

PERANCANGAN KONSEP DAN DESAIN USER INTERFACE FITIME

I. G. A. G. A. Adnyana¹, I. B. M. Mahendra², I. G. A. Wibawa³

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 Project Manager. Dimana tugas dari Project Manager ini adalah memfasilitasi programmer yang berada di dalam tim dan memastikan semua selesai tepat waktu maka Project Manager akan terus berkomunikasi dengan developer agar program selesai tepat waktu dan juga tepat sasaran. Saat ini perusahaan CV Avatar Solution mendapatkan klien yang memiliki permasalahan dalam bagian olahraga dan kesehatan yang edukasinya masih dilakukan secara manual. Sebagai hasil evaluasi kegiatan pengabdian, maka dibuatkan konsep yang diberi nama FITIME membantu memecahkan solusi yang dihadapi klien.

Kata Kunci: CV Avatar Solution, Project Manager, Communication Technology, Fitime, 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 the opportunity for final semester students to participate in field work practices or street vendors. This internship program is expected to help students in solving real problems in the field of informatics. The Avatar Solution company has many divisions, one of which is the Project Manager division. Where the task of the Project Manager is to facilitate their developer in a team so that the project can finish in time. Therefore, the Project Manager will always communicate with the developer so that the project can finish in time and as expected. Currently, the CV Avatar Solution company gets clients who have problems in sports and health whose education is still done manually. As a result of the service evaluation, a concept called FITIME was created to help solve the solutions faced by clients.

Keywords: CV Avatar Solution, Project Manager, Communication Technology, Fitime, IT Software Developer

1. PENDAHULUAN

CV Avatar Solution atau Avatar Solution merupakan perusahaan yang menyediakan produk melalui layanan IT Software Developer dan ICT (*Information and Communication*

¹ Mahasiswa Prodi Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Udayana Badung 80362 Bali agungabhirama@gmail.com

¹ Staf Pengajar Prodi Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Udayana Badung 80362 Bali ibm.mahendra@unud.ac.id

¹ Staf Pengajar Prodi Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Udayana Badung 80362 Bali gede.arta@unud.ac.id

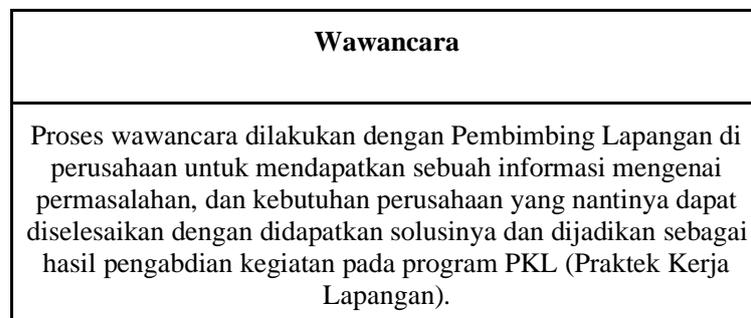
Technology) yang berbasis di pulau Bali. CV Avatar Solution ini sudah berdiri sejak tahun 2019. Hingga saat ini, sudah bekerjasama dengan banyak perusahaan-perusahaan besar yang ada di Bali. CV Avatar Solution memiliki bermacam-macam divisi yang terdiri dari *Product Manager, Project Manager, Backend 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 berkesempatan untuk bergabung dengan perusahaan CV Avatar Solution pada divisi Project Manager pada program PKL (Praktek Kerja Lapangan) periode ke-II yang dilakukan selama dua bulan, dimulai dari 09 Mei 2022 sampai 09 Juli 2022.

