

PERANCANGAN DAN DESAIN USER INTERFACE ZIMMER

P. V. N. Ningrat¹, M. A. Raharja², dan I. G. S. Rahayudan³

ABSTRAK

CV Avatar Solution merupakan perusahaan yang bergerak dibidang layanan *IT Software Developer* dan *ICT (Information and Communication Technology)* yang berada di pulau Bali. CV Avatar Solution memberikan peluang untuk mahasiswa dalam program praktek kerja langsung. Program magang ini diharapkan dapat memberikan sebuah pengalaman di dunia kerja kepada mahasiswa. Avatar Solutions memiliki banyak divisi didalamnya salah satunya adalah divisi *Frontend Engineer* dimana divisi ini bertugas dalam membuat desain UI menjadi nyata pada *development* nya dan juga menyambungkan *Backend*. Penulis berkesempatan menjadi *Frontend Engineer* pada beberapa proyek yang digarap oleh Avatar Solution yaitu Bali Advocate dan Atix Dashboard. Sebagai hasil evaluasi kegiatan penulis, penulis juga membantu pengerjaan *User Interface* dalam proyek template *User Interface* yang diberi nama Zimmer.

Kata kunci : CV Avatar Solution, Frontend Engineer, IT Software Developer, Atix Dashboard, Zimmer

ABSTRACT

CV Avatar Solution is a company engaged in IT Software Developer and ICT (Information and Communication Technology) located on the island of Bali. CV Avatar Solution provide opportunities for students to participate in intership programs. This intership program is expected to give student real work experience. Avatar Solution company have many division one of them is Frontend Engineer where this division in charge of making UI design to real on development and also connect Backend. The Author had opportunities to become Frontend Engineer on multiple project in Avatar Solution like Bali Advocate and Atix Dashboard. As the result of the evaluation of the author's activities, author also helped work on template UserInterface that named is Zimmer.

Keywords : CV Avatar Solution, Frontend Engineer, IT Software Developer, Atix Dashboard, Zimmer

1. PENDAHULUAN

CV Avatar Solution adalah sebuah perusahaan yang menyediakan layanan *ICT (Information and Communication Technology)* dan *IT Software Developer* yang berbasis pada pulau Bali. Perusahaan CV Avatar Solution berdiri pada tahun 2019 hingga saat ini dan sudah bekerja sama dengan banyak perusahaan besar yang berada di pulau Bali. CV Avatar Solution sudah sangat berkembang hingga saat ini dan memiliki banyak divisi diantaranya *Frontend, Backend, Product Manager, IT Admin, IT Support, DevOps, UI/UX, Software Quality Assurance*. Dengan berkembangnya Avatar Solution dibukalah kesempatan untuk magang bagi siswa SMK dan mahasiswa yang ingin mencoba magang pada bidang IT. Saya sebagai penulis mendapat kesempatan magang di CV Avatar Solution pada divisi *Frontend* pada program praktek kerja lapangan (PKL) gelombang II yang dimulai pada tanggal 09 Mei 2022 sampai tanggal 09 Juli 2022.

¹ Program Studi Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Udayana, Bali, Indonesia, vidinararai@gmail.com

² Program Studi Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Udayana, Bali, Indonesia, made.agung@unud.ac.id

³ Program Studi Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Udayana, Bali, Indonesia,

