

## REDESAIN APLIKASI DASHBOARD DI PT. PILAR PERSADA SOLUTION

A.A.N.M.A. Gotra<sup>1</sup>, A.A.I.N.E. Karyawati<sup>2</sup>, dan I.G.S. Astawa<sup>3</sup>

### ABSTRAK

PT. Pilar Persada Solution, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang IT *software developer* dan layanan ICT, membuka kesempatan bagi mahasiswa untuk merasakan pengalaman praktik kerja lapangan (PKL). Program PKL ini adalah pintu gerbang bagi mahasiswa untuk memahami dunia nyata dengan menghadapi tantangan sebenarnya dalam industri IT. Dalam jurnal pengabdian ini, salah satu masalah yang diangkat yaitu kebutuhan akan antarmuka baru untuk sebuah *dashboard* dalam versi *mobile*. Proyek ini melibatkan perancangan antarmuka yang akan menjadi dasar bagi *engineer* dalam pengembangan selanjutnya. Perancangan antarmuka ini, akan menggunakan sebuah aplikasi yang bernama Figma, yang dimulai dari *wireframe* hingga menjadi *high fidelity*.

**Kata kunci :** Antarmuka, Dashboard, Mobile, Wireframe, High Fidelity.

### ABSTRACT

PT. Pilar Persada Solution, a company engaged in IT software development and ICT services, is offering an opportunity for students to gain practical work experience through an internship program. This internship program serves as a gateway for students to understand the real-world challenges in the IT industry. In this service dedication journal, one of the issues addressed is the need for a new interface for a mobile version of a dashboard. This project involves designing an interface that will serve as the foundation for engineers in further development. The interface design will be carried out using an application called Figma, starting from wireframing and progressing to high fidelity design.

**Keywords:** User Interface, Dashboard, Mobile, Wireframe, High Fidelity.

### 1. PENDAHULUAN

PT. Pilar Persada Solution adalah sebuah perusahaan yang menyediakan layanan ICT (Information and Communication Technology) dan IT Software Developer. Sejak pertama didirikan, perusahaan ini telah bermitra dengan banyak perusahaan besar dan menghasilkan beragam aplikasi hebat, salah satunya adalah *dashboard*.

*Dashboard* adalah alat yang digunakan untuk menyajikan informasi dalam bentuk diagram, indikator visual, atau grafik yang ringkas, dinamis, dan relevan. Tujuan penggunaan dashboard di antaranya adalah mempercepat proses pengambilan keputusan, mengukur kinerja, memonitor proses yang sedang berjalan, dan memprediksi kondisi di masa mendatang (Maulida dkk, 2020).

---

<sup>1</sup> Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jimbaran-Indonesia, ngurahmahadanaapta@student.unud.ac.id

<sup>2</sup> Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jimbaran - Indonesia, eka.karyawati@unud.ac.id

<sup>3</sup> Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jimbaran - Indonesia, santi.astawa@unud.ac.id

Submitted: 9 Januari 2025

Revised: 24 Januari 2025

Accepted: 25 Januari 2025

Seiring dengan ledakan penggunaan aplikasi *mobile* sejak peluncuran iPhone oleh Apple dan sistem operasi Android oleh Google, Indonesia telah menjadi salah satu pemain utama dalam pasar *smartphone*. Dengan populasi mencapai 273.524.000 jiwa, sekitar 158.667.000 di antaranya adalah pengguna *smartphone*. Ini berarti bahwa penetrasi *smartphone* di Indonesia mencapai angka mencengangkan, yaitu 58,01%. Indonesia berada di urutan keempat dalam penggunaan *smartphone* di dunia (Larasati dkk, 2021). Oleh karena itu, PT. Pilar Persada Solution juga merasa perlu untuk mengembangkan versi *mobile* dari *dashboard* mereka.

