

**LAPORAN MAGANG
FLASHSOFT INDONESIA**

**PERANCANGAN ULANG UI/UX APLIKASI MOBILE
FLOKASIR SEBAGAI SISTEM POIN OF SALE (POS)**

**DIAN UTAMI
6304221456**



**PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS
BENGKALIS-RIAU
TAHUN 2026**

HALAMAN PENGESAHAN FLASHSOFT INDONESIA

PERANCANGAN ULANG UI/UX APLIKASI MOBILE FLOKASIR SEBAGAI SISTEM POIN OF SALE (POS)

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Laporan Magang

Oleh:

DIAN UTAMI
6304221456

Pekanbaru, 09 Juli 2026

Chief Operating Officer
Flashsoft Indonesia

Dosen Pembimbing Program Studi
Rekayasa Perangkat Lunak



Dynda Ayu Sastika

A handwritten signature in blue ink, appearing to be "Fajar Ratnawati".

Fajar Ratnawati, M.Cs
NIP. 198312122019032011

Mengetahui

Koordinator Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak
Politeknik Negeri Bengkalis

A handwritten signature in blue ink, appearing to be "Fajri Profeso Putra".

Fajri Profeso Putra, M. Cs.
NIP. 198805072015041003

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Magang di Falshsoft Indonesia– Pekanbaru.

Laporan ini di susun atas kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Johny Custer, S.T., M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Bapak Kasmawi, M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
3. Bapak Fajri Profesio Putra, M.Cs., selaku Koordinator Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak.
4. Ibu Ryci Rahmatil Fiska selaku Koordinator Magang Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak.
5. Ibu Fajar Ratnawati, S.Kom, M.Cs., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan saran selama proses penyusunan.
6. Bang Yuhaya Liserra, St., selaku Pemimpin Flashsoft Indonesia yang telah memimbing dan memberikan arahan selama magang.
7. Kakak dan teman-teman Flashsoft Indonesia yang telah menemani dan mendukung selama pelaksanaan magang.
8. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, serta motivasi kepada penulis.

Penulis merasa sangat bersyukur dapat melaksanakan Magang di PT. Flashsoft Indonesia. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh banyak pengetahuan, wawasan, dan pengalaman yang berkaitan dengan pengembangan perangkat lunak, khususnya Desain *UI/UX* menggunakan Figma. Selain itu, penulis juga memperoleh pengalaman berharga mengenai dunia kerja profesional yang dapat menjadi bekal dalam menghadapi dunia industri di masa yang akan datang.

Penulis menyadari bahwa laporan Magang ini masih banyak kekurangan baik dalam penulisan isi maupun susunannya. Semoga laporan ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis maupun pembaca.

Bengalis, 27 Juli 2026



DIAN UTAMI

NIM. 6304221456

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	9
1.1 Latar Belakang	9
1.2 Tujuan dan manfaat magang	10
1.3 Luaran Proyek Magang	11
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN/INSTANSI.....	12
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan/Instansi.....	12
2.2 Visi dan Misi Perusahaan/Instansi	12
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan	14
2.3.1 Chief executive officer (CEO)	14
2.3.2 Chief marketing officer (CMO)	14
2.3.3 Chief operating officer (COO)	14
2.3.4 Divisi human resource (HR)	15
2.3.5 Unit bisnis	15
2.3.6 Posisi penulis dalam struktur organisasi	15
2.4 Ruang Lingkup Perusahaan.....	15
BAB III BIDANG PEKERJAAN SELAMA MAGANG.....	17
3.1 Spesifikasi Tugas Selama Magang.....	17
3.1.1 Perkenalan dan pembagian tugas	17
3.1.2 Meeting.....	18
3.1.1 Redesign ui/ux aplikasi mobile flokasir	18
3.2 Peralatan Dan Perangkat Yang Digunakan.....	19

3.3	Kendala Yang Dihadapi.....	24
BAB IV PERANCANGAN ULANG UI/UX APLIKASI MOBILE		
	FLOKASIR SEBAGAI SISTEM POIN OF SALE (POS)	25
4.1	Metodologi	25
4.1.1	Prosedur pembuatan sistem/alat/solusi	25
4.1.2	Metodologi pengumpulan data.....	27
4.1.3	Proses perancangan	28
4.1.4	Tahapan dan jadwal pelaksanaan	29
4.2	Perancangan dan Implementasi.....	29
4.2.1	Analisis data	29
4.2.2	Rancangan sistem/alat/solusi	32
4.2.3	Implementasi sistem/alat/solusi	39
4.2.4	Dampak implementasi sistem/alat/solusi	40
4.3	Kendala Implementasi Sistem/Alat/Solusi.....	40
BAB V PENUTUP		41
5.1	Kesimpulan	41
5.2	Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA.....		43
LAMPIRAN.....		44