

DESAIN USER INTERFACE PROJECT ATIX/ID DI CV. AVATAR SOLUTION

I. K. A. P. Muliawan¹, I. W. Supriana², A. Muliantara³

ABSTRAK

Atix.id adalah website yang digunakan untuk pemesanan tiket secara online agar mempermudah user dalam memesan tiket. Adanya tiket elektronik masyarakat tidak perlu antri dalam melakukan pemesanan tiket. Langkah-langkah tiket elektronik sangatlah mudah digunakan adalah yang paling utama untuk masyarakat. Masyarakat yang sibuk tidak dapat waktu untuk menentukan pilihan yang tersedia untuk melakukan pemesanan tiket. Maka masyarakat tersebut bisa melakukan pemesanan tiket melalui internet atau digital. Dibuatkannya desain user interface ini untuk membantu front – end dan back – end dalam pembuatan website tersebut. Desain ini dapat dijadikan acuan awal dalam pembuatan website agar programmer dapat mendapatkan bayangan dalam pembuatan website tersebut dan mempersingkat waktu dalam pengerjaan website. Website ini juga telah memecahkan permasalahan dari avatar solution dengan memberikan UI (User Interface) dalam pembuatan website tersebut.

Kata Kunci: CV Avatar Solution, User Interface, ATIX.ID, Electronic Ticket, Website.

ABSTRACT

Atix.id is a website that is used to order tickets online to make it easier for users to order tickets. With electronic tickets, people don't need to stand in line to order tickets. The steps for electronic tickets are very easy to use, which is the most important for the community. Busy people don't have time to determine the options available to order tickets. So these people can order tickets via the internet or digitally. This user interface design was created to assist the front-end and back-end in making the website. This design can be used as an initial reference in making a website so that programmers can get an idea in making the website and shorten the time in working on the website. This website has also solved the problem of the avatar solution by providing a UI (User Interface) in making the website.

Keywords: CV Avatar Solution, User Interface, ATIX.ID, Electronic Ticket, Website.

1. PENDAHULUAN

Pada zaman ini banyak yang telah menggunakan E-Tiket, E-tiket yakni tiket elektronik adalah sebuah tiket yang berbentuk digital dimana tiket tersebut dijual belikan melalui online. Tiket elektronik juga dapat digunakan untuk pesawat, bus, suatu pertunjukan dan yang lainnya. Proses tiket elektronik ini beberapa memiliki langkah – langkah yang dapat mudah dilakukan untuk pemesanan tiket secara online. Adanya tiket elektronik masyarakat tidak memerlukan antri dalam melakukan suatu pemesanan tiket. website yang digunakan untuk pemesanan tiket secara online agar mempermudah user dalam melakukan pemesanan tiket. Pada zaman ini banyak yang telah menggunakan E-Tiket, E-tiket yakni tiket elektronik adalah sebuah tiket yang berbentuk digital dimana tiket tersebut dijual belikan melalui online. Tiket elektronik juga dapat digunakan untuk

¹Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Bali, Indonesia, aguspranata665@gmail.com

