

PERENCANAAN KONSEP DAN DESAIN USER INTERFACE AVATARGALLEY

N. P. A. Dewi¹, M. A. Raharja², I. G. S. Rahayuda³

ABSTRAK

CV Avatar Solution adalah perusahaan sebagai penyedia produk dalam bidang IT Software Developer dan layanan ICT (*Information and Communication Technology*). Saat ini perusahaan Avatar Solution sudah menjalin kerjasama dengan beberapa perusahaan besar yang ada di Bali. CV Avatar Solution memiliki beberapa divisi. Permasalahan yang dimiliki pada perusahaan Avatar Solution adalah *branding* perusahaan yang saat ini masih mencakup pulau Bali saja. Perusahaan Avatar Solution memberikan kesempatan bagi mahasiswa dalam melaksanakan program Praktek Kerja Lapangan (PKL). Penulis berkesempatan bergabung menjadi IT Admin pada perusahaan Avatar Solution dalam proyek Atix.id. Sebagai hasil evaluasi kegiatan, penulis juga membantu mengerjakan User Interface dalam proyek AvatarGalley

Kata kunci : CV Avatar Solution, IT Admin, *Branding*, AvatarGalley.

ABSTRACT

CV Avatar Solution is a company engaged in providing products in the field of IT Software Developer and ICT (Information and Communication Technology) services. Currently, the company Avatar Solution has collaborated with several large companies in Bali. CV Avatar Solution has several divisions. The problem with the Avatar Solution company is the company's branding, which currently only covers the island of Bali. The Avatar Solution company provides opportunities for students to carry out the Field Work Practice (PKL) program. The author had the opportunity to join the IT Admin at the Avatar Solution company in the Atix.id project. As a result of the evaluation of the activities, the author also helped work on the User Interface in the AvatarGalley project.

Keywords: CV Avatar Solution, IT Admin, *Branding*, AvatarGalley.

1. PENDAHULUAN

CV Avatar merupakan perusahaan sebagai penyedia produk dalam bidang IT Software Developer dan layanan ICT (*Information and Communication Technology*) yang berada di Bali. CV Avatar Solution sudah ada mulai dari tahun 2019, sampai sekarang sudah banyak menjalin kerjasama dengan

¹ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Bali, Indonesia, anitadewi20177@gmail.com

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

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

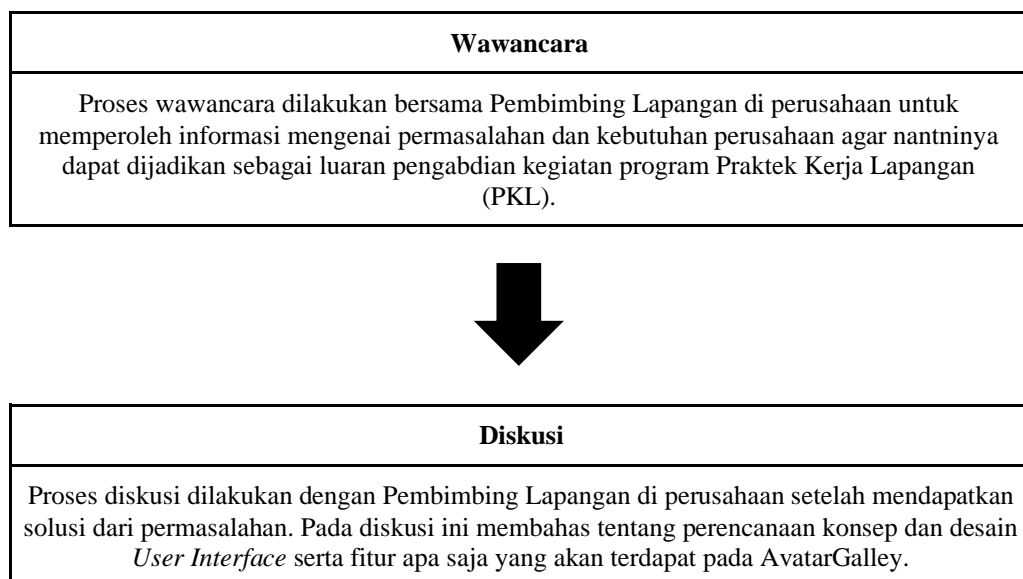
perusahaan besar yang ada di Bali. Terdapat beberapa bidang pada perusahaan diantaranya *IT Admin*, *IT Support*, *Project Manager*, *Product Manager*, *UI/UX Designer*, *DevOps Engineer*, *Web Engineer*, *Mobile Engineer*, dan *Backend Engineer*. Perusahaan Avatar Solution memberikan kesempatan bagi mahasiswa dalam melaksanakan program praktek kerja lapangan yang diharapkan dapat memberikan pengalaman di dunia kerja. Pada program praktek kerja lapangan (PKL) gelombang II yang berlangsung selama 2 bulan, dimulai pada tanggal 09 Mei 2022 sampai dengan tanggal 09 Juli 2022. Saya sebagai penulis berkesempatan magang pada divisi IT Admin dalam proyek yang digarap oleh perusahaan Avatar Solution yaitu Atix.id.