Submitted: 7 November 2022

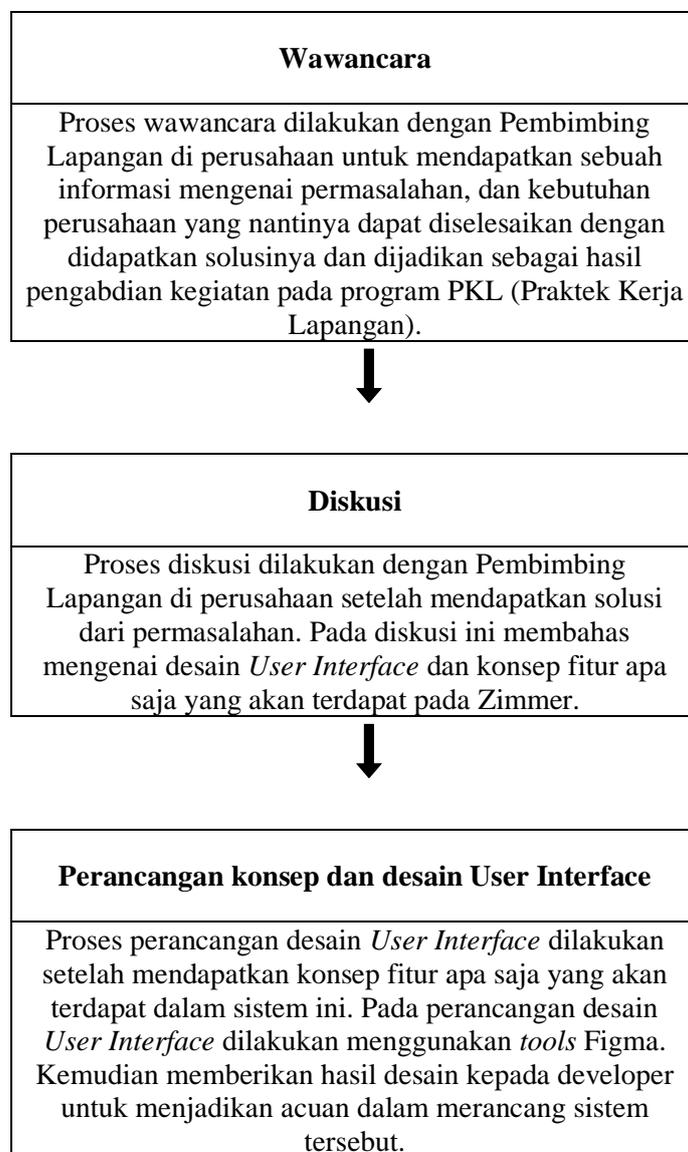
Revised: 25 November 2022

Accepted: 27 November 2022

Tugas dari *Frontend Engineer* disini bertugas untuk melakukan menyalin desain *User Interface* yang telah di buat oleh divisi UI/UX menjadi sebuah aplikasi atau web kemudian *Frontend Engineer* juga menyambungkan API (*Application Programming Interface*) yang dibuat oleh divisi *Backend Engineer*. Kemudian jika semua tugas tersebut sudah dikerjakan maka aplikasi atau web lanjut diserahkan ke divisi *Software Quality Assurance* untuk di test apakah ada bug dan berbagai macam masalah dalam aplikasi atau web.

2. METODE PELAKSANAAN

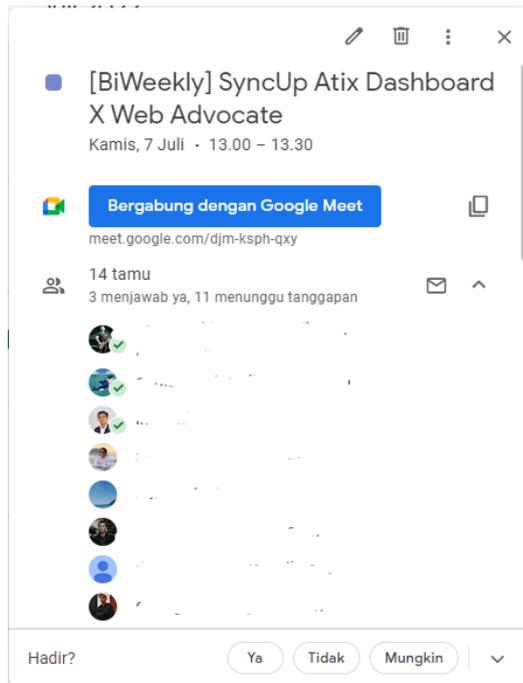
Pelaksanaan kegiatan praktek kerja lapangan di CV Avatar Solution dapat dilakukan secara WFH (*Work From Home*) dan WFO (*Work From Office*). Didalam sebuah tim yang akan mengerjakan sebuah projek akan bekerja sama dengan banyak divisi untuk menyelesaikan projek yang di berikan. Pada hasil pengabdian kegiatan mengenai perancangan konsep dan desain *User Interface* mengenai Zimmer. dilakukan beberapa metode untuk mencapai tujuan tersebut yaitu wawancara, diskusi, dan perancangan konsep dan desain *User Interface*.



