

PEMBUATAN MOBILE USER INTERFACE UNTUK APLIKASI PEMINJAMAN RUANGAN

I. M. A. Bhavanta¹, I. A. G. S. Putra²

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. Perusahaan Avatar Solution memiliki banyak divisi salah satunya adalah UI/UX Designer. Dimana tugas dari divisi tersebut adalah melakukan riset dari beberapa kebiasaan user dan memiliki tugas untuk membuat sebuah tampilan dari user menjadi lebih interaktif dan menarik. Saat ini perusahaan CV Avatar Solutions sedang menyusun aplikasi yang memiliki permasalahan dalam bagian peminjaman ruangan yang tidak teratur. Aplikasi ini dibangun dengan harapan mampu memudahkan pencarian dan peminjaman ruangan di aplikasi bagi pengguna sistem ini.

Kata kunci : kelas, peminjaman ruangan, user interface, pengguna, mobile.

ABSTRACT

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. Perusahaan Avatar Solution memiliki banyak divisi salah satunya adalah UI/UX Designer. Dimana tugas dari divisi tersebut adalah melakukan riset dari beberapa kebiasaan user dan memiliki tugas untuk membuat sebuah tampilan dari user menjadi lebih interaktif dan menarik. Saat ini perusahaan CV Avatar Solutions sedang menyusun aplikasi yang memiliki permasalahan dalam bagian peminjaman ruangan yang tidak teratur. Aplikasi ini dibangun dengan harapan mampu memudahkan pencarian dan peminjaman ruangan di aplikasi bagi pengguna sistem ini.

Keywords: class, room booking, user interface , user, mobile.

1. PENDAHULUAN

CV Avatar Solution atau 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 Solution ini sudah berdiri sejak tahun 2019. Hingga saat ini, sudah bekerjasama dengan banyak perusahaan-perusahaan besar yang ada di Bali. CV Avatar

¹ Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jalan Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Indonesia, madedikaa@gmail.com

² Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jalan Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Indonesia, iagsuwiprabayantiputra@unud.ac.id

Submitted: 7 November 2022

Revised: 25 November 2022

Accepted: 27 November 2022

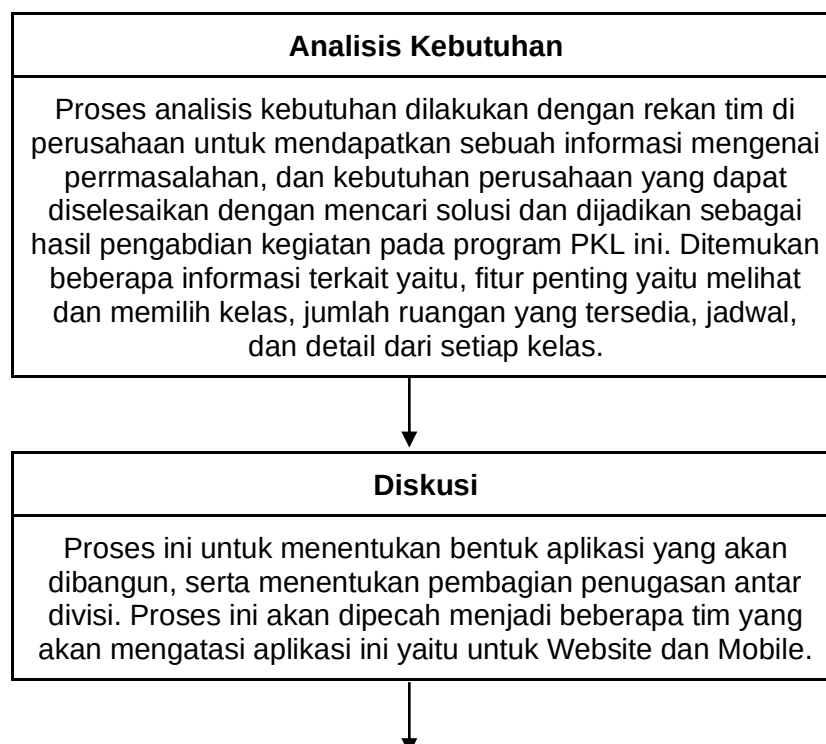
Solution memiliki bermacam-macam divisi yang terdiri dari Product Manager, Project Manager, Backend Engineer, Mobile Engineer, DevOps Engineer, UI/UX Designer, Web Engineer, IT Project Admin, dan IT Support. Dengan berkembangnya perusahaan CV Avatar Solution maka saat ini dibukalah lowongan Career dan Internship bagi seluruh kalangan yang berminat mencoba pengalaman di bidang Informatika.