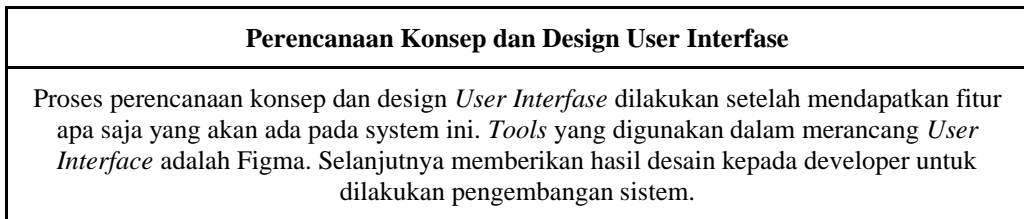
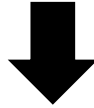
IT Admin memiliki tugas membuat *Functional Requirement*, manajemen *programmer* dan memberi fasilitas untuk keperluan *programmer*. *Functional Requirement* IT Admin bertugas untuk merancang jalannya fitur dan sistem dari proses input sampai dengan output yang dihasilkan pada aplikasi. Kemudian, menyusun kegiatan yang dilakukan oleh *programmer* dan memfasilitasi apa yang diperlukan *programmer* dalam pengembangan aplikasi tersebut. IT Admin juga diberikan tugas dan tanggung jawab untuk menjalankan branding perusahaan menggunakan LinkedIn.

Branding ini bertujuan untuk membuat strategi agar perusahaan dikenal luas oleh masyarakat. CV Avatar Solution melakukan digital *branding* melalui platform digital seperti website. Pada Praktek Kerja Lapangan (PKL), digital branding dilakukan melalui sosial media LinkedIn. Selanjutnya, sebagai hasil evaluasi kegiatan pengabdian dari program PKL maka dibuatkan konsep dan rancangan user interface website AvatarGalley untuk dilakukannya konten branding terhadap perusahaan.

2. METODE PELAKSANAAN

Dalam melaksanakan kegiatan program PKL pada perusahaan Avatar Solution dilaksanakan secara WFO (*Work From Office*) dan WFH (*Work From Home*). Dalam setiap tim akan mengerjakan suatu proyek yang akan bekerjasama dengan beberapa divisi untuk menyelesaikan proyek yang telah diberikan. Pada hasil pengabdian kegiatan mengenai perencanaan konsep dan desain *User Interface* AvatarGalley untuk mencapai tujuan tersebut dilakukan dengan melakukan wawancara, diskusi, dan perencanaan konsep dan desain *User Interface*.

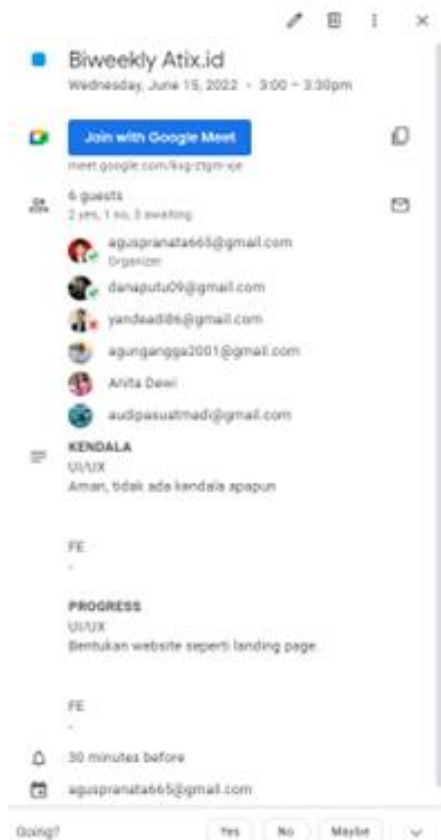




Bagan 2.1. Diagram Metode Pelaksanaan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mengikuti kegiatan PKL sudah berhasil menyelesaikan proyek dengan tepat waktu. Tugas yang penulis dapatkan selama mengikuti kegiatan PKL adalah membuat notulensi rapat ketika sedang menghadiri rapat bersama klien, melaksanakan *testing* pada salah satu proyek yang sedang digarap oleh CV Avatar Solution, dan melaksanakan *digital branding* CV Avatar Solution menggunakan media sosial LinkedIn. Dibawah ini adalah dokumentasi selama mengikuti program PKL dapat dilihat pada gambar 3.1, 3.2, dan 3.3.



