

PENGEMBANGAN KONSEP DAN PEMBAHARUAN USER INTERFACE PADA SISTEM WEBSITE CV. AVATAR SOLUTION

Anak Agung Sinta Trisnajayanti¹, I. P. G. H. Suputra², N. A. Sanjaya ER.³

ABSTRAK

CV. Avatar Solution atau Avatar Solution merupakan salah satu perusahaan yang berkembang dengan memanfaatkan teknologi melalui IT Software Developer dan layanan ICT (Information and Communication Technology). Hingga saat ini perusahaan Avatar Solution sudah berkerjasama dengan banyak perusahaan-perusahaan besar di Bali. Perusahaan Avatar Solution memiliki banyak divisi salah satunya yaitu IT Admin. Dimana tugas dari IT Admin ialah membuat *Functional Requirement*, testing project dari client, manajemen *programmer* dan memfasilitasi kebutuhan *programmer*. Saat ini, perusahaan Avatar Solution mempunyai permasalahan mengenai *branding* perusahaan yang masih kurang untuk luar pulau Bali. Sebagai hasil evaluasi kegiatan pengabdian, maka dibuatkan konsep dan pembaharuan *User Interface* pada sistem *website* Avatar Solution sebagai salah satu solusi dari *branding* perusahaan.

Kata kunci : Avatar Solution, IT Admin, *Branding*, *User Interface*, *website* perusahaan.

ABSTRACT

CV. Avatar Solution or Avatar Solution is a company that develops by utilizing technology through IT Software Developer and ICT (Information and Communication Technology) services. Until now, the company Avatar Solution has collaborated with many large companies in Bali. The Avatar Solution company has many divisions, one of which is IT Admin. Where the task of the IT Admin is to make Functional Requirements, testing projects from clients, programmer management and facilitating programmer needs. Currently, the company Avatar Solution has a problem regarding the company's branding which is still lacking outside the island of Bali. As a result of the evaluation of service activities, a User Interface concept and update was made on the Avatar Solution website system as one of the solutions for company branding.

Keywords: Avatar Solution, IT Admin, Branding, User Interface, website company.

1. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman yang pesat juga berbanding lurus dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini (Angelianawati, 2019). CV. Avatar Solution atau Avatar Solution merupakan salah satu perusahaan yang berkembang dengan memanfaatkan teknologi melalui IT Software Developer dan layanan ICT (*Information and Communication Technology*) berdiri sejak tahun 2019 (Avatar Solution, 2022). Dengan berkembangnya perusahaan Avatar Solution, maka dibukalah lowongan *Career* dan *Internship* bagi seluruh kalangan yang berminat di bidang

¹ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Bali, Indonesia, sintatrisnajayanti@gmail.com

² Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Bali, Indonesia, hendra.suputra@unud.ac.id

³ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Bali, Indonesia, agus_sanjaya@unud.ac.id

Submitted: 7 November 2022

Revised: 25 November 2022

Accepted: 27 November 2022

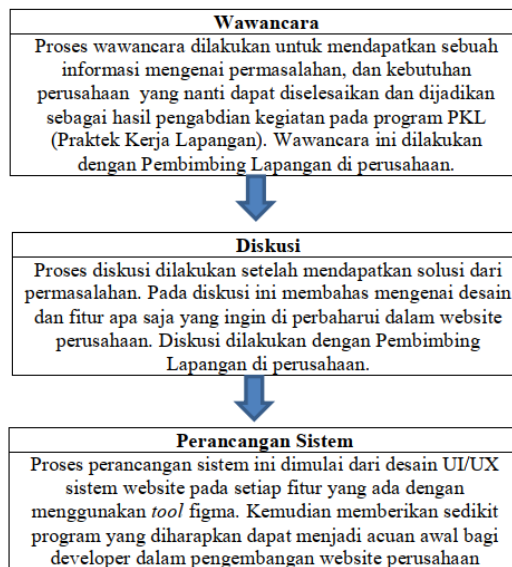
Informatika. Penulis berkesempatan untuk bergabung dengan perusahaan ini pada divisi IT Admin pada program PKL (Praktek Kerja Lapangan) selama dua bulan. Tujuan Praktek Kerja Lapangan (PKL) secara umum ialah untuk melatih dan mengasah kemampuan mahasiswa dalam menghadapi permasalahan yang mungkin terjadi ketika di dunia kerja (Priambodo, 2022). Divisi IT Admin memiliki tugas yaitu membuat *Functional Requirement*, testing proyek dari klien, manajemen *programmer* dan memfasilitasi kebutuhan *programmer*. Selain itu juga diberikan tanggungjawab mengenai *branding* perusahaan.

