

**LAPORAN AKHIR MAGANG
MBKM MANDIRI
PERANCANGAN ULANG DESAIN UI/UX PADA APLIKASI
MOBILE BERITA ONLINE FINROLL DI PT FINROLL
MEDIA GROUP**

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan
Program MSIB MBKM MANDIRI**

Oleh:

**WILLYA RAMADHAN
20190801061**



Universitas Esa Unggul

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS ESA UNGGUL
TAHUN 2023**

Nomor IA : 552/IA/BPKI-KS/TI/UEU/XII/2022

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN MAGANG

Nama Lengkap : Willya Ramadhan
NIM : 20190801061
Nama Perusahaan : PT. Finroll Media Group
Alamat Perusahaan : Jl. Kramat Kwitang No.38 RW.7, Kwitang,
Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah Ibukota Jakarta,
10420.
Telepon/Faksimili : 0811-1234-398, (021)-31935519
Email : info@finroll.com
Laman (*) : <https://www.finroll.com/>
Judul : Perancangan Ulang Desain UI/UX Pada Aplikasi Mobile
Berita Online Finroll di PT Finroll Media Group.

Diajukan sebagai syarat untuk memenuhi pelaksanaan
Magang pada Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul

Menyetujui,

Pembimbing Materi,

HRD PT Finroll Media Group,



Diah Arvani, S.T,M.Kom

Harlina Marbun, S.P

Mengetahui,



Muhammad Bahrul Ulum, S.Kom, M.Kom
Ketua Program Studi Teknik Informatika

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN MAGANG

Nama Lengkap : Willyn Ramadhan
NIM : 20190801061
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Perancangan Ulang Desain UI/UX Pada
Aplikasi Mobile Berita Online Finroll Di PT
Finroll Media Group.

Jakarta, 9 Maret 2023
Menyetujui,

Pembimbing Materi,



Diah Aryani, S.T, M.Kom

Dosen Penguji,



Muhammad Bahrul Ulum, S.Kom, M.Kom

Mengetahui,



Muhammad Bahrul Ulum, S.Kom, M.Kom
Ketua Program Studi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Segala puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya dan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Magang MBKM Mandiri ini dengan baik dan tepat waktu. Adapun judul dari laporan Magang MBKM Mandiri ini yang akan penulis sajikan yaitu **“Perancangan Ulang Desain UI/UX Pada Aplikasi Berita Online Mobile Finroll di PT Finroll Media Group ”**.

Laporan ini ditulis penulis guna memenuhi salah satu syarat wajib bagi mahasiswa untuk syarat kelulusan program MSIB MBKM Magang Mandiri yang penulis jalani selama perkuliahan di semester 7 (tujuh) ini.

Selama penyusunan laporan Magang MBKM Akhir ini, Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan bantuan dari semua pihak yang ada, Maka laporan ini tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu izinkan penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Kepada kedua orang tua khususnya ayah yang sudah dialam sana yang doanya selalu menyertai, lalu kepada mama yang selalu memberikan dorongan moril dan motivasi kepada penulis. Terima kasih atas perhatian dan kasih sayang nya selama ini.
2. Ibu Diah Aryani S.kom, M.kom, Selaku dosen Pembimbing penulis dalam menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini.
3. Bapak Iwan Hidayat S.kom selaku Mentor dan Pembimbing kegiatan selama magang berlangsung.
4. Ibu Harlina Marbun SP selaku penanggung jawab dan Mentor kegiatan selama magang berlangsung.
5. Ibu Kurnia Sari selaku penanggung jawab dan Mentor kegiatan selama magang berlangsung.
6. Karyawan dan Staff yang bekerja di PT Finroll Media Group yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

7. Kepada sahabat Khususnya Geovanni Adam Hidayat yang menjadi rekan magang penulis.
8. Dan kepada semua pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan penelitian untuk laporan Magang MBKM Mandiri ini.

Akhir kata, penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan menjadi pembelajaran di masa yang akan datang. Sekali lagi penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu dan berpartisipasi, Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu melimpahkan segala rahmat dan rezeki-Nya atas kebaikan Bapak/ibu dan saudara-saudara sekalian.

Jakarta, 17 Januari 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Willya R', with a stylized flourish underneath.

Willya Ramadhan

ABSTRAK

Judul : Perancangan Ulang Desain UI/UX Pada Aplikasi Berita
Online Mobile Finroll di PT Finroll Media Group
Nama : Willya Ramadhan
Program Studi : Teknik Informatika

Kampus Merdeka Belajar merupakan sebuah perwujudan cara belajar baru dari kementerian Pendidikan Indonesia untuk memberikan kesempatan dan tantangan baru terhadap pengembangan kreativitas, inovasi, kepribadian dan skill kepada mahasiswa yang disertai dengan dinamika lapangan seperti kolaborasi, tuntutan kerja, target dan pencapaian yang harus diimplementasikan dengan baik guna membentuk sumber daya manusia yang unggul dan modern.

Tujuan dari penulisan ini adalah menggambarkan bagaimana penulis dapat turut andil menjadi bagian dari cara belajar baru yang esensial melalui program Kampus Merdeka Belajar ini dalam program Magang Mandiri ini di PT. Finroll Media Group Selama 5 Bulan.

Hasil program Kampus Merdeka Belajar Magang Mandiri ini cukup berdampak signifikan untuk masa depan penulis. Penulis telah mempelajari banyak hal selama menjadi bagian dari PT. Finroll Media Group dengan tugas – tugas antara lain menjadi *Web Development* serta menjadi *News Editor* yang sesuai dengan *SEO* dan *SEM* guna mendapatkan pola dan tren dari data dan kata yang menjadi peluang yang lebih besar dan bagus.

Kata kunci : SEO,SEM,Tren

ABSTRACT

Title : *UI/UX Redesign of Finroll News Mobile Application at
PT Finroll Media Group*
Name : *Wilya Ramadhan*
Study Program : *Informatic Engineering*

Kampus Merdeka Belajar is the embodiment of a new way of learning from the Indonesian Ministry of Education to provide new opportunities and challenges for the development of creativity, innovation, personality and skills to students accompanied by field dynamics such as collaboration, work demands, targets and appeals that must be implemented properly in order to form superior and modern human resources.

The purpose of this writing is to describe how writers can contribute to being part of an essential new way of learning through this Independent Learning Campus program in this Independent Internship program at PT. Finroll Media Group for 5 Months.

The results of the Kampus Merdeka Belajar have had a significant impact on the future of the writer. The author has learned many things while being a part of PT. Finroll Media Group with tasks including being a Web Development and becoming a News Editor that is in accordance with SEO and SEM to get patterns and trends from data and words which become bigger and better opportunities.

Keywords : *SEO,SEM,Trends*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	1
LEMBAR PENGESAHAN	2
KATA PENGANTAR	3
ABSTRAK	5
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR	9
BAB 1 PENDAHULUAN.....	10
1.1 Latar Belakang	10
1.2 Lingkup Magang	11
1.3 Tujuan Magang.....	11
1.4 Tempat dan Waktu Magang	12
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Aplikasi Mobile	13
2.2 Berita Online	13
2.3 Redesign	13
2.4 Design Thinking.....	13
2.5 Usability Testing	15
BAB 3 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	16
3.1 Sejarah Perusahaan.....	16
3.2 Struktur Perusahaan.....	17
3.3 Kegiatan Umum Perusahaan.	18
3.3.1 Traffic Management.....	18
3.3.2 Web Development (Finroll Media Group).....	18
3.3.3 Product	20
3.3.4 Place	21
3.3.5 People.....	22
3.3.6 Physical Evidence	22
BAB 4 REDESIGN APLIKASI MOBILE FINROLL.....	23
4.1 Penjelasan Aplikasi Mobile Finroll.....	23

4.2	Kebutuhan dan Proses	23
4.2.1	Empathize.....	23
4.2.2	Define.....	23
4.2.3	Ideate	24
4.2.4	Prototype	24
4.2.5	Testing.....	24
4.3	Hasil Design Thinking.....	24
4.3.1	Hasil Empathize	24
4.3.2	Hasil Define	27
4.3.3	Hasil Ideate.....	28
4.3.4	Hasil Prototype.....	30
4.3.5	Hasil Testing	35
BAB 5 PENUTUP		37
5.1	Kesimpulan.....	37
5.2	Saran.....	37
DAFTAR REFERENSI		38
LAMPIRAN 1 Hasil Magang MBKM Mandiri.....		39
LAMPIRAN 2 Sertifikat Magang MBKM Mandiri		40
LAMPIRAN 3 Surat Keterangan Pelaksanaan Magang		41
LAMPIRAN 4 LOGBOOK MAGANG		42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Finroll Media Network	17
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Perusahaan	17
Gambar 3. 3 Tabloid Finroll	20
Gambar 3. 4 Koran Finroll	21
Gambar 4. 1 Hasil Empathize – Survey	25
Gambar 4. 2 Hasil Empathize - Competitor Analysis.....	26
Gambar 4. 3 Hasil Define - User Persona	27
Gambar 4. 4 Hasil Define - User Journey Map.....	27
Gambar 4. 5 Hasil Ideate - Benchmarking	28
Gambar 4. 6 Hasil Ideate – Moodboard	29
Gambar 4. 7 Hasil Ideate - Flowchart	29
Gambar 4. 8 Hasil Ideate - Informatic Architecture	30
Gambar 4. 9 Hasil Prototype - Desain Sistem	30
Gambar 4. 10 Hasil Prototype - Splash Screen	31
Gambar 4. 11 Hasil Prototype - Login dan Register.....	31
Gambar 4. 12 Hasil Prototype - Homescreen dan Isi Berita	32
Gambar 4. 13 Hasil Prototype - Kategori.....	33
Gambar 4. 14 Hasil Prototype - Trending.....	34
Gambar 4. 15 Hasil Prototype - Profile dan Pengaturan.....	34

