



**KERJA PRAKTIK - EF234603**

**DESAIN ANTARMUKA PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS  
WEB SIGARDA DI PT OTAK KANAN**

PT Otak Kanan

Graha Pena, R. 1503, Jl. Ahmad Yani No. 88, Ketintang, Kec.  
Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60234

Periode: 29 November 2023 - 29 Februari 2024

**Oleh:**

Gloria Dyah Pramesti

5025201033

**Pembimbing Jurusan**

Ir. M.M. Irfan Subakti, S.Kom., M.Sc.Eng., M.Phil., IPM

**Pembimbing Lapangan**

Wahyu Prasetyo

DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA

Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2024



**KERJA PRAKTIK - EF234603**

**DESAIN ANTARMUKA PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS  
WEB SIGARDA DI PT OTAK KANAN**

PT Otak Kanan

Graha Pena, R. 1503, Jl. Ahmad Yani No. 88, Ketintang, Kec.  
Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60234

Periode: 29 November 2023 - 29 Februari 2024

**Oleh:**

Gloria Dyah Pramesti

5025201033

**Pembimbing Jurusan**

Ir. M.M. Irfan Subakti, S.Kom., M.Sc.Eng., M.Phil., IPM

**Pembimbing Lapangan**

Wahyu Prasetyo

DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA  
Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
Surabaya  
2024

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

# DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b>	iv
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	viii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	x
<b>KATA PENGANTAR</b>	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	1
<b>1.1 Latar Belakang</b>	1
<b>2.1 Tujuan</b>	1
<b>3.1 Manfaat</b>	2
<b>4.1 Rumusan Masalah</b>	2
<b>5.1 Lokasi dan Waktu Kerja Praktik</b>	2
<b>6.1 Metodologi Kerja Praktik</b>	3
<b>6.1.1 Perumusan Masalah</b>	3
<b>6.1.2 Studi Literatur</b>	3
<b>6.1.3 Pembuatan <i>Design System</i></b>	3
<b>6.1.4 Perancangan Antarmuka Sistem</b>	4
<b>6.1.5 Kesimpulan dan Saran</b>	4
<b>7.1 Sistematika Laporan</b>	4
<b>7.1.1 Bab I Pendahuluan</b>	4
<b>7.1.2 Bab II Profil Perusahaan</b>	4
<b>7.1.3 Bab III Tinjauan Pustaka</b>	4
<b>7.1.4 Bab IV Analisis dan Perancangan <i>Design System</i></b>	4
<b>7.1.5 Bab V Perancangan Antarmuka Sistem</b>	4
<b>7.1.6 Bab VI Kesimpulan dan Saran</b>	5
<b>BAB II PROFIL PERUSAHAAN</b>	7
<b>2.1 Profil PT Otak Kanan</b>	7
<b>2.2 Lokasi</b>	7

2.3	Lingkup Pekerjaan	7
2.4	Deskripsi Pekerjaan	8
2.5	Jadwal Kerja	8
<b>BAB III TINJAUAN PUSTAKA</b>		10
3.1	<i>User Interface Design (UI Design)</i>	10
3.2	<i>User Experience Design (UX Design)</i>	10
3.3	<i>Design System</i>	10
3.4	<b>Figma</b>	11
<b>BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN DESIGN SYSTEM</b>		13
4.1	<b>Definisi Umum Aplikasi</b>	13
4.2	<i>Design System</i>	13
4.2.1	<i>Color Palette</i>	13
4.2.2	<i>Typography</i>	14
4.2.3	<i>Navigation Bar</i>	15
<b>BAB V PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM</b>		18
5.1	<b>Hasil Perancangan Antarmuka Pengguna</b>	18
5.1.1	<b>Antarmuka Halaman Masuk</b>	18
5.1.2	<b>Antarmuka Halaman Daftar</b>	19
5.1.3	<b>Antarmuka Halaman Beranda</b>	19
5.1.4	<b>Antarmuka Halaman Jelajahi</b>	21
5.1.5	<b>Antarmuka Halaman Pertanyaan</b>	22
5.1.6	<b>Antarmuka Halaman Forum</b>	22
5.1.6	<b>Antarmuka Halaman Notifikasi</b>	23
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN</b>		25
6.1	<b>Kesimpulan</b>	25
6.2	<b>Saran</b>	25
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		28



