

**PENYEDIAAN KONSEP DAN DESAIN USER INTERFACE AVATAR HUMAN RESOURCES INFORMATION SYSTEM PADA KANTOR AVATAR DI JALAN SEROJA NO.36, TONJA, DENPASAR**

G. A. M. Bendesa<sup>1</sup>, M. A. Raharja<sup>2</sup>, I. G. S. Rahayuda<sup>3</sup>

**ABSTRAK**

CV Avatar Solution merupakan perusahaan yang menyediakan produk melalui layanan IT Software Developer dan ICT (*Information and Communication Technology*) yang berbasis di pulau Bali. CV. Avatar Solutions membuka kesempatan mahasiswa semester akhir untuk mengikuti praktek kerja lapangan atau PKL. Program magang ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam menyelesaikan permasalahan – permasalahan nyata di bidang informatika. Perusahaan Avatar Solution memiliki banyak divisi salah satunya yaitu divisi Product Manager. Dimana tugas dari Product Manager ini adalah memastikan produknya sesuai dengan permintaan klien. Oleh karena itu, Product Manager akan selalu berkomunikasi dengan developer agar produk yang telah proses dan dikerjakan sesuai dengan permintaan dari klien. Saat ini perusahaan CV Avatar Solution mempunyai permasalahan dalam manajemen sumber daya manusianya yang masih dilakukan secara manual. Sebagai hasil evaluasi kegiatan pengabdian, maka dibuatkan konsep yang diberi nama Avatar Human Resources Information System atau disingkat dengan (AVHRIS) untuk mempermudah dalam manajemen sumber daya manusia yang terdapat di perusahaan CV Avatar Solution.

**Kata Kunci:** CV Avatar Solution, Product Manager, Human Resources Information System, Communication Technology, IT Software Developer

**ABSTRACT**

CV Avatar Solution is a company that provides products through IT Software Developer and ICT (Information and Communication Technology) services based on the island of Bali. CV. Avatar Solutions opens opportunities for final semester students to take part in field work practices or street vendors. This internship program is expected to assist students in solving real problems in the field of informatics. Avatar Solution company has many divisions, one of which is the Product Manager division. Where the task of the Product Manager is to ensure the product is in accordance with the client's request. Therefore, the Product Manager will always communicate with the developer so that the product that has been processed and worked on is in accordance with the client's request. Currently the company CV Avatar Solution has problems in managing its human resources which are still done manually. As a result of evaluating service activities, a concept was created called Avatar Human Resources Information System or abbreviated as (AVHRIS) to facilitate human resource management in CV Avatar Solution company.

**Keywords:** CV Avatar Solution, Product Manager, Human Resources Information System, Communication Technology, IT Software Developer

**1. PENDAHULUAN**

CV Avatar Solution atau Avatar Solution merupakan perusahaan yang menyediakan produk aplikasi melalui layanan IT Software Developer dan ICT (*Information and Communication Technology*) yang berbasis di pulau Bali. CV Avatar Solution ini sudah berdiri sejak tahun 2019

---

<sup>1</sup> Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Bali, Indonesia, [gdeagung15@gmail.com](mailto:gdeagung15@gmail.com)

<sup>2</sup> Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Bali, Indonesia, [made.agung@unud.ac.id](mailto:made.agung@unud.ac.id)

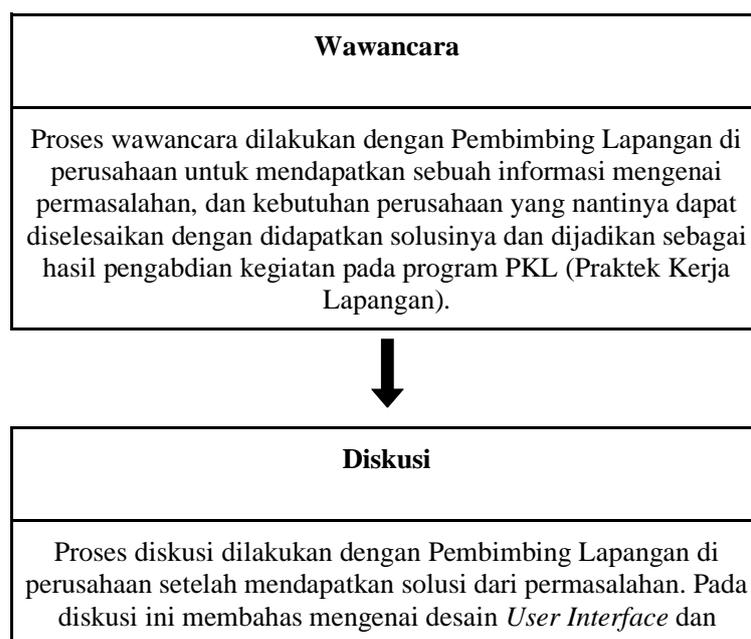
<sup>3</sup> Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Bali, Indonesia, [igedesuryarahayuda@unud.ac.id](mailto:igedesuryarahayuda@unud.ac.id)

