivasi selama proses magang berlangsung.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam Laporan Praktik Kerja Lapangan ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan dan saran yang membangun untuk mengembangkan apa yang penulis buat. Penulis berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 20 Juni 2023



Audiva Tartila Daning Putri

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>BUKTI KETERANGAN SELESAI .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan .....	2
1.3.1 Tujuan Umum .....	3
1.3.2 Tujuan Khusus .....	3
1.4 Manfaat Praktek Kerja Lapangan .....	5
1.5 Metodologi Penelitian .....	6
<b>BAB II GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL.....</b>	<b>8</b>
2.1 Sejarah Perusahaan/Instansi .....	8
2.2 Struktur Organisasi.....	8
2.3 Bidang Usaha .....	10
2.4 Visi dan Misi .....	10
2.5 Logo Instansi .....	11
2.6 Lokasi Instansi.....	12
<b>BAB III PELAKSANAAN .....</b>	<b>13</b>
3.1 Waktu dan Tempat Kegiatan .....	13
3.2 Pelaksanaan .....	13



3.2.1 Tinjauan Pustaka .....	13
3.2.2 Pelaksanaan PKL MBKM.....	14
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>18</b>
4.1 Hasil Sprint 1 .....	18
4.2 Hasil Sprint 2.....	55
4.3 Hasil Sprint 3.....	66
4.4 Hasil Sprint 4.....	72
4.5 Hasil Final Aplikasi Opibox.....	73
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>74</b>
5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Saran.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>77</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT Qatros Teknologi Nusantara.....	9
Gambar 2.2 Logo PT Qatros Teknologi Nusantara .....	11
Gambar 2.3 Filosofi Logo PT Qatros Teknologi Nusantara .....	11
Gambar 2.4 Lokasi Gubug Qatros .....	12
Gambar 3.1 Ilustrasi Kegiatan dengan Metode SCRUM.....	15
Gambar 3.1 Task Board Tim Isekai .....	15
Gambar 3.2 Task Board Tim Isekai .....	16
Gambar 4.1 Deskripsi Proyek Tim Isekai .....	18
Gambar 4.2 Referensi Komentar Figma .....	19
Gambar 4.3 Referensi Unggah Gambar Instagram .....	20
Gambar 4.4 Referensi Layout Facebook.....	21
Gambar 4.5 Referensi Layout Twitter Web .....	22
Gambar 4.6 Referensi Card Google Spreadsheet.....	23
Gambar 4.7 Referensi fitur bagikan Google Spreadsheet .....	24
Gambar 4.8 Referensi dibagikan secara Tim LINE.....	25
Gambar 4.9 Referensi Navbar Bawah Notion.....	26
Gambar 4.10 Referensi Sorting Miro.....	27
Gambar 4.11 Flowchart Masuk dan Daftar Akun.....	30
Gambar 4.12 Flowchart Unggah Gambar Orisinal.....	32
Gambar 4.13 Flowchart Membuat Tim.....	34
Gambar 4.14 Flowchart Mengomentari Postingan .....	36
Gambar 4.15 Flowchart Membuat Daftar Tugas .....	38
Gambar 4.16 Flowchart Modifikasi .....	40
Gambar 4.17 Flowchart Poin Loyalti.....	42

Gambar 4.18 Flowchart Laporan .....	43
Gambar 4.19 Flowchart Ubah Data Pengguna.....	44
Gambar 4.20 Wireframe Masuk dan Daftar Akun.....	45
Gambar 4.21 Wireframe Formulir Masuk .....	45
Gambar 4.22 Wireframe Formulir Daftar Akun .....	46
Gambar 4.23 Wireframe Lupa Kata Sandi.....	47
Gambar 4.24 Wireframe Membuat Proyek Baru .....	47
Gambar 4.25 Wireframe Proyek Baru .....	48
Gambar 4.26 Wireframe Membuat Tim.....	48
Gambar 4.27 Wireframe Halaman Tim .....	49
Gambar 4.28 Wireframe Mengomentari Postingan .....	49
Gambar 4.29 Wireframe Halaman Komentar .....	50
Gambar 4.30 Wireframe Membuat Daftar Tugas .....	50
Gambar 4.31 Wireframe Halaman Daftar Tugas .....	51
Gambar 4.32 Wireframe Modifikasi .....	51
Gambar 4.33 Wireframe Halaman Modifikasi.....	52
Gambar 4.34 Wireframe Poin Loyalti.....	52
Gambar 4.35 Wireframe Halaman Detail Produk.....	53
Gambar 4.36 Wireframe Melihat Laporan.....	54
Gambar 4.37 Wireframe Melihat Data Pengguna.....	54
Gambar 4.38 Logo Aplikasi Opibox.....	55
Gambar 4.39 Style dalam Design System Opibox.....	56
Gambar 4.40 Component dalam Design System Opibox .....	56
Gambar 4.41 High fidelity dari Landing Page di Figma.....	57
Gambar 4.42 High Fidelity Landing Page .....	58
Gambar 4.43 High Fidelity Halaman Daftar.....	59

Gambar 4.44 High Fidelity Verifikasi Email Akun .....	60
Gambar 4.45 Pesan Verifikasi di Email .....	60
Gambar 4.46 High Fidelity Halaman Masuk .....	61
Gambar 4.47 High Fidelity Lupa Kata Sandi.....	61
Gambar 4.48 Halaman Ubah Kata Sandi .....	62
Gambar 4.49 High Fidelity Ubah Data Pengguna .....	62
Gambar 4.50 High Fidelity Beranda .....	63
Gambar 4.51 High Fidelity Fitur Cari.....	64
Gambar 4.52 High Fidelity Notifikasi Info.....	64
Gambar 4.53 High Fidelity Notifikasi Undangan .....	65
Gambar 4.54 High Fidelity Data Profil Pengguna .....	65
Gambar 4.55 High Fidelity Buat Proyek.....	66
Gambar 4.56 High Fidelity Fitur Suka.....	67
Gambar 4.57 High Fidelity Komentar .....	68
Gambar 4.58 High Fidelity Daftar Tugas .....	69
Gambar 4.59 High Fidelity Modifikasi.....	70
Gambar 4.60 High Fidelity Fitur Tim .....	71
Gambar 4.61 High Fidelity Poin Loyalti.....	72

---

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Dokumen Teknis Hasil Kegiatan PKL .....	77
Lampiran 2. Kurikulum Pembelajaran .....	78