

REDESAIN APLIKASI PELAPORAN BARANG HILANG DI BANDARA (LOST & FOUND MOBILE) PADA PT. JASA ANGKASA SEMESTA

I.P.R. Sandhiprasta¹, L.G. Astuti², dan I.K.A. Mogi³

ABSTRAK

Aplikasi Lost and Found Mobile merupakan sebuah aplikasi yang dimiliki oleh PT. Jasa Angkasa Semesta yang memiliki fungsi untuk sistem pelaporan barang hilang di bandara saat menggunakan layanan perusahaan. Fitur yang ada pada aplikasi sudah cukup lengkap, namun pada tampilan antarmuka pengguna aplikasi ini terdapat beberapa kekurangan sehingga desain tampilan yang dimiliki tidak berorientasi kepada pengguna. Selanjutnya untuk mengatasi permasalahan dan kekurangan tersebut, maka dilakukanlah redesign atau proses desain ulang dari tampilan aplikasi. Dengan dilakukannya desain ulang ini diharapkan dapat membenahi segala kekurangan aplikasi pada bagian tampilan antarmuka. Untuk dapat melakukan desain ulang tampilan antarmuka aplikasi digunakan metode kombinasi dari introduksi, lalu diskusi, dan presentasi.

Kata kunci : Redesain, aplikasi, tampilan antarmuka, pengguna

ABSTRACT

Lost and Found Mobile application is an application owned by PT. Jasa Angkasa Semesta which has a function for reporting systems for lost goods at the airport when using company services. The features in the application are quite complete, but in the user interface of this application there are several shortcomings so that the display design is not user oriented. Furthermore, to overcome these problems and shortcomings, a redesign or redesign process is carried out from the appearance of the application. By doing this redesign, it is hoped that it can fix all the problems of the application in the interface. To be able to redesign the application interface, a combination method of introduction, discussion, and presentation is used.

Keywords: Redesign, application, interface, user oriented

1. PENDAHULUAN

Penerbangan merupakan suatu kesatuan sistem yang memanfaatkan bandar udara, pesawat udara, wilayah udara dan fasilitas umum lainnya (Candra et al, 2021). PT. Jasa Angkasa Semesta merupakan perusahaan pelayanan terhadap maskapai makaspai penerbangan domestic dan internasional, dengan memeberikan pelayanan berupa ground handling, cargo handling, flight support, lounge services, ASA services, dan JAS academy. PT. Jasa Angkasa Semesta (JAS) memiliki beragam jenis sistem dan aplikasi untuk menunjang

¹ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, puturiyan04@gmail.com

² Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, lg.astuti@unud.ac.id.

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

Submitted: 7 November 2022

Revised: 25 November 2022

Accepted: 27 November 2022

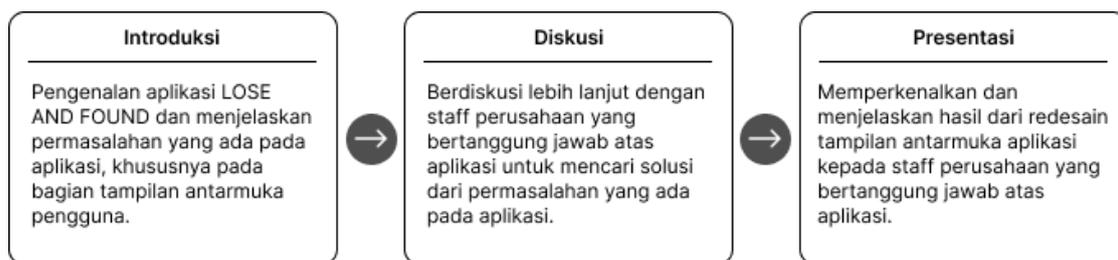
seluruh proses pekerjaan dan layanan yang dilakukan oleh perusahaan, salah satunya yaitu aplikasi LOST & FOUND MOBILE. Aplikasi ini merupakan sebuah sistem untuk melaporkan dan pencatatan barang penumpang yang hilang saat menggunakan layanan perusahaan (PT Jasa Angkasa Semesta, 2022). Menurut Susilowati pada 2016, Lost and Found merupakan tempat bagi para penumpang pesawat untuk melaporkan apabila terdapat barang atau bagasinya yang rusak atau hilang.

