

Abstraksi

Penulisan ini berisikan laporan akhir magang di PT. Impactbyte Teknologi Edukasi yang dijalankan penulis selama selama 16 minggu. Tujuan dari magang ini yaitu untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam dunia *UI/UX Designer*, dan dapat membangun dan memperluas koneksi di industri tempat magang. Magang dilaksanakan secara virtual yang berisikan pelatihan selama 8 minggu mengenai materi *UI/UX Design*, kemudian dilanjutkan dengan menyelesaikan berbagai permasalahan *UI/UX* di perusahaan yang menjadi mitra selama 8 minggu. Penulis mengerjakan *Challenge Partner* yaitu dengan mendesain ulang *Website Crowde*, bersama dengan kelompok yang berisikan 3 orang. Selanjutnya untuk menyelesaikan *Challenge Partner* ini, penulis bekerja sama dengan kelompok untuk melaksanakan tahapan - tahapan yang merupakan bagian dari *Design Thinking*. Tahapan - tahapan tersebut yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Testing*. Selanjutlah dihasilkanlah sebuah produk design yang nantinya akan diuji pada *user*. Akhirnya setelah dibuat pengujian, produk desain yang dihasilkan sudah memenuhi ekspektasi dan sudah menjawab akan *problem statement* yang diangkat.

Kata kunci: Magang, UI/UX, Design Thinking