

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK  
KERJA PRAKTIK DI PT. APLIKASI BISNIS INDONESIA  
(PT.ABI)**

**REDESIGN TAMPILAN USER INTERFACE DAN USER  
EXPERIENCE PADA WEBSITE AIOPOS.ID**



**ADITYA PRATOMO SUTRISNO**  
**18102111**

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

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK  
KERJA PRAKTIK DI PT. APLIKASI BISNIS INDONESIA  
(PT.ABI)**

**REDESIGN TAMPILAN UI/UX PADA WEBSITE  
AIOPOS.ID**



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

**ADITYA PRATOMO SUTRISNO**

**18102111**

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

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA  
PRAKTIK KERJA PRAKTIK DI PT. APLIKASI BISNIS  
INDONESIA (PT.ABI)

REDESIGN TAMPILAN UI/UX PADA WEBSITE  
AIOPOS.ID

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

Aditya Pratomo Sutrisno  
18102111

Telah dipresentasikan pada hari Jumat, tanggal, 3 Desember 2021

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Amalia Beladina Arifa, S.Pd., M.Cs.  
NIK. 20920001

Pembimbing PKL/KP

  
Iqsyahiro Kresna A, S.T., M.T.  
NIDN. 0616068903

## Abstrak

Teknologi pada masa saat ini mengalami perkembangan yang begitu pesat. Salah satu teknologi yang berkembang pesat adalah teknologi website. Tujuan dari berkembangnya teknologi website adalah sebagai media pengenalan dan pemesaran produk yang dibuat oleh suatu perusahaan. Pada PT Aplikasi Bisnis Indonesia membuat sebuah software administrasi penjualan (point of sales) Bernama AIOPOS dan software akuntansi Bernama Accounting serta layanan terkait berupa aplikasi software – software tersebut yang berbasis IOS dan berbasis Android. Situs website *www.aiopos.id* adalah penyedia fitur teknologi, benda, produk, perangkat lunak, perangkat, dan produk-produk, jasa – jasa, atau fungsi dari aplikasi AIOPOS.

User Interface dan User Experience adalah faktor yang sangat penting dalam mengakses sebuah website. Pendukung dan keberhasilan dalam website sangat berperngaruh pada tampilan yang disediakan. Website yang baik adalah website yang dapat memerhatikan kemudahan user, sehingga user tidak mengalami kesulitan dalam mengakses website tersebut. Website yang dirancang harus mengikuti trend UI/UX pada zaman sekarang yang cepat berkembang. Tampilan website yang selalu sama akan menyebabkan ketidak tertarikannya user dalam mengakses website tersebut, karna user ingin merasakan sensasi berinteraksi dan mengakses website tersebut dengan pengalaman yang lebih baru.

Perancangan redesign website memerlukan proses yang didukung oleh tools yang dapat mempermudah dalam proses pembuatannya. Selain itu pengumpulan informasi yang terdapat didalam website harus akurat sesuai dengan fakta yang ada. Figma adalah tools yang dapat menjawab semua permasalahan dalam mendesain maupun meredesain sebuah website. Figma sering digunakan pada proses perancangan UI/UX aplikasi website maupun aplikasi lainnya

Praktik Kerja Lapangan (PKL) bermanfaat sebagai tolak ukur pengalaman terjun langsung kedalam dunia kerja selama Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT. Aplikasi Bisnis Indonesia. Selain itu dapat menambah pengetahuan baru seputar UI (User Interface) UX (User Experience) dan juga desain sistem.

Kata Kunci: Figma, User Interface, User Experience

## Abstrack

Technology is currently experiencing rapid development. One technology that is growing rapidly is website technology. The purpose of developing website technology is as a medium for introducing and marketing products made by a company. At PT. Aplikasi Bisnis Indonesia, they created a sales administration software (point of sales) named AIOPOS and accounting software named Accounting as well as related services in the form of software applications that are based on IOS and based on Android. The website [www.aiopos.id](http://www.aiopos.id) is a provider of technological features, objects, products, software, devices, and products, services, or functions of the AIOPOS application.

User Interface and User Experience are very important factors in accessing a website. Success on the website is very influential on the appearance provided. A good website is a website that can pay attention to user convenience, so that users do not experience difficulties in accessing the website. Websites that are designed must follow the current rapidly growing UI/UX trend. The appearance of the website that is always the same will cause the user to be disinterested in accessing the website, because the user wants to feel the sensation of interacting and accessing the website with a newer experience.