Branding perusahaan disini berarti membuat sebuah strategi agar perusahaan bisa lebih dikenal oleh masyarakat luas. *Branding* yang dilakukan oleh perusahaan Avatar Solution ini ialah *digital branding*. Menurut Bryan, dkk (2017), *Digital branding* ialah sebuah *branding* yang memanfaatkan teknologi informasi sebagai media utama. Contohnya; *website, social media, e-commerce*. Pada penerapannya yaitu dengan melakukan promosi mengenai perusahaan Avatar Solution dengan memanfaatkan media sosial LinkedIn dan ajuan mengenai pembaharuan *website* perusahaan. Media promosi berupa *website company* yang dinamis dan menarik dapat membantu kegiatan promosi, sehingga pemberian informasi dapat dilakukan lebih cepat dan menjangkau pasar lebih luas (Herman dan Janah, 2020).

Kemudian sebagai hasil evaluasi kegiatan pengabdian, maka dibuatkan konsep dan pembaharuan User Interface pada sistem *website* Avatar Solution. *Website* perlu diperbaharui dikarenakan pengembang suatu *website* bersifat keberlanjutan dimana konten *website* harus selalu diperbaharui agar pengunjung situs mendapatkan informasi terkini dan pengalaman baru saat membuka *website* (Susanto et al, 2022). Langkah awal yang dilakukan jika ingin memperbaharui *website* yaitu dengan memperhatikan desain antarmuka pengguna atau *User Interface*. Desain antarmuka pengguna adalah elemen terpenting dari sistem atau produk berbasis computer (Sridevi, 2017). Dimana jika suatu *Interface* yang kurang baik dan menarik akan mempengaruhi produktivitas sebuah sistem (Setiaji,2020).

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan program PKL (Praktek Kerja Lapangan) di Avatar Solution dapat dilakukan secara WFO (*Work From Office*) dan WFH (*Work From Home*). Bekerjasama dengan beberapa kelompok divisi untuk mencapai satu tujuan dalam pembuatan proyek. Lalu, pada hasil pengabdian kegiatan mengenai pengembangan konsep dan pembaharuan *User Interface* pada sistem *website* CV. Avatar Solution dilakukan beberapa metode untuk mencapai tujuan tersebut yaitu wawancara, diskusi, dan perancangan sistem (Saputra, K.O. et. al, 2019).



Gambar 2.1. Diagram Metode Pelaksanaan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan program PKL (Praktek Kerja Lapangan) ini telah menyelesaikan project tepat waktu, sudah melakukan testing dan membuat functional requirement terhadap beberapa proyek yang dibuat oleh perusahaan Avatar Solution, lalu membuat notulensi ketika mengikuti rapat bersama klien serta melakukan *digital branding* perusahaan melalui media sosial LinkedIn. Berikut dokumentasi kegiatan selama program PKL dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1. Dokumentasi kegiatan selama PKL

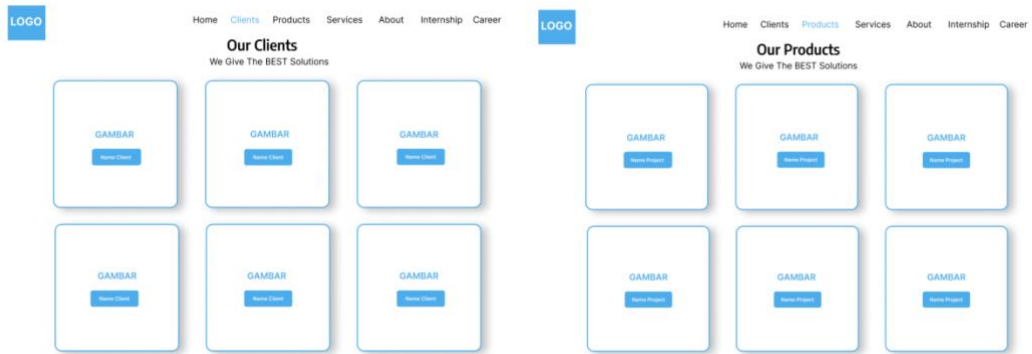
Kemudian hasil dari metode pelaksanaan yang diterapkan mengenai *digital branding* yaitu dengan mengembangkan konsep dan pembaharuan *User Interface* pada sistem *website* CV. Avatar Solution berupa desain UI/UX diharapkan nantinya dari desain ini dapat menjadi acuan awal developer dalam pengembangan *website* perusahaan.