Aplikasi ini dapat diakses oleh pengguna yang memerlukan bantuan dalam melaporkan kehilangan barang di bandara, baik di bagasi atau pun di area bandara saat menggunakan jasa dari perusahaan. Dari segi fitur aplikasi LOST AND FOUND ini terbilang cukup lengkap dengan berbagai jenis pelaporan dan informasi di dalamnya. Namun jika dilihat dari segi tampil antarmuka dan pengalaman pengguna aplikasi ini tergolong masih kurang. Interface atau antarmuka merupakan sebuah tampilan sistem yang berisi aturan dan alat-alat yang digunakan untuk berinteraksi terhadap pengguna (Krishnasari, 2018). Untuk tampilan antarmuka pengguna atau user interface pada aplikasi, pemilihan warna yang digunakan terbilang belum baik dan terkesan asal-asalan. Lalu untuk bagian pengalaman pengguna atau user experience, alur dari setiap halaman aplikasi masih belum efektif dan efisien sehingga berpotensi menyulitkan pengguna pada saat menggunakan aplikasi. Pengalaman pengguna atau User Experience merupakan pandangan pengguna terhadap sebuah produk yang telah atau sedang digunakannya (Naufal, 2020).

Berdasarkan pemaparan di atas maka diputuskanlah untuk meredesain atau mendesain ulang tampilan antarmuka dari aplikasi LOST AND FOUND Mobile. Redesain atau redesign merupakan suatu tindakan untuk merancang ulang sebuah produk yang telah ada sebelumnya (Wibisono, 2021). Dengan mendesain ulang tampilan antarmuka dari aplikasi, diharapkan dapat membenahi beberapa kekurangan aplikasi pada bagian tampilan antarmuka khususnya. Redesain ini bertujuan untuk membuat tampilan antarmuka aplikasi menjadi lebih berorientasi kepada pengguna serta membuat pengalaman pengguna menjadi lebih efektif dan efisien pada saat menggunakan aplikasi ini.

2. METODE PELAKSANAAN

Untuk mencapai tujuan dari melakukan desain ulang tampilan antarmuka aplikasi LOST AND FOUND, digunakan sebuah metode yang dikutip dari KBBI daring memiliki arti suatu cara teratur dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan agar sesuai dengan hasil yang diinginkan. Metode yang digunakan dalam pelaksanaannya adalah kombinasi dari introduksi, diskusi, dan presentasi. Introduksi menurut KBBI merupakan perbuatan untuk memperkenalkan sesuatu untuk yang pertama kali. Selanjutnya diskusi pertemuan untuk bertukar pikiran untuk mendiskusikan suatu masalah, menurut KBBI. Terakhir yaitu presentasi yang menurut KBBI adalah sebuah Tindakan penyajian atau pertunjukan kepada orang yang diundang dan memiliki kepentingan. Untuk diagram metode pelaksanaan dapat dilihat pada Gambar 2.1.