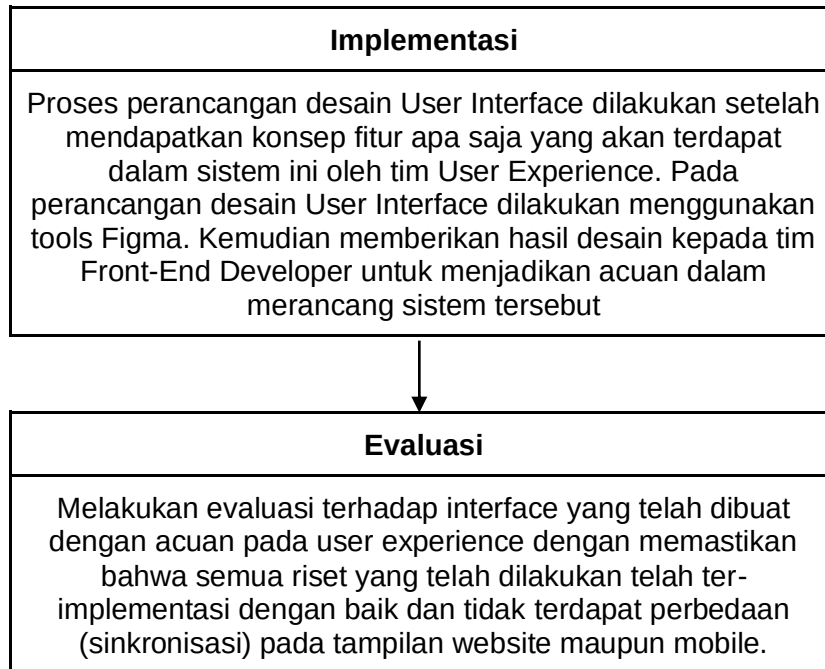
Penulis berkesempatan untuk bergabung dengan perusahaan CV Avatar Solution pada divisi UI/UX Designer pada program PKL (Praktek Kerja Lapangan) periode ke-VI yang dilakukan selama dua bulan, dimulai dari 1 September sampai 31 Oktober 2022. Dikarenakan sebagian besar yang mengikuti internship pada perusahaan ini merupakan mahasiswa, metode bekerja yang diterapkan oleh perusahaan ini adalah bekerja dari rumah (work from home) guna memberikan keringanan bagi mahasiswa yang masih mengikuti perkuliahan. Dari beberapa project yang terdapat pada CV Avatar tersebut, penulis berkesempatan untuk mengerjakan simulasi sistem peminjaman ruangan yang ditujukan untuk organisasi maupun mahasiswa dan dosen pada fakultas FMIPA lebih spesifiknya yaitu program studi Informatika di Universitas Udayana. Menurut Manu (2018), untuk dapat mengelola kelas dengan efektif dan efisien diperlukan sebuah perangkat lunak berupa sistem booking class online. Perangkat lunak merupakan bagian penting dalam kelancaran kegiatan perusahaan, karena dapat melakukan pengolahan, penyimpanan dan pengaksesan informasi secara cepat dan tepat (Hartanti, D et.al, 2020).

Berdasarkan permasalahan ini, maka perlu dibuatkan sebuah sistem peminjaman ruangan untuk membantu mahasiswa dan dosen dalam mencari ruang kelas agar tidak bertabrakan. Dalam penelitian ini, membuat antar muka platform mobile untuk aplikasi peminjaman ruangan. Aplikasi ini diharapkan mampu memudahkan pencarian ruangan di aplikasi bagi pengguna sistem ini.