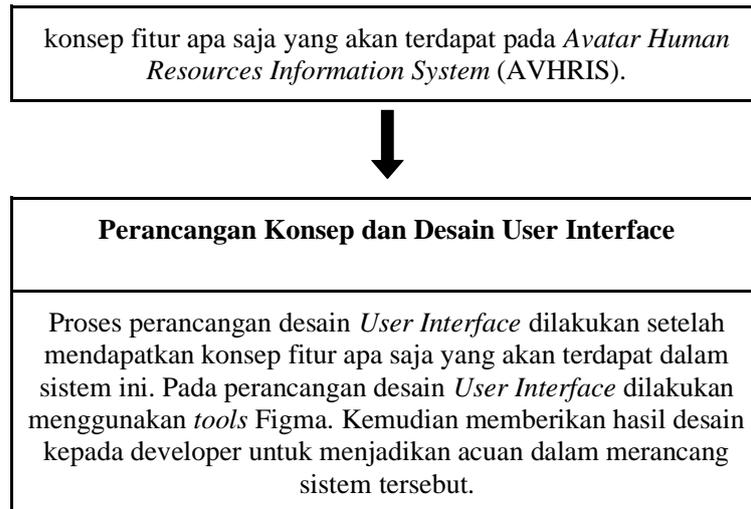
Sampai sekarang ini, perusahaan ini sudah bekerjasama dengan banyak perusahaan-perusahaan besar yang ada di wilayah Bali. Perusahaan ini memiliki bermacam-macam divisi yang terdiri dari *Product Manager*, *Project Manager*, *Backend Engineer*, *Mobile Engineer*, *DevOps Engineer*, *UI/UX Designer*, *Web Engineer*, *IT Project Admin*, dan *IT Support*. Dengan berkembangnya perusahaan CV Avatar Solution maka saat ini dibukalah lowongan *Career* dan *Internship* bagi seluruh kalangan yang berminat mencoba pengalaman di bidang Informatika. Penulis disini berkesempatan dapat bergabung dengan perusahaan pada divisi *Product Manager* pada program PKL (Praktek Kerja Lapangan) periode ke-II yang dilakukan selama dua bulan, dimulai dari 09 Mei 2022 sampai 09 Juli 2022.

Tugas dari *Product Manager* ini adalah bertanggung jawab dalam memastikan produk yang dikerjakan sesuai dengan permintaan klien. *Product Manager* akan selalu berkomunikasi dengan developer agar produk yang telah dirancang berhasil menjawab permasalahan dari klien. Selain itu, *Product Manager* dituntut dapat memberikan ide maupun konsep agar produk yang diinginkan oleh klien sesuai dengan yang diharapkan. *Product Manager* harus bisa *handle* ataupun memastikan produk yang dirancang berjalan sesuai dan searah, hal ini bertujuan agar tidak terjadinya miskomunikasi.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan program PKL (Praktek Kerja Lapangan) di CV Avatar Solution dapat dilakukan secara *WFO (Work From Office)* maupun *WFH (Work From Home)*. Disini akan bekerjasama dengan beberapa divisi untuk mencapai satu tujuan dalam pembuatan proyek. Pada hasil pengabdian kegiatan mengenai perancangan konsep dan desain *User Interface* mengenai *Avatar Human Resources Information System (AVHRIS)* dilakukan beberapa metode untuk mencapai tujuan tersebut yaitu wawancara, diskusi, dan perancangan konsep dan desain *User Interface*.