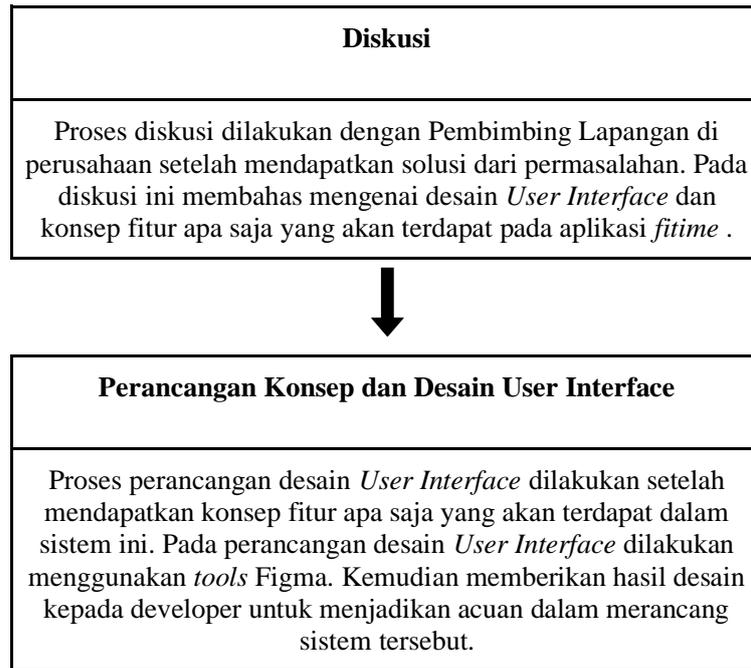
Tugas dari Project Manager ini adalah untuk memfasilitasi programmer yang ada di tim jika dalam pengerjaan project ada suatu masalah dan juga memastikan programmer untuk menyelesaikan tugas yang telah dibagikan tepat waktu. Project Manager akan selalu berkomunikasi dengan programmer di dalam timnya agar mendapatkan informasi progress yang telah dikerjakan dan juga kendala yang ditemui saat menyelesaikan tugas. Selain itu, Project Manager juga dituntut untuk merancang deadline sesuai dengan tingkat kerumitan dari tugas yang diberikan kepada masing masing programmer yang ada di tim tersebut.

Kemudian Project Manager juga dituntut untuk dapat berkomunikasi dengan baik di dalam timnya agar terciptanya komunikasi yang baik antara Project Manager dan juga programmer di dalam timnya. Disini Project Manager akan bekerja dengan banyak pihak terkait. Oleh karena itu, Project Manager harus bisa memastikan informasi berjalan searah, untuk mencegah 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 berkerja sama dengan beberapa divisi untuk mencapai satu tujuan dalam pembuatan proyek. Pada hasil pengabdian kegiatan mengenai perancangan konsep dan desain *User Interface* mengenai *FITIME* dilakukan beberapa metode untuk mencapai tujuan tersebut yaitu wawancara, diskusi, dan perancangan konsep dan desain *User Interface*.