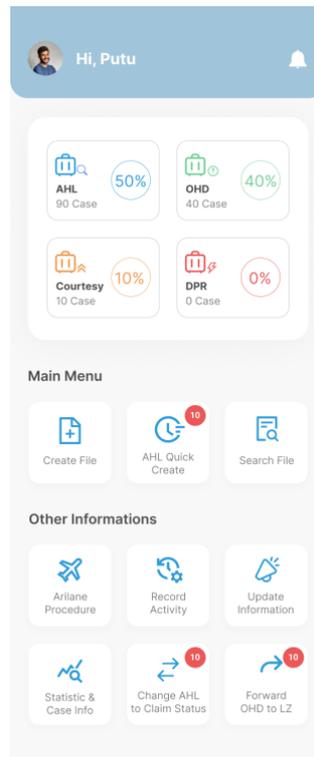


Gambar 2.1 Metode Pelaksanaan

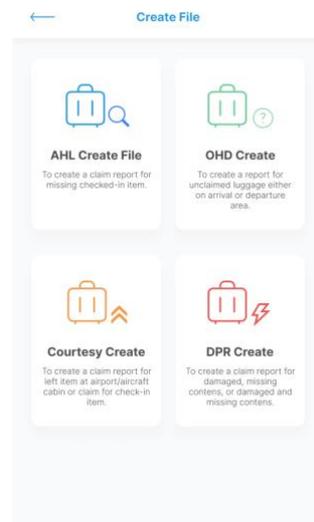
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambar 3.1 merupakan hasil redesain pada halaman beranda pada aplikasi LOST AND FOUND MOBILE, yang berisi berbagai macam menu di dalamnya yang dapat dipilih pengguna sesuai keperluan. Pertama pada bagian atas menu utama terdapat statistik dari jumlah kasus pada setiap jenis pelaporan serta terdapat persentase dari kasus yang telah selesai. Lalu dibawahnya terdapat 3 menu utama yang terdiri dari menu Create File, menu Search File, dan menu AHL Quick Create. Selanjutnya dibagian paling bawah halaman

terdapat beberapa menu lain yang memuat informasi yang diperlukan untuk mendukung seluruh keperluan pengguna.

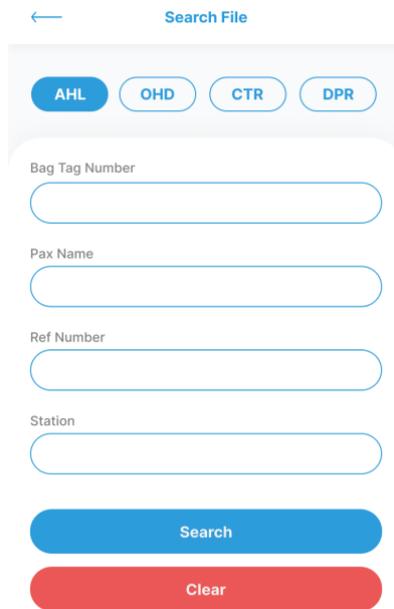


Gambar 3.1 Tampilan Halaman Beranda Aplikasi



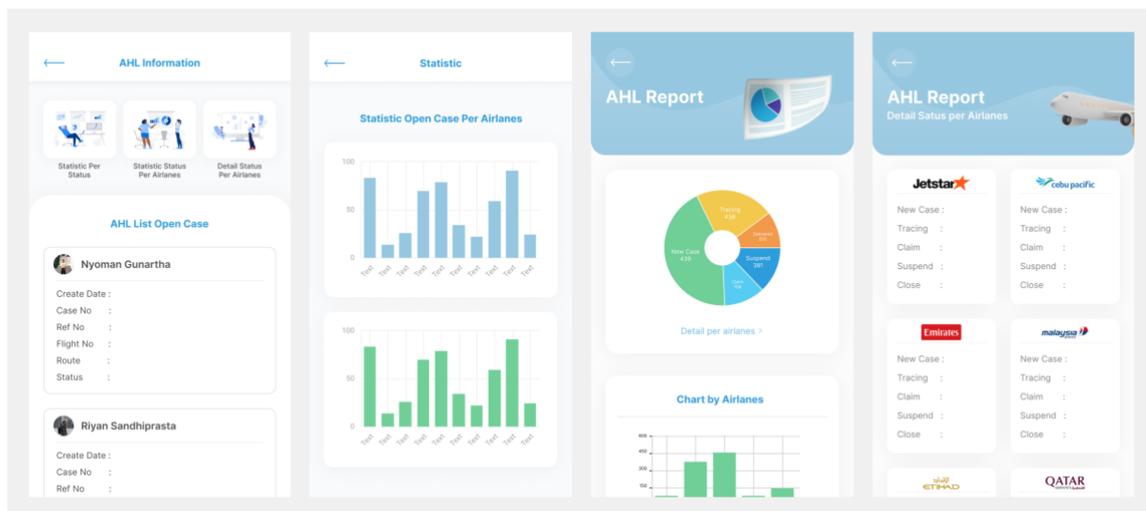
Gambar 3.2 Desain Halaman Create File

Pada Gambar 3.2 merupakan hasil redesain pada halaman Create File. Pada halaman ini terdapat 4 buah menu pilihan yang dimana masing-masing menu merupakan jenis dari pelaporan barang. Menu AHL untuk melaporkan barang hilang pada saat check-in, menu OHD untuk melaporkan barang yang belum di-claim pada saat kedatangan ataupun kepergian, lalu menu Courtesy untuk melaporkan barang tertinggal di airport pada saat melakukan check-in, yang terakhir menu DPR untuk melaporkan barang yang rusak.