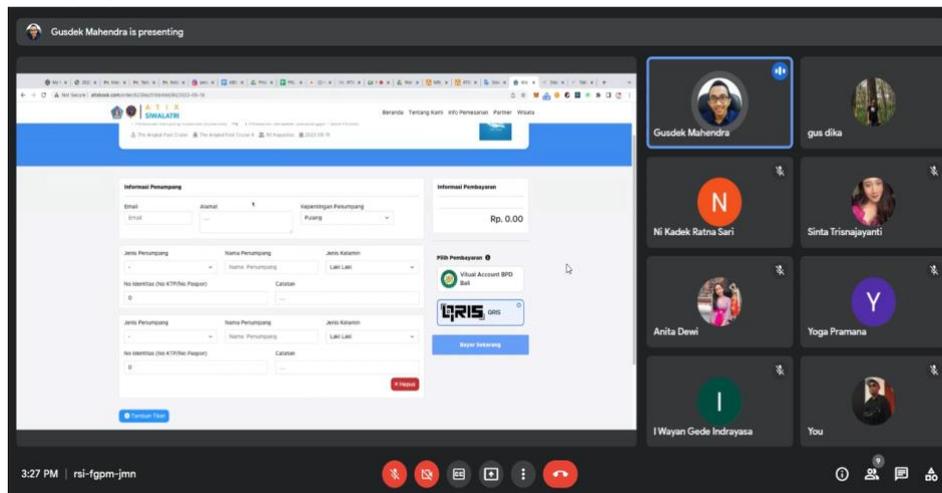




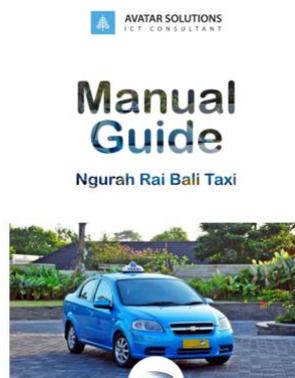
Bagan 2.1. Kerangka Pemecahan Masalah

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan program PKL (Praktek Kerja Lapangan) periode ke-II ini telah menyelesaikan proyek tepat waktu. Pada divisi Product Manager sudah menghandle beberapa proyek yang digarap oleh perusahaan CV Avatar Solution, salah satunya yaitu proyek Web Atix Bali dan Web Ngunrah Rai Bali Taxi. Pada pelaksanaan proyek tersebut sering melakukan meeting secara online maupun offline bersama tim Developer, pihak Klien, dan Pembimbing Lapangan. Berikut dokumentasi kegiatan selama program PKL dapat dilihat pada gambar 3.1 yaitu pelaksanaan meeting yang dilakukan secara online, dan 3.2 yaitu cuplikan hasil manual guide salah satu proyek di Avatar Solution



Gambar 3.1. Meeting yang dilakukan secara Online



**Gambar 3.2.** Cuplikan Hasil Manual Guide salah satu proyek

Kemudian hasil dari metode yang diterapkan mengenai konsep Human Resources Information System yaitu perancangan konsep dan desain *User Interface* Avatar Human Resources Information System (AVHRIS) yang diharapkan nantinya dari desain ini dapat menjadi acuan awal developer dalam perancangan sistem AVHRIS.