Bagan 2.1. Kerangka Pemecahan Masalah

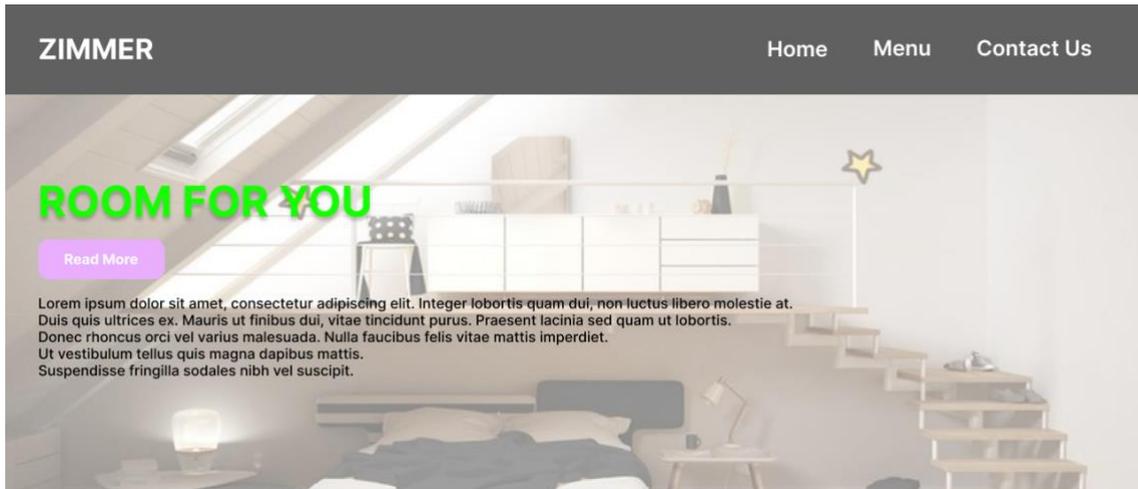
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan mengikuti program praktek kerja lapangan period ke-II ini telah banyak menambah ilmu. Pada divisi *Frontend Engineer* bertugas untuk menyalin desain yang telah diberikan oleh divisi UI/UX untuk dibuat menjadi aplikasi atau web dan juga divisi *Frontend Engineer* menyambungkan API dari *Backend* ke *Frontend* atau aplikasinya, jika dirasa menemukan masalah dalam proses *development* maka bisa menghubungi divisi *Backend* dan *Project Manager* terkait tentang masalahnya. Berikut dokumentasi kegiatan selama program PKL dapat dilihat pada gambar 3.1. yaitu notulensi meeting yang dilakukan secara online, dan 3.2. yaitu cuplikan website salah satu proyek di Avatar Solution



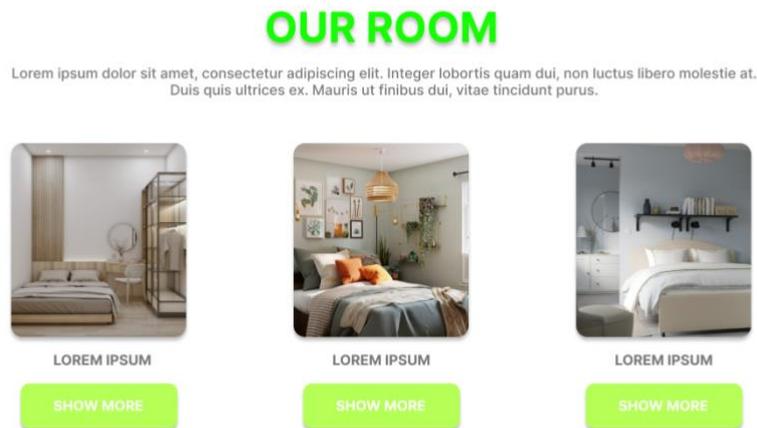
Gambar 3.1. Notulensi Meeting Online

Kemudian untuk hasil kegiatan dilakukan pengerjaan *User Interface* dari proyek Zimmer. Kemudian Zimmer merupakan salah satu proyek yang dibuat untuk Avatar Solution. Zimmer dibuat untuk membantu klien dalam melakukan branding dari perusahaan terdapat fitur uang tersedia yaitu Home, Menu, dan About Us. Berikut merupakan fitur-fitur yang tersedia pada website ini. Website ini berbentuk landing page jadi semua konten yang ada pada website ini menjadi satu halaman.