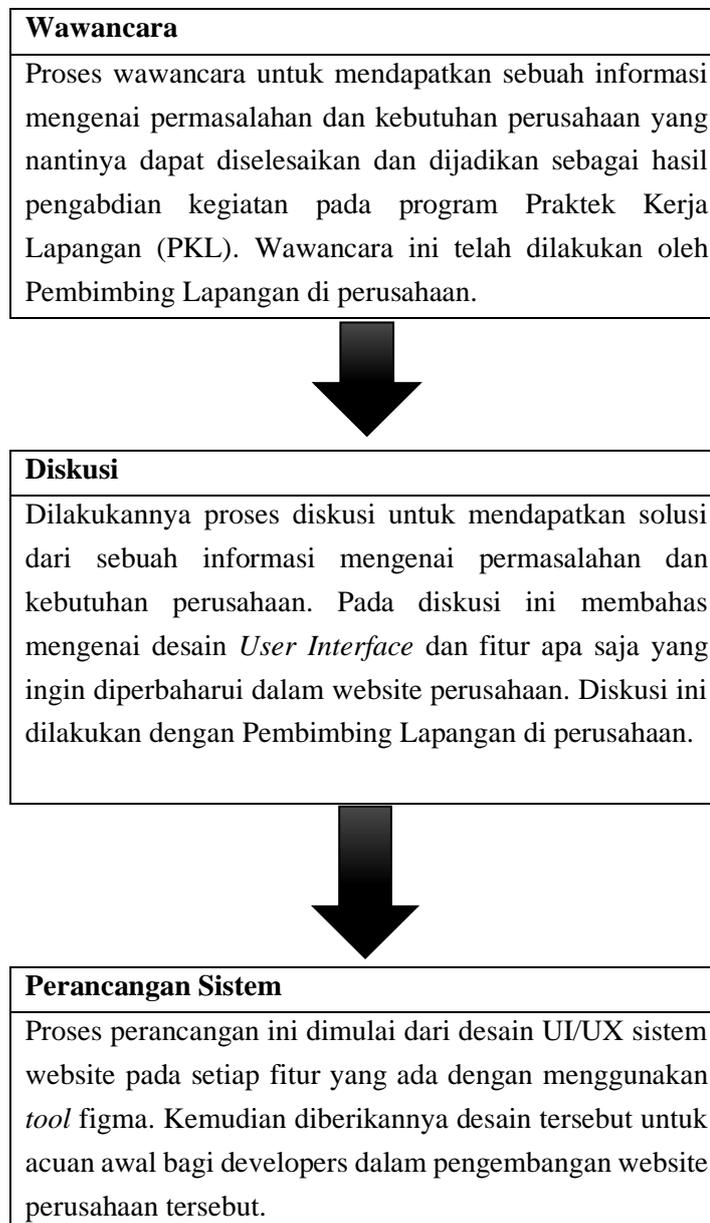
²Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Bali, Indonesia, wayan.supriana@unud.ac.id

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

pesawat, bus, suatu pertunjukan dan yang lainnya. Proses tiket elektronik ini beberapa memiliki langkah – langkah yang dapat mudah dilakukan untuk pemesanan tiket secara online. Adanya e-ticketing masyarakat tidak memerlukan antri dalam melakukan suatu pemesanan tiket. Langkah-langkah tiket elektronik sangat mudah adalah yang paling utama bagi masyarakat. Masyarakat yang sibuk dalam membagi waktu untuk mengantri dapat menentukan pilihan yang tersedia untuk melakukan pemesanan tiket. Menghubungi Call Center yang sudah tersedia adalah cara yang praktis dalam melakukan transaksi E-tiket. Langkah selanjutnya adalah pembayaran setelah melakukan pemesanan tiket oleh user yang dilakukan melalui internet banking. Pada atix.id ini bisa memesan tiket antara lain : 1) Penyebrangan Kapal, 2) Tempat Wisata, 3) Tempat Parkir Kendaraan.

2. METODE PELAKSANAAN

Untuk mencapai tujuan agar perusahaan avatar solutions memiliki website pemesanan e-tiket dengan menggunakan perancangan *user interface* pada project atix.id maka metode yang dipergunakan adalah kombinasi dari Wawancara, Diskusi, Perancangan Sistem dan Launching.