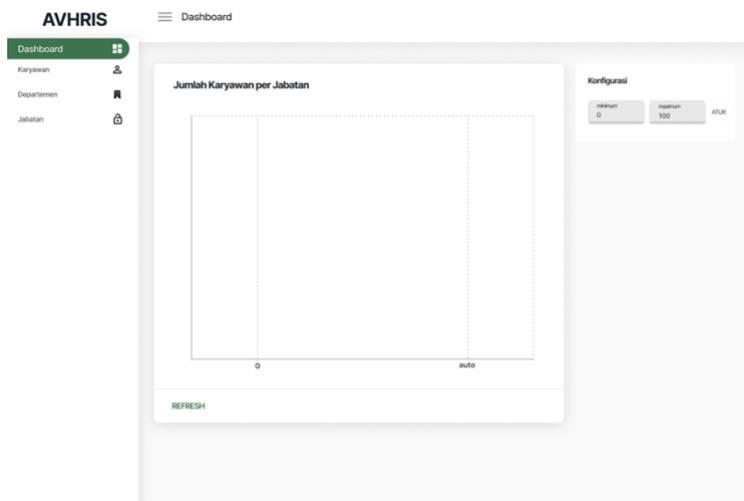
Avatar Human Resources Information System (AVHRIS) merupakan salah satu project yang dibuat untuk avatar. AVHRIS adalah sebuah sistem manajemen sumber daya manusia yang ditujukan untuk membantu user dalam manajemen sumber daya manusia nya agar lebih mudah dan lebih baik. Dalam sistem ini dapat membantu melakukan CRUD data karyawan, CRUD data departemen karyawan, CRUD data jabatan karyawan, assignment dan unassignment karyawan ke/dari dalam departemen, dan dapat memberi/mencabut jabatan kepada karyawan. Sistem dibuat untuk mempermudah pengguna dalam manajemen sumber daya manusia, khususnya di CV Avatar Solution seperti mengubah nama karyawan, jabatan karyawan, gaji karyawan, jam kerja karyawan, dan departemen karyawan.

Pada tampilan Dashboard terdapat sebuah chart yang akan menunjukkan jumlah karyawan yang dikelompokkan berdasarkan jabatan. Kemudian terlihat dapat menentukan jumlah minimal dan maksimal jumlah karyawan yang akan ditampilkan.



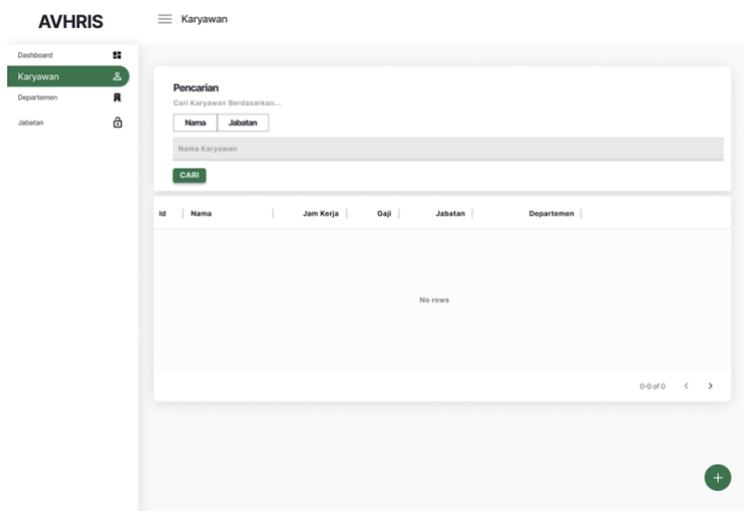
**Gambar 3.3.** Tampilan Dashboard - Sidebar Minimized Condition

Setelah menambahkan data karyawan beserta role/jabatannya, maka akan terlihat grafiknya pada Dashboard dimana akan terdapat fitur penghitungan jumlah karyawan dari setiap jabatan, dimana konfigurasi di samping merupakan pengaturan jumlah karyawan pada departemen.



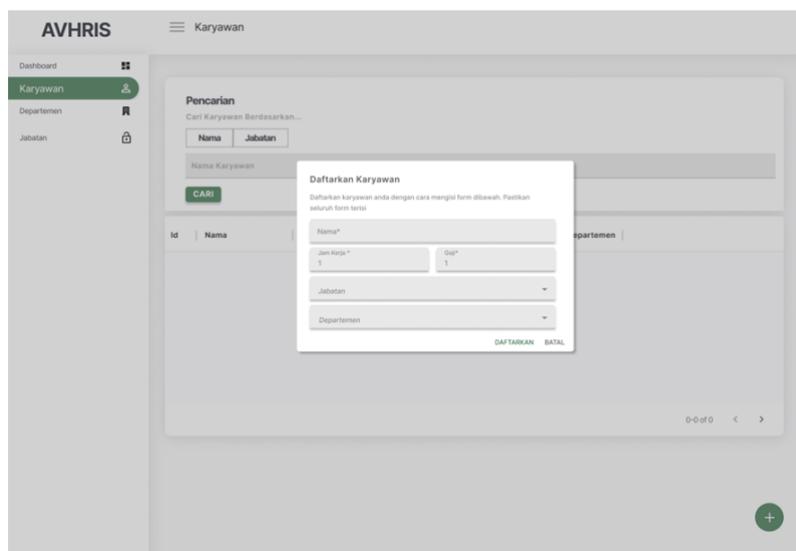
Gambar 3.4. Tampilan Dashboard - Sidebar Normal Condition