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pencarian informasi telah memasuki era baru yang maju. Pada saat efektivitas komunikasi selular dan internet menjadi hal utama, pencarian tradisional seperti berita dalam koran mengalami penurunan, sebuah metode baru di dunia pencarian informasi mengalami perkembangan signifikan. Cara baru tersebut dikenal sebagai “pencarian digital” yang menggabungkan berbagai psikologis, humanis, antropologis, dan teknologis melalui multimedia dengan kapasitas besar dan interaktif. Hasilnya adalah babak baru interaksi antara produsen, intermediasi pasar, dan konsumen, dengan perantara teknologi bergerak (*mobile*) sebagai unsur dominan. perkembangan teknologi yang mengubah gaya hidup masyarakat agar lebih sering membaca berita yang berubah; guna memenuhi kebutuhan masyarakat akan berita saat ini, maka penulis membuat sebuah aplikasi berita online berbasis android (Perkasa, 2019)

Hal itu tidak terlepas dari perkembangan informasi teknologi yang sangat cepat. Dapat dilihat dari berbagai faktor, di antaranya jumlah pengguna internet yang meningkat, banyaknya pengguna *smartphone*, dan juga banyaknya toko-toko *online* yang bermunculan. Faktor-faktor tersebut juga didukung dengan beberapa data, seperti dapat dilihat dari jumlah pengguna jejaring sosial di Indonesia yang semakin hari semakin besar dan beragam.

Pada pelaksanaan program Kampus Merdeka Magang Mandiri ini, penulis mendapatkan kesempatan melaksanakan program Magang Mandiri ini di PT Finroll Media Group yang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang media publikasi dan jaringan periklanan, perusahaan ini memberikan layanan berupa pembuatan dan pengembangan *website*, *management traffic*, konten pemasaran, *digital marketing*, dan periklanan di Google maupun media sosial lainnya.

Dalam pelaksanaannya penulis telah sedikit banyak mempelajari beberapa hal mengenai khususnya dibidang Teknik Informatika dengan

penjabaran seperti pengembangan *Website Development & Management Traffic*, konten pemasaran dengan *SEO* dan *SEM*, *Digital Marketing* dan juga periklanan di platform berita online PT Finroll Media Group ini.

1.2 Lingkup Magang

Berdasarkan latar belakang yang dituliskan diatas, ruang lingkup dapat yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Program Magang Merdeka dilakukan guna mempersiapkan SDM yang kompeten dan siap di era percepatan teknologi.
2. Mempelajari dan Mempraktikan segala aktivitas yang dilakukan di PT finroll Media Group, seperti melakukan pengeditan berita, mengembangkan Web, penyesuaian *SEO & SEM* konten dan juga *Digital Marketing*.
3. Mengembangkan dan mendapatkan pengalaman bekerja di ruang lingkup perusahaan yang bergerak di bidang media publikasi dan jaringan periklanan.

1.3 Tujuan Magang

Berdasarkan Latar belakang dan lingkup yang dituliskan diatas, tujuan dan manfaat yang diperoleh dari Magang Merdeka ini dapat ditulis sebagai berikut:

1. Program Magang Merdeka menciptakan SDM yang siap di Industri kerja.
2. Membuka kesempatan dan cara bekerja serta belajar secara nyata khususnya di bidang informasi, publikasi dan jaringan periklanan di PT Finroll Media Group.
3. Melakukan pengembangan kemampuan *UI/UX Design* dengan melakukan Redesign terhadap Aplikasi *Mobile* Finroll di PT Finroll Media Group.

1.4 Tempat dan Waktu Magang

Berikut adalah informasi perusahaan ditempat penulis melakukan kegiatan Magang Mandiri ini, yaitu pada:

Nama Perusahaan	: PT Finroll Media Group
Tempat	: Jl. Kramat Kwitang No. 38, RW.7, Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. 10420
Nomor Telpon	: 0811-1234-398, 021 – 31935519
Website Berita	: Finroll.com
Mobile Apps	: Finroll
Website Adversiting	: Takasimurah.com DirektoriBisnisfinroll.com
Waktu Magang Mandiri	: September – Januari (5bulan).

Adapun penulis rinci jadwal pelaksanaan kerja yang penulis lakukan selama Praktik Kerja Lapangan lakukan selama ini sebagai berikut:

Hari Masuk	: Senin – Jumat
Pukul	: 09.00 – 16.00 WIB
Istirahat	: 12.00 – 12.30 WIB

Selama kegiatan berlangsung penulis melaporkan segala kegiatan kepada bapak Hidayat dan bu Lina selaku Mentor di PT Finroll Media Group.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi Mobile

Proses pengembangan aplikasi untuk perangkat genggam, juga dikenal sebagai ponsel, PDA, atau smartphone, dikenal sebagai aplikasi seluler atau aplikasi seluler. Aplikasi bawaan adalah aplikasi yang sudah diinstal pada ponsel selama pembuatan (IDprogrammer, 2019).

Masyarakat saat ini menganggap media komunikasi bergerak sebagai hal yang penting karena mobilitasnya yang tinggi dan kemudahan penggunaannya. teknologi untuk komunikasi seluler tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai alat untuk menemukan berita dan informasi (Afrinaldi et al., 2015).

2.2 Berita Online

perkembangan teknologi yang mengubah gaya hidup masyarakat agar lebih sering membaca berita yang berubah; guna memenuhi kebutuhan masyarakat akan berita saat ini, maka penulis membuat sebuah aplikasi berita online berbasis android (Perkasa, 2019). Aplikasi ini akan dipasang pada smartphone berbasis Android. hal ini disebabkan oleh sifat terbuka dari sistem operasi Android, yang membuat pengembangan aplikasi menjadi gratis, dan fakta bahwa sebagian besar ponsel cerdas menggunakan Android (Perkasa, 2019).

2.3 Redesign

Kata “re” dalam bahasa Inggris berarti “repeat” atau “redo”, jadi “redesign” bisa diartikan sebagai “redesign”. Desain ulang terdiri dari dua kata: "re" dan "design". Mendesain ulang sesuatu memerlukan perubahan penampilan serta fungsinya (Zahra et al., 2021).

2.4 Design Thinking

Metodologi desain yang mengambil pendekatan pemecahan masalah berdasarkan solusi dikenal sebagai pemikiran desain. Design Thinking digunakan untuk menyelidiki masalah dan persyaratan yang

dihadapi pelanggan target untuk mengidentifikasi cara paling efektif untuk mengatasinya (Lestari et al., 2022).

Design Thinking menentukan bagaimana produk atau aplikasi dapat dirancang dengan baik. Design Thinking sangat berguna dalam mengatasi masalah yang tidak jelas atau asing, kemudian juga dapat dilakukan dengan membingkai ulang masalah dengan cara yang berpusat pada manusia, kemudian menciptakan banyak ide dalam brainstorming, dan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan prototipe dan pengujian (Swarnadwitya, 2020).

Dalam proses Design Thinking terdapat 5 (lima) tahapan diantaranya yaitu:

1. *Empathize*

Dalam fase ini digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan pengguna, tujuan bisnis, dan kemampuan teknologi pada tahap ini (Lestari et al., 2022).

2. *Define*

Setelah tahap Berempati, informasi yang dikumpulkan dianalisis dan digabungkan untuk mengidentifikasi masalah utama yang akan ditangani. Ini adalah tahap di mana masalah yang sebenarnya ditemui pengguna saat menggunakan produk atau proses ditentukan (Lestari et al., 2022).

3. *Ideate*

Ide dapat dihasilkan pada tahap ini. Untuk menyelesaikan masalah yang diidentifikasi selama fase definisi, semua saran akan dipertimbangkan. Mendapatkan sebanyak mungkin ide atau solusi untuk masalah di awal fase ide adalah penting. Setelah itu, pilih cara terbaik untuk menyelesaikan masalah atau sediakan komponen yang diperlukan untuk menghindari masalah di kemudian hari (Lestari et al., 2022).

4. *Prototype*

Selama tahap ini, sejumlah versi produk atau fitur unik yang diperkecil dan berbiaya rendah dibuat. Pada tahap selanjutnya, prototipe ini dapat diuji dengan sejumlah target pengguna (Lestari et al., 2022).

5. *Test*

Produk diuji dan dievaluasi dengan bantuan pengguna, dan hasilnya akan membantu melakukan perubahan dan peningkatan untuk memperbaiki masalah dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang produk dan penggunaannya (Lestari et al., 2022).