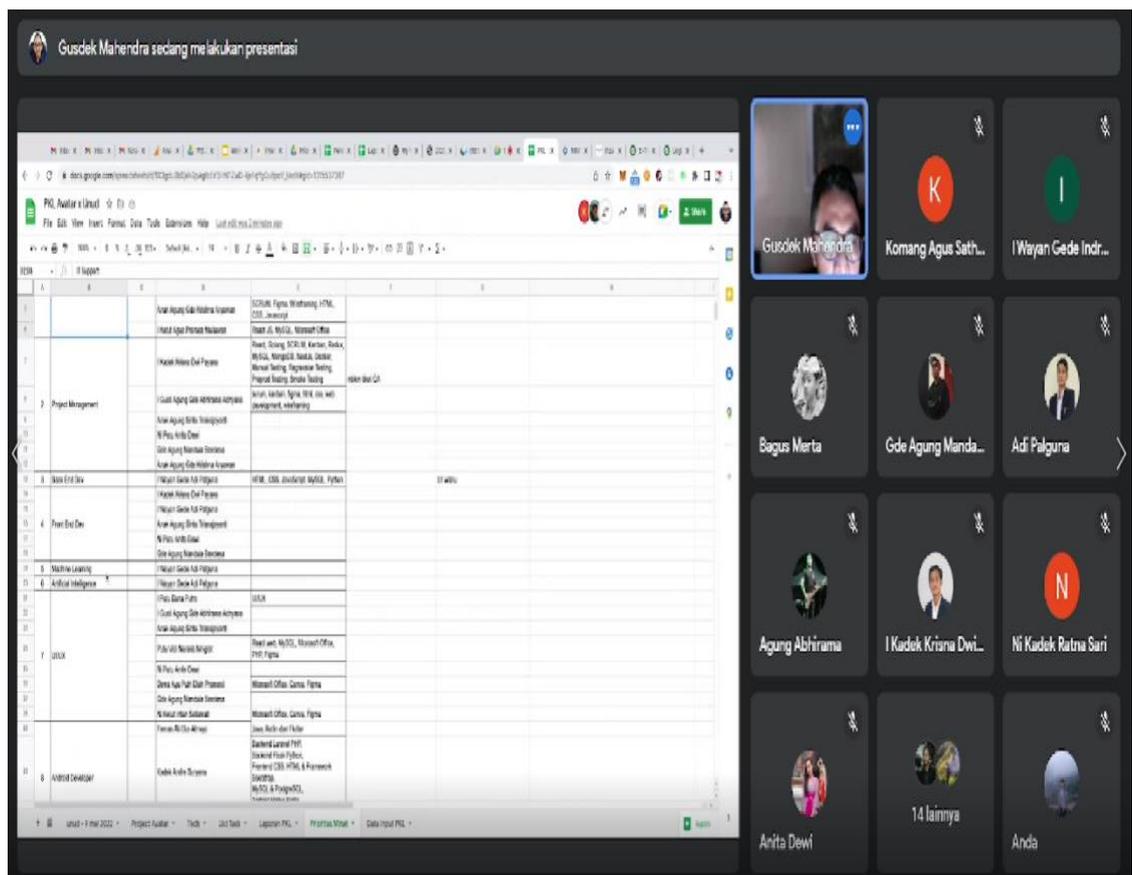
Launching

Soft opening dari pengembangan desain tersebut dengan melibatkan pembimbing lapangan, Tim atix.id dan user (pengguna).

Bagan 2.1. Susunan Pemecahan Masalah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada diskusi (*meeting*) disini membahas suatu proyek yang akan dilaksanakan dalam perusahaan. Lalu adapun deadline pada setiap divisi dengan bantuan aplikasi *Monday.com* untuk mempercepat pelaksanaan pembuatan website tersebut.



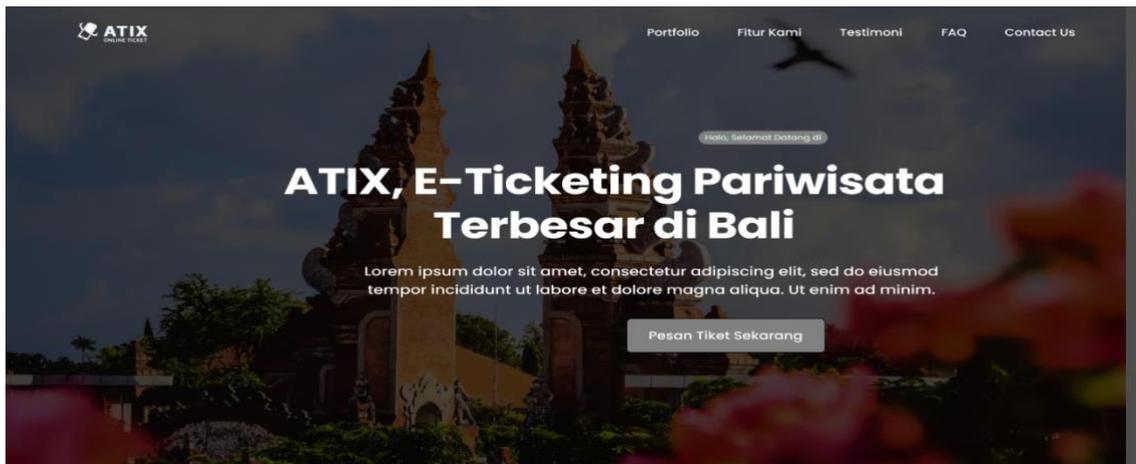
Gambar 3.1. Meeting yang dilakukan secara online.