Pada fitur selanjutnya yaitu data Karyawan yang akan menampilkan data – data karyawan seperti id, nama, jam kerja, gaji, jabatan, dan departemen dari karyawan yang telah ditambahkan. Pada tampilan pencarian data karyawan, dimana user memasukan nama karyawan dan hasil akan muncul pada tabel dibawah.



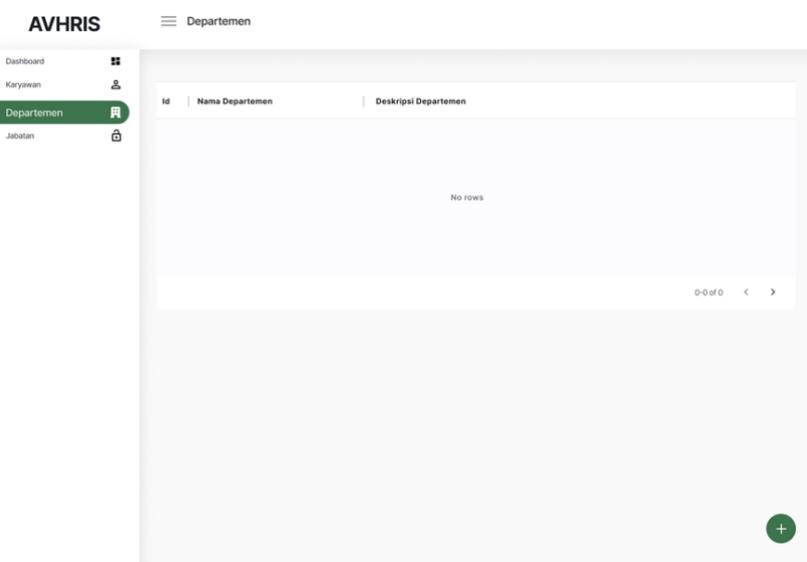
Gambar 3.5. Tampilan Data Karyawan - Sidebar Normal Condition

Pada tampilan *insert* data karyawan dapat mendaftarkan karyawan yang dimana setelah didaftarkan akan secara langsung ditampilkan pada fitur Data Karyawan.



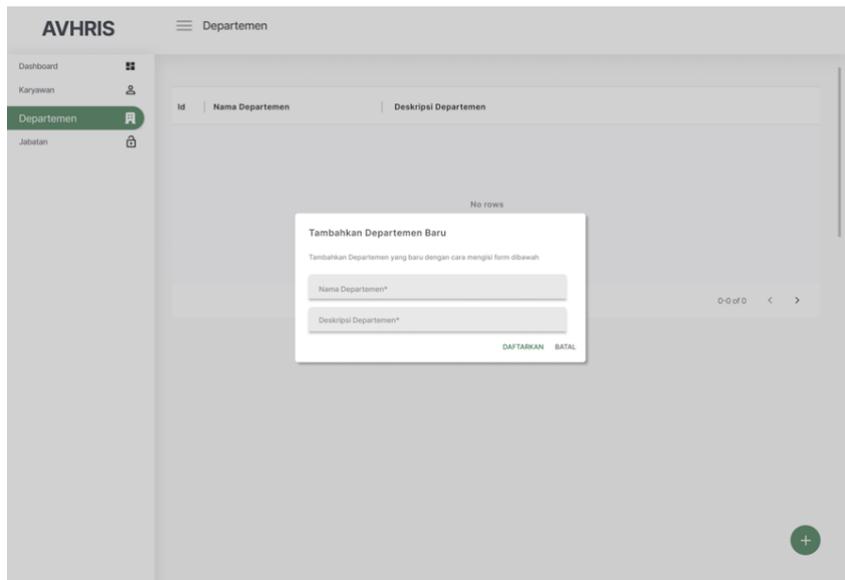
**Gambar 3.6.** Tampilan *Insert Data Karyawan* - Sidebar Normal Condition

Pada fitur selanjutnya yaitu fitur Departemen yang akan menampilkan bermacam – macam role atau departemen yang berbeda – beda yang meliputi Id, Nama Departemen, dan Deskripsi Departemen yang telah ditambahkan.



