

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK
KERJA PRAKTIK DI KODINGWORKS SEMARANG**

**PEMBUATAN UI / UX DESAIN APLIKASI MOBILE
DAN WEBSITE**



BUDI AJI PURNOMO

18104031

PROGRAM STUDI S1 REKAYASA PERANGKAT LUNAK

FAKULTAS INFORMATIKA

INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO

2021

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK
KERJA PRAKTIK DI KODINGWORKS SEMARANG
PEMBUATAN DESAIN UI/UX APLIKASI MOBILE
DAN WEBSITE**



**Laporan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik disusun guna memenuhi
syarat kewajiban Praktik Kerja Lapangan**

BUDI AJI PURNOMO

18104031

**PROGRAM STUDI S1 REKAYASA PERANGKAT LUNAK
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2021**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK
KERJA PRAKTIK DI KODINGWORKS SEMARANG
PEMBUATAN DESAIN UI/UX APLIKASI MOBILE
DAN WEBSITE**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

BUDI AJI PURNOMO

18104031

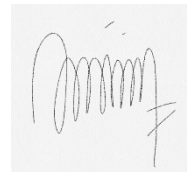
Telah dipresentasikan pada hari Kamis, 16 Desember 2021

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Gita Fadila Fitriana, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 20920052

Pembimbing PKL



Arif Amrulloh, S.Kom., M.Kom.
NIP. 17870120

ABSTRAK

Pada era digitalisasi seperti sekarang ini, internet menjadi hal yang melekat dalam keseharian masyarakat Indonesia khususnya. Internet diakses melalui *smartphone* ataupun *personal computer*. Berbagai aplikasi dan website dituntut untuk selalu berkembang sesuai kebutuhan pasar dan sesuai apa yang pengguna inginkan. *User interface* merupakan aspek utama yang langsung berinteraksi dengan pengguna, *user interface* yang baik tidak luput dari *user experiences* yang berhasil mengetahui apa kebutuhan, keinginan dan kebiasaan pengguna. Oleh karena itu, penulis mengambil peran sebagai *UI/UX designer* pada pengembangan / pembuatan aplikasi dan website. Proyek ini menggunakan Figma dan Whimsical sebagai *tools* utama pembuatan desain, serta menggunakan metode kanban dalam proses pembuatannya. Hasil dari kerja praktik ini adalah menghasilkan sebuah *user interface* sesuai dengan kebutuhan pasar atau klien saat ini.

Kata Kunci : *User Interface, User Experiences, Agile Design Process*

ABSTRACT

In this era of digitalization, the internet has become an inherent part of the daily life of Indonesian people in particular. The internet is accessed via smartphones or personal computers. Various applications and websites are required to always develop according to market needs and according to what users want. The user interface is the main aspect that directly interacts with users, a good user interface does not escape from user experiences that manage to find out what the needs, desires and habits of users are. Therefore, the author takes the role of a UI/UX designer in the development/creation of applications and websites. This project uses Figma and Whimsical as the main design tools, and uses the kanban method in the manufacturing process. The result of this practical work is to produce a user interface according to the needs of the current market or client.

Keywords : User Interface, User Experiences, Agile Design Process

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	2
C. Ruang Lingkup.....	2
D. Aspek Umum Kelembagaan.....	3
E. Metode Penulisan Laporan.....	3
F. Sistematik Penulisan Laporan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
A. Website.....	5
B. Aplikasi Mobile.....	5
C. <i>User Interface</i>	5
D. <i>User Experiences</i>	6
E. <i>Design System</i>	6
F. Agile Design Process.....	7
G. Figma.....	7
H. Whimsical.....	7
I. Notion.....	7
J. Clockify.....	8
BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN.....	9
A. Pekerjaan/Kegiatan.....	9
1. Pekerjaan Secara Umum.....	9
2. Pekerjaan Secara Spesifik.....	9
B. Analisa dan Pembahasan Hasil Kerja.....	10
1. Sprint Planning.....	10
2. Breakdown Task.....	11