Designing a website redesign requires a process that is supported by tools that can simplify the manufacturing process. In addition, the collection of information contained in the website must be accurate in accordance with the facts. Figma is a tool that can answer all the problems in designing or redesigning a website. Figma is often used in the UI/UX design process for website applications and other applications

Field Work Practices (PKL) are useful as a benchmark for direct experience in the world of work during Field Work Practices (PKL) at PT. Indonesian Business Application. Besides that, you can add new knowledge about UI (User Interface) UX (User Experience) and also system design.

Keywords: Figma, User Interface, User Experience

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis senantiasa panjatkan pada kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta’ala yang sudah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu melaksanakan PKL serta bisa menyelesaikan laporannya tepat waktu dan tanpa adanya halangan yang berarti. Laporan ini disusun berdasarkan pengalaman penulis pada saat di PT. Aplikasi Bisnis Indonesia. Dimulai sejak tanggal 23 Agustus 2021 sampai dengan 23 November 2021.

Dalam penyusunan laporan PKL ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari banyak pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Allah Subbhanna Wa Ta’ala yang telah memberikan ridho dan karunia-Nya sehingga kegiatan PKL ini dapat terselesaikan.
2. Bapak, Ibu, saudara- saudara serta rekan-rekan penulis yang telah mendoakan serta memberikan semangat kepada penulis.
3. Bapak Azwar Anas, S.Kom selaku pembimbing lapangan yang telah memberikan arahan selama menjalani kegiatan PKL
4. Bapak Iqsyahiro Kresna A, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan, saran dan bimbingannya kepada penulis selama menyelesaikan laporan ini.
5. Kakak – kakak karyawan PT. Ultima Rasa Akselerasi dan PT. Aplikasi Bisnis Indonesia
6. Serta teman – teman yang terus mendukung penulis dalam melaksanakan PKL dan menulis laporan PKL ini.

Demikian penyusunan Laporan PKL ini disusun dengan sebaik-baiknya, tetapi masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan PKL ini, maka dari itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan. Dan tidak

lupa harapan kami semua laporan PKL ini bisa bermanfaat bagi para pembaca dan dapat menambah ilmu pengetahuan untuk kami.

Yogyakarta, November 2021

Penulis

Aditya Pratomo Sutrisno

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan .....	3
C. Ruang Lingkup.....	4
D. Aspek Umum dan Kelembagaan.....	4
E. Metode Penulisan Laporan.....	5
F. Sistematika Penulisan Laporan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
A. Website.....	7
B. UI (User Interface) .....	7
C. UX (User Experience).....	7
D. Figma .....	8
BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN.....	9
A. Pekerjaan / Kegiatan .....	9
B. Analisa dan Pembahasan Hasil Pekerjaan.....	10
BAB IV PENUTUP .....	25
DAFTAR PUSTAKA .....	26
LAMPIRAN.....	29

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3 . 1 Halaman Pada Website .....	12
--	----

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 . 1 Logo Aiopos .....	4
Gambar 3 . 1 Halaman Utama Figma.....	11
Gambar 3 . 2 color palette .....	13
Gambar 3 . 3 Icon Yang Digunakan.....	13
Gambar 3 . 4 Halaman Home.....	14
Gambar 3 . 5 Halaman Fitur.....	15
Gambar 3 . 6 Halaman Perangkat dan tampilan Pop Up saat melihat rekomendasi Smartphone Android .....	16
Gambar 3 . 7 Halaman Form Login .....	17
Gambar 3 . 8 Halaman About Us .....	18
Gambar 3 . 9 Frequently Asked Questions (FAQ).....	19
Gambar 3 . 10 Halaman Manual Book.....	20
Gambar 3 . 11 Halaman Privacy & Policy .....	21
Gambar 3 . 12 Halaman Terms & Condition .....	22
Gambar 3 . 13 Halaman Artikel Dan Berita.....	23
Gambar 3 . 14 Halaman Contact Us.....	24

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Header dan Footer .....	29
Lampiran 2 Home .....	30
Lampiran 3 Fitur .....	31
Lampiran 4 Peramglat .....	32
Lampiran 5 E-Wallet .....	33
Lampiran 6 Login .....	34
Lampiran 7 About .....	35
Lampiran 8 FAQ .....	36
Lampiran 9 Manual Book .....	37
Lampiran 10 Privacy And Policy .....	38
Lampiran 11 Contact Us .....	39
Lampiran 12 Proses Pembuatan Desain Yang Dilakukan Oleh Penullis .....	40