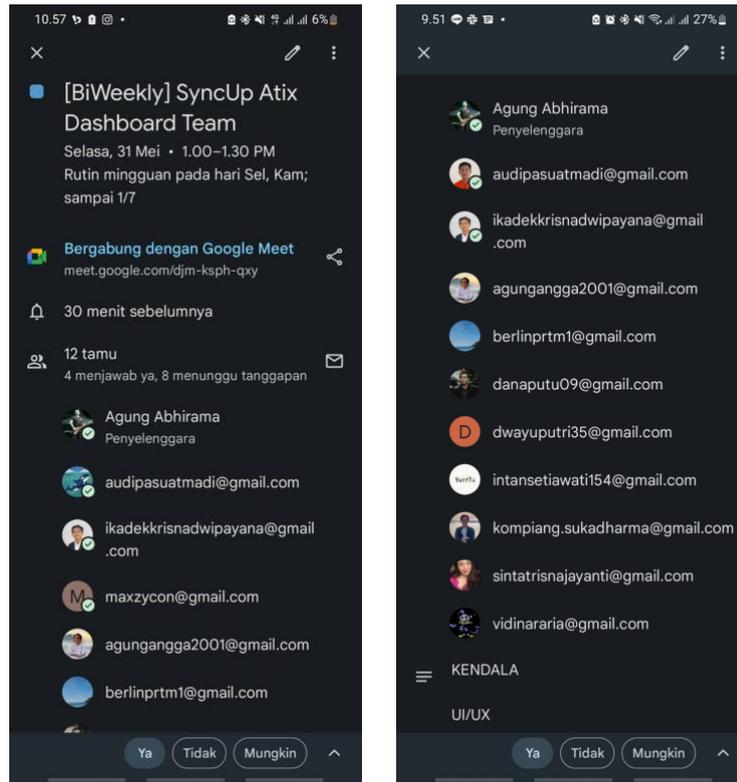




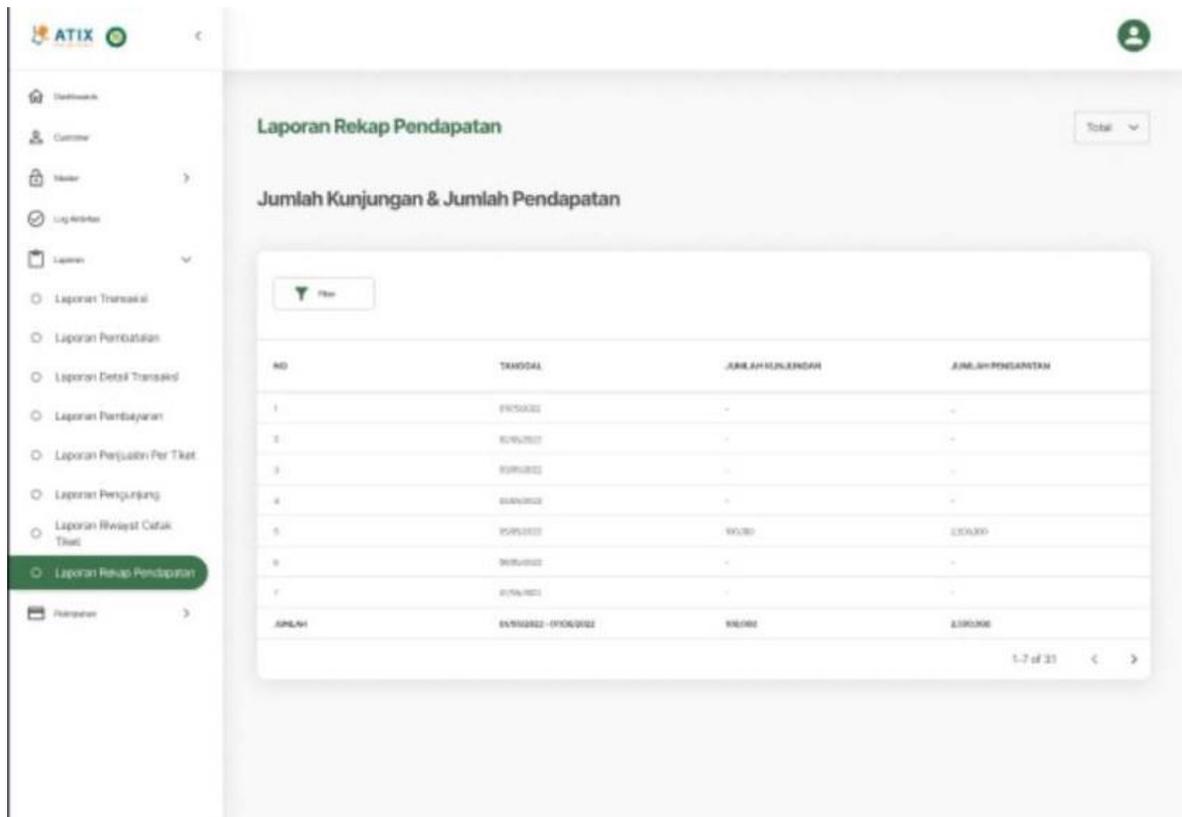
Bagan 2.1. Kerangka Pemecahan Masalah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan program PKL (Praktek Kerja Lapangan) periode ke-II ini telah menyelesaikan proyek tepat waktu. Pada divisi Project Manager sudah handle beberapa proyek yang digarap oleh perusahaan CV Avatar Solution, salah satunya yaitu proyek Web Atix Dashboard. 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 salah satu proyek di Avatar Solution



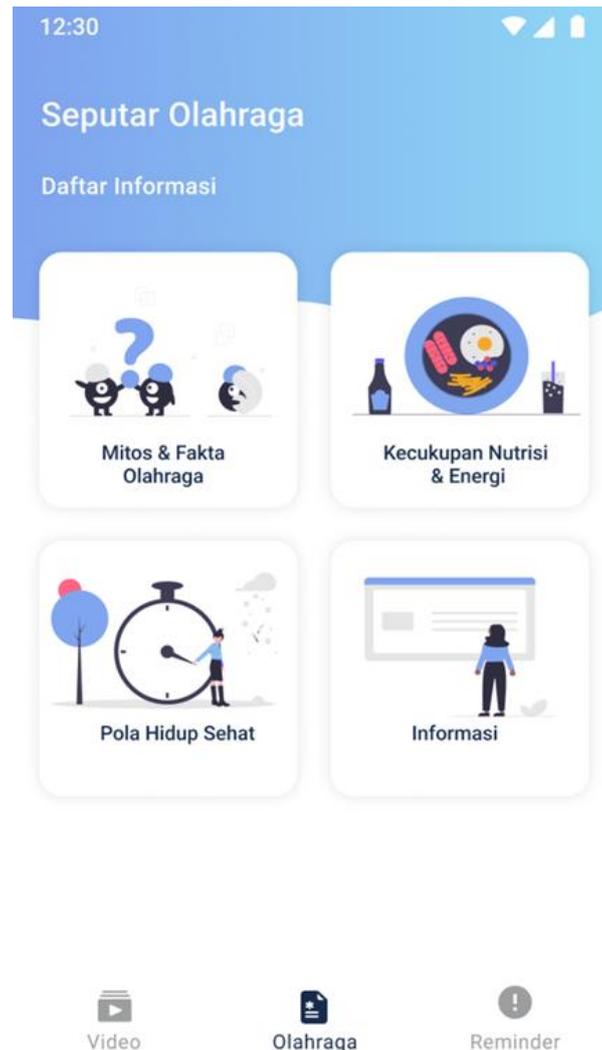
Gambar 3.1. Meeting yang dilakukan secara Online