3. Review Validitas Task.....	14
4. Pengerjaan task.....	16
5. Review/Quality Check hasil Task.....	22
6. Retrospective.....	23
BAB IV PENUTUP.....	25
A. Kesimpulan.....	25
B. Saran.....	25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 <i>Flow</i> Kerja.....	10
Gambar 3. 2 <i>Detail Card</i>	11
Gambar 3. 3 <i>Detail Task 1</i>	12
Gambar 3. 4 <i>Kanban Board status 1</i>	13
Gambar 3. 5 <i>Kanban Board Status 2</i>	13
Gambar 3. 6 Contoh revisi validitas task.....	15
Gambar 3. 7 Contoh <i>task</i> bisa dikerjakan.....	16
Gambar 3. 8 Contoh <i>history clock-in</i> pada <i>Clockify</i>	17
Gambar 3. 9 contoh <i>history task</i> selama pengerjaan.....	17
Gambar 3. 10 Contoh <i>history</i> absensi dan <i>report</i> harian.....	18
Gambar 3. 11 Proses <i>Wireframing requirement</i>	19
Gambar 3. 12 contoh <i>Wireframe</i> sudah selesai.....	19
Gambar 3. 13 Proses <i>breakdown flow</i> sebuah fitur.....	20
Gambar 3. 14 Contoh beberapa <i>state</i> dari tampilan yang sama.....	20
Gambar 3. 15 contoh beberapa <i>Komponen</i> yang dibuat.....	21
Gambar 3. 16 contoh <i>UI</i> sudah selesai yang disusun sesuai <i>flow</i>	22
Gambar 3. 17 Contoh revisi <i>task</i>	23
Gambar 3. 18 Contoh <i>task</i> yang sudah selesai.....	23
Gambar 3. 19 Contoh <i>Retrospective</i> tertulis.....	24

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan hidayahnya yang tucurahkan untuk penulis hingga dapat menyelesaikan dengan baik Laporan Kerja Praktik di KodingWorks Semarang yang telah dilaksanakan pada tanggal 1 Juli hingga 30 September 2021. Laporan Kerja Praktik ini merupakan salah satu syarat lulus pada mata kuliah Kerja Praktik S1 Rekayasa Perangkat Lunak Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Kerja Praktik ini telah dilaksanakan dengan lancar dan sesuai dengan harapan. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setinggi – tingginya kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan berkah serta kasihNya kepada penulis.
2. Kedua orang tua, serta keluarga yang selalu mendukung dan menjadi inspirasi utama bagi penulis.
3. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM, selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Ibu Gita Fadila Fitriana, S.Kom., M.Kom, selaku Ketua Program Studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Arif Amrulloh, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing dari Institusi.
6. Bapak Ariasetia Setia Alam, selaku CEO dari KodingWorks dan pembimbing lapangan.
7. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan ini.

Dalam hal ini, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis berharap mendapatkan kritik dan saran yang membangun yang dapat menyempurnakan laporan ini. Terima kasih atas semangat dan doa yang telah diberikan.

Purwokerto, 1 Desember 2021

Budi Aji Purnomo

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setelah lulus dari perguruan tinggi, mahasiswa akan memasuki awal yang baru yaitu dunia kerja yang dimana mereka akan mulai merintis karir di kehidupan nyata. Namun sebelum mahasiswa lulus, beberapa perguruan tinggi sudah mempersiapkan program-program yang akan memberikan mahasiswa didiknya pengalaman awal di dunia kerja dan salah satunya adalah Program Kerja Lapangan atau biasa disingkat PKL di Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Program Kerja Lapangan ini bertujuan agar mahasiswa dapat berpartisipasi dan berkontribusi langsung di perusahaan atau institusi di masyarakat.

Mengetahui hal tersebut, penulis mengikuti program kerja lapangan di sebuah perusahaan bernama KodingWorks yang bergerak di bidang teknologi lebih tepatnya *Software as Service* (SaaS), yang dimana perusahaan ini menjual dan mengembangkan perangkat lunak untuk perusahaan lainnya. Penulis mengikuti program kerja sebagai *UI/UX Designer* di perusahaan KodingWorks karena penulis memiliki passion di bidang tersebut dan menentukan *UI/UX Designer* sebagai langkah awal untuk mencapai cita-cita yang lebih tinggi di masa depan. Dengan mengikuti program kerja lapangan sebagai *UI/UX Designer*, penulis diharapkan untuk belajar bagaimana proses pembuatan desain UI/UX dan interaksi secara nyata dengan *stake holder* lainnya dalam lingkungan kerja di KodingWorks.

