

**Peningkatan User Experience dan Desain Interface Website  
Bengkel TI**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA BIDANG TEKNOLOGI  
INFORMASI**

**Untuk Memenuhi Tugas  
Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi**

**Oleh:**

**MOH SYAMSUL ARIFIN  
NIM 20.52.0006**



**PROGRAM STUDI S1 – TEKNOLOGI INFORMASI**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PPKIA PRADNYA PAARAMITA  
MALANG  
2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**Peningkatan User Experience dan Desain Interface Website  
Bengkel TI**

**Oleh:  
Moh Syamsul Arifin  
20.52.0006**

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan  
Pada tanggal 03 Januari 2024**

Menyetujui,  
Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing PKTI



Sigit Setyowibowo, ST., MMSI  
NIK 00.12.01.025

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sistem Informasi



Samsul Arifin, S.Kom., MMSI  
NIK 11.10.25.004

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Peningkatan User Experience dan Desain Interface Website  
Bengkel TI**

**Oleh:  
Moh Syamsul Arifin  
20.52.0006**

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan  
Pada tanggal 03 Januari 2024**

Dewan Penguji,



Sigit Setyowibowo, ST., MMSI  
NIK 00.12.01.025

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sistem Informasi



Samsul Arifin, S.Kom., MMSI  
NIK 11.10.25.004

## PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PKTI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang sepengetahuan saya dalam Naskah LAPORAN PRAKTIK KERJA BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di kutip dalam naskah ini disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar Pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah LAPORAN PRAKTIK KERJA BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia LAPORAN PRAKTIK KERJA BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh (SARJANA) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No 20 Tahun 2003, Pasal 25 Ayat 2 dan pasal 70).

Malang, 20 Agustus 2023

Mahasiswa



Nama : Moh Syamsul Arifin

Nim : 20.52.0006

## **RINGKASAN**

Laporan Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi ini, berjudul "Peningkatan User Experience dan Desain Interface Website Bengkel TI," merinci kegiatan praktik kerja yang dilakukan oleh Moh Syamsul Arifin di PT. Kastara Digital Technology. Fokus utama praktik kerja ini adalah meningkatkan pengalaman pengguna (UX) dan desain antarmuka (UI) pada website Bengkel TI. Kegiatan praktik kerja melibatkan riset, pembuatan artikel dengan implementasi SEO, pembelajaran Machine Learning, dan desain UI menggunakan Figma. Proyek final juga melibatkan prediksi penyakit diabetes dengan menggunakan metode Logistic Regression. Hasil pekerjaan mencakup desain wireframe dan prototipe UI/UX untuk beberapa halaman website, seperti Home, Tentang Kami, About, Porfotofolio, Partnership, dan Belajar. Dalam kesimpulan, penulis berhasil menyelesaikan tugas-tugas praktik kerja dengan baik. Saran meliputi optimalisasi waktu, penguatan implementasi SEO, penguatan kerja tim, evaluasi desain UI, dokumentasi final project yang komprehensif, peningkatan keterampilan desain, dan review serta umpan balik secara berkala. Dokumentasi praktik kerja mencakup riset, pembuatan artikel, pembelajaran Machine Learning, desain UI/UX, serta hasil desain wireframe dan prototipe untuk website Bengkel TI. Laporan ini menyajikan gambaran secara singkat dan akademis tentang kontribusi penulis dalam meningkatkan user experience dan desain antarmuka website Bengkel TI selama praktik kerja di PT. Kastara Digital Technology.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, hidayah dan telah memberikan kesempatan serta kemudahan dalam menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi (PKTI) yang berjudul “Repair Dan Slicing Design Website Bengkel TI”.

Dalam penyusunan laporan PKTI ini, tentu tidak akan selesai tanpa adanya pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya PKTI ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Dr. Tubagus M. Akhriza., S.Si., MMSI., Ph.D selaku Ketua STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang.
3. Bapak Samsul Arifin,S.Kom., MMSI selaku Ketua Program Studi S1 Teknologi Informasi STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang.
4. Bapak Sigit Setyowibowo,ST., MMSI selaku Pembimbing Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi.
5. Bapak M. Nur Hidayatullah Adzani selaku Direktur dari PT. Kastara Digital Technology dan Pembimbing Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi.
6. Ibu Tercinta, kaka Lidiawati dan kaka Rusmiati S.Pd yang senantiasa memberikan doa dan dukungan baik secara moral, moril maupun material.
7. Rekan-rekan saya yang sudah banyak membantu serta memberikan dukungan serta semangat.