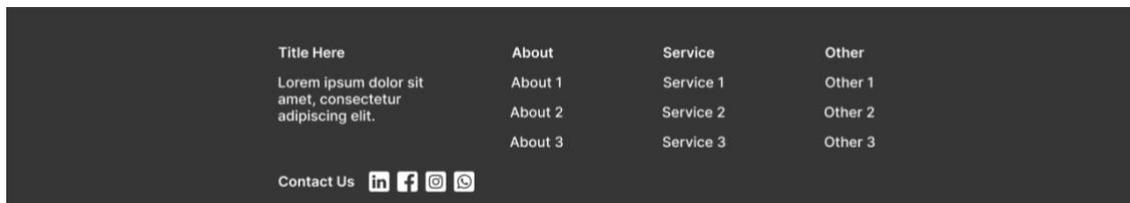
Gambar 3.2. Tampilan Fitur Home

Pada menu Home akan dijumpai pada tampilan awal dari website yaitu berisi beberapa pilihan fitur yang bisa dituju oleh pengguna. Terdapat kata kata yang mendeskripsikan website tersebut.



Gambar 3.3. Tampilan Fitur Menu

Pada bagian Menu website ini berisikan beberapa pilihan kamar yang bisa dilihat oleh pengguna.



Gambar 3.4. Tampilan Fitur Contact Us

Pada fitur terakhir yaitu About Us akan menampilkan nama perusahaan, deskripsi perusahaan, produk yang disajikan, dan informasi lainnya dari perusahaan.

4. KESIMPULAN

Dari hasil perancangan tamplate *User Interface* ini dapat disimpulkan bahwa tamplate *User Interface* ini dapat digunakan bagi *developer* untuk dipakai pada project yang sedang mereka buat dan juga bisa dikembangkan oleh mereka. Sebagaian *developer* mengatakan bahwa tampilan desainnya sudah cukup baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada CV Avatar Solution karena sudah memberikan kesempatan untuk bergabung menjadi bagian dari perusahaan dalam program PKL. Penulis juga mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada Program Studi Informaika, 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 I Gede Santi Astawa, S.T., M.Cs. karena telah senantiasa membimbing penulis dalam melancarkan kegiatan dan pembuatan jurnal pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, Syifa, et al. "PERANCANGAN PROTOTYPE TAMPILAN ANTARMUKA PENGGUNA APLIKASI WEB KAMARDAGANG.COM DENGAN TEKNIK FLAT DESIGN PADA PT. SELARAS UTAMA." Neliti, <https://media.neliti.com/media/publications/133490-ID-none.pdf>.
- Rejeki, Fungsi Sri, et al. *Teknologi Pengolahan Mi Sehat pada Ibu PKK Desa Wedoroklurak Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo*, vol. 2, 5 Oktober 2022, pp. 581-586.
- Purnomo, Anang, and Ardiansyah Ardiansyah. "Pengembangan User Experience (UX) dan User Interface (UI) Aplikasi Ibeauty Berbasis Android | Purnomo | Jurnal Sarjana Teknik Informatika." *Journal (UAD)*, <http://journal.uad.ac.id/index.php/JSTIF/article/view/15251>.
- Sutomo, Erwin. "Desain UI UX Aplikasi Penjualan dengan Menyelaraskan Kebutuhan Bisnis menggunakan Pendekatan Design Thinking | Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)." *jurnal politeknik lp3i bandung*, 30 June 2022, <https://jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/article/view/915>.
- Fernando, Ferry. "PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) & USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI PENCARI INDEKOST DI KOTA PADANGPANJANG | Fernando | TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar." *UNM Online Journal Systems*, <https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/view/13670>.
- Joo, Heonsik. "A Study on Understanding of UI and UX, and Understanding of Design According to User Interface Change." *Research India Publications*.
- Krisnanik, Erly, and Tri Rahayu. "UI/UX integrated holistic monitoring of PAUD using the TCSD method | Krisnanik." *Bulletin of Electrical Engineering and Informatics*.
- Muhyidin, Muhammad Agus, et al. "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA | Muhyidin." *Jurnal Digit*.
- Pramudita, Rully, et al. "PENGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI/UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STMIK TASIKMALAYA | JURNAL BUANA PENGABDIAN." *E-Journal UBP Karawang*, 14 July 2021.
- Razi, Aria Ar, et al. "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER | Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan." *Journals of Telkom University*, 28 September 2018.

Halaman ini sengaja dikosongkan