

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK  
DI KEJAKSAAN NEGERI PURWOKERTO (KEJARI)  
KABUPATEN BANYUMAS**

**PERANCANGAN DESAIN *UI/UX WEBSITE BARCODE  
READER* DENGAN METODE *PROTOTYPING* DI  
KEJAKSAAN NEGERI PURWOKERTO**



**FAIZ RIZQULLAH NAUFAL AHMAD**

**18102264**

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

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK  
DI KEJAKSAAN NEGERI PURWOKERTO (KEJARI)  
KABUPATEN BANYUMAS**

**PERANCANGAN DESAIN *UI/UX WEBSITE BARCODE  
READER* DENGAN METODE *PROTOTYPING* DI  
KEJAKSAAN NEGERI PURWOKERTO**



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

**FAIZ RIZQULLAH NAUFAL AHMAD**

**18102264**

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

**HALAMAN PENGESAHAN**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN/KERJA PRAKTIK  
DI KEJAKSAAN NEGERI PURWOKERTO (KEJARI)  
KABUPATEN BANYUMAS**

**PERANCANGAN DESAIN *UI/UX WEBSITE BARCODE  
READER* DENGAN METODE *PROTOTYPING* DI  
KEJAKSAAN NEGERI PURWOKERTO**


**Dipersiapkan dan disusun oleh:  
FAIZ RIZQULLAH NAUFAL AHMAD  
18102264**

**Telah dipresentasikan pada hari Jum'at, 31 Desember 2021**

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

  
Amalia Beladinnaz Arifa, S.Pd., M.Cs  
NIDN.0606019201

Pembimbing PKL/KP

  
Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T  
NIDN. 0619029102

## **ABSTRAK**

### **PERANCANGAN DESAIN *UI/UX WEBSITE BARCODE READER* DENGAN METODE *PROTOTYPING* DI KEJAKSAAN NEGERI PURWOKERTO**

Oleh

**FAIZ RIZQULLAH NAUFAL AHMAD**

**18102264**

Manusia saat ini dihadapkan dengan era globalisasi, teknologi merupakan hal yang sangat penting dan tidak bisa dipisahkan dari kegiatan sehari-hari manusia saat ini. Seiring kemajuan teknologi yang pesat banyak perusahaan maupun instansi dituntut menggunakan teknologi, salah satunya di KEJARI Purwokerto untuk keperluan pendataan barang agar lebih optimal sehingga meminimalisir kesalahan data yang di inputkan manual dan memberikan kemudahan pada semua pihak. Melihat adanya hal tersebut penulis merancang desain *UI/UX dashboard website* pendataan barang dengan *Qr-code* agar pihak terkait dengan mudah melakukan pendataan barang sehingga mempermudah pendataan dalam mendata inventaris barang. Aplikasi desain yang penulis buat dengan menggunakan aplikasi figma. Figma merupakan suatu *platform* editor grafis vektor serta perlengkapan *prototyping* dengan berbasis *website* dan fitur *offline* tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi *desktop* untuk *Windows*. Walaupun alat ini sangat mirip dengan opsi *prototyping* yang ada seperti *Sketch*, *Adobe XD* dan lainnya, yang jadi pembeda utamanya yakni kemampuan untuk bekerja dalam bentuk tim proyek. Hasil dari Kerja Praktek ini diharapkan dengan desain yang di buat agar memudahkan pihak terkait untuk menganalisis dan meningkatkan kualitas pelayanan terhadap barang milik negara yang terdapat dalam KEJARI Purwokerto, serta dengan desain ini pihak terkait dapat menggunakan nya dengan mudah tanpa harus mempelajari Kembali desain pada sistem yang telah dibuat.