2.5 Usability Testing

Salah satu metode untuk menentukan apakah pengguna puas dengan aplikasi yang digunakan, seberapa efisien dan efektif aplikasi dapat membantu pengguna dalam mencapai tujuannya, dan seberapa mudah aplikasi digunakan adalah pengujian kegunaan (Arifin Yulnani, 2019).

Dalam studi kegunaan, peneliti menggunakan metrik pengalaman pengguna standar yang disebut *Single Ease Question* (SEQ) untuk menentukan seberapa sulit atau mudah bagi pengguna untuk menyelesaikan tugas. Anda akan dapat mengumpulkan lebih banyak data kualitatif dan mempelajari bagaimana perasaan pengguna tentang tugas tersebut sebagai hasilnya. SEQ mengukur seberapa sulit pengguna menemukannya untuk menyelesaikan tugas tertentu, bukan seberapa baik antarmuka atau prototipe digunakan (adminlp2m, 2022).

BAB 3

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

3.1 Sejarah Perusahaan

Ditahun **2006**, PT FINROLL Media Group Berdiri dan didirikan oleh Tahir Ferdian, yang juga sekaligus pemilik Millenium Group. PT Finroll ini awalnya merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang media berita yang membahas mengenai berbagai hal mulai dari berita terkini, gaya hidup, luar negeri, serta menjadi sebuah agensi periklanan in-house yang mendukung semua merek konsumen MDI corporation Global.

Ditahun **2010**, merupakan langkah pertama PT FINROLL Media Group membangun portal berita keuangan bernama FinanceRoll yang membahas segala hal tentang keuangan baik dalam dan luar negeri. Sekaligus mendukung aktivitas bisnis dari Millennial Group.

Ditahun **2011**, PT FINROLL Media Group meluncurkan media cetak tabloid pertamanya bernama FrontRoll dengan berbagai pokok bahasan mengenai ekonomi, politik, hukum, asuransi dan gaya hidup.

Ditahun **2012**, PT FINROLL Media Group melebarkan sayap dengan meluncurkan media cetak tabloid berbahasa mandarin dengan bahasan ekonomi, politik, sejarah Indonesia - China. Ditahun ini pula PT FINROLL Media Group mulau berkembang ke arah agensi periklanan, dengan salah satunya adalah membuat interaktif *Ads footer*, *banner* dan *digital publishing* seperti Vertigo Publish.

Ditahun **2014**, PT FINROLL Media Group juga menangani beberapa proyek yang dinaungi Millennial Group seperti Town House dan Gyana Ubud Resort untuk dikelola mulai dari pembangunan website, digital marketing, dan lain-lain.

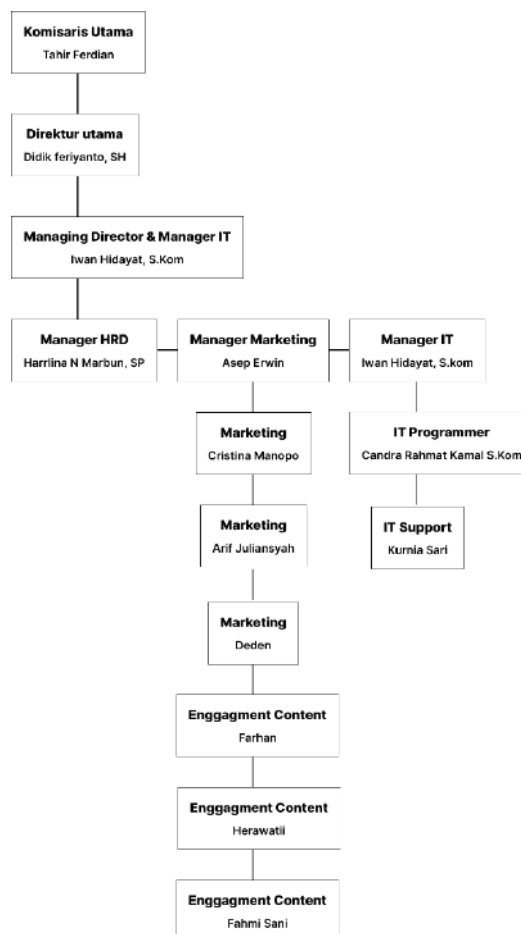
Ditahun **2016**, PT FINROLL Media Group Meresmikan Billboard dan Mobile Apps pertama mereka agar tidak ketinggalan zaman oleh pesaing lainnya di industri media ini.



Gambar 3. 1 Logo Finroll Media Network

3.2 Struktur Perusahaan

Struktur organisasi sebagai suatu garis hirarki yang mendeskripsikan berbagai komponen yang menyusun perusahaan, dimana setiap individu atau Sumber Daya Manusia pada lingkup perusahaan tersebut kemudian memiliki posisi dan fungsinya masing-masing. Struktur organisasi sendiri dibuat untuk kepentingan perusahaan dengan sebelumnya menempatkan orang-orang yang kompeten sesuai dengan bidang dan keahliannya. Dalam PT FINROLL Media Group berikut dapat digambarkan dari struktur organisasi perusahaan tersebut:



Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Perusahaan

3.3 Kegiatan Umum Perusahaan.

PT FINROLL Media Group sebagai perusahaan yang bergerak di bidang media berita publikasi dan jaringan periklanan, dalam melakukan kegiatan perusahaannya, PT FINROLL Media Group menggunakan strategi bauran pemasaran (*marketing mix*). Dengan bauran pemasaran, perusahaan dapat menyusun strategi pemasaran dalam menunjang kegiatan umum dan operasional perusahaan. Berikut penjelasannya:

3.3.1 Traffic Management

Traffic management adalah cara atau teknik yang digunakan untuk mendatangkan pengunjung yang unik (per *IP Address*) dan tertarget. Serta mengelola, menganalisa data pelanggan untuk diolah kembali. Berikut ini jenis-jenis *traffic management* yang dapat dilakukan PT Finroll:

1. ***Iklan Display Network*** yaitu iklan berupa gambar yang dimuat di *media publisher* atau media cetak PT Finroll dengan beberapa ukuran.
2. ***Iklan SEM (Search Engine Marketing)*** yaitu iklan yang dimuat di mesin pencari Google menggunakan kata kunci yang tepat dan akan secara otomatis menuju *landing page* pemilik bisnis.
3. ***Iklan SMO (Social Media Optimization)*** yaitu iklan yang dimuat di berbagai macam media sosial seperti Facebook, Instagram dan Youtube.

3.3.2 Web Development (Finroll Media Group)

Web development adalah proses untuk menciptakan situs yang menarik yang, kinerjanya cepat dengan sesuai kebutuhan pelanggan. Proses pengembangan web ini dilakukan melalui mulai dari desain, konten, pembuatan skrip, persiapan server hingga pengaturan keamanan jaringan. Spesialisasi yang perlu ada dalam melakukan web development adalah meliputi pembuatan kode

halaman situs menggunakan editor teks, menciptakan web, pembaruan blog, dan lain sebagainya.

Dalam PT FINROLL Media Group ini pengelolaan dan pengembangan web ini dibagi dan dirinci ke beberapa nama website yang menjadi cabang dari PT FINROLL Media Group antara lain:

1. **Finroll**

Adalah *Website* utama dari berita online PT FINROLL Media Group yang membahas berbagai macam hal seperti Politik, Ekonomi, Asuransi, Olahraga, Bisnis, Hiburan dan lain – lain dari dalam maupun luar negeri. Untuk pengaksesan website berita online ini ada di link sebagai berikut: <https://www.finroll.com/>

2. **Direktori Bisnis Finroll**

Adalah *Website* dari *pelistingan* untuk sarana Promosi bisnis. Dengan menampilkan data bisnis Anda melalui Finroll Direktori, memperkuat lini pemasaran digital bisnis Anda. Untuk pengaksesan website Direktori Bisnis Finroll ada di link sebagai berikut: <https://www.finroll.com/db/>