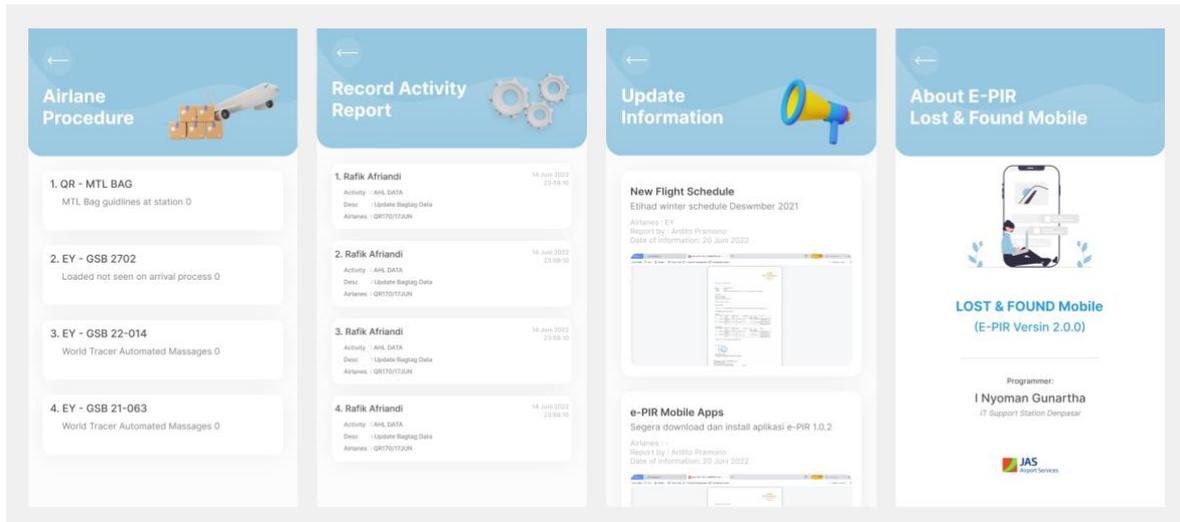
Gambar 3.3 Desain Halaman Search File

Gambar 3.3 merupakan hasil dari redesain halaman Search File. Pada halaman ini pengguna dapat melakukan pencarian dari laporan yang telah dibuat untuk melihat hasil dari proses laporan. Pengguna akan diminta memasukan beberapa data pada field form yang telah disediakan, selain itu pengguna juga dapat menggan jenis pelaporan pada tombol navigasi di atas form. Lalu di bagian bawah terdapat tombol “Search” untuk mulai mencari, dan tombol “Clear” untuk menghapus data pada form.



Gambar 3.4 Desain 4 Halaman Menu AHL Quick Create

Gambar 3.4 merupakan 4 buah halaman yang akan ditampilkan jika pengguna memilih menu AHL Quick Create. Pertama halaman AHL Information, yang berisi daftar dari kasus kehilangan barang yang sudah masuk dan diproses. Lalu pada halaman ini juga terdapat 3 menu lain, yaitu Statistic Per Status, Statistic Status Per Airlines, dan Detail Status Per Airlines.



Gambar 3.5 Desain 4 Halaman Informasi Lain Diluar Menu Utama

Pada Gambar 3.5 merupakan hasil redesain untuk 4 halaman pada menu informasi selain 3 menu utama sebelumnya. Halaman pertama yaitu untuk menu Airplane Procedure, pada halaman ini berisi mengenai prosedur dari setiap maskapai penerbangan untuk permasalahan barang hilang. Halaman kedua yaitu untuk menu Record Activity, merupakan halaman untuk menampilkan rekam dari aktifitas pengguna seperti membuat laporan, mengubah data, dan lain sebagainya. Halaman ketiga yaitu Update Information, yaitu halaman untuk melihat pembaharuan apa saja yang ada pada aplikasi. Terakhir halaman About, ini merupakan halaman yang memuat informasi mengenai aplikasi mulai dari versi aplikasi hingga programmer pengembang aplikasi.