Dalam penyusunan laporan PKTI ini, peneliti menyadari bahwa masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan penyusunan laporan PKTI. Semoga laporan PKTI ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca dan menambah wawasan bagi kita semua.

Malang, 19 Agustus 2023

Penulis,

\  
Moh Syamsul Arifin

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PKTI .....	iv
RINGKASAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan PKTI.....	2
1.3 Kontribusi PKTI.....	2
1.4 Lingkup Kerja.....	2
BAB II OBJEK PKTI .....	3
2.1 Tinjauan Umum.....	3
2.2 Divisi Kerja .....	8
BAB III KEGIATAN PKTI.....	9
3.1. Pekerjaan dan Target PKTI .....	9
3.2. Pelaksanaan Pekerjaan .....	10
3.3. Hasil Pekerjaan.....	10
BAB IV PENUTUP .....	23
4.1 Kesimpulan.....	23
4.2 Saran .....	23
DAFTAR PUSTAKA .....	24

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi (PKTI) merupakan salah satu mata kuliah wajib Program Studi Sistem Informasi di STMIK PPKIA Pradnya Paramita (STIMATA) Malang. PKTI merupakan kegiatan pembelajaran lapangan yang dilaksanakan langsung oleh mahasiswa pada sebuah instansi atau industri. Dengan harapan, dapat memberikan mahasiswa kesempatan untuk mengenali, memahami kondisi objektif kualifikasi kerja, jenis pekerjaan, bidang usaha, berbagai peluang yang ada di luar kampus, dan mendapatkan pengalaman serta ilmu yang belum diperoleh di perguruan tinggi.

Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi (PKTI) dilaksanakan di PT. Kastara Digital Technology. PT. Kastara Digital Technology adalah salah satu sektor dari PT. Kastara Group Indonesia (KGI) yang fokus pada kegiatan dan layanan berupa layanan dan produk terkait IT dan Software, otomasi industri, bengkel RnD (Research and Development).

(KHASANAH 2020) Memasuki era revolusi industri sekarang ini perkembangan teknologi semakin meningkat, penggunaan website sebagai alat komunikasi dan interaksi telah menjadi hal yang tak terhindarkan. Oleh karena itu, perbaikan dan pengembangan website menjadi aspek krusial dalam memenuhi kebutuhan pengguna serta menjaga agar situs web tetap relevan. Dalam laporan magang ini, akan dibahas tentang upaya peningkatan pengalaman pengguna (user

experience) dan desain antarmuka (UI) website Bengkel TI. "Pengalaman pengguna" atau "user experience" merujuk pada keseluruhan interaksi dan persepsi pengguna saat berinteraksi dengan sebuah situs web. Peningkatan pengalaman pengguna sangat penting karena dapat memengaruhi tingkat kepuasan pengguna, retensi, dan kesuksesan umum suatu website.

Laporan magang ini membahas peningkatan User Experience (UX) dan desain antarmuka (UI) pada website Bengkel TI. Ini mencakup dua aspek utama: kontribusi magang dan lingkup kerja.

## **1.2 Kontribusi PKTI**

Harapannya dengan peningkatan user experience dan desain interface website bengkel ti ini bisa menambahkan pengalaman pengguna user dalam menggunakan website dan dapat membantu memasarkan Bengkel TI sebagai tempat atau organisasi yang pada pengembangan teknologi informasi, terutama dalam konteks pendidikan.

Saat dalam program magang, penulis berperan dalam:

1. Meningkatkan UX

Penulis mengidentifikasi masalah dalam pengalaman pengguna dan mencari solusi. Pengujian pengguna dan analisis data akan membantu meningkatkan kepuasan pengguna.