Pada gambar disini telah dilaksanakan *meeting* yang dilakukan secara online bersama pembimbing lapangan dan teman - teman PKL lainnya. Meeting tersebut membahas pembagian tugas yang telah diberikan oleh pembimbing lapangan.



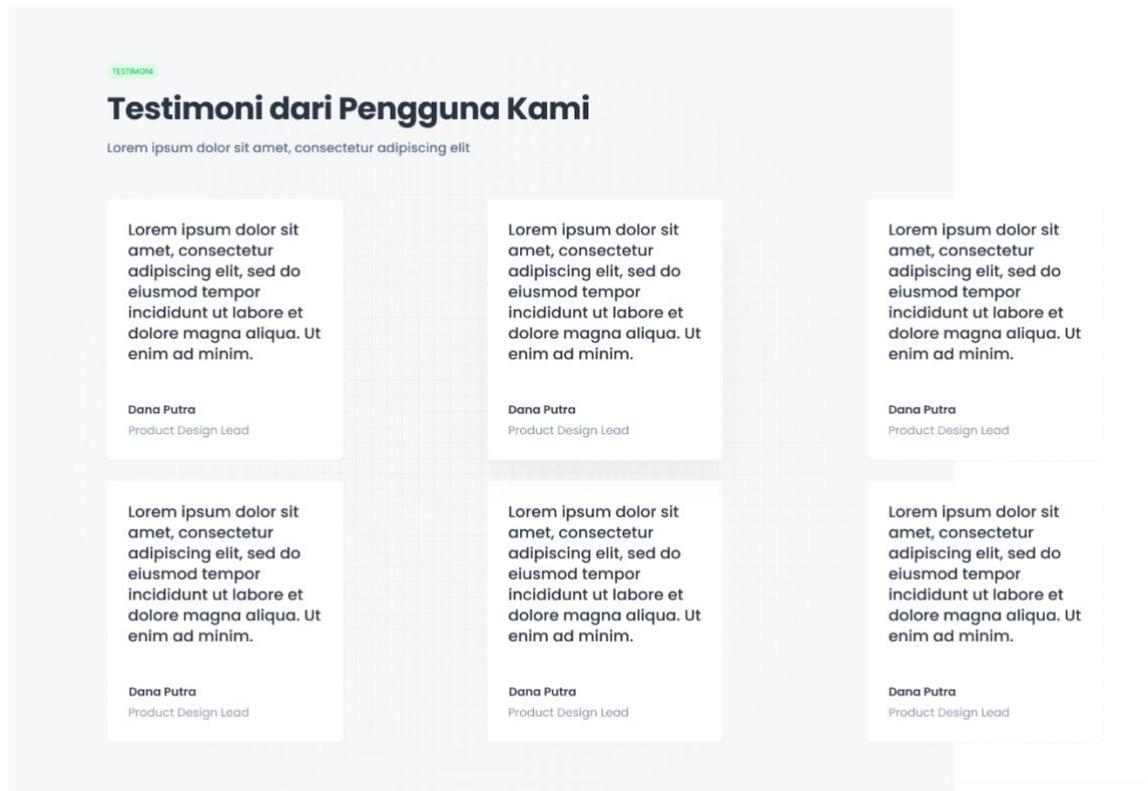
Gambar. 3.2. Monday.com

Pada tampilan disini menggunakan aplikasi *monday.com*. Digunakannya aplikasi ini karena *monday.com* adalah aplikasi yang membantu memberikan deadline (jangka waktu) dalam pembuatan suatu project.