Gambar 3.2. Cuplikan Hasil dari salah satu proyek

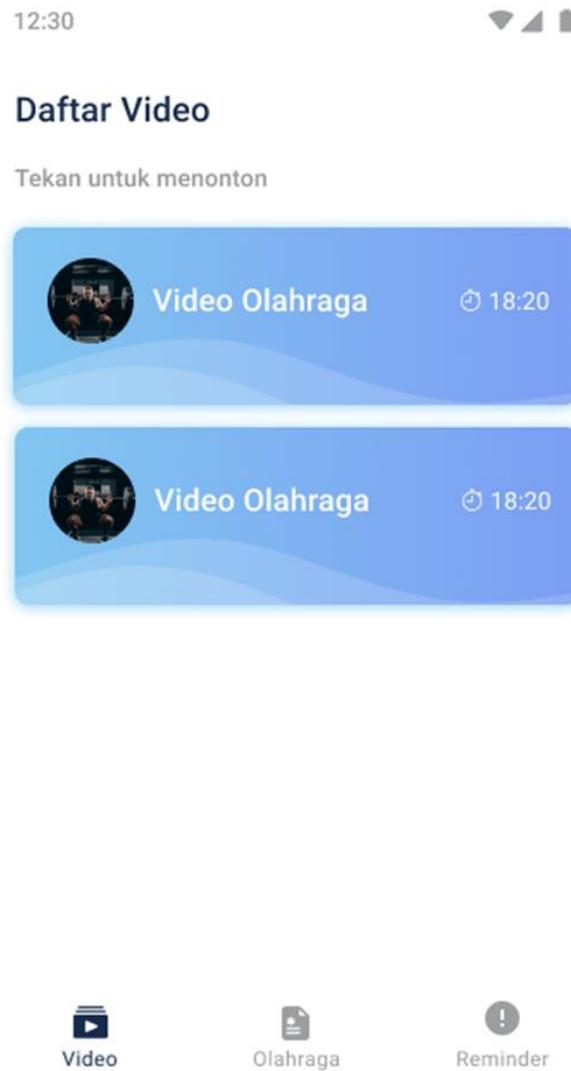
Kemudian penyelesaian untuk masalah pada bidang olahraga dan kesehatan yaitu dengan membuat perancangan konsep dan desain *User Interface FITIME* yang diharapkan nantinya dari desain ini dapat menjadi acuan awal developer dalam perancangan sistem *FITIME*.

FITIME merupakan salah satu project yang dibuat untuk avatar. *FITIME* adalah sebuah sistem yang dibuat untuk mengatasi permasalahan klien dalam bidang olahraga dan kesehatan. Dalam sistem ini dapat membantu pengguna sebagai panduan dalam berolahraga dan menjaga nutrisi.



Gambar 3.3. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu utama menampilkan fitur-fitur yang tersedia yang ada didalam aplikasi ini seperti mitos & fakta olahraga, kecukupan nutrisi & energi, pola hidup sehat dan informasi. Disana juga terdapat *navigation* untuk menuju ke video, olahraga dan *reminder*.



Gambar 3.4. Tampilan Daftar Video

Pada fitur selanjutnya yaitu daftar video merupakan tampilan yang berisi video informatif untuk menampilkan Gerakan yang benar dalam olahraga. Tampilannya berisi judul video olahraga, dan juga berisi waktu dari video tersebut.



Gambar 3.5. Tampilan Halaman Video

Pada tampilan diatas merupakan gambaran dari halaman video olahraga. Halaman ini menampilkan video yang telah dipilih dari halaman sebelumnya. Halaman ini berisi video langkah-langkah olahraga dan juga deskripsi singkatnya. Terdapat juga tombol “kembali” di pojok kiri atas untuk Kembali ke halaman sebelumnya yaitu halaman daftar video.

12:30



Seputar Olahraga

Daftar Informasi



Daftar Informasi

Mitos & Fakta Seputar Kebugaran

(contoh deskripsi) Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Feugiat viverra pharetra, aliquam, non, penatibus nibh quam semper enim. Scelerisque amet non nibh ut vitae vivamus integer. Facilisis lacus, suspendisse aliquam ipsum integer.