Antarmuka merupakan salah satu komponen penting dalam aplikasi. Antarmuka yang kurang tepat dapat menyebabkan pengguna meninggalkan aplikasi tersebut (Subhan dan Indriyanti, 2021). Oleh karena itu, PT. Pilar Persada Solution berkomitmen untuk menyediakan antarmuka yang baik dalam aplikasi mereka, termasuk dalam versi *mobile* dari *dashboard* mereka.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Untuk mencapai hasil yang maksimal, diperlukan pendekatan yang menggabungkan unsur-unsur introduksi, diskusi, dan presentasi. Introduksi, sebagaimana didefinisikan oleh KBBI, adalah perbuatan memperkenalkan atau melancarkan untuk pertama kali. Selanjutnya, menurut KBBI, diskusi adalah pertemuan ilmiah untuk bertukar pikiran mengenai suatu masalah. Terakhir, ada presentasi, yang menurut KBBI adalah penyajian atau pertunjukan kepada orang-orang yang diundang. Berikut adalah diagram metodenya.



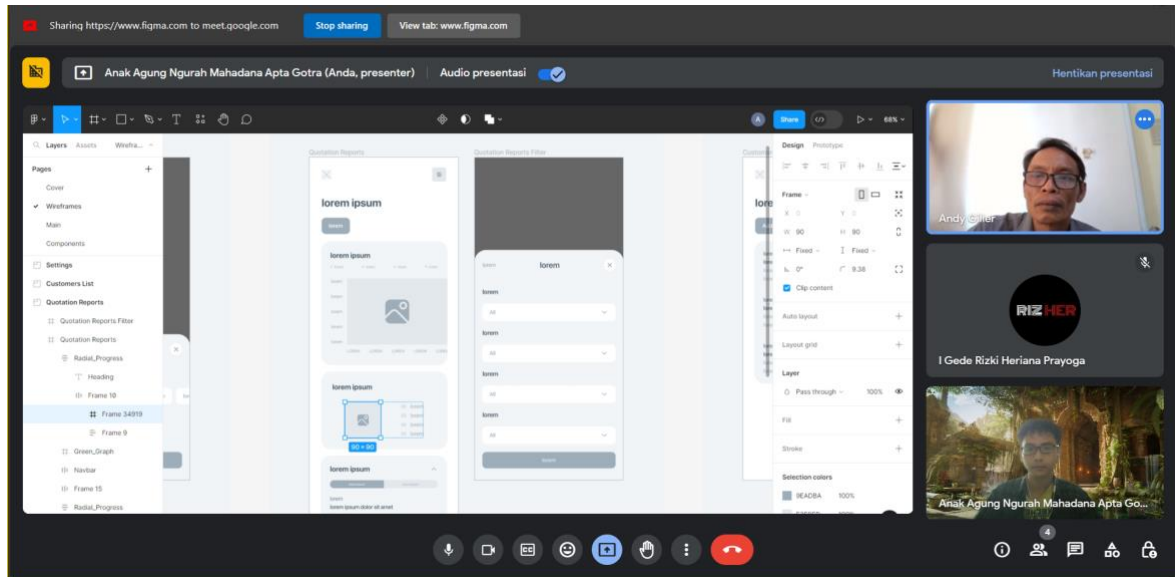
Gambar 2.1 Diagram Metode

Pada tahap introduksi, penulis diperkenalkan kepada proyek yang berfokus pada perancangan antarmuka baru untuk *dashboard mobile*. Penulis diberikan pemahaman yang mendalam tentang tujuan dan lingkup proyek ini, yang mencakup pemecahan masalah antarmuka yang diperlukan untuk pengembangan selanjutnya. Selama tahap ini, perusahaan menjelaskan secara rinci mengenai proyek ini, serta pendekatan awal yang akan digunakan, yaitu menggunakan aplikasi Figma untuk merancang antarmuka.

Tahap diskusi akan menjadi forum untuk penulis dan perwakilan PT. Pilar Persada Solution (pembimbing lapangan) untuk bertukar pikiran dan merencanakan strategi perancangan antarmuka. Penulis dan pembimbing lapangan melakukan pertemuan perencanaan bersama untuk membahas detail perancangan, termasuk analisis kebutuhan pengguna, evaluasi desain yang sudah ada, dan pengembangan fitur-fitur yang diharapkan. Diskusi akan mencakup pemahaman yang mendalam tentang masalah yang perlu diatasi dan bagaimana penulis dapat berkontribusi dalam perancangan antarmuka yang efektif.