Gambar 3.3. Tampilan Home

Pada tampilan ini adalah halaman utama dalam *website ATIX.id* dimana, saat *user* membuka *website* ini maka *user* akan melihat tampilan awal yang ditampilkan adalah tampilan *Home* atau tampilan utama dari *website* tersebut.



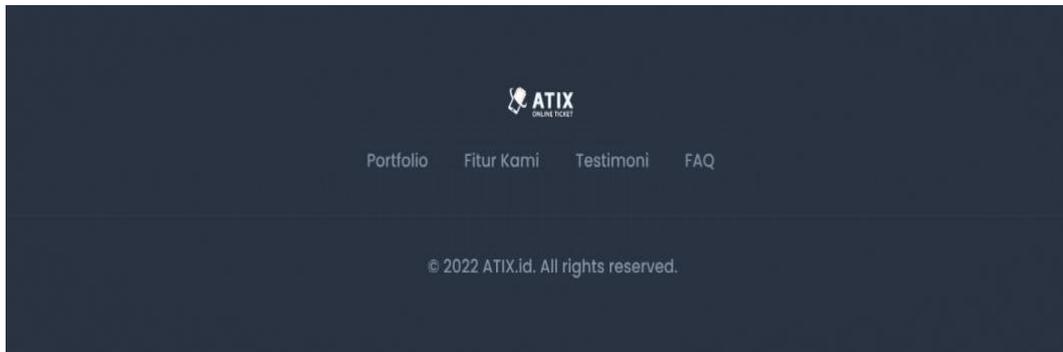
Gambar 3.4. Testimonial atix.id

Pada tampilan ini ada halaman testimoni terhadap ATIX.id dimana pesan dan kesan user terhadap penjual mengenai pengalaman selama betransaksi, baik dengan cara pelayanannya dan kualitas barangnya yang telah dibeli konsumen.



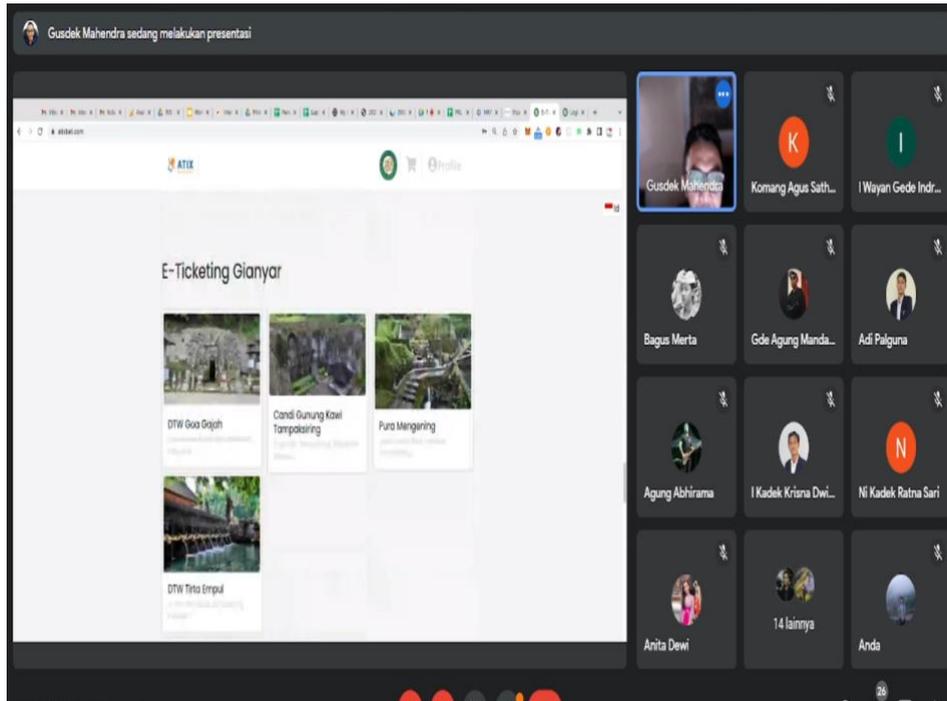
Gambar 3.5. Portofolio

Pada tampilan portofolio disini telah menampilkan informasi dari avatar solution, bahwa avatar solution telah tersebar hampir di seluruh Bali dan Lombok.