2. Mengembangkan UI

Penulis mengubah desain antarmuka pengguna menjadi kode yang dapat diimplementasikan, memastikan tampilan website yang menarik.

### 3. Menerapkan Praktik Terbaik:

Penulis mempelajari dan mengimplementasikan praktik terbaik dalam pengembangan website, termasuk responsivitas dan kecepatan.

## 1.3 Lingkup Kerja

Kegiatan Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi di PT. Kastara Digital Teknologi bagian Web developer dengan posisi UI/UX dan bertanggung jawab kepada Bapak Muhammad Nur Hidayatullah Adzani selaku Direktur dari PT. Kastara Digital Technology.

Lingkup kerja melibatkan:

- Analisis UX: Menganalisis pengalaman pengguna, mengidentifikasi masalah, dan merancang solusi.
- Desain Antarmuka: Mengubah desain UI sesuai dengan perbaikan yang dibutuhkan.
- Pengembangan Responsif: Memastikan website dapat diakses di berbagai perangkat.
- Optimasi Kinerja: Meningkatkan kecepatan dan responsivitas website.

Dengan demikian, laporan ini akan menjelaskan kontribusi magang dalam meningkatkan UX dan UI website Bengkel TI serta lingkup kerja yang akan dijalani selama periode magang.

## **BAB II**

### **OBJEK PKTI**

#### **2.1 Tinjauan Umum**

Bagian ini menjelaskan tentang sejarah singkat PT. Kastara Digital Teknologi, visi, misi, dan letak geografis. Selain itu, dijelaskan juga mengenai Bengkel TI serta keterikatan antara PT. Kastara Digital Teknologi dan Bengkel TI.

##### **2.1.1 Sejarah Kastara Digital Technology**

Kastara Digital Technology dengan pengalaman lebih dari 4 tahun di bidang Industri TI dan Otomasi sampai saat ini sudah menangani banyak proyek klien dari beberapa kota di Indonesia. Kastara Digital Technology sendiri merupakan salah satu sektor dari Kastara Group Indonesia yang bergerak di bidang penyedia layanan berbagai layanan dan produk yang beroperasi di bidang IT (Informasi dan Teknologi) dan otomatisasi industri. Mulai dari IoT (Internet of Things), Pencacahan Data, Pembelajaran Mesin, DCS dan SCADA, Pembuatan Situs Web dan Aplikasi, Keamanan IT, dan Layanan untuk Penelitian dan Pengembangan.

Dan bengkel ti merupakan bagian dari pt kastara digital tecnology yang mana di fokuskan di bagian junior web developer dan pengelolaan komunitas untuk.