3. **TAKASIMURAH**

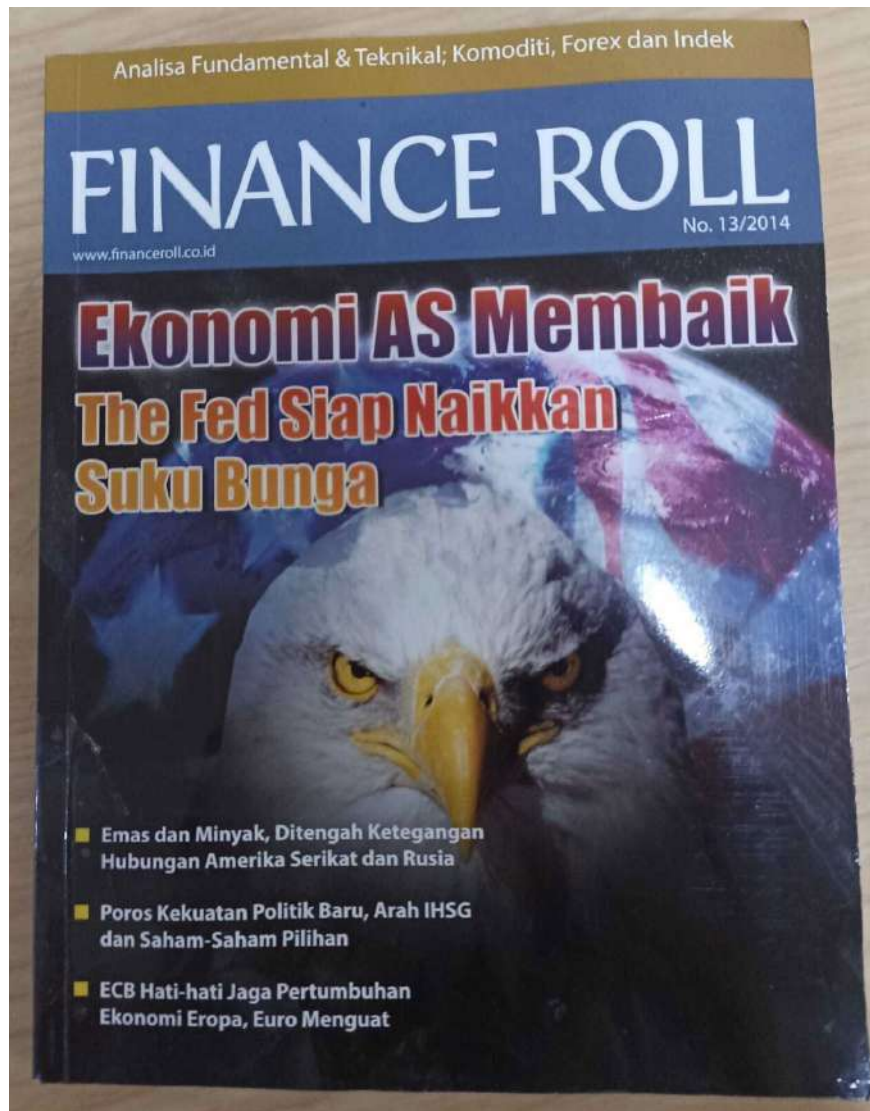
Adalah *Website* dari *pelistingan* untuk sarana jual beli barang. Dengan menampilkan produk – produk barang dalam website yang dapat anda beli. Untuk pengaksesan website TAKASIMURAH ada di link sebagai berikut: <https://www.takasimurah.co.id/>

4. **Fengzhong**

Adalah Website berita online berbahasa mandarin (china) mandarin dengan bahasan ekonomi, politik, sejarah Indonesia – China. Untuk pengaksesan website Fengzhong dapat diakses melalui link sebagai berikut: <https://www.ifengzhong.com/>

3.3.3 Product

Dalam proses bisnisnya sebagai perusahaan yang bergerak dibidang media, PT FINROLL Media group memiliki produk – produk cetak seperti tabloid dan koran. Berikut contoh dari gambar product tabloid dan koran oleh PT FINROLL Media Group:



Gambar 3. 3 Tabloid Finroll

Sumber: Dokumen Perusahaan



Gambar 3. 4 Koran Finroll

Sumber: dokumen Perusahaan

3.3.4 Place

PT FINROLL mempunyai lokasi dan tempat untuk menjalankan segala aktivitas perusahaan dengan mendirikan kantor di pusat kota yang mudah diakses dan strategis dikawasan Jakarta Pusat. Berikut adalah alamat lengkap PT FINROLL Media Group:

JL. Kramat Kwitang No.38, RW.7, Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10420.

3.3.5 People

Karyawan dari PT FINROLL Media Group adalah orang-orang yang berkompeten dan ahli dalam bidangnya. Dengan integrasi dari orang-orang yang ahli dapat menghasilkan keuntungan maksimal untuk perusahaan serta menciptakan lingkungan kerja yang solid dan dapat bekerja sama dengan baik untuk mencapai target yang diinginkan perusahaan.

3.3.6 Physical Evidence

PT FINROLL Media Group sangat mendukung atau memfasilitasi karyawan dengan alat pendukung untuk kegiatan perusahaan. PT Finroll menyediakan peralatan seperti perangkat komputer yang terhubung dengan *internet*, mesin *printer*, Meja dan bangku kerja ergonomis, dll. Dimana fasilitas tersebut berguna untuk menunjang kinerja pada PT Finroll.

BAB 4

REDESIGN APLIKASI MOBILE FINROLL

4.1 Penjelasan Aplikasi Mobile Finroll

Latar belakang dari redesign aplikasi mobile finroll ini adalah merupakan sebuah tugas besar yang diberikan dari PT FINROLL Media Group kepada penulis untuk memberikan suatu penyegaran baru kepada aplikasi mobile finroll yang telah dianggap *out dated* atau ketinggalan zaman dari sisi desain. Aplikasi Mobile Finroll merupakan aplikasi mobile berita online nasional dan internasional yang di publish atau dikelola oleh PT FINROLL Media Group, yakni perusahaan media penerbitan dan jaringan periklanan di Indonesia.

4.2 Kebutuhan dan Proses

Proses pengerjaan perancangan ulang desain aplikasi dengan menggunakan konsep *design thinking*, dimana konsep ini yang melandasi semua segala proses atau tahap – tahap dalam perancangan ulang desain UI/UX aplikasi ini. Berikut adalah rincian penjelasan dari fase – fase design thinking untuk kebutuhan dan proses yang dilakukan:

4.2.1 Empathize

Dalam fase ini penulis menggali informasi pengguna dari penggunaan aplikasi – aplikasi serupa yaitu aplikasi berita online. Untuk melancarkan proses penggalian informasi pengguna, penulis melakukan *survey* dan **wawancara** secara daring guna mendapatkan informasi – informasi tersebut. Selain melakukan *survey* dan wawancara penulis melakukan *competitor analysis* guna menggali informasi dari aplikasi serupa.

4.2.2 Define

Dalam fase ini penulis melakukan serangkaian proses untuk mengolah data dan memetakan data guna mengerucutkan pengamatan tersebut yang akan di proses menjadi sebuah tahap pembuatan *user persona* dan *user journey*.

4.2.3 Ideate

Dalam fase ini penulis menyusun ide – ide dan gambaran dari bagaimana nantinya aplikasi ini akan di *redesign*. Proses pencarian ide aplikasi ini meliputi tahap – tahap seperti *moodboard*, *flowchart*, *benchmarking*, dan **desain arsitektur** aplikasi.

4.2.4 Prototype

Dalam fase ini penulis mulai merancang desain yang akan rancang ulang dari aplikasi mobile Finroll ini. Peneliti melakukan serangkaian tahap seperti pembuatan **desain sistem**, wireframe (*Lofi desain*), prototype (*Hifi desain*).

4.2.5 Testing

Dalam fase ini peneliti menguji rancangan desain aplikasi mobile Finroll yang telah rancang ulang sebelumnya untuk mengetahui apakah aplikasi ini sudah mudah digunakan dan serta layak digunakan. Pada testing ini penulis menggunakan metode *usability testing* dengan menggunakan *single ease question*.

4.3 Hasil Design Thinking

Berikut adalah rincian dari hasil dari proses design thinking yang penulis lakukan selama perancangan ulang desain aplikasi mobile ini dan dapat diakses juga di link <https://bit.ly/FinrollApps> sebagai berikut:

4.3.1 Hasil Empathize

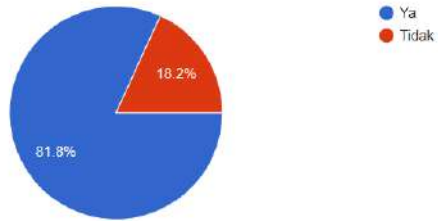
- Survey



Apakah anda pernah menggunakan aplikasi berita online untuk membaca berita secara online?

 Copy

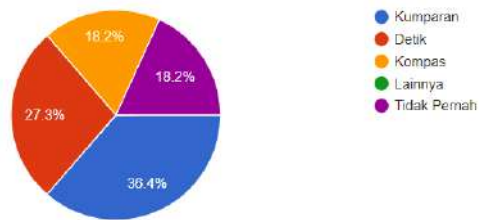
11 responses



Jika pernah, mana aplikasi yang anda gunakan dibawah ini?

 Copy

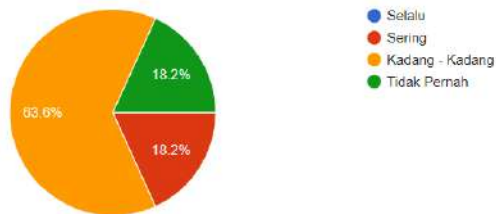
11 responses



Seberapa sering anda menggunakan aplikasi tersebut?

 Copy

11 responses



Apa kesan atau saran ketika menggunakan aplikasi berita online tersebut?










11 responses

- gabisa diapus aplikasi bawaan hp
- gatau
- sudah bagus untuk berita online
- sudah oke
- aplikasinya sudah bagus
- biasa aja
- aplikasi nya sudah bagus cuma kadang notif berita nya kayak spam
- beritanya akurat dan terupdate cocok
-

Gambar 4. 1 Hasil Empathize – Survey

Pada Gambar 4.1 diperlihatkan hasil dari survey yang dilakukan guna melihat informasi terkait penggunaan aplikasi berita online dari para pengguna.