UI/UX Designer merupakan salah satu tugas di tim pengembang aplikasi yang berperan dalam penyusunan desain tampilan antarmuka sehingga dapat digunakan secara intuitif oleh pengguna. Pada tahap pengembangan aplikasi role *UI/UX Designer* memiliki peran untuk mengumpulkan segala kebutuhan dari pengguna dan menerjemahkannya menjadi desain antarmuka sebagai spesifikasi yang akan digunakan oleh tim pengembang dalam tahap selanjutnya yaitu implementasi.

B. Tujuan

1. Memberikan gambaran dunia pekerjaan kepada penulis mengenai dunia kerja.
2. Mempelajari proses produksi desain UI/UX dari awal sampai akhir
3. Menghasilkan desain UI/UX yang berkualitas sehingga dapat diaplikasikan secara nyata.
4. Memahami bagaimana lingkungan kerja di dalam perusahaan KodingWorks.
5. Menambah ilmu dan pengalaman penulis, serta sikap yang baik di lingkungan kerja.
6. Menjadi syarat untuk melengkapi salah satu mata kuliah program studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
7. Menjadi bukti tertulis bahwa penulis telah selesai melaksanakan Praktik Kerja Lapangan/ Kerja Praktik.
8. Menjadi salah satu syarat kelulusan di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di KodingWorks Semarang, penulis bekerja sebagai *UI/UX Designer* dengan *job description* :

- Memahami konteks dari aplikasi yang akan dibuat desain UI/UX nya, termasuk meneliti aplikasi serupa atau kompetitor yang ada.
- Melakukan desain *wireframe* sebagai bentuk *low fidelity design* menggunakan aplikasi whimsical yang nantinya akan dikembangkan menjadi *high fidelity design* pada aplikasi figma.
- Melakukan desain *high fidelity prototype* berdasarkan wireframe yang telah dibuat sebelumnya.
- Melakukan perbaikan desain untuk menyesuaikan dengan perubahan *requirement* yang ada.

D. Aspek Umum Kelembagaan

1. Profil Perusahaan

PT. Koding Kreasi Indonesia memulai karirnya dalam program Santren Koding pada tahun 2016, meluncurkan KodingWorks pada tahun 2019, disahkan dengan nama PT. Koding Kreasi Indonesia pada tahun 2020. PT. Koding Kreasi Indonesia kini bergerak sebagai perusahaan Software as a Service (SaaS) pada tahun 2021 dengan produk Warung.io.

2. Visi dan Misi Perusahaan

Menjadi media untuk setiap anggotanya agar menjadi Hamba Tuhan yang baik, dengan poin poin sebagai berikut

- a. Takut kepada Tuhan.
- b. Menghargai waktu tiap detiknya.
- c. Memprioritaskan keluarga.
- d. Semangat dalam membantu sesama.
- e. Genggam dunia, namun tidak sampai mencintainya.
- f. Penuh ide, imajinatif, dan solutif.
- g. Selalu melakukan terbaik, setiap saat, sampai akhir hayat.

E. Metode Penulisan Laporan

Dalam penyusunan laporan praktik kerja lapangan, penulis memperoleh data melalui beberapa metode :

1. Metode Praktikum

Metode ini dilakukan dengan cara penulis melakukan praktik langsung terhadap berbagai teori yang telah ataupun belum didapatkan pada materi kuliah. Penulis telah menerapkannya secara runtut mulai dari memahami kebutuhan pengguna hingga persiapan implementasi dari desain yang telah dibuat.

2. Metode Kajian Pustaka

Metode ini dilakukan penulis dengan mencari berbagai referensi jurnal dari internet yang terpercaya menjadi acuan dalam penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan/ Kerja Praktik.

F. Sistematik Penulisan Laporan

Untuk mempermudah dalam hal pengerjaan sekaligus pemahaman laporan kegiatan praktik kerja lapangan, maka laporan ini dibagi menjadi beberapa bagian:

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang gambaran umum atau latar belakang dilakukannya praktik kerja lapangan “Pembuatan Desain UI/UX Aplikasi Mobile dan Website”.