Gambar 3.1. Notulensi Meeting Online



Gambar 3.2. Work From Office (WFO)

Gambar 3.1. Notulensi Meeting Online

Campaign	PIC	Social Network	Timeline	Status	Assets	Link Content	Publish Date	Approved?	Hour	Link Link	Note
Desain Header		Figma	Jan 17 - 18	Completed							
UPLOAD STATUS											
Avatar Introductions		LinkedIn	Jan 16	Live			Jan 14	Accepted	01:33 PM		
Berkas Bersama Avatar Solution		LinkedIn	Jan 17	Live			Jan 17	Accepted	01:25 PM		
Kolaborasi Antar Tim		LinkedIn	Jan 20	Live			Jan 23	Accepted	04:28 PM		
Sertifikat Lulus Beradaptasi di Lingkungan Baru		LinkedIn	Jan 20	Live			Jan 27	Accepted	01:30 PM		
Tips Manajemen Waktu		LinkedIn	Jan 20	Live			Jan 29	Accepted	05:10 PM		
Tools Yang Berguna dalam Dunia Kerja		LinkedIn	Jan 7	Live			Jan 5	Accepted	01:33 PM		
Tips Meeting yang Efektif		LinkedIn	Jan 7	Live			Jan 7	Accepted	01:05 PM		
Tips & Trick Menjawab Pertanyaan Saat Interview		LinkedIn	Jan 11	Live			Jan 11	Accepted	01:35 PM		
Salut untuk Menjadikan Programmer Handal		LinkedIn	Jan 10	Live			Jan 19	Accepted	01:12 PM		
Berita Mengenai Dunia IT Sekarang		LinkedIn	Jan 10	Live			Jan 18	Accepted	01:48 PM		

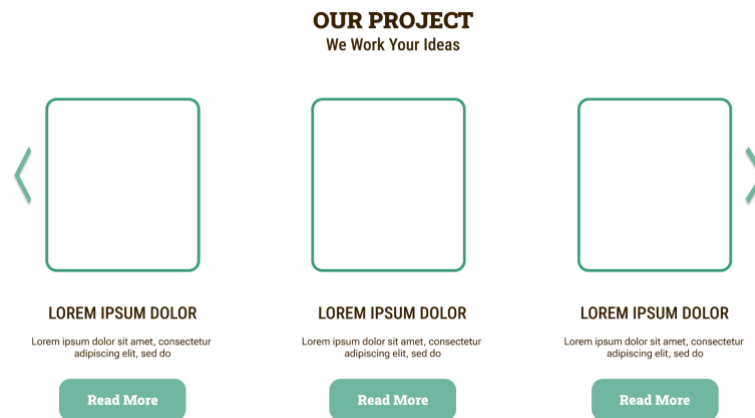
Gambar 3.3. Jadwal digital branding LinkedIn Avatar Solution

Selanjutnya, hasil kegiatan program PKL dilakukannya pengerjaan *user interface* dari proyek AvatarGalley merupakan salah satu proyek yang dibuat CV Avatar untuk membantu klien dalam melakukan *branding* perusahaan. AvatarGalley terdiri dari beberapa fitur diantaranya Home, Menu, Gallery, dan Contact Us. Pada fitur *Home* merupakan tampilan utama pada website ini, terdapat kata-kata yang mendeskripsikan website tersebut. Website ini juga terdiri dari beberapa fitur yang dapat dituju oleh pengguna.