- **Competitor Analysis**

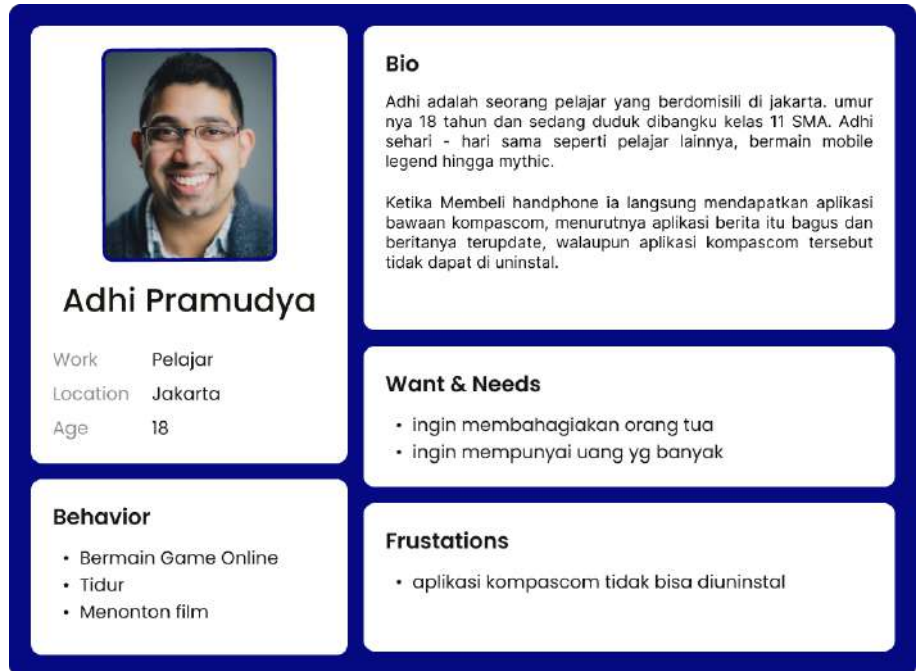
Indikator	 Detik	 Kumparan	 Kompas
User Interface (Desain)	<p>Desain Terlihat simpel, tulisan cukup jelas terbaca. Ikon-ikon nya terlihat rapih</p>	<p>Desain Aplikasi terlihat sangat modern, Ikon icon rapih dan berwarna, tulisan dan tampilan cukup jelas terbaca</p>	<p>Desain aplikasi clegan dan bagus</p>
Fungsi	<p>Menampilkan bacaan-bacaan berita terbaru dengan pilihan kategori banyak dan terengkap juga ter sambung dengan video berita detik</p>	<p>menampilkan bacaan berita terbaru, dilengkapi dengan berbagai menu menu plus beresnya untuk membaca artikel atau buku</p>	<p>hampir sama dengan detik namun tidak terorisirang dengan channel video berita</p>
Kemudahan penggunaan	 Cukup Mudah	 Cukup Mudah	 Cukup Mudah
Rating	 4,2	 4,2	 4,5

Gambar 4. 2 Hasil Empathize - Competitor Analysis

Pada Gambar 4.2 menunjukkan hasil yang penulis amati setelah melakukan competitor analysis dari beberapa aplikasi berita online yang menjadi rujukan dalam fase empathize tersebut.

4.3.2 Hasil Define

- **User Persona**



Bio

Adhi adalah seorang pelajar yang berdomisili di Jakarta. umurnya 18 tahun dan sedang duduk dibangku kelas 11 SMA. Adhi sehari-hari sama seperti pelajar lainnya, bermain mobile legend hingga mythic.

Ketika membeli handphone ia langsung mendapatkan aplikasi bawaan kompascom, menurutnya aplikasi berita itu bagus dan beritanya terupdate, walaupun aplikasi kompascom tersebut tidak dapat di-uninstall.

Want & Needs

- ingin membahagiakan orang tua
- ingin mempunyai uang yg banyak

Frustrations

- aplikasi kompascom tidak bisa di-uninstall

Behavior

- Bermain Game Online
- Tidur
- Menonton film

Work Pelajar
Location Jakarta
Age 18

Adhi Pramudya

Gambar 4. 3 Hasil Define - User Persona

Pada Gambar 4.3 diperlihatkan gambar user persona dari hasil penulis melakukan wawancara kepada pengguna terhadap sebuah aplikasi berita online.

- **User Journey**



Scenario

Adhi membeli sebuah handphone lalu sudah terinstal berbagai aplikasi diantaranya kompascom, selama ini adhi mendapatkan info berita terupdate dan terkini karena adanya aplikasi kompascom ini, namun suatu ketika adhi ingin menghapus aplikasi bawaan tersebut rupanya tidak bisa.

Ekspektasi

Adhi berharap aplikasi kompascom bawaannya dapat selalu memberikan info terkini dan terupdate

Adhi Pramudya

18 Tahun | Jakarta | Pelajar | Belum Menikah

Phases	Menemukan Aplikasi	Mencoba Aplikasi	Menggunakan fitur	Merasakan Manfaat
Tasks	• Membeli handphone dan melihat bahwa aplikasi kompascom sudah tersedia	• Membuka aplikasi tersebut. • aplikasi tersebut tidak bisa di-uninstall	• Mencoba memulainya melihat berita berita terkini dan terbaru	• Setelah membaca berita terbaru akhirnya dapat mengikuti kasus terkini
Feeling Adjective	"Wah asik hp baru"	"ko ga bisa di hapus yaa"	"sambon seru juga?"	"sambon maku sambon mutir."
Emotions	Sangat Senang	Kecewa	Senang	Sangat Senang
Thought/Painpoint	• Aplikasi sudah terinstal dan tersedia menjadi bawaan • Kemudahan download melalui play store & App Store	• Aplikasinya telah menjadi aplikasi bawaan	• aplikasinya bagus dan tampilan dapat terbaca	• Manfaat yang diberikan dengan menggunakan aplikasi dirasa cukup membantu

Gambar 4. 4 Hasil Define - User Journey Map

Pada Gambar 4.4 diperlihatkan hasil dari bagaimana journey map dari seorang persona yang dapat penulis buat dari wawancara yang dilakukan.

4.3.3 Hasil Ideate

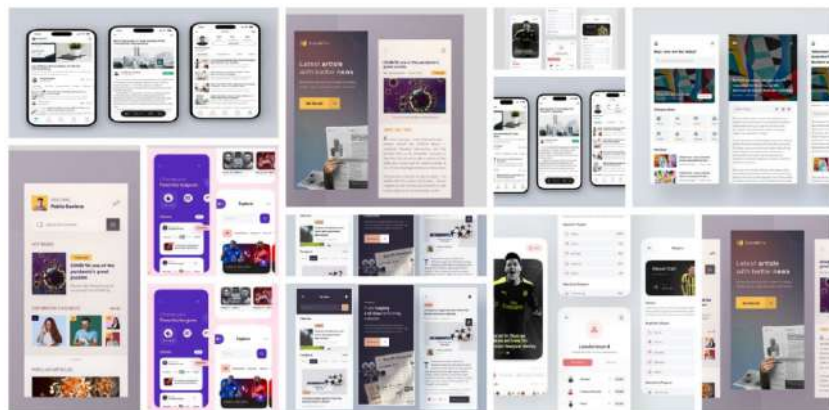
- **Benchmarking**



Gambar 4.5 Hasil Ideate – Benchmarking

Pada Gambar 4.5 memperlihatkan gambar benchmarking yang dimana merupakan inspirasi desain yang penulis gunakan sebagai dasar ide perancangan ulang desain aplikasi mobile finroll tersebut.

- **MoodBoard**

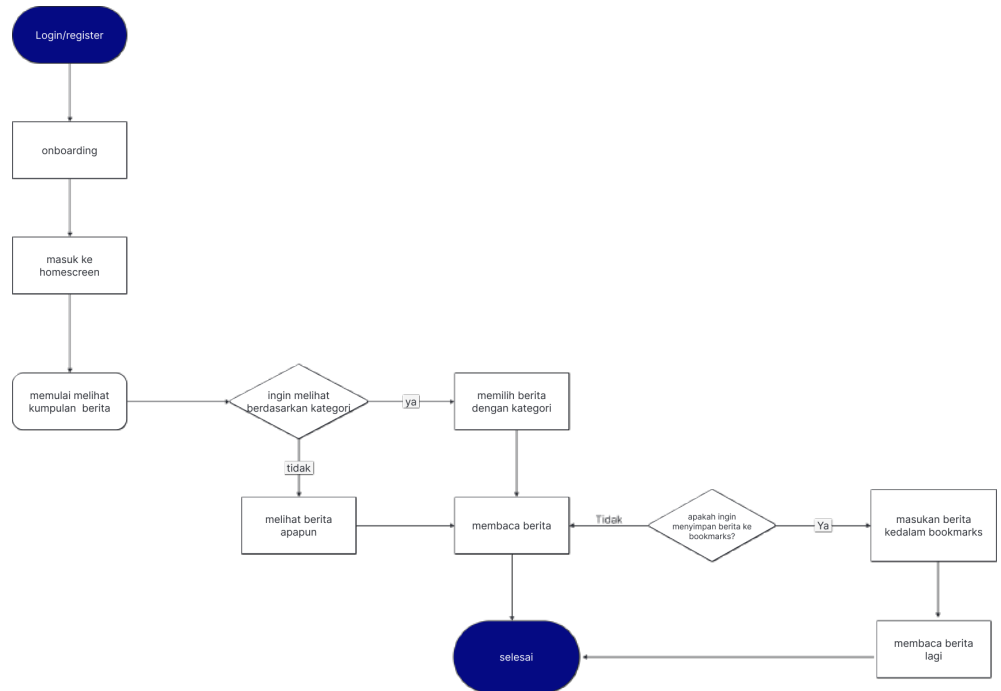


Aplikasi Berita Online

Gambar 4. 6 Hasil Ideate – Moodboard

Pada Gambar 4.6 moodboard adalah beberapa kumpulan inspirasi inspirasi yang penulis gunakan untuk fungsi fungsi yang ada dalam aplikasi mobile finrol.