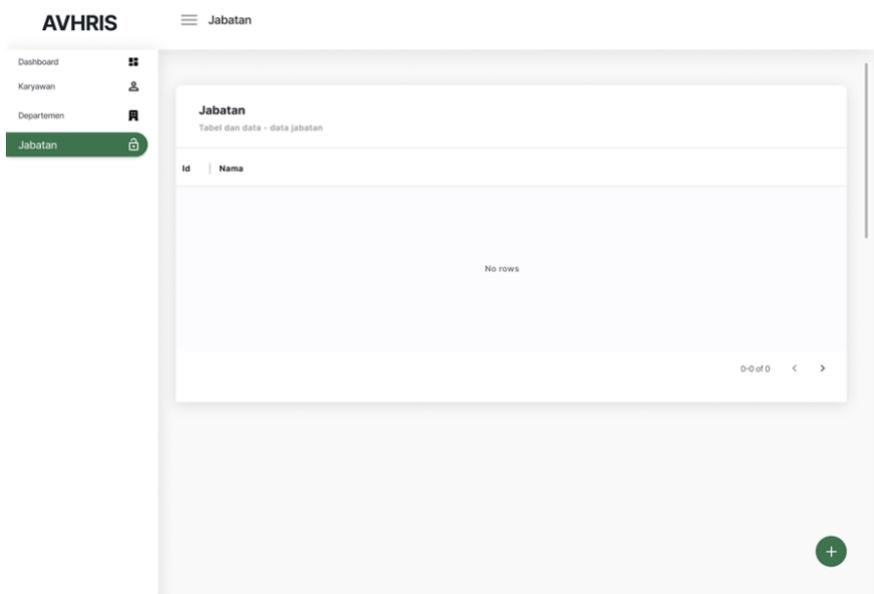
**Gambar 3.7.** Tampilan Fitur Departemen - Sidebar Normal Condition

Pada tampilan *insert* Departemen dapat menambahkan Departemen baru yang meliputi Nama Departemen, dan Deskripsi Departemen. Kemudian setelah didaftarkan akan secara langsung ditampilkan pada fitur Departemen.



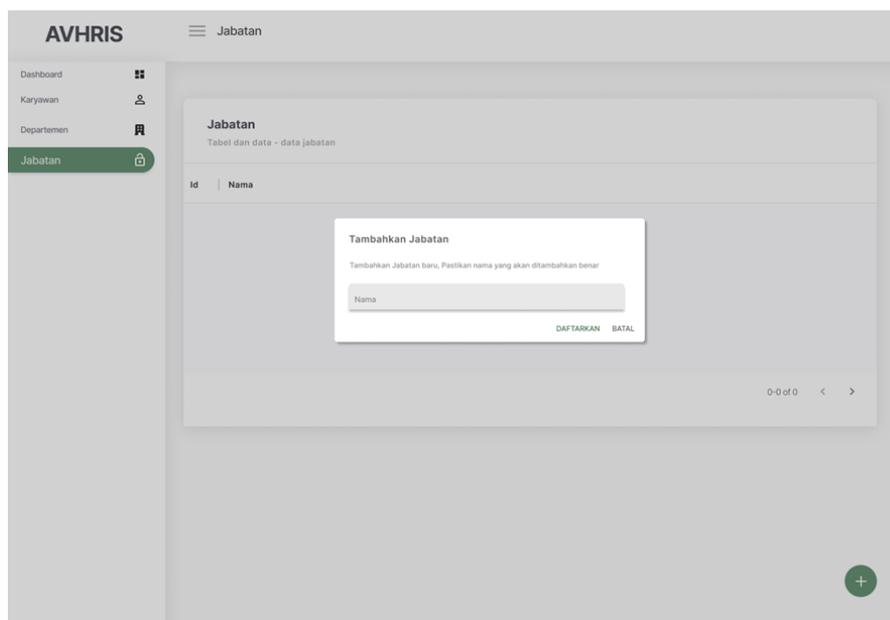
Gambar 3.8. Tampilan *Insert* Departemen - Sidebar Normal Condition

Pada fitur selanjutnya yaitu fitur Jabatan yang akan menampilkan bermacam – macam tabel dan data - data jabatan yang berbeda – beda yang meliputi Id, Nama Jabatan yang telah ditambahkan.