Pada pengembangan konsep dan pembaharuan User Interface ini akan memberikan informasi lengkap mengenai perusahaan Avatar Solution dengan memiliki beberapa fitur yang terdiri dari *Home, Clients, Products, Services, About, Internship, Career*. Namun, untuk hasil pengabdian kegiatan kali ini hanya membuat fitur *Home, Clients, Products, Services* dan *About*. Fitur *home* merupakan halaman utama pada *website*. Pada fitur ini terdapat beberapa bagian seperti halaman awal yang menampilkan visi, misi, dan fokus perusahaan, serta yang berbeda dari *website* sebelumnya yaitu pada fitur *home* menampilkan beberapa hasil produk yang sudah diselesaikan oleh CV. Avatar Solution yang menunjukkan pencapaian dari proyek yang sudah dibuat oleh perusahaan. Hal tersebut dijadikan bukti hasil kerja atau karya yang pernah dibuat oleh perusahaan yang bertujuan untuk mendokumentasikan perkembangan suatu proses dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Yuhanto et.al, 2022). Pada halaman awal terdapat button “Contact Us” yang akan menuju langsung ke kontak dari CV. Avatar Solution. Kemudian pada bagian “Learn More” pada result products akan menuju pada hasil *deployment* produk.



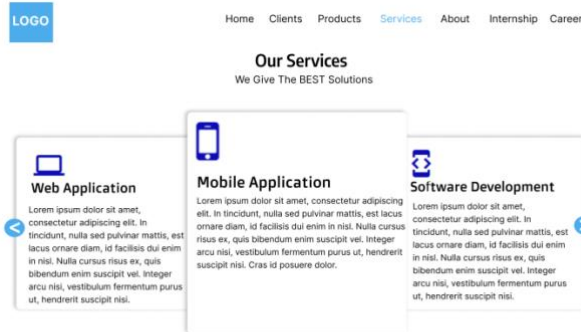
Gambar 3.2. Tampilan *Home*

Selanjutnya yaitu fitur *Clients* dan *Products* digunakan untuk menampilkan data klien dan hasil produk yang sudah tercapai dibuat oleh Avatar Solution. Pada fitur *Products* terdapat “Name Project” dimana jika di klik akan menuju ke hasil *deployment* produk.



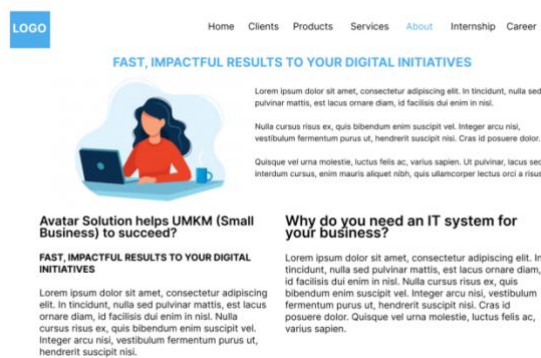
Gambar 3.3. dan Gambar 3.4. Tampilan Halaman *Clients* dan *Products*

Fitur selanjutnya yaitu fitur *Services* bertujuan untuk memberikan informasi kepada pengguna mengenai pelayanan apa saja yang ada di Avatar Solution. Pada halaman ini dapat digeser untuk melihat layanan lain yang tersedia.