- **Flowchart**

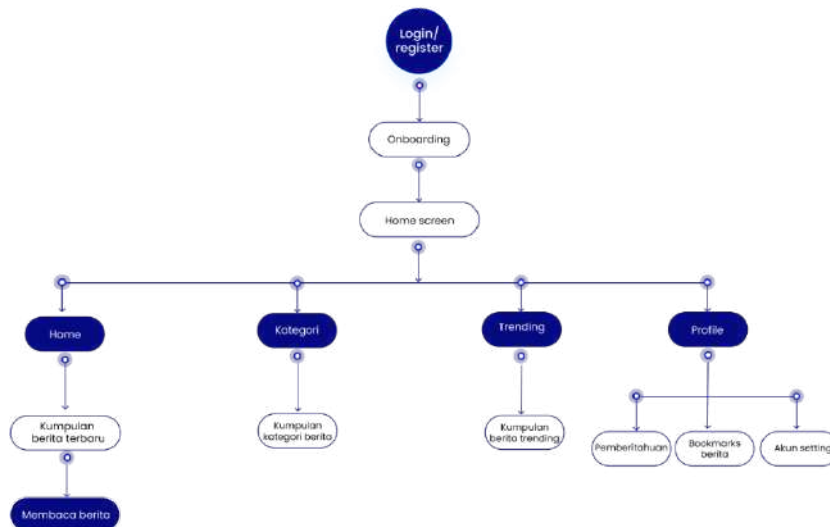


Gambar 4. 7 Hasil Ideate – Flowchart

Pada Gambar 4.7 merupakan gambar alur atau flowchart dari aplikasi mobile finroll itu sendiri.

- **Informatic Architecture**

Information Architectur

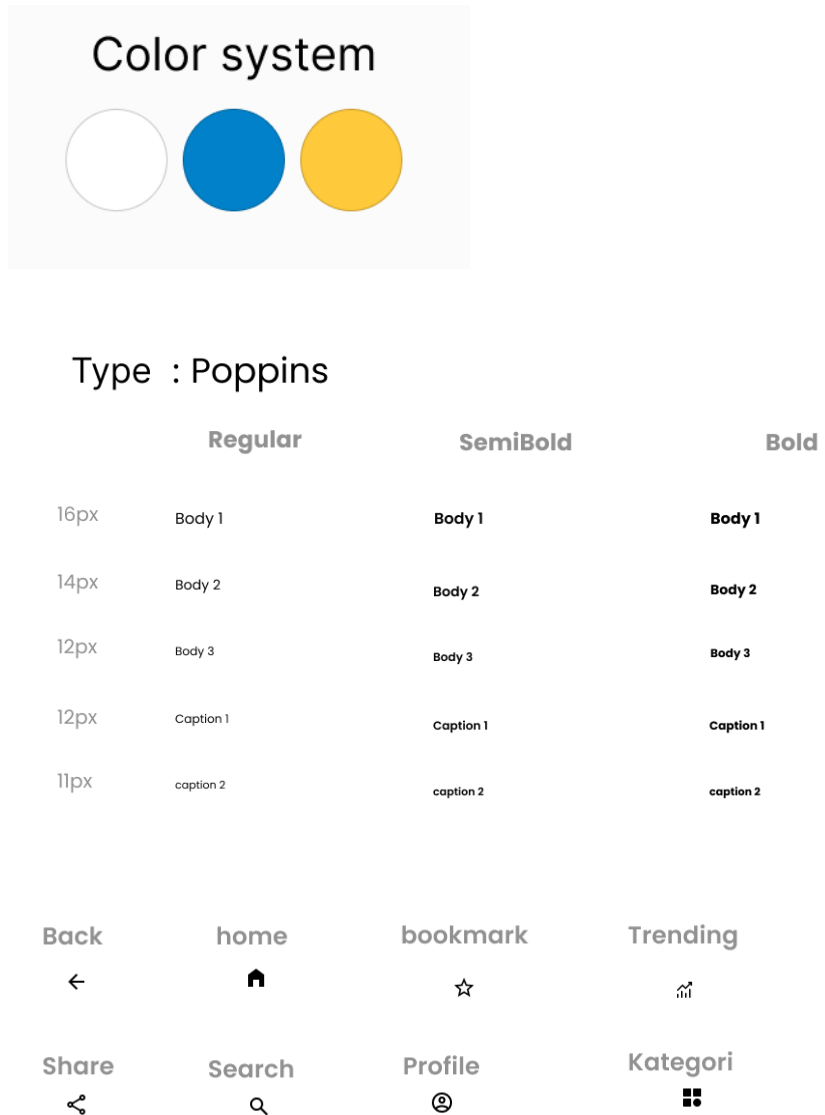


Gambar 4. 8 Hasil Ideate - Informatic Architecture

Pada Gambar 4.8 merupakan gambar yang menjabarkan informasi bagaimana nantinya arsitektur aplikasi ini akan di rancang ulang.

4.3.4 Hasil Prototype

- **Desain Sistem**



Gambar 4. 9 Hasil Prototype - Desain Sistem

Gambar diatas merupakan gambar *Desain Sistem* dari perancangan ulang desain yang berisi dari warna – warna yang digunakan, type yang digunakan serta ikon – ikon yang digunakan di perancangan ulang desain aplikasi mobile finroll tersebut.

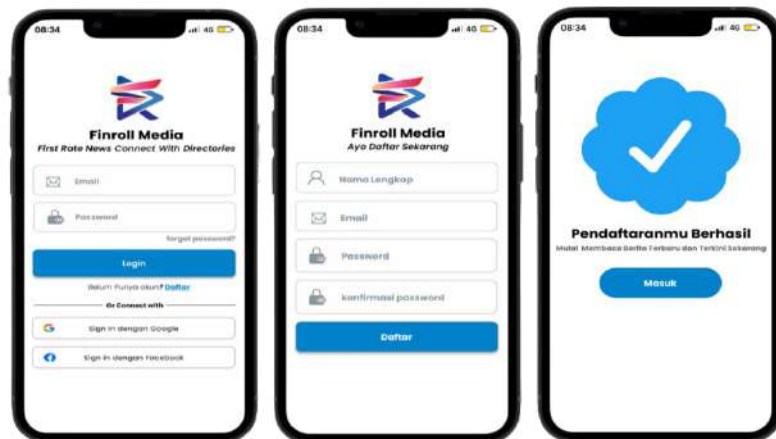
- *Splash Screen*



Gambar 4. 10 Hasil Prototype - Splash Screen

Tampilan Splash Screen pada gambar 4.10 merupakan tampilan awal dan setelah pengguna melakukan login pada aplikasi mobile finroll yang berisi logo dan slogan sendiri dari mobile finroll mobile ini.