Gambar 3.9. Tampilan Fitur Jabatan - Sidebar Normal Condition

Pada tampilan *insert* Jabatan dapat menambahkan Jabatan baru yang meliputi Nama Jabatan yang akan ditambahkan. Kemudian setelah didaftarkan jenis jabatan yang telah ditambahkan akan secara langsung ditampilkan pada fitur Jabatan.



**Gambar 3.10.** Tampilan *Insert* Jabatan - Sidebar Normal Condition

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan pemaparan kegiatan program PKL (Praktek Kerja Lapangan) diatas maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya program PKL ini diharapkan dapat berguna bagi mahasiswa, karena dapat memberikan pengalaman kerja kepada mahasiswa sebelum menempuh di dunia kerja sesungguhnya serta menerapkan teori-teori yang telah dipelajari selama di kampus. Hasil dari kegiatan PKL ini penulis dapat memberikan salah satu solusi kepada perusahaan CV Avatar Solution mengenai manajemen suatu perusahaan agar lebih mudah dan lebih baik. Dengan disediakan konsep dan desain *User Interface* mengenai Avatar Human Resources Information System (AVHRIS) diharapkan dapat menjadi acuan bagi para developer dalam pembuatan sistem tersebut bagi perusahaan CV Avatar Solution.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terimakasih kepada CV Avatar Solution karena sudah memberikan kesempatan untuk bergabung menjadi bagian dari perusahaan 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 Made Agung Raharja, S.Si., M.Cs., dan Drs. I Gede Surya Rahayuda, S.Kom., M.Kom., karena telah senantiasa membimbing penulis dalam melancarkan kegiatan dan pembuatan jurnal pengabdian ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Pramudita, R. (2021). Pengguna Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya. [View of PENGGUNAAN](#)

[APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA \(ubpkarawang.ac.id\)](http://ubpkarawang.ac.id)

- Muhammad Arifin, ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PRAKTEK KERJA LAPANGAN PADA INSTANSI/PERUSAHAAN, Jurnal SIMETRIS, Vol 5 No 1 April 2014 ISSN: 2252-4983
- Ryan Adiwinata, Eko Adi Sarwoko, Indriyati, SISTEM INFORMASI TUGAS AKHIR & PRAKTEK KERJA LAPANGAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE UNIFIED PROCESS, Jurnal Masyarakat Informatika, Volume 2, Nomor 3, ISSN 2086 – 4930
- Hidayat, A (2016). Penerapan Responsive Web Design Dalam Perancangan Sistem Modul Online Adaptif, Jurnal Sistem Informasi, Vol 12 No. 1 e-ISSN 2502-6631.
- Saragih, Y.M. et al. (2019) ‘Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia’, JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA, 3(4), p. 400. Available at: <https://doi.org/10.30865/mib.v3i4.1548>.
- Adawiyah, W. R. (2011). Faktor Penghambat Pertumbuhan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM): Studi di Kabupaten Banyumas (Artikel web). Diakses di <http://jp.feb.unsoed.ac.id/index.php/sca-1/article/view/134/139>
- Pengembangan Desain UI/UX Aplikasi Learning Management System dengan Pendekatan User Centered Design. (2022). Googleusercontent.com. <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:cw5vMYlj1AEJ:https://journal.uui.ac.id/jurnalsnati/article/view/23625/14150&cd=10&hl=id&ct=clnk&gl=id>
- Desain UI dan UX pada Aplikasi Android Coronavirus Disease 2019 (COVID-19). (2019). Googleusercontent.com. <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:pJxfojUQM0J:https://journal.unusida.ac.id/index.php/jik/article/download/345/279&cd=3&hl=id&ct=clnk&gl=id>
- Muhyidin, M. A. et al. (2020) ‘Perancangan Ui / Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa’, 10(2), pp. 208–219.
- Ridho Nastainullah. 2020. Panduan Figma Desain Website. <https://blogs.masterweb.com/panduan-figma>.

*Halaman ini sengaja dikosongkan*