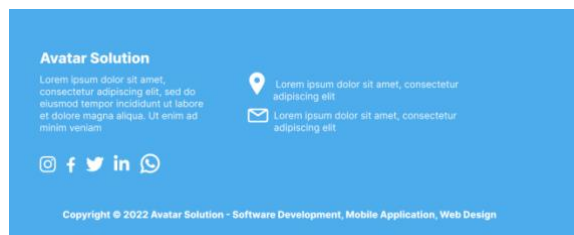
Gambar 3.5. Tampilan Halaman *Services*

Kemudian pada fitur *About* ini menampilkan secara lebih rinci mengenai perusahaan CV. Avatar Solution.



Gambar 3.6. Tampilan Halaman *About*

Terakhir yaitu *Footer* merupakan fitur yang tidak kalah penting dengan fitur yang lainnya karena pada fitur ini berisikan semua kontak dari perusahaan seperti media sosial, dll. Footer akan selalu muncul di bagian bawah setiap fitur pada *website* Avatar Solution.



Gambar 3.7. *Footer*

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan kegiatan program PKL di atas maka dapat disimpulkan bahwa program PKL (Praktek Kerja Lapangan) ini sangat berguna bagi mahasiswa karena dapat memberikan pengalaman kepada mahasiswa dan menerapkan teori yang telah dipelajari di kampus pada permasalahan nyata di dunia kerja. Hasil dari kegiatan pengabdian PKL ini penulis dapat memberikan solusi kepada perusahaan Avatar Solution mengenai cara agar *digital branding* perusahaan dapat dilakukan secara lebih maksimal. Dengan dibuatnya konsep dan pembaharuan User Interface pada sistem *website* Avatar Solution diharapkan dapat menjadi acuan awal bagi developer dalam pengembangan *website* perusahaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada CV. Avatar Solution karena sudah memberikan kesempatan untuk bergabung bersama dalam program PKL. Penulis pula mengucapkan terima kasih untuk Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana karena telah memfasilitasi dan juga telah mengarahkan proses pelaksanaan PKL. Serta penulis juga berterima kasih kepada Bapak I Putu Gede Hendra Suputra, S.Kom., M.Kom dan Dr. Ngurah Agus Sanjaya ER, S.Kom., M.Kom. karena telah senantiasa membimbing penulis dalam melancarkan kegiatan dan pembuatan jurnal pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelianawati, L. (2019). BEING AN ENGLISH TEACHER IN INDUSTRIAL REVOLUTION 4.0: AN OVERVIEW ABOUT ROLES, CHALLENGES, AND IMPLICATIONS. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(3), 307-316. <https://doi.org/10.51212/jdp.v11i3.896>
- Avatar Solution. (2022). About us. Diambil dari <https://avatarsolution.com/about.html>
- Bryan, C., Sudika, I. N., & Aryanto, H. (2017). Perancangan Branding Perusahaan 7coffeeday. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(10), 8
- Herman, N., & Janah, N. Z. (2020). Rancang Bangun Company Profile E-Life Solutions Plt Berbasis Web Sebagai Corporate Branding. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 4(2), 16-26
- Priambodo, M., & Noer, F. (2022). Implementasi Framework Laravel Untuk Pengembangan Website Kamar. Co. Id Menggunakan Laravel 8
- Saputra, K.O., P.A. Mertasana, IGAP. Raka Agung, Y.P. Sudarmojo, dan I.B.G. Manuaba (2019). *Sistem Kesenoman Berbasis Android Di Ulu Apad Desa Adat Pakraman Katung*. Vol.18: No.4, 20-26
- Susanto, B., Filiana, A., & Oentoro, K. (2022). PENGEMBANGAN SITUS BADAN PROMOSI PARIWISATA KOTA YOGYAKARTA. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 268-277
- Setiaji, H. (2020). Perancangan UI/UX menggunakan pendekatan HCD (Human-Centered design) pada website Thriftdoor. *Automata*, 1(2)
- Sridevi, S. (2017). User interface design. *International Journal of Computer Science and Information*, 415-426
- Yuhanto, P. W., & Miyosa, A. S. (2022). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY (AR) UNTUK MEMVISUALISASIKAN PORTOFOLIO PEMODELAN 3D. *Jurnal Nawala Visual*, 4(1), 1-10.