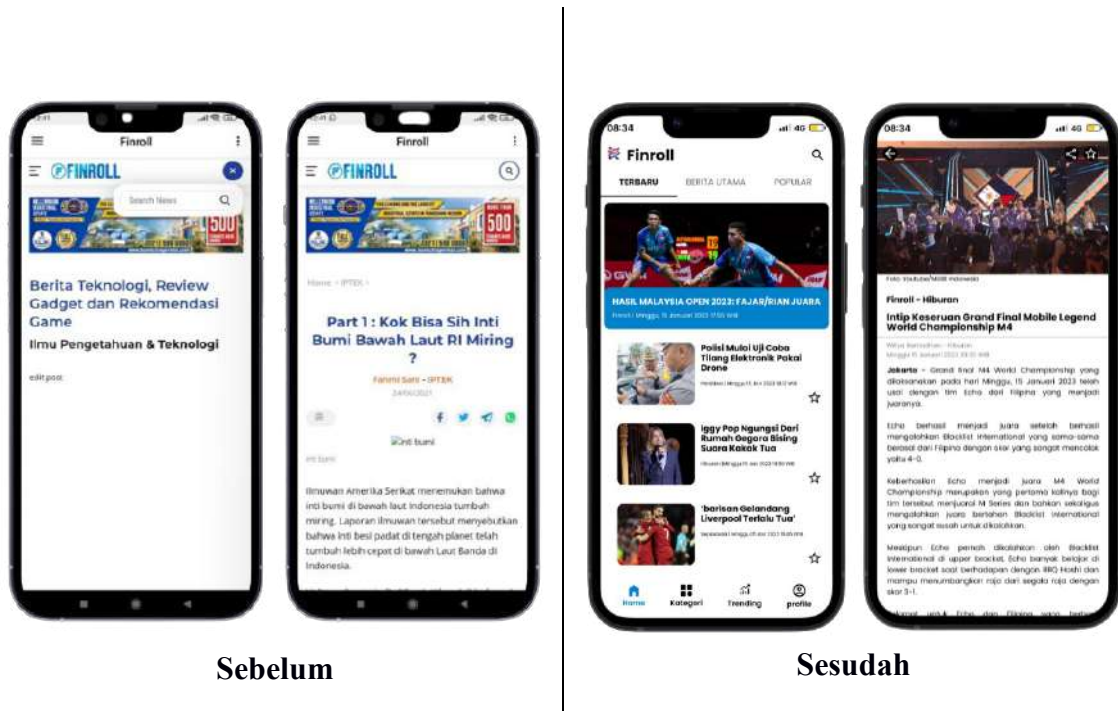
- *Login dan Register*



Gambar 4. 11 Hasil Prototype - Login dan Register

Tampilan Gambar 4.11 merupakan tampilan untuk melakukan login atau registrasi akun ke dalam aplikasi finroll mobile ini. Pengguna dapat login dengan sosial media yang mereka gunakan ataupun register dan login menggunakan email yang dimiliki.

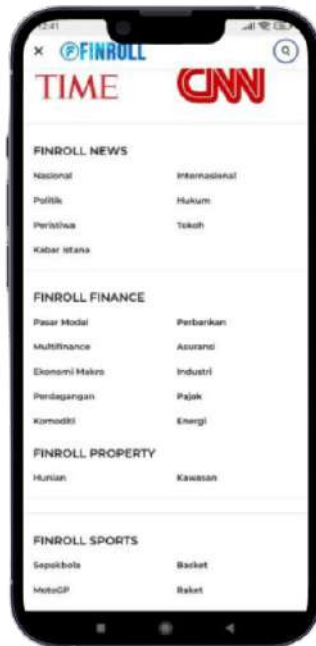
- **Homescreen dan Isi Berita**



Gambar 4. 12 Hasil Prototype - Homescreen dan Isi Berita

Tampilan Gambar 4.12 menunjukkan disebelah kiri merupakan tampilan aplikasi mobile finroll sebelum di redesign, dan yang kanan adalah hasil sesudah dilakukan redesign, terlihat pada gambar kiri sebelum di redesign halaman homescreen terlihat sepi dan tidak modern. Pada bagian kanan sesudah, penulis mencoba untuk menghidupkan kesan modern dan terkini pada halaman homescreen dan memberikan sentuhan pilihan menu – menu yang sekiranya menambah kenyamanan pengguna.

- *Kategori*



Sebelum



Sesudah

Gambar 4. 13 Hasil Prototype – Kategori

Gambar 4.13 merupakan gambar untuk menu kategori. Terlihat pada gambar disebelah kiri pada saat sebelum di redesign untuk penempatan kategori tidak terlihat menarik karena tidak ada simbol atau ikon, dan juga tidak efisien karena ketika mencari kategori berita yang diinginkan perlu banyak melakukan scroll. Disebelah kanan setelah dilakukan redesign penulis membuat pada menu kategori terlihat menarik dengan menggunakan icon dan juga penulis mengefisienkan pemilihan kategori agar tidak terlalu banyak menggunakan scroll.

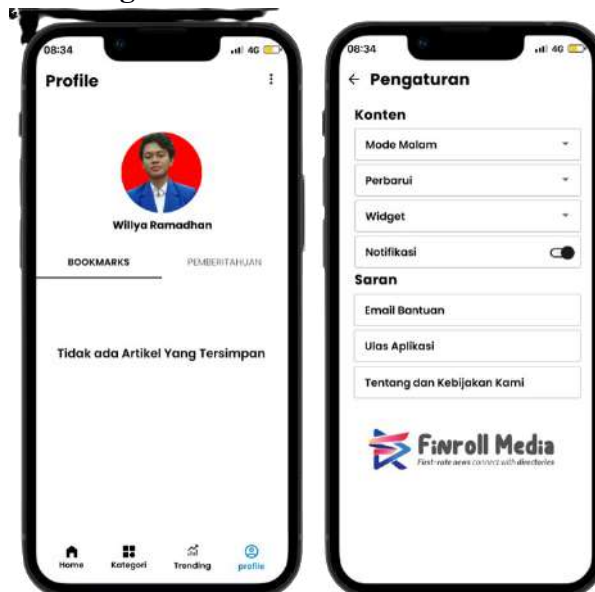
- **Trending**



Gambar 4. 14 Hasil Prototype - Trending

Pada Gambar 4.14 ini Trending adalah menu yang sekiranya penulis tambahkan ke dalam aplikasi mobile finroll agar pengguna dapat mengetahui apa – apa saja berita berita yang saat ini sedang trending.

- **Profile dan Pengaturan**



Gambar 4. 15 Hasil Prototype - Profile dan Pengaturan

Pada gambar 4.15 Profile dan Pengaturan juga merupakan menu yang sekiranya penulis tambahkan dalam aplikasi mobile finroll ini agar pengguna dapat melihat berita apa saja yang dia simpan untuk dibaca dan juga memudahkan pengguna menyesuaikan preferensinya ketika membaca berita online.

4.3.5 Hasil Testing

Dari *testing* yang dilakukan dengan menggunakan *usability testing* dengan metode *single ease question*, dari 8 responden yang diujikan dan dicobakan terhadap *prototype* aplikasi dan memperoleh jawaban yang diperoleh dari Google Form dapat dirinci sebagai berikut:

- Responden 1

Seberapa Mudah atau Sulitnya Aplikasi ini digunakan?

1 2 3 4 5 6 7

Sangat sulit Sangat Mudah

- Responden 2

Seberapa Mudah atau Sulitnya Aplikasi ini digunakan?

1 2 3 4 5 6 7

Sangat sulit Sangat Mudah

- Responden 3

Seberapa Mudah atau Sulitnya Aplikasi ini digunakan?

1 2 3 4 5 6 7

Sangat sulit Sangat Mudah

- Responden 4

Seberapa Mudah atau Sulitnya Aplikasi ini digunakan?

1 2 3 4 5 6 7

Sangat sulit Sangat Mudah

- Responden 5

Seberapa Mudah atau Sulitnya Aplikasi ini digunakan?

1 2 3 4 5 6 7

Sangat sulit Sangat Mudah

- Responden 6

Seberapa Mudah atau Sulitnya Aplikasi ini digunakan?

1 2 3 4 5 6 7

Sangat sulit Sangat Mudah

- Responden 7

Seberapa Mudah atau Sulitnya Aplikasi ini digunakan?

1 2 3 4 5 6 7

Sangat sulit Sangat Mudah

- Responden 8

Seberapa Mudah atau Sulitnya Aplikasi ini digunakan?

1 2 3 4 5 6 7

Sangat sulit Sangat Mudah

Dari data responden testing menggunakan *Single Ease Question* tersebut diperoleh data bahwasannya dari 8 responden yang menjawab rata – rata memberikan nilai 5 – 7 dari skala likert tersebut. Artinya para responden menyatakan bahwa aplikasi sudah mudah digunakan menurut aspek individu dari pengalaman pengujian prototype aplikasi tersebut.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah Penulis melaksanakan MBKM Magang Mandiri ini di PT FINROLL Media Group peneliti dapat menjabarkan kesimpulan yang diperoleh setelah melaksanakan kegiatan ini sebagai berikut:

1. Penulis Merasakan bekerja secara langsung dan nyata serta mengembang tanggung jawab sebagai seorang karyawan di PT FINROLL Media Group dengan penuh kejujuran dan menjalin hubungan baik dengan karyawan yang lain.
2. Dengan kegiatan MBKM Magang Mandiri ini di PT FINROLL Media Group dapat membandingkan teori yang telah dipelajari sebelumnya di bangku perkuliahan dengan dunia kerja sesungguhnya. Penulis dapat mengimplementasikan teori dan proses yang sebelumnya penulis dapatkan khususnya di bidang UI/UX Desain di program MBKM Studi Independen sebelumnya.
3. Tujuan dari melakukan *redesign* aplikasi mobile finroll pada PT Finroll Media Group diharapkan dapat memberikan gambaran *prototype* untuk pengembangan desain aplikasi ke depannya.

5.2 Saran

Untuk Pengembangan Lebih lanjut, Maka penulis menyematkan beberapa saran yang bermanfaat dan membantu di PT Finroll Media Group untuk masa yang akan datang diantaranya:

1. Penambahan Fitur – fitur yang semestinya memberikan kenyamanan kepada para pembaca berita, khususnya yang menggunakan aplikasi *mobile* finroll.
2. Penindaklanjutan pengembangan aplikasi *mobile* finroll ke arah desain yang terkini.