2. BAB II DASAR TEORI

Berisi tentang berbagai teori yang penulis pakai dalam menjalankan Praktik Kerja Lapangan/ Kerja Praktik.

3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang penjelasan teori serta konsep kerja yang penulis dapatkan dari kegiatan Kerja Praktik.

4. BAB IV PENUTUP

Berisi tentang hasil yang didapatkan dari Kerja Praktik, serta saran yang ditujukan kepada tempat Kerja Praktik.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Website

Website merupakan sebuah aplikasi yang berisi berbagai dokumen *multimedia*, seperti teks, gambar, video, suara, animasi yang di dibuat dengan menggunakan *protocol HTTP (hypertext transfer protocol)*. Selain itu, menurut Boone (Thomson), Website merupakan kumpulan grafis yang kaya akan sumber daya mana saling berhubungan satu sama lain di internet. Web terdiri dari *page* atau halaman dan tampilan halaman atau *homepage*. *Website* dapat diakses melalui berbagai *device* yang dapat mendukung *browser*. *World Wide Web* atau *website* adalah salah satu sumber daya *internet* yang berkembang pesat. Pada saat ini, informasi *website* didistribusikan melalui *hyperlink*, yang menghubungkan antar halaman *website*.

B. Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile (*Mobile Apps*) yaitu aplikasi yang dibuat untuk perangkat-perangkat bergerak (Mobile) seperti : *Smartphone, SmartWatch, Tablet*, dan lainnya. Perangkat lunak atau disebut juga *software* aplikasi merupakan hasil dari pemrograman mobile yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman tertentu. Menurut Buyens aplikasi mobile berasal dari kata *application* dan *mobile*. *Application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan.

C. User Interface

Antarmuka pengguna atau user interface (UI) adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna. Desain dan tata letak antarmuka harus diperhitungkan untuk membuat tampilan yang baik. Schlatter (2013) memberikan panduan untuk menyusun desain aplikasi yang mudah digunakan dengan memecahnya menjadi beberapa komponen yang berpengaruh sebagai berikut:

1. *Concistency* : konsistensi antarmuka pengguna.

2. *Hierarchy* : susunan hierarki dari objek-objek yang terdapat dalam aplikasi.
3. *Personality* : kesan pertama yang terlihat pada aplikasi mewakili karakteristik aplikasi.
4. *Layout* : susunan elemen-elemen dalam sebuah aplikasi. Jenis: jenis huruf yang digunakan dalam aplikasi .
5. *Color* : Penggunaan warna yang benar yang digunakan dalam suatu aplikasi.
6. *Imagery* : menggunakan gambar, ikon, dan sejenisnya untuk menyampaikan informasi di dalam aplikasi.

Control and Affordances : Elemen antarmuka pengguna yang dapat digunakan orang untuk berinteraksi dengan sistem melalui layar.

D. User Experiences

Menurut Borrys Hasian, UX atau pengalaman pengguna memiliki definisi yang berbeda. Berdasarkan karyanya, UX Designer adalah orang yang menciptakan produk yang bermanfaat dan memvisualisasikan aliran pengguna dengan desain produk yang teruji dengan indah. Desainer UX bekerja sama dengan tim lain untuk menemukan kesamaan antara persyaratan pengguna, tujuan bisnis, dan kemajuan teknologi. Titik temu adalah produk yang bermakna, bermanfaat, dan menarik. Sesuai dengan namanya, desain yang dibuat oleh desainer UX menentukan kemudahan atau kesulitan pengalaman pengguna atau interaksi dengan web. Pembuatan wireframe dan desain mockup adalah salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh desainer UX.

E. Design System

Design System merupakan sebuah aturan desain yang menjadi pedoman bagi desainer dan developer untuk melakukan pengembangan aplikasi secara konsisten. *Design System* ini berisi elemen-elemen atau komponen desain seperti *button*, *color palette*, Tipografi dan lain-lain. Sementara itu menurut Audrey, Design System merupakan sebuah sumber kebenaran yang mengelompokkan