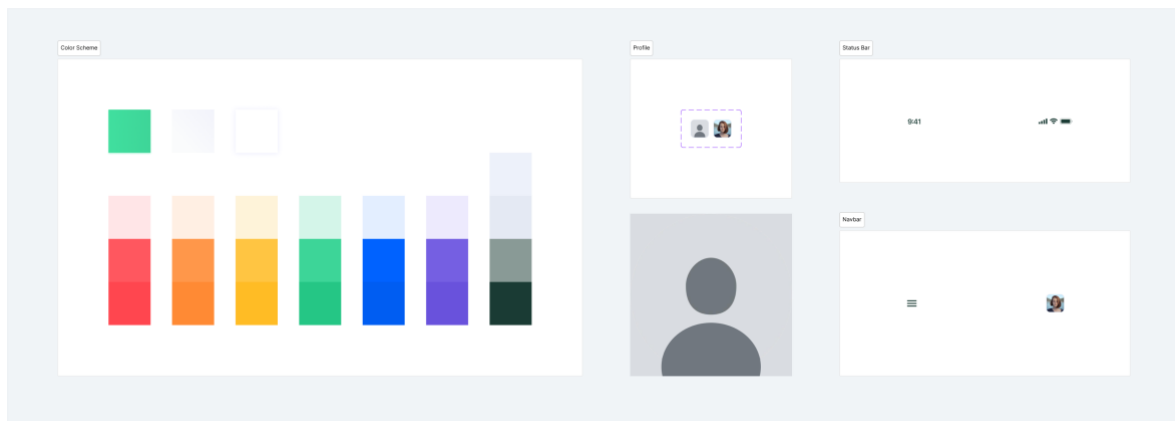
Pada tahap presentasi, penulis mulai dengan membuat *wireframe* dari antarmuka *mobile* yang direncanakan menggunakan aplikasi Figma. Setelah selesai, maka *wireframe* tersebut ditunjukkan kepada PT. Pilar Persada Solution untuk mendapatkan masukan dan persetujuan. Selanjutnya, adalah mengembangkan desain antarmuka menjadi *high fidelity* menggunakan Figma. Proses ini diikuti dengan presentasi lanjutan antara perusahaan dan penulis untuk memastikan bahwa desain antarmuka memenuhi kebutuhan dan harapan perusahaan. Presentasi tersebut memberikan kesempatan bagi perusahaan untuk memberikan masukan, sehingga penulis dapat mengkaji dan menyempurnakan desain sesuai dengan umpan balik yang diterima.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN



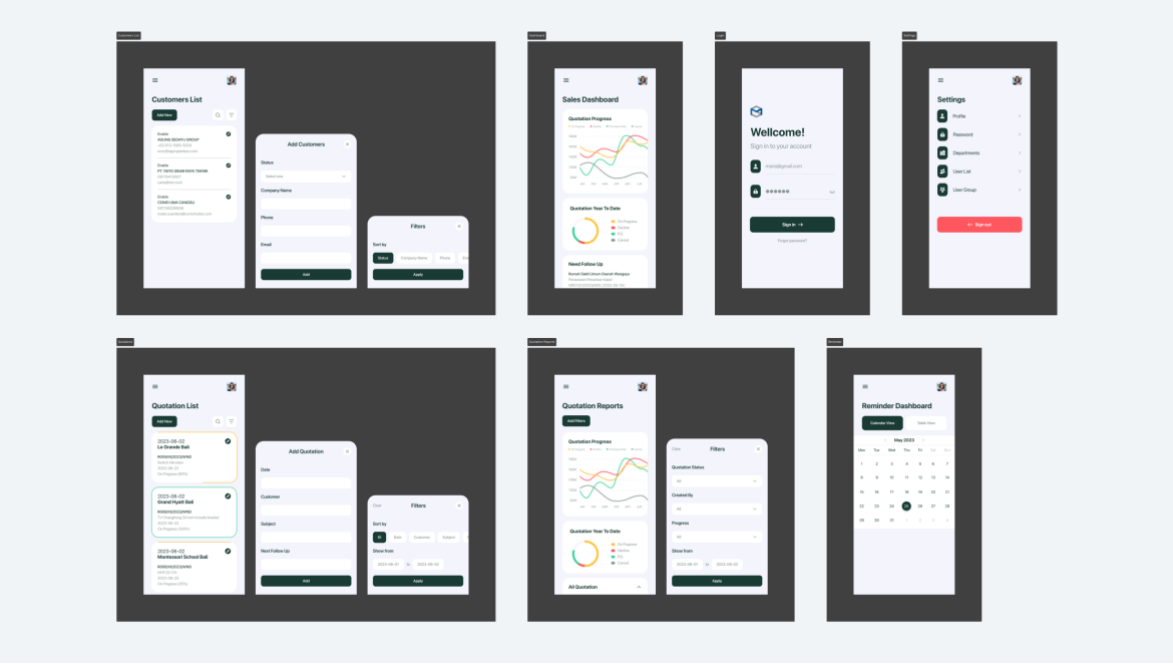
Gambar 3.1 Wireframe

Gambar di atas merupakan tampilan dari beberapa *wireframe* untuk merancang *dashboard* versi *mobile*. *Wireframe* adalah sketsa awal yang membantu dalam penempatan elemen penting seperti tombol, gambar, ilustrasi, navigasi, dan logo dalam desain antarmuka. Ini memungkinkan untuk menguji konsep, mengidentifikasi perbaikan, dan memastikan bahwa struktur dasar sesuai dengan tujuan proyek sebelum melanjutkan ke tahap desain yang lebih rinci (*high fidelity*) (Hartawan, 2022). Setelah menyelesaikan *wireframe*, penulis berdiskusi kepada pembimbing lapangan dan PT. Pilar Persada Solution untuk mendapatkan umpan balik. Hasil diskusi tersebut menyatakan bahwa mereka menyetujui *wireframe* tersebut dan dapat dilanjutkan ke tahap *high fidelity*.



Gambar 3.2 Color Palette dan Component

Gambar di atas merupakan tampilan dari *color palette* dan *component* untuk merancang *dashboard* versi *mobile*. *Color palette* adalah kumpulan warna yang dipilih dengan cermat untuk digunakan dalam desain, membantu menciptakan konsistensi visual dan mencerminkan citra merek (Alexander dkk, 2020). Sementara itu, *component* adalah elemen desain yang dapat digunakan kembali, seperti tombol atau header, yang mempercepat pengembangan desain dan memastikan konsistensi tampilan dan fungsionalitas elemen di seluruh antarmuka pengguna. Kedua konsep ini bekerja bersama untuk menciptakan desain yang terstruktur, konsisten, dan efisien.



Gambar 3.3 High Fidelity

Gambar di atas merupakan tampilan dari beberapa *high fidelity* untuk merancang *dashboard* versi *mobile*. *High fidelity* adalah tahap dimana elemen-elemen desain seperti warna, tipografi, *layout*, grafis, dan interaktivitas diimplementasikan dengan cermat sesuai dengan panduan desain yang telah ditetapkan sebelumnya. Ini bertujuan untuk menciptakan desain yang lebih akurat dan mendekati pengalaman pengguna sebenarnya (Sekali dkk, 2023). Setelah menyelesaikan tahap *high fidelity*, penulis kembali mendiskusikan hasilnya dengan pembimbing lapangan dan PT. Pilar Persada Solution. Mereka memberikan umpan balik positif, mengapresiasi desain yang menarik dan *layout* yang sesuai tanpa revisi pada tahap *wireframe*. Kesepakatan ini menjadi tanda persetujuan dan apresiasi terhadap kualitas pekerjaan. Prototipe atau desain *high fidelity* ini dapat digunakan sebagai dasar bagi *engineer* untuk mengimplementasikan desain akhir.

| Responden | Q1-1 | 5-Q2 | Q3-1 | 5-Q4 | Q5-1 | 5-Q6 | Q7-1 | 5-Q8 | Q9-1 | 5-Q10 | Qsum  |
|-----------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------|-------|
| 1         | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 4     | 40    |
| 2         | 4    | 2    | 2    | 2    | 2    | 4    | 1    | 3    | 3    | 1     | 24    |
| 3         | 4    | 3    | 1    | 1    | 2    | 1    | 1    | 2    | 0    | 0     | 15    |
| 4         | 3    | 3    | 4    | 4    | 4    | 3    | 4    | 4    | 4    | 4     | 37    |
| 5         | 4    | 4    | 4    | 4    | 4    | 2    | 2    | 3    | 4    | 4     | 35    |
| Qtotal    |      |      |      |      |      |      |      |      |      |       | 151   |
| Q2,5      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |       | 377,5 |
| SUS       |      |      |      |      |      |      |      |      |      |       | 75,5  |