**Kata Kunci:** *Website, UI/UX, Desain, Figma, Prototyping, QR-code.*

## **ABSTRACT**

### **DESIGN UI / UX WEBSITE BARCODE READER WITH PROTOTYPING METHODS AT THE PURWOKERTO STATE PROSECUTOR'S OFFICE**

**BY**

**FAIZ RIZQULLAH NAUFAL AHMAD**

**18102264**

*Humans today are faced with the era of globalization, technology is very important and cannot be separated from the daily activities of humans today. Along with rapid technological progress, many companies and agencies are required to use technology, one of them is in KEJARI Purwokerto for the purposes of data collection of goods to be more optimal so as to minimize data errors that are input manually and provide convenience to all parties. Seeing this, the author designed the ui / UX dashboard design of the goods collection website with Qr-code so that related parties easily do the collection of goods so as to facilitate the collection in recording inventory of goods. Design application that the author created using figma application. Figma is a vector graphics editor platform and prototyping equipment with website-based and additional offline features enabled by desktop applications for Windows. Although this tool is very similar to existing prototyping options such as Sketch, Adobe XD and others, the main difference is the ability to work in the form of project teams. The results of this Practical Work are expected with the design made to make it easier for related parties to analyze and improve the quality of service to state-owned goods contained in KEJARI Purwokerto, and with this design related parties can use it easily without having to relearn the design on the system that has been made.*

**Keywords: Website, UI/UX, Design, Figma, Prototyping, QR-Code.**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala, berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya kami dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL/KP) yang dilaksanakan di Kejaksaan Negeri Purwokerto. Untuk itu kami sebagai tim dalam kesempatan ini mengucapkan terima kasih kepada,

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rezeki, serta hidayah-Nya.
2. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu mendukung dalam do'a dan fasilitas sehingga laporan Praktik Kerja Lapangan dapat berjalan dengan lancar.
3. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM. selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Bapak Auliya Burhanuddin, S.SI., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Ibu Amalia Beladonna Arifa, S.Pd., M.Cs. selaku kepala Program Studi S1 Teknik Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
6. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan kepada penulis.
7. Ibu Sustiari dan Bapak Fais selaku Pembimbing lapangan yang telah membimbing kegiatan Praktik Kerja Lapangan berlangsung.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dalam penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL/KP) ini kami menyadari masih banyak kekurangan yang perlu diperbaiki melalui saran dan kritik yang membangun oleh para pembaca. Kami berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat dan menambah ilmu serta amal jariyah bagi kita semua.

Purwokerto, 31 Desember 2021

Penulis

Faiz Rizqullah Naufal

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	i
ABSTRAK .....	ii
<i>ABSTRACT</i> .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Tujuan.....	3
1.3. Ruang Lingkup .....	3
1.4. Aspek Umum dan Kelembagaan.....	4
1.4.1. Profil Instansi.....	4
1.4.2. Visi dan Misi .....	4
1.4.3. Struktur Organisasi .....	5
1.5. Metode Penulisan Laporan .....	5
1.6. Sistematika Penulisan Laporan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1. Desain .....	6
2.2. User Interface .....	7
2.3. User Experience .....	7
2.4. Balsamiq.....	7
2.5. <i>Wireframe</i> .....	8
2.6. Figma.....	8

2.7.Mockup.....	8
<b>BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>9</b>
3.1.Pekerjaan .....	9
3.2.Analisa dan Pembahasan .....	9
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>14</b>
4.1.Kesimpulan.....	14
4.2.Saran .....	14
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>16</b>



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1. 1. Logo KEJARI Purwokerto .....</b>	<b>4</b>
<b>Gambar 1. 2. Struktur Organisasi KEJARI Purwokerto .....</b>	<b>5</b>
<b>Gambar 3. 1. Wireframe Dashboard .....</b>	<b>10</b>
<b>Gambar 3. 2. Wireframe Scan QR-Code .....</b>	<b>11</b>
<b>Gambar 3. 3. Mockup Dashboard .....</b>	<b>12</b>
<b>Gambar 3. 4. Mockup Scan QR-Code.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1. Biodata Kelompok .....</b>	<b>16</b>
<b>Lampiran 2. Surat Permohonan PKL.....</b>	<b>17</b>
<b>Lampiran 3. Surat Tanda Terima PKL.....</b>	<b>18</b>
<b>Lampiran 4. Surat keterangan akhir PKL.....</b>	<b>19</b>
<b>Lampiran 5. Nilai N1 Pembimbing Lapangan .....</b>	<b>20</b>
<b>Lampiran 6. Lampiran Laporan Harian.....</b>	<b>21</b>
<b>Lampiran 7. Dokumentasi PKL .....</b>	<b>27</b>

## **ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN**

KEJARI : Kejaksaan Negeri Purwokerto

PKL : Praktik Kerja Lapangan

KP : Kerja Lapangan