

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PT. CAZH TEKNOLOGI INOVASI**

**PERANCANGAN *USER INTERFACE DESIGN* PADA
WEBSITE KURSUS SETIR MOBIL (Kurstir)
MENGUNAKAN FIGMA**



GURUH ADI SADANI

18102014

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2021**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PT. CAZH TEKNOLOGI INOVASI**

**PERANCANGAN *USER INTERFACE DESIGN* PADA
WEBSITE KURSUS SETIR MOBIL (Kurstir)
MENGUNAKAN FIGMA**



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

**GURUH ADI SADANI
18102014**

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2021**

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PT. CAZH TEKNOLOGI INOVASI

DESAIN *USER INTERFACE* WEBSITE KURSUS
SETIR MOBIL (Kurstir) MENGGUNAKAN FIGMA

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Guruh Adi Sadani
18102014

Telah dipresentasikan pada hari Kamis, 13 Januari 2022

Mengetahui,
Ketua Program Studi



(Amalia Beladonna Arifia, S. Pd., M. Cs)

NIK. 20920001

Pembimbing PKL



(Pradana Ananda Raharja, S. Kom., M. Kom.)

NIDN.

ABSTRAK

PERANCANGAN *USER INTERFACE DESIGN* PADA WEBSITE KURSUS SETIR MOBIL (Kurstir) MENGGUNAKAN FIGMA

Oleh:

Guruh Adi Sadani

18102014

Kemajuan teknologi informasi sebagai pendukung terciptanya suatu informasi yang akura dan tepat waktu menjadi kebutuhan pokok perusahaan. Perusahaan di semua sektor ekonomi yang ada saat ini sudah menggunakan sistem terkomputerisasi maka kinerja perusahaan dan operasionalnya dapat ditingkatkan sehingga secara tidak langsung melalui kualitas dan mutu informasi yang dihasilkan yang membuat kegiatan pengolahan data transaksi dan pelaporannya menjadi lebih cepat, mudah dan akurat. *User Interface* merupakan salah satu faktor terpenting dalam membangun sebuah *website*. Tanpa persiapan dan perancangan yang matang, suatu *website* tertentu tidak bisa berjalan secara maksimal, bahkan bisa mengakibatkan *user* berpindah ke *website* lain. Salah satu faktor utama dalam pembangunan sebuah *website* yaitu *User Interface*. Tanpa adanya analisis rancangan desain yang tepat tentunya pemanfaatan *website* tidak dapat optimal. Seringkali *website* yang di gunakan oleh *user* dirasa sangat rumit dan tidak *userfriendly* sehingga kadangkala mengakibatkan *user* berpindah ataupun enggan membuka *website* tersebut. Tujuan dalam penelitian ini yaitu penulis membuat desain *User Interface* pada *website* kursus setir mobil (Kurstir) menggunakan Figma.

Kata Kunci: *User Interface*, Kursus Setir Mobil, Website.

ABSTRACT

USER INTERFACE DESIGN WEBSITE STEERING WHEEL COURSE (Kurstir) USING FIGMA

Author:

Guruh Adi Sadani

18102230

The advancement of information technology as a support for the creation of accurate, and timely information becomes the basic needs of the company. Companies in all sectors of the economy that exist today already use computerized systems so that the company's performance and operations can be improved so that indirectly through the quality and quality of information generated that makes transaction data processing and reporting activities faster, easier, and accurate. User Interface is one of the most important factors in building a website. Without careful preparation and design, a certain website can not run optimally, can even cause users to move to other websites. One of the main factors in the development of a website is the user interface. Without the right design analysis, of course, the utilization of the website cannot be optimal. Often the website used by the user is considered very complicated and not userfriendly so that sometimes the user moves or refuses to open the website. The purpose in this study is that the author created a User Interface design on the car steering wheel course website (Kurstir) using Figma.

Keywords: User Interface, Car Steering Course, Website.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan praktik kerja lapangan. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan laporan ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan ridho dan rahmat-Nya sehingga Laporan PKL ini dapat terselesaikan.
2. Bapak, Ibu, dan Saudara-saudara penulis yang telah mendoakan tanpa henti dan memberikan semangat kepada penulis.
3. Bapak Muh Arif Mahfudin selaku pembimbing lapangan yang telah memberikan arahan selama menjalani praktik kerja lapangan.
4. Ibu Amalia Beladinna Arifia, S. Pd., M. Cs. selaku Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Bapak Pradana Ananda Raharja, S. Kom., M. Kom. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan, saran, serta bimbingannya selama menyelesaikan laporan ini.

Akhir kata, penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat menjadi bahan referensi maupun pengembangan PT. Cah Teknologi Inovasi dalam mengembangkan proyek selanjutnya. Penulis menyadari laporan ini masih memiliki banyak kekurangan, sehingga dipersilahkan bagi pembaca yang ingin memberikan kritik dan saran agar dapat menjadi bahan evaluasi penulis sehingga laporan ini dapat lebih baik lagi.

Purwokerto, 22 November 2021

Penulis

Guruh Adi Sadani

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Pembuatan Laporan	2
C. Ruang Lingkup.....	2
D. Aspek Umum dan Kelembagaan.....	3
E. Metode Penulisan Laporan.....	4
1. Wawancara.....	4
2. Studi Pustaka.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
A. <i>User Interface</i>	5
B. Website.....	5
C. Figma.....	6
BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN.....	7
A. Pekerjaan/Kegiatan	7
1. Pekerjaan Secara Umum	7
2. Pekerjaan Secara Spesifik	7
B. Analisa dan Pembahasan.....	8
BAB IV PENUTUP	14
A. Kesimpulan	14
B. Saran.....	14
DAFTAR PUSTAKA	15

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 1.1 Logo PT. Cazh Teknologi Inovasi</i>	3
<i>Gambar 1.2 Struktur Organisasi PT. Cazh Teknologi Inovasi</i>	4
<i>Gambar 3.1 Alur Kerja Sistem Website Kurstir</i>	8
<i>Gambar 3.2 Alur pembuatan desain website Kurstir</i>	9
<i>Gambar 3.3. Dashboard Figma</i>	9
<i>Gambar 3.4. Landing Page</i>	10
<i>Gambar 3.5. Login</i>	11
<i>Gambar 3.6. Menu Register</i>	11
<i>Gambar 3.7 Menu Register Driver</i>	12
<i>Gambar 3.8 Profil Driver</i>	13

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	16
A. Lampiran Desain Kursus Setir Mobil.....	16
1. <i>Gabung jadi Instruktur</i>	16
2. <i>Login</i>	17
3. <i>Registrasi</i>	17
4. <i>Daftar Instruktur</i>	18
5. <i>Paket Kursus Biasa</i>	18
6. <i>Paket Kursus Khusus</i>	19
7. <i>Dashboard Instruktur Profil</i>	20
8. <i>Dashboard Jadwal Instruktur</i>	20
9. <i>Dashboard Bukti Transfer</i>	21
10. <i>Dashboard Pengaturan</i>	21
B. Lampiran Surat Pengajuan PKL.....	22
C. Lampiran Surat Balasan PKL.....	23