Gambar 3.6. Tampilan footer

Pada tampilan ini ada yang dinamakan footer, footer ini akan menampilkan catatan yang mengandung informasi tambahan yang dapat membantu membuat dokumen atau website lebih terorganisir dan mempermudah *user* untuk dibaca.



Gambar 3.7. Launching user interface

Pada gambar ini telah menunjukkan *Launching user interface*, *Launching user interface* disini kegiatan meluncurkan *user interface* untuk pertama kali. Kegiatan yang satu ini dilakukan oleh perusahaan pemula maupun perusahaan besar guna memperkenalkan suatu produk itu.

Pada gambar – gambar yang telah dipaparkan disini terdapat fitur – fitur yang akan dilaksanakan dalam proyek atix.id tersebut pada website berupa *user interface* yang bagaimana desain ini dapat menjadi tahap pertama kali bagi developers dalam pengembangan sistem website.

4. KESIMPULAN

Desain *user interface* pada project atix.id dalam perusahaan avatar solution dapat membantu programmer dalam pembuatan website agar lebih efisiensi dan mempersingkat waktu pengerjaannya. Desain *user interface* ini akan digunakan oleh *front – end* lalu *front – end* memberikan kepada *back – end* pada avatar solution. UI disini telah dapat memecahkan permasalahan yang dialami avatar solution.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada pembimbing lapangan yang telah mengarahkan penulis dalam program praktik kerja lapangan, serta tim baik dari Mahasiswa/Mahasiswi dan mentor yang mau bekerja sama serta memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama program kegiatan praktek kerja lapangan yang berlangsung selama dua bulan pada perusahaan CV. Avatar Solution.

DAFTAR PUSTAKA

Mohammad Zaenuddin H, Sri Endang Anjarwani, I Wayan Agus Arimbawa (2017), Rancang Bangun Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan Pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Mataram Menggunakan Extreme Programming, J-COSINE, Vol. 1, No. 1, Desember 2017, E-ISSN:2541-0806, P-ISSN:2540-8895.

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

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.

Muhammad Arifin, ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PRAKTEK KERJA LAPANGAN PADA INSTANSI/PERUSAHAAN, Jurnal SIMETRIS, Vol 5 No 1 April 2014 ISSN: 2252-4983

Hidayat, A (2016). Penerapan Responsive Web Design Dalam Perancangan Sistem Modul Online Adaptif, Jurnal Sistem Informasi, Vol 12 No. 1 e-ISSN 2502-6631.

L. Siswanto, Sistem Informasi Manajemen Ruang Berbasis Cloud Computing (Studi Kasus: Universitas Respati Yogyakarta), Respati, 2019.

Siswanto, L. (2020). Sistem Informasi Registrasi Tugas Akhir Berbasis Web Pada Program Studi Diploma Teknik Informatika Politeknik Negeri Pontianak, Jurnal Elit, Vol 1 No.1, e-ISSN 2721-5644.

M. R. Noviansyah, W. Suharso, D. R. Chandranegara, M. S. Azmi, and M. Hermawan, “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Laptop Pada E-Commerce Menggunakan Metode Weighted Product,” Pros. SENTRA (Seminar Teknol. dan Rekayasa), vol. 0, no. 5, pp. 43–53, 2019.

A. Faiz, A. Pratama, and I. Kurniawaty, “Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas,” J. basicedu, vol. 3, no. 2, pp. 524–532, 2019.

D. W. T. Putra, H. Bulkis, P. Mandarani, and A. Syahrani, “Metode Pieces Dalam Mengukur Tingkat Kepuasan Pengguna Portal Akademik,” J. Sains dan Teknol. J. Keilmuan dan Apl. Teknol. Ind., vol. 21, no. 1, p. 50, 2021, doi: 10.36275/stsp.v21i1