Video



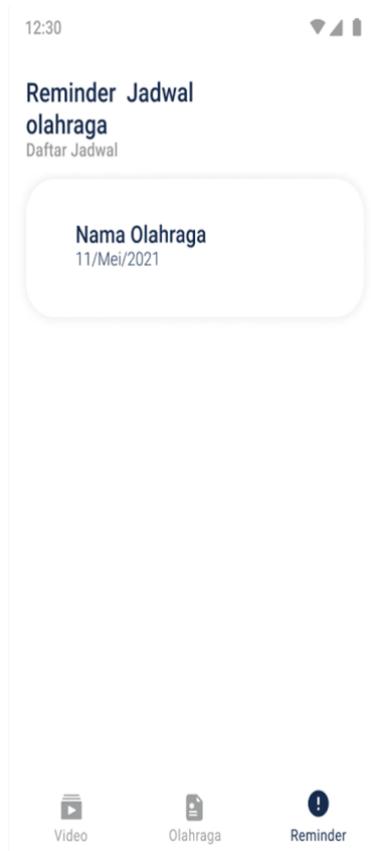
Olahraga



Reminder

Gambar 3.6. Tampilan Mitos & Fakta Olahraga

Pada gambar diatas terdapat tampilan mitos dan fakta olahraga yang dapat dilihat setelah mengklik fitur mitos dan fakta olahraga di halaman olahraga. Pada gambar diatas terdapat tampilan mitos dan fakta yang ada di dalam dunia olahraga dan juga berisi deskripsi dari mitos dan fakta olahraga.



Gambar 3.7. Tampilan *Reminder*

Pada gambar tampilan diatas merupakan tampilan reminder pada halaman reminder. Pada halaman ini terdapat tampilan berupa pengingat yang dapat disetting oleh *user* agar dapat mengingatkan user untuk berolahraga. Dalam remindernya berisi informasi mengenai nama olahraganya dan juga tanggalnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil 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 dibuatnya perancangan konsep dan desain *User Interface* mengenai FITIME 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 Ida Bagus Made Mahendra, S.Kom., M.Kom. dan juga bapak I Gusti Ngurah Anom Cahyadi Putra, ST., M.Cs 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 \(ubpkarawang.ac.id\)](#)
- Muhammad Arifin, ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PRAKTEK KERJA LAPANGAN PADA INSTANSI/PERUSAHAAN, Jurnal SIMETRIS, Vol 5 No 1 April 2014 ISSN: 2252-4983
- Dyah Ayu Indri Hapsari, Darmansah*, Hari Widi Utomo, Analisis User Satisfaction Terhadap Sistem Informasi Website PKL Fakultas Informatika Menggunakan Metode EUCS, JURIKOM (Jurnal Riset Komputer), Vol. 9 No. 4, Agustus 2022 e-ISSN 2715-7393 (Media Online), p-ISSN 2407-389X (Media Cetak) DOI 10.30865/jurikom.v9i4.4674 Hal 952–958.
- Ragazzo, Ryan Ardito Zahwan (2022) *LKP : Analisis dan Desain Antar Muka pada Aplikasi Pariwisata Terpadu Tulungagung (PARDUTA) Berbasis Mobile*. Undergraduate thesis, Universitas Dinamika. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/6494/>
- Damayanti, Cintya, et al. “JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA.” *Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale*, vol. 6, no. 1, Januari 2022, pp. 551-559.
- Robertus Rotama Marbun, et al. “JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika).” *PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE (UI/UX) WEBSITE HELPMEONG UNTUK SHELTER MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN*, vol. 7, no. 4, Desember 2022, pp. 1096 - 1109.
- M. Agus Muhyidin, et al. “JURNAL DIGIT.” *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA*, vol. 10, no. 2, 2 November 2020, pp. 208-219.
- Joo, Heonsik. “International Journal of Applied Engineering Research.” *A Study on Understanding of UI and UX, and Understanding of Design According to User Interface Change*, vol. 12, no. 20, 2017, pp. 9931-9935.
- Frendiana, Viving, and Dandun Widhiantoro. “Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual.” *Desain UI dan UX pada Aplikasi Android Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)*, vol. 5, no. 2, Desember 2020, pp. 85-93.
- Rafli, Yenzi, and Muhammad Adri. “PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS E-BOOK INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS | Rafli | Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika).” *e-Journal UNP*, March 2019, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteteknika/article/view/103787/101491>.