Gambar 3.6 Dokumentasi Penyerahan Hasil Redesain Aplikasi

Gambar 3.6 merupakan dokumentasi pada saat setelah melakukan proses presentasi mengenai hasil dari redesain aplikasi LOST AND FOUND Mobile kepada salah satu pimpinan di PT Jasa Angkasa Semesta, Tuban, Badung, Bali.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari keseluruhan proses yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa, pembuatan desain ulang untuk aplikasi Lost and Found Mobile berhasil dilakukan dengan kombinasi metode

introduksi, diskusi, dan presentasi. Hasil dari redesain telah dipresentasikan pada akhir masa kegiatan dan mendapat respon yang positif dari pimpinan PT Jasa Angkasa Semesta. Dengan dilakukannya redesain ini tampilan pada aplikasi menjadi lebih ramah terhadap pengguna, selain itu juga dengan redesain ini lebih memudahkan tim developer untuk mengembangkan desain kedalam kode aplikasi. Ini dikarenakan hasil redesain sudah terdapat design system yang berisi detail informasi mengenai komponen-komponen dalam desain, sehingga tim developer lebih mudah melakukan slicing dari desain kedalam bahasa pemrograman yang digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada bagian ini penulis tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan memberikan kesempatan untuk bekerja sama dan memberikan bantuan dalam penyelesaian jurnal pengabdian Universitas Udayana, sehingga nantinya dapat dipublikasikan. Pihak-pihak tersebut diantaranya adalah:

1. Ibu Ratna selaku Kepala JAS Learning Center yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan program Praktek Kerja Lapangan pada PT Jasa Angkasa Semesta.
2. Bapak I Nyoman Gunartha, S.Kom selaku Senior Officer IT Support Station Denpasar pada PT Jasa Angkasa Semesta sekaligus juga menjadi pembimbing lapangan yang telah memberikan motivasi dan saran selama pembuatan perancangan ulang desain antarmuka aplikasi Lost and Found Mobile.
3. Ibu Dra. Luh Gede Astuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi, masukan, serta saran terkait pembuatan jurnal dan perancangan ulang desain antarmuka aplikasi Lost and Found Mobile.
4. Serta teman-teman jurusan Informatika Universitas Udayana yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Candra, e.a. (2021). Pertanggungjawaban Maskapai Penerbangan Terhadap Kehilangan Barang Bawaan (Bagasi) Berdasarkan UndangUndang Nomor 1 Tahun 2009 Tentang Penerbangan. *Collegium Studosium Journal*. 4(2) 2.
- Diskusi. 2022. Pada KBBI Daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/diskusi>, diakses pada 22 Oktober 2022 pukul 17.00 WITA.
- Erneza Dwi K. (2018). PERANCANGAN REDESAIN ANTARMUKA LANDING PAGE WEB INABLUES BERBASIS DESAIN WEB RESPONSIF. *Jurnal Incomtech*. 7(33).
- Hanif Naufal, e.a. (2020). Desain Interaksi Berbasis User Experience pada Mobile Application: Suatu Tinjauan Literatur. *Jurnal Informatika UII*. 1-2.
- Introduksi. 2022. Pada KBBI Daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/introduksi>, diakses pada 22 Oktober 2022 pukul 17.00 WITA.
- Nur Praditya W. (2021). REDESAIN USER INTERFACE WEBSITE PERPUSTAKAAN DIGITAL INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA. *Jurnal Tugas Akhir Institut Seni Indonesia Jogjakarta*. 7-8.
- Metode. 2022. Pada KBBI Daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/metode>, diakses pada 22 Oktober 2022 pukul 17.05 WITA.
- Presentasi. 2022. Pada KBBI Daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/presentasi>, diakses pada 22 Oktober 2022 pukul 17.00 WITA.
- PT Jasa Angkasa Semesta. 2022. "About Us", <https://www.ptjas.co.id/about-us/who-we-are/>, diakses pada 15 Oktober 2022 pukul 14.00 WITA.
- Susilowati, e.a. (2016). PERANAN UNIT LOST AND FOUND DALAM PENANGANAN BAGASI YANG BERMASALAH PADA MASKAPAI CITILINK INDONESIA DI BANDARA HALIM PERDANAKUSUMA. *Jurnal Sekolah Tinggi Penerbangan AVIASI*. 1-2.