2. METODE PELAKSANAAN

Untuk mencapai tujuan dalam mempermudah pencarian ruang kelas untuk perkuliahan, maka proses pembuatan aplikasi peminjaman ruangan dibuat dengan metode berupa analisis kebutuhan, diskusi, implementasi, dan evaluasi. Kerangka metode pelaksanaan dapat dilihat pada Bagan 2.1.

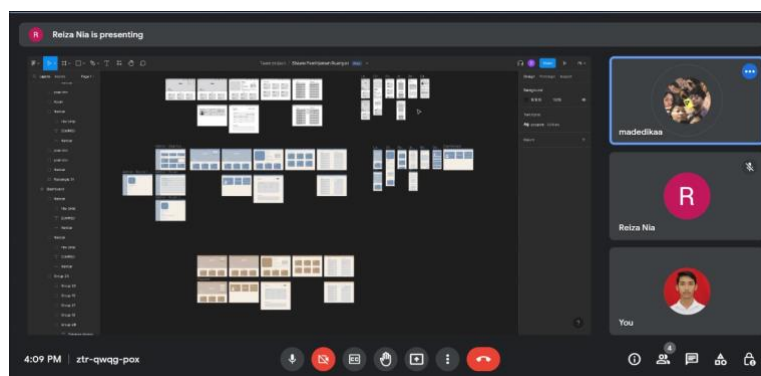




Bagan 2.1. Kerangka Metode Pelaksanaan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan program PKL periode ke-VI ini telah menyelesaikan proyek tepat waktu. Pada divisi UI/UX Designer sudah menyelesaikan proyek ini dengan baik yaitu menganalisis kebutuhan aplikasi, lalu mendesain user interface yang interaktif dan menarik. Ada beberapa fitur yang dibuat yaitu, user dapat melihat seluruh ruangan yang ada, user dapat melihat detail ruangan, user dapat memesan ruangan, dan user dapat melihat jadwal yang tersedia. Pada pelaksanaan proyek ini sering dilakukan dengan Online meeting bersama tim UI Designer. Berikut dokumentasi dari kegiatan selama program PKL yang dapat dilihat pada gambar 3.1 yaitu pelaksanaan meeting yang dilakukan secara online, dan cuplikan hasil dari desain yang telah dibuat.



Gambar 3.1. Meeting yang dilakukan secara Online

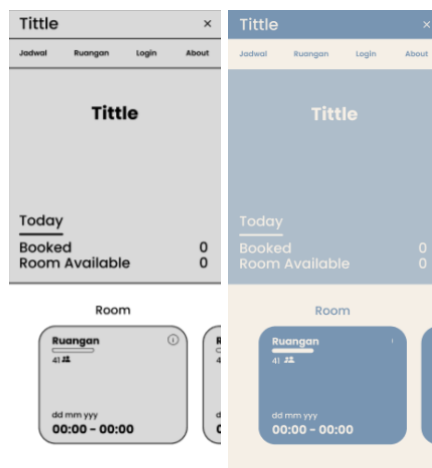
Selanjutnya didapatkan hasil dari riset oleh tim UX Designer berupa wireframe yang menjadi acuan dalam pembuatan interface pengguna dari aplikasi sistem peminjaman ruangan berbasis mobile. Adapun hasil wireframe yang telah dibuat seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.2.

Pembuatan Mobile User Interface Untuk Aplikasi Peminjaman Ruang



Gambar 3.2. Hasil wireframe dari tim UX Designer

Langkah selanjutnya adalah merubah desain wireframe menjadi interface yang lebih menarik dengan menambahkan warna dan membuatnya menjadi lebih interaktif, dimulai dengan mengubah tampilan landing page (beranda), pada bagian laman ini berisikan nama aplikasi, menu navigasi berupa melihat ruangan, jadwal, menu login, dan about. Selanjutnya pada laman ini terdapat Jumbotron yang berisikan jumlah ruangan yang telah disewa dan yang tersedia untuk hari ini, lalu fitur yang tersedia pada bagian landing page adalah ruangan random yang digenerate secara acak yang dapat dilihat pada gambar 3.3.