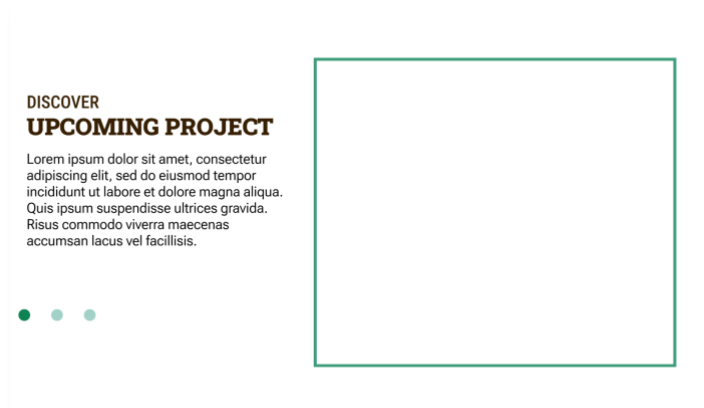
Gambar 3.3. Tampilan Fitur Home

Selanjutnya yaitu fitur *Menu* terdapat beberapa proyek dari avatar yang telah selesai dikerjakan. Proyek tersebut dapat dilihat dan dibaca oleh pengguna dengan cara mengeklik button Read More.



Gambar 3.4. Tampilan Fitur *Menu*

Pada fitur *Gallery* yaitu menampilkan proyek - proyek dari Avatar yang akan dikerjakan selanjutnya. Terdapat Gambar dan deskripsi dari proyek tersebut.



Gambar 3.5. Tampilan Fitur *Gallery*

Pada fitur *Contact Us* yaitu menampilkan semua kontak yang bisa dihubungi dari perusahaan seperti sosial media, alamat, dll.



Gambar 3.6. Tampilan Fitur *Contact Us*

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari kegiatan program Praktek Kerja Lapangan (PKL) diatas maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya program tersebut mahasiswa diharapkan dapat mempraktekkan pengalaman dan teori yang telah didapatkan di kampus. Selain itu, pengalaman yang sudah didapat selama mengikuti kegiatan PKL di perusahaan Avatar Solution ini agar bisa diterapkan juga dalam menghadapi dunia kerja nantinya. Hasil dari kegiatan PKL ini penulis dapat memberikan solusi dari permasalahan mengenai kebutuhan klien yang dibuat pada perencanaan desain dari AvatarGalley ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada CV Avatar Solution karena sudah memberikan kesempatan bergabung dan menjadi bagian dari perusahaan dalam program Praktek Kerja Lapangan (PKL). Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana karena telah memberikan fasilitas dan mengarahkan proses pelaksanaan program PKL. Serta penulis juga berterimakasih kepada bapak Made Agung Raharja, S.Si., M.Cs, dan I Gede Surya Rahayuda, S.Kom, M.Kom karena telah senantiasa membimbing penulis dalam melancarkan kegiatan dan pembuatan jurnal pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>

Desain UI dan UX pada Aplikasi Android Coronavirus Disease 2019 (COVID-19). (2019). Googleusercontent.com. <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:pJxfoijUQM0J:https://journal.unusida.ac.id/index.php/jik/article/download/345/279&cd=3&hl=id&ct=clnk&gl=id>

Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design. (2022). *Googleusercontent.com*.
<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:cw5vMYljIAEJ:https://journal.uui.ac.id/journalsnati/article/view/23625/14150&cd=10&hl=id&ct=clnk&gl=id>

Agus Ganjar Runtiko. (2022). View of Strategi Digital Branding Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) Melalui Media Sosial. *Unsoed.ac.id*.
http://jos.unsoed.ac.id/index.php/acta_diurna/article/view/2865/1897

Peranan Sistem Informasi Dalam Suatu Manajemen Proyek Berbasis Web. (2015). *Googleusercontent.com*.
<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:3ebtnumljgcJ:https://osf.io/j7seq/download&cd=4&hl=id&ct=clnk&gl=id>

Muhammad, H., & Mohammad Hatta Fahamsyah. (2021). PENERAPAN PLATFORM MEDIA SOSIAL LINKEDIN SEBAGAI ALAT REKRUTMEN. *Jurnal Investasi*, 7(4), 15–24. <https://investasi.unwir.ac.id/index.php/investasi/article/view/165>

Indriana, M., & Adzani, M. L. (2017). UI/UX analysis & design for mobile e-commerce application prototype on Gramedia.com. *2017 4th International Conference on New Media Studies (CONMEDIA)*. <https://doi.org/10.1109/conmedia.2017.8266051>

Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). PENGGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA. *JURNAL BUANA PENGABDIAN*, 3(1), 149–154. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542>

Viving Frendiana, & Dandun Widhiantoro. (2019). Desain UI dan UX pada Aplikasi Android Coronavirus Disease 2019 (COVID-19). *Journal of Computer Science and Visual Communication Design*, 5(2), 85–93. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jik/article/view/345>

Kurniawan, B., & Muhammad Romzi. (2022). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MANAJEMEN PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA. *JSIM : Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 5(1), 1–7. <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jsim/article/view/109>