

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

**DESAIN UI/UX PADA MOBILE APP ABBON (ABSENSI
ONLINE) DI PT. APLIKASI BISNIS INDONESIA**



AHMAD FAUZAN NABAWI

18102112

**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)**

**DESAIN UI/UX PADA MOBILE APP ABBON (ABSENSI
ONLINE) DI PT. APLIKASI BISNIS INDONESIA**



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

AHMAD FAUZAN NABAWI

18102112

**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)**

**DESAIN UI/UX PADA MOBILE APP ABBON (ABSENSI
ONLINE) DI PT. APLIKASI BISNIS INDONESIA**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

**Ahmad Fauzan Nabawi
18102112**

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 aplikasi mobile. Tujuan dari penerapan teknologi dalam suatu organisasi yaitu meningkatkan kualitas layanan dan kinerja dari organisasi tersebut. Pada PT. Aplikasi Bisnis Indonesia membuat sebuah aplikasi mobile bernama ABBON (Absensi Online), aplikasi ini berfungsi sebagai alat absensi online yang dapat memudahkan pekerja sehingga tidak perlu melakukan absensi secara manual dan juga aplikasi ini memberikan beberapa kemudahan lain seperti dapat melihat estimasi gaji, waktu kontrak kerja, dan proses perizinan.

UI (User Interface) dan UX (User Experience) adalah faktor yang sangat penting dalam sebuah aplikasi mobile. Aplikasi mobile yang baik adalah yang dapat memerhatikan kemudahan user, sehingga user tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi mobile tersebut. Aplikasi mobile yang dirancang harus mengikuti trend UI/UX pada zaman sekarang yang cepat berkembang.

Figma adalah tools yang dapat menjawab semua permasalahan dalam mendesain. Figma sering digunakan pada proses perancangan UI/UX aplikasi mobile maupun aplikasi lainnya

Kata Kunci: *Figma, User Interface, User Experience*

ABSTRACT

Technology is currently experiencing rapid development. One of the rapidly growing technologies is mobile applications. The purpose of the application of technology in an organization is to improve the quality of service and performance of the organization. At PT. The Bisnis Indonesia application made a mobile application called ABBON (Online Attendance), this application serves as an online attendance tool that can make it easier for workers so that they do not need to do attendance manually and also this application provides several other conveniences such as being able to view salary estimates, work contract times, and the licensing process.

UI (User Interface) and UX (User Experience) are very important factors in a mobile application. A good mobile application is one that can pay attention to the convenience of the user, so that the user does not experience difficulties in using the mobile application. Mobile applications that are designed must follow the current rapidly growing UI/UX trend.

Figma is a tool that can answer all the problems in designing. Figma is often used in the UI/UX design process for mobile applications and other applications

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. Ketua program studi
5. Bapak Iqsyahiro Kresna A, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan, saran dan bimbingannya kepada penulis selama menyelesaikan laporan 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

Ahmad Fauzan Nabawi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	III
ABSTRACT	IV
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR TABEL	VIII
DAFTAR GAMBAR	IX
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	3
C. Ruang Lingkup	3
D. Aspek Umum dan Kelembagaan	3
E. Metode Peulisan Laporan	4
F. Sistematika Penulisan Laporan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Aplikasi Mobile	6
B. UI (User Interface)	6
C. UX (User Experience)	7
D. Figma	7
BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN	8
A. Pekerjaan / Kegiatan	8
B. Analisa dan Pembahasan Hasil Pekerjaan	9
BAB IV PENUTUP	27

DAFTAR PUSTAKA 28

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Fitur Pada Aplikasi Mobile ABBON 11

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo AioAccounting.....	3
Gambar 3. 1 Halaman Utama Figma.....	10
Gambar 3. 2 Color Pallete.....	12
Gambar 3. 3 Icon.....	12
Gambar 3. 4 Font	13
Gambar 3. 5 Empty State Error, Text Field, Navigasi, UI, dan Button	13
Gambar 3. 6 Login	14
Gambar 3. 7 Beranda.....	15
Gambar 3. 8 Tampilan Lembur.....	15
Gambar 3. 9 Tampilan Perizinan	16
Gambar 3. 10 RIwayat	17
Gambar 3. 11 Riwayat Rekap Presensi.....	17
Gambar 3. 12 Riwayat Persetujuan.....	18
Gambar 3. 13 Tampilan Profil HRD dan Profil Staff	19
Gambar 3. 14 Persetujuan presensi.....	20
Gambar 3. 15 Persetujuan perizinan	20
Gambar 3. 16 Persetujuan Lembur	21
Gambar 3. 17 Kalkulasi gaji.....	22
Gambar 3. 18 Kontrak staff.....	23
Gambar 3. 19 Pengaduan staff	24
Gambar 3. 20 Token akses staff.....	25
Gambar 3. 21 Pengaduan HRD.....	26