Gambar 3.2. Desain Interface Landing Page

Selanjutnya yaitu fitur melihat ruangan yang tersedia, terdapat beberapa ruangan pada halaman ini, yang nantinya dapat di sorting berdasarkan nama, kapasitas ruangan, dan tingkat tersedianya ruangan. Perubahan interface pada halaman ini dapat dilihat pada gambar 3.3.



Gambar 3.3. Desain Interface Fitur Ruangan

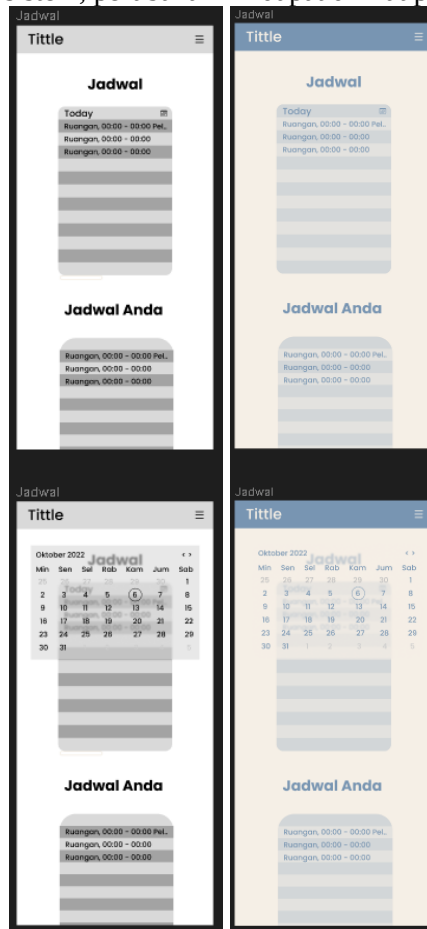
Fitur selanjutnya yaitu melihat detail dari setiap ruangan, pada halaman ini berisikan tentang detail dari ruangan yaitu, nama ruangan, kapasitas ruangan, gambar dari ruangan tersebut, lokasi ruangan, pemesanan ruangan, dan jadwal dari ruangan tersebut apabila telah dipinjam oleh user yang lain. Perubahan interface ini dapat dilihat pada gambar 3.4.



Gambar 3.4. Desain Interface Fitur Detail Ruangan

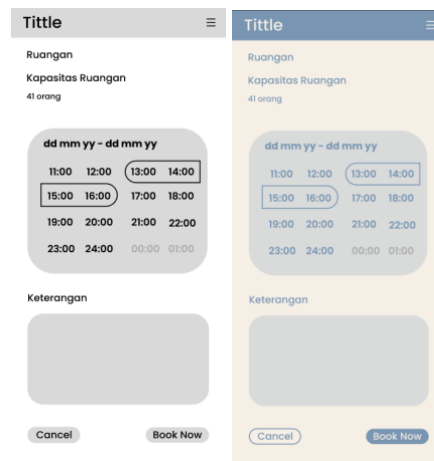
Pembuatan Mobile User Interface Untuk Aplikasi Peminjaman Ruangan

Fitur yang dapat melihat jadwal dan memilih hari ini juga dibuat sedemikian rupa mengikuti acuan warna dan penempatan. Dalam fitur ini terdapat 2 buah tabel yang masing-masing memperlihatkan jadwal yang telah tercatat oleh sistem, perubahan ini dapat dilihat pada gambar 3.5.