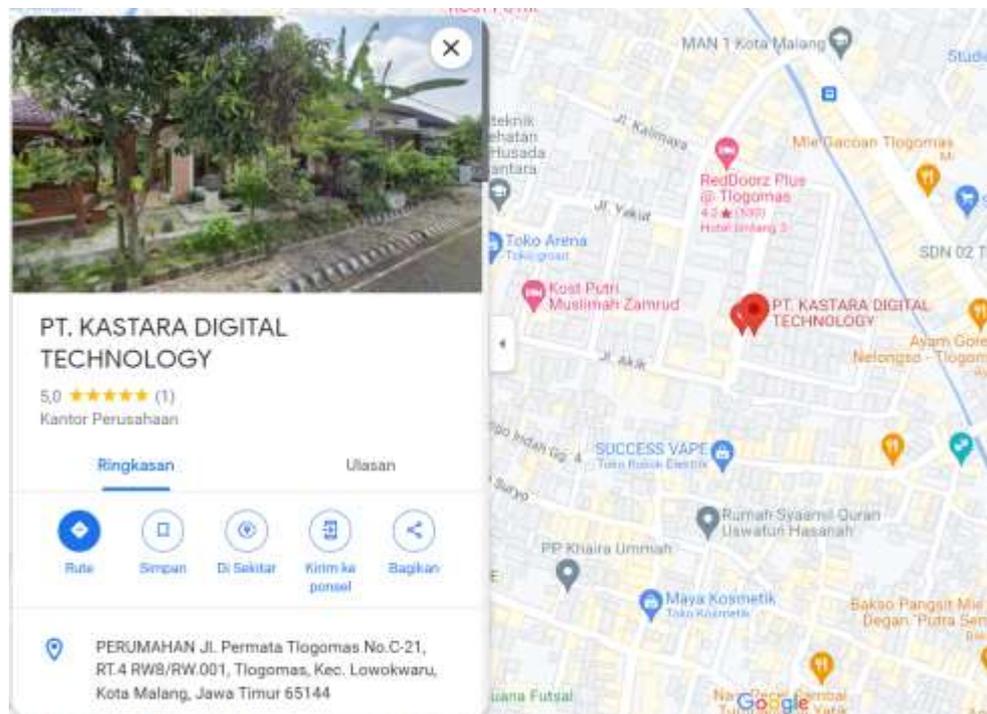
### 2.1.1 Visi

Menjadi perusahaan yang kompeten, professional, berkualitas dan terpercaya dalam bidang jasa sesuai kebutuhan pelanggan dan mitra kerja dengan mengutamakan kepuasan pelanggan dan mitra kerja.

### 2.1.2 Misi

- Memberikan pelayanan yang professional kepada mitra kerja dan pelanggan.
- Mengembangkan inovasi dalam setiap produk.
- Menjaga dan meningkatkan kepercayaan pelanggan dan mitra kerja dengan mengutamakan kepuasan pelanggan dengan kualitas terbaik.

### 2.1.3 Letak Geografis



Gambar 2.1 Lokasi Kantor PT kastara digital tecnoogy

Pada Gambar 2.1 merupakan lokasi kantor PT. Kastara Digital Technology yang berada di Perumahan Permata Tlogomas Kav C-1 RT 003 / RW 001 Kelurahan Tlogomas Kecamatan Lowokwaru Kota Malang 65144.

## **2.2 Divisi Kerja**

Selama periode magang di divisi Web Developer, terdapat berbagai tugas dan pelayanan yang berkaitan dengan pengembangan website. Pelayanan tersebut meliputi:

1. Pengembangan Website: Mengerjakan proyek-proyek pembuatan dan pengembangan website yang mencakup berbagai aspek seperti desain antarmuka, fungsionalitas, dan responsivitas.
2. Optimisasi SEO: Melakukan optimisasi mesin pencari (SEO) untuk memastikan bahwa website yang dibuat dapat dengan mudah ditemukan di Google dan peringkatnya meningkat.
3. Integrasi Desain Grafis: Mengintegrasikan desain grafis yang telah dibuat ke dalam website, memastikan tampilan dan kesan visual yang menarik.

## **BAB III**

### **KEGIATAN PKTI**

#### **3.1. Tinjauan Pustaka**

##### **a) User Interface**

User interface atau UI adalah tampilan yang meliputi bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Nah, karena user interface adalah tampilan sebuah produk dilihat oleh pengguna, maka harus tampak menarik. Singkatnya, user interface design itu harus diperhatikan. User interface biasa digunakan untuk menggantikan istilah Human Computer Interaction atau HCI. Semua yang ditampilkan dilayar, membaca dalam sebuah dokumen dan memanipulasi dengan mouse atau keyboard merupakan bagian dari user interface. Pada desain UI memainkan peran krusial karena berfungsi penghubung langsung antar sistem dan end-user (Nuriyana 2023), Fungsi dari user interface atau UI adalah menghubungkan dan menerjemahkan informasi dari sistem ke pengguna atau sebaliknya. Dengan demikian UI dapat diartikan sebagai mekanisme inter-relasi dari perangkat lunak dan perangkat keras membuat pengalaman berkomputer.

##### **b) User Experience**

Menurut (Hassenzahl & Tractinsky 2006) Seiring dengan semakin matangnya teknologi, produk-produk interaktif tidak hanya menjadi lebih berguna dan dapat digunakan, namun juga menjadi hal-hal yang modis dan menarik untuk diinginkan. user experience adalah respon dan persepsi dari pengguna sebagai bentuk reaksi dari sebuah produk, jasa dan sistem. User experience merupakan bentuk user dapat merasakan kesenangan dan kepuasan dari menggunakan sebuah produk, memegang atau melihat produk tersebut. UX tidak dapat dirancang oleh desainer tapi desainer dapat menerjemahkan keinginan user menjadi UX yang baik.