DAFTAR REFERENSI

- adminlp2m. (2022). *Mengenal Single Ease Question (SEQ) – Definisi dan Kegunaannya*. Lp2m.Uma.Ac.Id. <https://lp2m.uma.ac.id/2022/08/18/mengenal-single-ease-question-seq-definisi-dan-kegunaannya/>
- Afrinaldi, A., Huda, A., & Kurniadi, D. (2015). Aplikasi Mobile Portal Berita Ganto.or.Id Berbasis Android. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 3(1). <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v3i1.5167>
- Arifin Yulnani. (2019). *KENAL DEKAT dengan USABILITY TESTING*. <https://socs.binus.ac.id/2018/08/09/kenal-dekat-dengan-usability-testing/>
- IDprogrammer. (2019). *Pengertian Keunggulan Serta Manfaat Aplikasi Mobile*. Idprogrammer.Com. <https://idprogrammer.com/pengertian-aplikasi-mobile>
- Lestari, I. T., Dian Permata Sari, & Rian Andrian. (2022). Redesign User Interface Aplikasi Ipusnas Berdasarkan User Experience Dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2), 120–129. <https://doi.org/10.36050/betrik.v13i2.485>
- Perkasa, K. K. (2019). *Pengembangan Aplikasi Berita Online Berbasis Android Pada Website Tanjungpinang Pos*. 3(2), 1–4.
- Swarnadwitya, A. (2020). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. Sis.Binus.Ac.Id. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>
- Zahra, A. E., Zaidiah, A., & Isnainiyah, I. N. (2021). Redesign Aplikasi Gravote Dengan Metode Design Thinking. *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya (SENAMIKA)*, September, 401–410.

LAMPIRAN 1

Hasil Magang MBKM Mandiri



HASIL PENILAIAN KEGIATAN PROGRAM MAGANG MAHASISWA BERSERTIFIKAT (PMMB)

Dengan ini kami menyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama Mahasiswa : **Wilya Ramadhan**
 NIM : **20190801061**
 Nama Perusahaan : **PT. Finroll Media Group**
 Unit / Bagian : **Web Development**
 Waktu Magang : **19 September s/d 20 Januari 2023**

Dengan mempertimbangkan segala aspek, baik dari segi bobot pekerjaan maupun pelaksanaan magang, maka kami memutuskan bahwa yang bersangkutan telah menyelesaikan kewajiban dengan hasil sebagai berikut :

No	Unsur Yang Dinilai	Nilai* (0- 100)
1	Disiplin	95
2	Kemampuan memilih prioritas	92
3	Kemampuan bekerja sama	90
4	Kemampuan bekerja secara mandiri	98
5	Ketelitian dalam bekerja	95
6	Kecepatan kerja	91
7	Kemampuan beradaptasi	90
8	Kemampuan menganalisis pekerjaan	90
9	Kemampuan komunikasi	90
10	Kehadiran	96
Nilai Total		924
Rata - Rata Nilai		92,4

Rentang Nilai :

A = 80 – 100 (Sangat Baik)	B = 67 – 70 (Baik)	C = 55 – 58 (Cukup)
A- = 75 – 79 (Baik)	B- = 63 – 66 (Cukup)	D = 45 – 54 (Kurang)
B+ = 71 – 74 (Baik)	C+ = 59 – 62 (Cukup)	E = 0 – 44 (Gagal)

Jakarta, 20 Januari 2023



LAMPIRAN 2
Sertifikat Magang MBKM Mandiri



LAMPIRAN 3

Surat Keterangan Pelaksanaan Magang



Nomor : FMG/SKPM/PPMB/042/01/2023

Perihal : Surat Keterangan Pelaksanaan Magang

Kepada Yth .
Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul
Jalan Arjuna Utara Nomor 9 Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11510
di tempat.

Dengan Hormat ,
Dengan ini kami informasikan bahwa mahasiswa :

Nama : **WILLYA RAMADHAN**
NIM : 20190801061
Fakultas : Ilmu Komputer
Jurusan : Teknik Informatika

Telah melaksanakan kegiatan magang di PT. Finroll Media Group sebagai perusahaan Media dan Advertising Network sebagai :

Unit Kerja : News Editor, SEO dan Web Development
Pembimbing : Iwan Hidayat, Herlina N Marbun, Sari Kurnia.
Periode : 19 September 2022 s/d 20 Januari 2023

Selama menjalani kegiatan magang , yang bersangkutan telah belajar dan secara aktif terlibat dalam pelaksanaan tugas dalam unit kerja sesuai penugasan yang diberikan.

Demikian surat keterangan ini di sampaikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya .

Jakarta, 20 Januari 2023

Hormat Kami,
PT. FINROLL MEDIA GROUP


Herlina N Marbun
Manager HRD



LAMPIRAN 4 LOGBOOK MAGANG

Nama: Willya Ramadhan

NIM: 20190801061

Instansi Magang: PT Finroll Media Group

Bagian: Web Development + SEO SEM (News Editor)

No	Waktu	Uraian Kegiatan
1	19 – 23 September 2022 (Minggu Ke – 1)	Onboarding, Pengenalan lingkungan perusahaan, serta pengenalan anggota perusahaan. serta pengarahan jobdesk selama magang berlangsung.
2	26 – 30 September 2022 (Minggu Ke – 2)	Melakukan pekerjaan – pekerjaan yang sudah dijelaskan terkait editor berita, memasukan database untuk iklan, lalu maintenance web berita
3	3 – 7 Oktober 2022 (Minggu Ke – 3)	Melakukan pekerjaan – pekerjaan yang sudah dijelaskan terkait editor berita, memasukan database untuk iklan, lalu maintenance web berita
4	10 – 14 Oktober 2022 (Minggu Ke – 4)	Melakukan pekerjaan – pekerjaan yang sudah dijelaskan terkait editor berita, memasukan database untuk iklan, lalu maintenance web berita
5	17 – 21 Oktober	Melakukan pekerjaan – pekerjaan yang sudah dijelaskan terkait editor berita, memasukan database untuk iklan,

	2022 (Minggu Ke – 5)	lalu maintenance web berita
6	24 – 28 Oktober 2022 (Minggu Ke – 6)	Melakukan pekerjaan – pekerjaan yang sudah dijelaskan terkait editor berita, memasukan database untuk iklan, lalu maintenance web berita
7	31 – 4 November 2022 (Minggu Ke – 7)	Melakukan pekerjaan – pekerjaan yang sudah dijelaskan terkait editor berita, memasukan database untuk iklan, lalu maintenance web berita dan juga mulai memahami tentang <i>slicing elementor</i> dan cpanel guna memaintaince web berita.
8	7 – 11 November 2022 (Minggu Ke – 8)	Melakukan pekerjaan – pekerjaan yang sudah dijelaskan terkait editor berita, memasukan database untuk iklan, lalu maintenance web berita
9	14 – 18 November 2022 (Minggu Ke – 9)	Melakukan pekerjaan – pekerjaan yang sudah dijelaskan terkait editor berita, memasukan database untuk iklan, lalu maintenance web berita
10	21 – 25 November 2022 (Minggu Ke – 10)	Melakukan pekerjaan – pekerjaan yang sudah dijelaskan terkait editor berita, memasukan database untuk iklan, lalu maintenance web berita
11	28 – 2 Desember 2022 (Minggu Ke – 11)	Melakukan pekerjaan – pekerjaan yang sudah dijelaskan terkait editor berita, memasukan database untuk iklan, lalu maintenance web berita

12	5 – 9 Desember 2022 (Minggu Ke – 12)	Melakukan pekerjaan – pekerjaan yang sudah dijelaskan terkait editor berita, memasukan database untuk iklan, lalu maintenance web berita
13	12 – 16 Desember 2022 (Minggu Ke – 13)	Melakukan pekerjaan – pekerjaan yang sudah dijelaskan terkait editor berita, memasukan database untuk iklan, lalu maintenance web berita
14	19 – 23 Desember 2022 (Minggu Ke – 14)	Melakukan pekerjaan – pekerjaan yang sudah dijelaskan terkait editor berita, memasukan database untuk iklan, lalu maintenance web berita
15	26 – 30 Desember 2022 (Minggu Ke – 15)	Melakukan pekerjaan – pekerjaan yang sudah dijelaskan terkait editor berita, memasukan database untuk iklan, lalu maintenance web berita
16	2 – 6 Januari 2023 (Minggu Ke – 16)	Memulai tugas yang diberikan perusahaan terkait peredesignan desain ui/ux aplikasi mobile finroll. melakukan serangkaian proses dari tahapan design thinking seperti empathize dan define
17	9 – 13 Januari 2023 (Minggu Ke – 17)	Melakukan serangkaian proses dari tahapan design thinking seperti ideate , prototype dan testing.

18	16 – 20 Januari 2023 (Minggu Ke – 18)	Persentasi hasil redesign dan minggu terakhir magang dan berpamitan dengan karyawan dan mentor di PT Finroll Media Group
----	--	--