Gambar 3.4 Skor SUS

Gambar di atas merupakan indikator kesuksesan dari proyek ini. *System Usability Scale* (SUS) adalah alat pengukuran yang dapat membantu dalam menentukan apakah sistem sudah dapat digunakan dengan baik (usability) atau belum. Perhitungan SUS dilakukan dengan menggunakan skala Likert 5 poin. Responden diminta untuk memberikan penilaian terhadap 10 pernyataan, sesuai dengan persepsi subjektif mereka. Proses penghitungan skor SUS memiliki aturan tersendiri. Untuk pernyataan bernomor ganjil, dihitung dengan mengurangi 1 dari skor yang diberikan (Persamaan 1). Sedangkan untuk pernyataan bernomor genap, dihitung dengan mengurangi skor yang diberikan dari 5 (Persamaan 2). Setelah itu, semua skor yang telah diubah dijumlahkan, dan hasilnya dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan skor akhir (Persamaan 3). Rata-rata tingkat system usability scale adalah 68, maka dari itu proyek ini dapat dikategorikan sukses (Nioga dkk, 2019).

#### 4. KESIMPULAN

Proses redesain *dashboard* dari versi *website* ke versi *mobile* di PT. Pilar Persada Solution berhasil dilakukan dengan sukses, berkat pendekatan yang menggabungkan metode introduksi, diskusi, dan presentasi. Kegiatan ini memberikan manfaat bagi instansi dengan memberikan dasar bagi pengembangan lebih lanjut. Saya juga mendapatkan pengalaman berharga dalam perancangan UI/UX dan belajar bagaimana bekerja dalam lingkungan perusahaan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa redesain telah mencapai standar yang diinginkan, menciptakan manfaat nyata bagi PT. Pilar Persada Solution dan perkembangan kemampuan penulis dalam desain antarmuka.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh tim PT. Pilar Persada Solution dan semua yang terlibat dalam proses redesain *dashboard* dari versi *website* ke versi *mobile*. Keberhasilan ini adalah hasil kerjasama yang kuat dan dedikasi yang luar biasa. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Anak Agung Istri Ngurah Eka Karyawati, S.Si., M.Eng, dan Bapak I Gede Santi Astawa, S.T., M.Cs. yang telah membimbing penulis dalam membuat jurnal pengabdian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, J., Pangestu, D. R., Nicolas, F., & Hakim, L. (2020). Penerapan genetic neural network dalam pemilihan color palette untuk desain skema warna. *CogITo Smart Journal*, 6(2), 284-297.
- Hartawan, M. S. (2022). Penerapan User Centered Design (UCD) pada wireframe desain user interface dan user experience aplikasi sinopsis film. *JEIS: Jurnal Elektro dan Informatika Swadharma*, 2(1), 43-47.
- Larasati, I., Yusril, A. N., & Al Zukri, P. (2021). Systematic Literature Review Analisis Metode Agile Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 10(2), 369-380.
- Maulida, S., Hamidy, F., & Wahyudi, A. D. (2020). Monitoring Aplikasi Menggunakan Dashboard untuk Sistem Informasi Akuntansi Pembelian dan Penjualan (Studi Kasus: UD Apung). *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1), 47-53.
- Nioga, A., Brata, K. C., & Fanani, L. (2019). Evaluasi usability aplikasi mobile KAI access menggunakan metode system usability scale (SUS) dan discovery prototyping (Studi Kasus PT KAI). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1396-1402.
- Sekali, I. B. K., Montolalu, C. E., & Widiana, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53-64.
- Subhan, M., & Indriyanti, A. D. (2021). Penggunaan metode heuristic evaluation sebagai analisis evaluasi user interface dan user experience pada aplikasi bca mobile. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 2(3), 30-37.

*Halaman ini sengaja dikosongkan*