

**LAPORAN  
KERJA PRAKTIK**

**DESAIN *USER INTERFACE* PADA FITUR RIWAYAT  
PENGUKURAN APLIKASI *HEART SYNC*  
PADA PERUSAHAAN OEMAH WEBSITE**



Oleh:

Asty Yuliani 21104023

**PROGRAM STUDI S1 REKAYASA PERANGKAT LUNAK  
FAKULTAS INFORMATIKA  
UNIVERSITAS TELKOM  
OKTOBER 2024**

# LAPORAN KERJA PRAKTIK

## DESAIN *USER INTERFACE* PADA FITUR RIWAYAT PENGUKURAN APLIKASI *HEART SYNC* PADA PERUSAHAAN OEMAH WEBSITE

Sebagai salah satu syarat dalam melaksanakan perkuliahan Mata Kuliah Kerja Praktik

Oleh:

Asty Yuliani 21104023

Purwokerto, 21 Oktober 2024

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing



**Rifki Adhitama, S.Kom., M.Kom**

NIP. 19910017

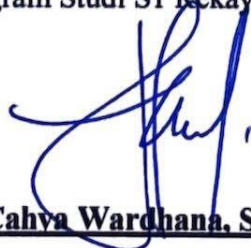
Mahasiswa



**Asty Yuliani**

NIM. 21104023

Mengetahui,  
Ketua Program Studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak



**Arig Cahya Wardhana, S.Kom., M.Kom**

NIP. 22930007

## **ABSTRAK**

Di era digital ini, teknologi menjadi semakin penting dalam bidang kesehatan, terutama untuk memantau detak jantung. Permintaan akan aplikasi kesehatan yang berguna terus meningkat karena kemudahan akses melalui perangkat mobile. Namun, banyak aplikasi yang ada belum memenuhi harapan pengguna karena tampilan antarmuka yang rumit dan sulit dimengerti. Oemah Website, sebuah perusahaan pengembang aplikasi di Purwokerto, melihat peluang untuk membuat aplikasi Heart Sync dengan fokus pada antarmuka yang mudah digunakan. Tujuan kerja praktik ini adalah untuk menerapkan pengetahuan yang didapat selama studi dan merancang antarmuka pengguna pada fitur riwayat pengukuran detak jantung. Laporan ini diharapkan memberikan manfaat dalam menciptakan aplikasi yang mudah dioperasikan dan meningkatkan kepercayaan pengguna. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi studi literatur dan diskusi kelompok. Studi literatur dilakukan untuk menganalisis berbagai sumber terkait desain antarmuka, sedangkan diskusi dilakukan dengan anggota tim PKL dan pembimbing di Oemah Website. Laporan ini mencakup analisis kebutuhan pengguna hingga pembuatan desain antarmuka, dengan fokus pada fitur riwayat pengukuran yang membantu pengguna melihat hasil pengukuran detak jantung sebelumnya. Hasil pengembangan ini menunjukkan bahwa desain antarmuka telah memenuhi kebutuhan pengguna dan juga memberikan kesempatan untuk pengembangan lebih lanjut di masa depan agar aplikasi ini tetap sesuai dengan perkembangan teknologi.

**Kata Kunci:** Aplikasi, Kesehatan, Antarmuka Pengguna, Detak Jantung

## **ABSTRACT**

*In this digital era, technology is becoming increasingly important in the field of health, especially for monitoring heart rate. The demand for useful health applications continues to increase due to the ease of access through mobile devices. However, many existing apps have not met users' expectations due to complicated and difficult to understand interfaces. Oemah Website, an application development company in Purwokerto, saw an opportunity to create a Heart Sync application with a focus on an easy-to-use interface. The purpose of this practical work is to apply the knowledge gained during the study and design the user interface on the heart rate measurement history feature. This report is expected to provide benefits in creating an application that is easy to operate and increases user confidence. The methods used to collect data include literature studies and group discussions. Literature studies were conducted to analyze various sources related to interface design, while discussions were held with PKL team members and supervisors at Oemah Website. This report covers the analysis of user needs to the creation of the interface design, with a focus on the measurement history feature that helps users see the results of previous heart rate measurements. The results of this development show that the interface design has met user needs and also provides an opportunity for further development in the future to keep this application in line with technological developments.*

**Keywords:** *Application, Health, User Interface, Heart Rate*

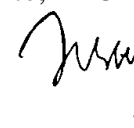
## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, berkah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan akhir ini di Oemah Website yang dilaksanakan pada tanggal 8 Juli 2024 sampai dengan tanggal 16 Agustus 2024. Laporan akhir ini disusun untuk melengkapi syarat dalam kelulusan Kerja Praktik (KP). Penulis menyadari bahwa penyelesaian laporan ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Universitas Telkom selaku kampus penulis, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas untuk melaksanakan KP ini.
2. Oemah Website selaku penyelenggara program KP, yang telah memberikan pengalaman dan bimbingan selama kegiatan berlangsung.
3. Bapak Rifki Adhitama, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
4. Bapak Ariq Cahya Wardhana, S.Kom., M.Kom selaku kepala program studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak.
5. Bapak Agus Darmawan, S.Kom., M.Cs sebagai pengarah dan pembimbing di lapangan.
6. Semua tim yang bergabung dalam melaksanakan kerja praktik di Oemah Website, yang telah bekerja sama dengan baik.
7. Keluarga, teman-teman, serta kerabat yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.

Penulis berharap Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Pra dan laporannya ini. Semoga laporan PKL ini memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Purwokerto, 21 Oktober 2024



Asty Yuliani

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan .....	2
1.4 Manfaat .....	3
1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik .....	3
<b>Bab II TINJAUAN TEORI .....</b>	<b>4</b>
2.1 Desain.....	4
2.2 <i>Aplikasi Mobile</i> .....	4
2.3 <i>User Interface</i> .....	4
2.4 Detak Jantung.....	5
2.5 Figma .....	5
<b>Bab III PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK .....</b>	<b>6</b>
3.1 Ruang Lingkup Kegiatan .....	6
3.2 Bentuk Kegiatan.....	6
3.3 Hasil Kerja Praktik.....	7
<b>Bab IV PENUTUP .....</b>	<b>14</b>
A. Kesimpulan .....	14
B. Saran.....	14
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>16</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Desain <i>Wireframe</i> .....	8
Gambar 3. 2 <i>Design System</i> .....	8
Gambar 3. 3 Halaman Riwayat Pengukuran .....	9
Gambar 3. 4 (a) Fitur <i>Download</i> , (b) Fitur <i>Share</i> .....	10
Gambar 3. 5 Statistik Pengukuran.....	10
Gambar 3. 6 (a) Fitur <i>Calender</i> .....	11
Gambar 3. 7 Halaman <i>Prview</i> Hasil Statistik .....	11
Gambar 3. 8 <i>Prototype</i> Riwayat Pengukuran.....	12