

**LAPORAN
KERJA PRAKTIK**

**DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA UNTUK FITUR
PENGUKURAN PADA APLIKASI *HEART SYNC*
PADA PERUSAHAAN OEMAH WEBSITE**



Oleh:

Azelia Puspa Diah Narendri 21104007

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

LAPORAN KERJA PRAKTIK

DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA UNTUK FITUR PENGUKURAN PADA APLIKASI *HEART SYNC* PADA PERUSAHAAN OEMAH WEBSITE

Sebagai salah satu syarat dalam melaksanakan perkuliahan Mata Kuliah Kerja Praktik

Oleh:

Azelia Puspa Diah Narendri 21104007

Purwokerto, 10 Oktober 2024

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Alon Jala Tirta Segara, S.Kom., M.Kom

NIP. 23920006

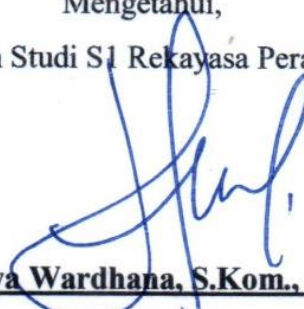
Mahasiswa



Azelia Puspa Diah Narendri

NIM. 21104007

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak



Ariq Cahya Wardhana, S.Kom., M.Kom.

NIP. 22930007

ABSTRAK

Seiring meningkatnya kesadaran akan pentingnya kesehatan, kebutuhan akan aplikasi kesehatan, khususnya untuk pemantauan detak jantung, terus berkembang. Teknologi modern memungkinkan pemantauan detak jantung melalui perangkat mobile tanpa memerlukan alat medis khusus. Namun, banyak aplikasi yang gagal memenuhi ekspektasi pengguna karena desain antarmuka yang rumit. Oemah Website, perusahaan pengembangan aplikasi di Purwokerto, berupaya menciptakan aplikasi *Heart Sync* yang akurat dan ramah pengguna. Tujuan kerja praktik ini adalah untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama studi dalam lingkungan kerja nyata serta mengembangkan desain antarmuka pengguna pada fitur pengukuran detak jantung. Laporan ini diharapkan memberikan kontribusi positif dalam pengembangan aplikasi yang nyaman dan meningkatkan kepercayaan pengguna. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi studi literatur dan diskusi. Studi literatur dilakukan dengan menganalisis berbagai sumber, seperti jurnal dan karya ilmiah, yang berkaitan dengan desain antarmuka pengguna. Diskusi dilakukan dengan anggota tim KP dan pembimbing di Oemah Website untuk memperdalam pemahaman. Pelaporan pekerjaan mencakup analisis kebutuhan pengguna hingga pembuatan desain antarmuka. Setiap fitur, seperti pengukuran detak jantung, *guide*, dan *reminder*, dikembangkan secara kolaboratif untuk memastikan elemen tampilan fungsional. Kesimpulan menunjukkan bahwa desain antarmuka sesuai dengan spesifikasi dan kebutuhan pengguna. Saran untuk pengembangan lebih lanjut meliputi penyempurnaan tata letak, uji coba pengguna, dan evaluasi berkala desain.

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

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, berkah, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan Kerja Praktik (KP) di Oemah Website, yang dilaksanakan pada tanggal 8 Juli 2024 sampai dengan tanggal 16 Agustus 2024. 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 program berlangsung.
3. Bapak Ariq Cahya Wardhana, S.Kom., M.Kom selaku Kepala Program Studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak.
4. Bapak Alon Jala Tirta Segara, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
5. Bapak Agus Darmawan, S.Kom., M.Cs sebagai pengarah dan pembimbing di lapangan.
6. Semua anggota tim yang bergabung dalam pelaksanaan KP di Oemah Website.
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 KP dan laporannya ini. Semoga laporan KP ini memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Purwokerto, 10 Oktober 2024



(Azelia Puspa Diah Narendri)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
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
BAB II TINJAUAN TEORI	4
2.1 Desain.....	4
2.2 Antarmuka Pengguna.....	4
2.3 Aplikasi <i>Mobile</i>	4
2.4 Detak Jantung.....	4
2.5 Figma.....	5
BAB III PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK	6
3.1 Ruang Lingkup Kegiatan.....	6
3.2 Bentuk Kegiatan.....	6
3.3 Hasil Kerja Praktik.....	7
BAB IV PENUTUP	13
4.1 Kesimpulan.....	13
4.2 Saran.....	13
DAFTAR PUSTAKA	14
LAMPIRAN	15

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Desain <i>Wireframe</i>	7
Gambar 3. 2 <i>Design System</i>	8
Gambar 3. 3 Halaman Utama.....	9
Gambar 3. 4 (a) Fitur <i>Guide</i> , (b) Fitur <i>Reminder</i>	9
Gambar 3. 5 Fitur Pengukuran	10
Gambar 3. 6 (a) Halaman Hasil, (b) Halaman Detail Hasil	10
Gambar 3. 7 Halaman <i>Preview</i> Hasil.....	11
Gambar 3. 8 <i>Prototype</i> untuk Fitur Pengukuran	12

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Laporan Harian.....	15
Lampiran 2: Surat Keterangan Selesai KP.....	17
Lampiran 3: Dokumentasi Kegiatan	18
Lampiran 4: <i>High Fidelity Design</i> (Figma)	19
Lampiran 5: Hasil Cek Plagiasi dengan Turnitin.....	20