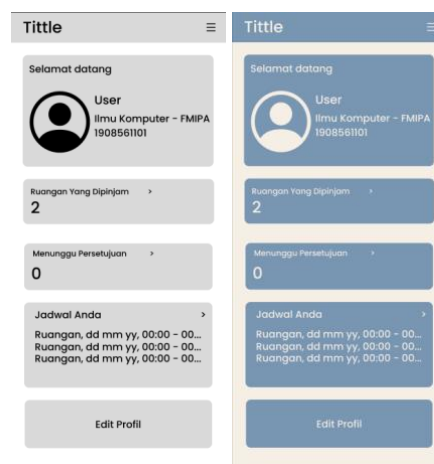
Gambar 3.5. Desain Interface Fitur Jadwal

Fitur yang selanjutnya adalah pemesanan ruangan, pada halaman ini terdapat sebuah form yang mengacu pada tanggal dan waktu untuk memesan sebuah ruangan, dengan memiliki 2 buah fungsi tombol untuk kembali dan submit, pada halaman ini juga berisi input form berupa keterangan untuk menambahkan keterangan untuk apa ruangan tersebut dipinjam, perubahan ini dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6. Desain Interface Fitur Pemesanan Ruang

Fitur yang terakhir yaitu fitur dashboard yang terdapat pada menu navigasi about, yang berisikan data dari pengguna tersebut berupa ruangan yang dipinjam, keterangan konfirmasi peminjaman serta daftar jadwal peminjaman yang telah dilakukan. Selain itu juga terdapat menu untuk mengedit profil. Perubahan ini dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7. Desain Interface Fitur Pemesanan Ruang

Hasil akhir berupa desain interface aplikasi mobile ini selanjutnya diserahkan kepada divisi lain seperti Front-End Designer, dan lainnya yang terlibat dalam pembuatan aplikasi. Untuk hasil *interface* telah diterima untuk dilanjutkan ke tahap pembuatan front-end oleh tim front end developer.

4. KESIMPULAN

Perancangan desain interface ini dibuat dengan tujuan untuk mempercantik dan menambah estetika dari sebuah desain wireframe yang telah dibuat oleh tim, dengan harapan pengguna dapat menggunakan aplikasi ini dengan nyaman dan tidak mudah bosan serta memiliki desain yang interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada CV Avatar Solution karena telah memberikan kesempatan untuk bergabung menjadi bagian dari perusahaan dalam program PKL ini. Penulis pula mengucapkan terimakasih untuk rekan tim dan pembimbing lapangan yang turut berpartisipasi dan bekerja sama pada kesempatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agarina, M., Sutedi, S., & Karim, A. S. (2019, November). Evaluasi User Interface Desain Menggunakan Metode Heuristics Pada Website Sistem Informasi Manajemen Seminar Institut Bisnis dan Informatika (IBI) Darmajaya. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya* (Vol. 1, pp. 192-200).
- Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux. *Kurawal-Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 4(1), 58-74.
- Davie Muhammad Nida Ulfalah, R. H. (2022). Implementasi Perancangan Desain UI/UX pada Sistem Informasi Berbasis Website SMPN 3 Pacet. *Current Research in Education: Conference Series Journal*, 1-7.
- Geasela, Y. M., & Andry, J. F. (2018). Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Informatika*, 5(2), 270-277.
- Hartanti, D., Pratama, B., dan Handayani, D. (2021). *Perancangan Aplikasi Pengendalian Ruang Kelas Berbasis Mobile*. **Vol. 2: No. 1**, 1-10.
- Muqoddas, A., Yogananti, A. F., & Bastian, H. (2020). Usability User Interface Desain pada Aplikasi Ecommerce (Studi Komparasi Terhadap Pengalaman Pengguna Shopee, Lazada, dan Tokopedia). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(01), 73-82.
- Rafly Anditya Mukti, E. D. (2021). SISTEM INFORMASI JURNAL ELEKTRONIK BERBASIS WEB PADA UNIVERSITAS DIPONEGORO. *Jurnal TEKNOINFO*, 38-44.
- Reynaldi, A. (2019). Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Pramudita, R. (2021). Pengguna Aplikasi Figma Dalam Membangun UI/UX Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya.
- Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2018). Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 12(2), 133-140.