##### **c) Website**

Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi (Asmara 2019).

Website adalah suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berisikan kumpulan informasi berupa data teks, gambar, animasi, audio, video maupun gabungan dari semuanya yang biasanya dibuat untuk personal, organisasi dan perusahaan. website dapat dibedakan menjadi 2 yaitu web bersifat statis dan dinamis.

### 3.2. Pekerjaan dan Target PKTI

Kegiatan PKTI dilaksanakan di PT. Kastara Digital Technology selama 2 bulan, dimulai pada tanggal 4 Juli 2023 sampai dengan 17 Agustus 2023. Adapun jadwal aktivitas yang dilakukan selama kegiatan PKTI sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Aktivitas Kegiatan PKTI

No	Tanggal	Aktivitas
1	03/7/2023 – 07/07/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perkenalan magang serta menyesuaikan lingkungan kerja di PT Kastara Digital Technology</li> <li>- Mencari referensi artikel dengan kata kunci terkait dengan IT serta melakukan riset keyword untuk meningkatkan kualitas artikel dengan menggunakan Goggle Trend KeywordTools.io.</li> <li>- Desain UI menggunakan Figma.</li> </ul>
2	10/07/2023 – 14/07/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat artikel dengan kata kunci atau keyword yang sudah diriset dengan mengimplementasikan SEO (Search Engine Optimization)</li> <li>- Pembelajaran mengenai Machine Learning Dasar mengenai Python, Library Python (Numpy) serta melakukan praktik implementasi numpy pada data.</li> <li>- Pembelajaran mengenai Machine Learning Dasar menggunakan library python yaitu matplotlib data visualization materials dan pandas scikit material.</li> <li>- Pembelajaran mengenai Machine Learning Dasar mengenai konsep Artificial Neural Networks (ANNs Materials).</li> <li>- Desain UI menggunakan figma.</li> </ul>

No	Tanggal	Aktivitas
3	17/06/2023 – 21/06/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat artikel dengan kata kunci atau keyword yang sudah di riset dengan mengimplementasikan SEO (Search Engine Optimization).</li> <li>- Mengimplementasikan pengelompokan data dan memfilter data menggunakan library pandas Dataframe.</li> <li>- Mengimplementasikan Visualisasi data menggunakan library Matplotlib dan Pandas Dataframe.</li> <li>- Mengimplementasikan Filterisasi data menggunakan pandas dan ditampilkan dengan matplotlib.</li> <li>- Desain UI menggunakan figma.</li> </ul>
4	24/07/2022 – 28/07/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat artikel dengan kata kunci atau keyword yang sudah di riset dengan mengimplementasikan SEO (Search Engine Optimization).</li> <li>- Tugas final project magang machine learning Final project melakukan implementasi atau prediksi menggunakan metode Logistic Regression dengan tujuan memprediksi data riwayat penyakit pada pasien apakah terjangkit penyakit diabetes atau tidak.</li> <li>- Desain UI menggunakan figma.</li> </ul>

5	31/08/2023 – 18/08/2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat empat artikel dengan kata kunci atau keyword yang sudah di riset dengan mengimplementasikan SEO (Search Engine Optimization)</li> <li>- Revisi pada desain figma dan melakukan perubahan pada website bengkelti.com setelah dilakukan pengecekan proses pengerjaan dan mengerjakan final project</li> <li>- Mengimplementasikan Desain Figma yang sudah dibuat sebelumnya untuk diterapkan ke dalam Wordpress menggunakan Divi Module</li> <li>- mengerjakan final project. Menyelesaikan berbagai project implementasi desain figma, machine learning, visualisasi data,</li> </ul>
---	-------------------------	---

No	Tanggal	Aktivitas
		dan prediksi penyakit diabetes menggunakan metode logistic regresional

### 3.3. Pelaksanaan Pekerjaan

Berikut merupakan persentase pelaksanaan pekerjaan selama kegiatan PKTI:

Tabel 3. 2 Persentase pelaksanaan pekerjaan PKTI

No	Rincian	Persentase
1	Fundamental machine Learning	30%
2	Pembelajaran 2 tahap awal Materi dan tugas	50%
3	Pengolahan data Machine Learning	70%
4	Pembelajaran tahap 2 tahap akhir pengolahan data	100%
5	Pembuatan Artikel Bengkelti.com	100%

6	Desain UI Website Figma	100%
7	Implementasi ke Website	100%

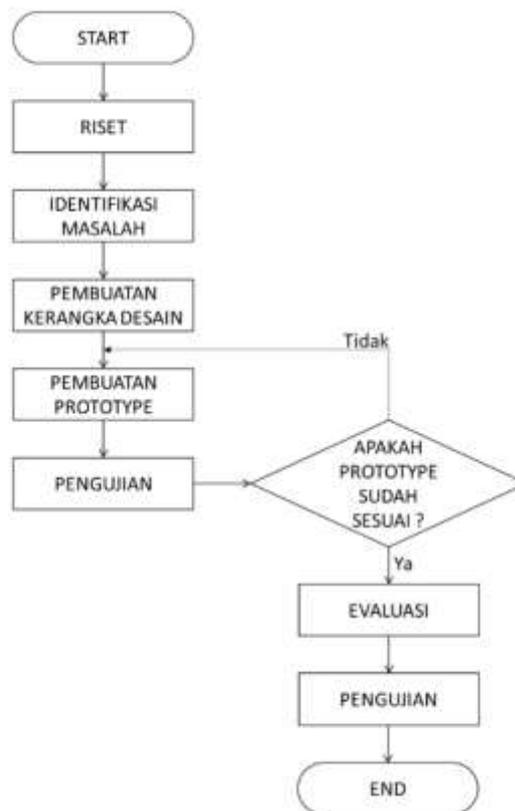
### 3.4. Hasil Pekerjaan

Hasil pekerjaan yang telah dilakukan berupa website Bengkel TI dan postingan artikel sebagai penunjang SEO.

Berikut merupakan hasil yang telah penulis kerjakan.

#### 1. Skenario Rancangan Desain

Adapun skenario racangan desain untuk website Bengkel TI sebagai berikut:



Gambar 3.1 Skenario Rancangan Desain

## 2. Desain Wireframe

Rancangan Desain wireframe

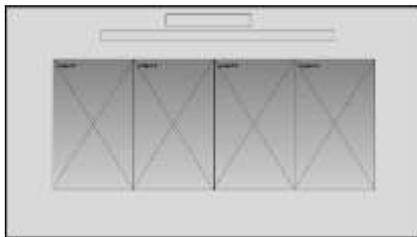
a) Home



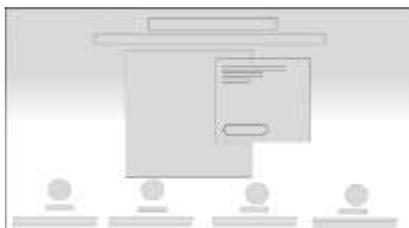
b) Tentang kami



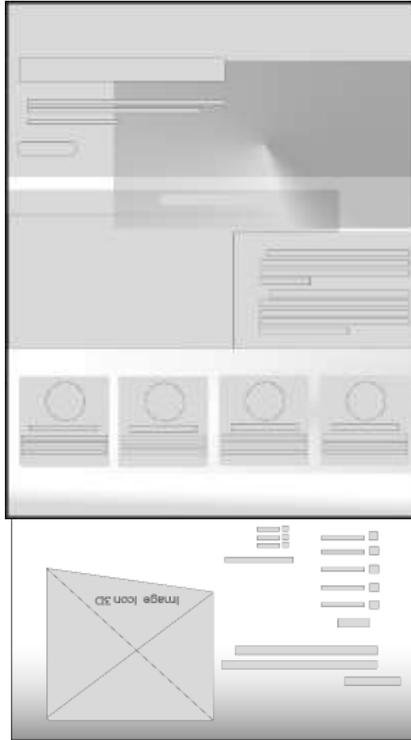
c) About



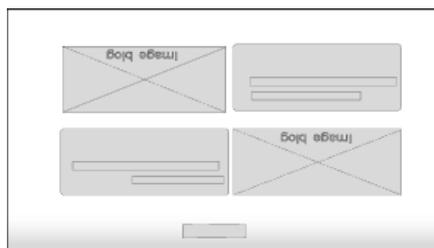
d) Porfotofolio



e) artnership



f) Belajar



Gambar 3.2 Hasil Desain User experience website Bengkel TI

Pada Gambar 3.2 merupakan hasil desain wireframe pada *page* Bengkel TI yang mana dalam konteks pengalaman pengguna pada user experience. Terdapat beberapa grand desain yang agak berbeda. dimana

desain dibuat akan dominan dengan object minimalis dan penyesuaian gambar 3d di setiap page website bengkel Ti.

### 3. Protoype UI/UX Website Bengkel TI

Desain UI/UX yang telah dikerjakan merupakan perancangan ulang dari website sebelumnya, dan berikut tampilan dan fitur dari desain UI/UX yang telah dikerjakan :

a. Home

Berisikan tentang tampilan desain UI/UX, yang merupakan tampilan awal pertama, serta informasi informasi dari Bengkel TI, atau bisa disebut laman awal Pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Tampilan Home

b. Tentang kami



Gambar 3.3 Tentang kami

Pada Gambar 3.3 merupakan hasil dari desain tentang kami yang telah dibuat untuk website Bengkel Ti di PT Kastara Digital Teknologi Malang. Desain Tentang kami, tersebut adalah untuk menampilkan informasi tentang profil bengkel ti.

c. About



Gambar 3.4 About

Pada Gambar 3.4 merupakan hasil dari desain About Desain About, tersebut adalah untuk menampilkan informasi dan layanan jasa yang disediakan oleh Bengkel ti.

d. Porfotofolio



Gambar 3.5 Porfotofolio

Pada Gambar 3.5 merupakan hasil dari desain Porfotofolio, tersebut adalah untuk menampilkan porfotofolio dari Bengkel ti.

e. Partnership



Gambar 3.6 Partnership

Pada Gambar 3.6 merupakan hasil dari desain partnership yang telah dibuat untuk website Bengkel Ti di PT Kastara Digital Teknologi Malang. Desain partnership tersebut adalah untuk kalaborasi antara dua entitas yang bersatu untuk menciptakan solusi inovatif, menggabungkan

keahlian dan visi mereka untuk menghasilkan produk atau layanan yang menginspirasi dan memenuhi kebutuhan secara holistik.

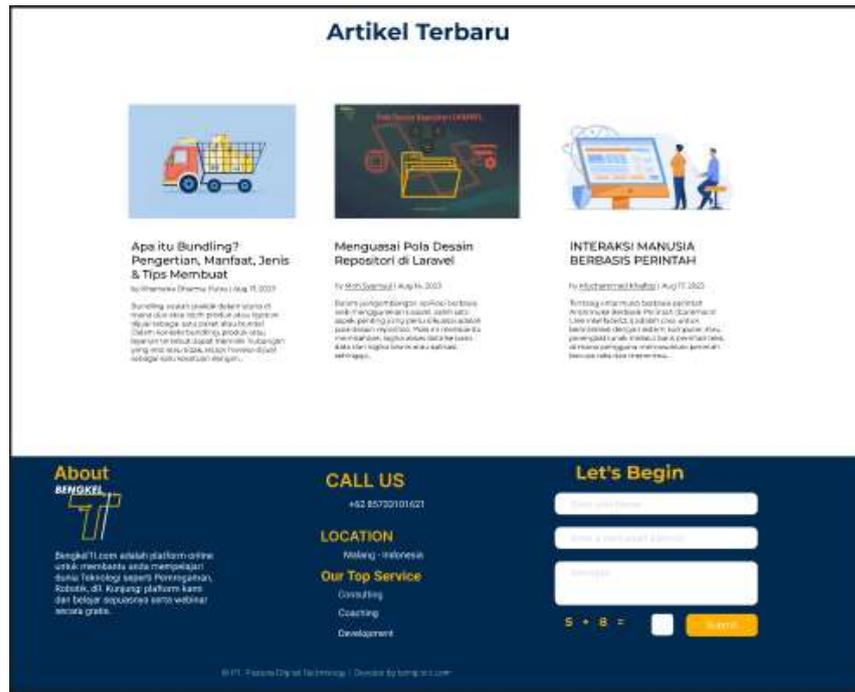
f. Belajar



Gambar 3.7 belajar

Pada Gambar 3.7 merupakan hasil dari desain Belajar yang telah dibuat untuk website Bengkel Ti. Desain belajar tersebut untuk pembelajaran user.

## g. Belajar



Gambar 3.7 belajar

Pada Gambar 3.7 merupakan hasil dari desain Belajar yang telah dibuat untuk website Bengkel Ti. Desain belajar tersebut untuk pembelajaran user.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKTI) di PT. Kastara Digital Technology selama 2 bulan, dapat disimpulkan bahwa PKTI melibatkan serangkaian aktivitas yang mencakup riset, pembuatan artikel dengan implementasi SEO, pembelajaran Machine Learning, desain UI menggunakan Figma, dan implementasi desain ke dalam platform WordPress. Selain itu, terdapat proyek final yang melibatkan prediksi penyakit diabetes menggunakan metode Logistic Regression.

#### **Saran**

Berdasarkan hasil praktik kerja bidang teknologi informasi (PKTI), penulis memiliki saran yang ingin disampaikan yaitu :

(a) Optimalisasi Waktu

Meskipun jadwal kegiatan sudah ditetapkan, disarankan agar waktu pembelajaran Machine Learning lebih diatur secara optimal, mungkin dengan penyesuaian durasi atau prioritas topik untuk memastikan pemahaman yang lebih mendalam.

(b) Penguatan Implementasi SEO

Dalam pembuatan artikel, perlu fokus pada penguatan implementasi SEO agar artikel lebih mudah ditemukan oleh mesin pencari. Mungkin dapat dilakukan pelatihan tambahan atau bimbingan terkait teknik-teknik SEO yang efektif.

(c) Kerja Tim dan Kolaborasi

Dengan menilai persentase pelaksanaan pekerjaan, terlihat bahwa hampir semua tugas telah diselesaikan. Saran untuk lebih

memperkuat kerja tim dan kolaborasi agar setiap anggota dapat saling mendukung dan memaksimalkan potensi masing-masing.

(d) Evaluasi Desain UI

Meskipun disebutkan bahwa desain UI telah diselesaikan, perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut terhadap tampilan dan pengalaman pengguna agar sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

(e) Dokumentasi Final Project

Penting untuk menyusun dokumentasi yang komprehensif untuk final project, termasuk metode yang digunakan, hasil prediksi, dan evaluasi kinerja model. Dokumentasi ini akan bermanfaat untuk referensi di masa mendatang.

(f) Peningkatan Keterampilan Desain

Agar desain UI lebih atraktif, disarankan untuk mengembangkan keterampilan desain dengan memanfaatkan sumber daya tambahan atau bimbingan desain grafis.

(g) Review dan Umpan Balik

Seiring dengan revisi pada desain Figma dan implementasi ke dalam WordPress, penting untuk melakukan review dan meminta umpan balik dari tim dan pemangku kepentingan untuk memastikan bahwa hasil akhir memenuhi ekspektasi.

### 3.5. Dokumentasi

#### Dokumentasi PKTI



## DAFTAR PUSTAKA

- KHASANAH (2020). *"rancang bangun sistem kontrol dan monitoring ph tanah untuk tanaman bawang menggunakan arduino skripsi."*
- Muhamad Ifan Nuriyana\*, Eko Setia Budi. (2023). *" Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Pemandu Wisata Kebun Binatang Menggunakan Metode User Centered Design"*.
- Marc Hassenzahl & Noam Tractinsky (2006) *"Pengalaman pengguna - agenda penelitian, Perilaku & Teknologi Informasi,"* 25:2, 91-97, DOI:10.1080/01449290500330331
- Jimi Asmara (2019) *" Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala)"*