*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Color Palette	14
Gambar 4.2 Typography	14
Gambar 4.3 Navigation Bar Menu Utama	15
Gambar 4.4 Navigation Bar Halaman Pertanyaan	16
Gambar 4.5 Navigation Bar Halaman Forum	16
Gambar 5.1 Halaman Masuk	18
Gambar 5.2 Halaman Daftar	19
Gambar 5.3 Halaman Beranda Untuk Anda	20
Gambar 5.4 Halaman Beranda Mengikuti	21
Gambar 5.5 Halaman Jelajahi	21
Gambar 5.6 Halaman Pertanyaan	22
Gambar 5.7 Halaman Forum	23
Gambar 5.8 Halaman Notifikasi	23

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

**LEMBAR PENGESAHAN  
KERJA PRAKTIK**

**Desain Antarmuka Pengembangan Aplikasi Berbasis  
Web Sigarda di PT Otak Kanan**

Oleh:

Gloria Dyah Pramesti

5025201033

Disetujui oleh Pembimbing Kerja Praktik:

1. Ir. M.M. Irfan Subakti,  
S.Kom., M.Sc.Eng., M.Phil.,  
IPM  
NIP. 197402092002121001



(Pembimbing Departemen)

2. Wahyu Prasetyo



(Pembimbing Lapangan)

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **Desain Antarmuka Pengembangan Aplikasi Berbasis Web Sigarda di PT Otak Kanan**

Nama Mahasiswa : Gloria Dyah Pramesti  
NRP : 5025201033  
Departemen : Teknik Informatika FTEIC-ITS  
Pembimbing Departemen : Ir. M.M. Irfan Subakti, S.Kom.,  
M.Sc.Eng., M.Phil., IPM  
Pembimbing Lapangan : Wahyu Prasetyo

### **ABSTRAK**

*Kerja praktik merupakan peluang berharga bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan teori akademis ke dalam praktik langsung di dunia kerja. Sebagai mahasiswa Teknik Informatika, penulis menjalani kerja praktik sebagai UI/UX Designer di PT Otak Kanan. Tugas utama penulis adalah membuat rancangan desain antarmuka dari aplikasi berbasis website Sigarda. Proyek ini diimplementasikan menggunakan Figma sebagai platform desain antarmuka pengguna. Desain aplikasi ini tidak hanya memberikan penulis pengalaman praktis dalam meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna, tetapi juga membantu dalam memperkuat citra merek perusahaan dan membedakan aplikasi dari pesaing.*

***Kata Kunci: kerja praktik, ui designer, ux designer***

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan, sehingga penulis dapat menyelesaikan salah satu kewajiban penulis sebagai mahasiswa Departemen Teknik Informatika ITS yaitu Kerja Praktik yang berjudul: Desain Antarmuka Pengembangan Aplikasi Berbasis Web Sigarda di PT Otak Kanan.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan baik dalam melaksanakan kerja praktik maupun penyusunan buku laporan kerja praktik ini. Namun penulis berharap buku laporan ini dapat menambah wawasan pembaca dan dapat menjadi sumber referensi.

Melalui buku laporan ini penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu menyusun laporan kerja praktik baik secara langsung maupun tidak langsung antara lain:

1. Kedua orang tua penulis.
2. Bapak Ir. M.M. Irfan Subakti, S.Kom., M.Sc.Eng., M.Phil., IPM selaku dosen pembimbing kerja praktik.
3. Bapak Wahyu Prasetyo selaku pembimbing lapangan selama kerja praktik berlangsung.
4. Teman-teman penulis yang senantiasa memberikan semangat ketika penulis melaksanakan KP.

Surabaya, 01 April 2024

Gloria Dyah Pramesti

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kerja praktik memberikan kesempatan yang signifikan bagi mahasiswa untuk menerapkan konsep dan pengetahuan yang diperoleh selama studi di lingkungan akademis ke dalam praktik nyata di dunia industri. Melalui interaksi langsung dengan dunia kerja, mahasiswa dapat memperoleh wawasan baru dan meningkatkan keterampilan yang relevan dengan bidang studinya.

Sebagai mahasiswa Teknik Informatika dengan fokus pada desain antarmuka dan pengalaman pengguna, penulis mendapat kesempatan untuk menjalani kerja praktik di PT Otak Kanan sebagai *UI/UX Designer*. Tugas utama penulis adalah merancang desain antarmuka dan pengalaman pengguna dari aplikasi berbasis web yang diberi nama Sigarda.

Desain aplikasi ini tidak hanya memberikan penulis pengalaman praktis dalam meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna, tetapi juga mendukung upaya branding perusahaan dan membedakan aplikasi dari pesaing. Keberhasilan dalam proyek ini memiliki nilai penting dalam perjalanan pendidikan penulis dan juga memberikan dampak yang besar bagi PT Otak Kanan.

### **2.1 Tujuan**

Tujuan kerja praktik ini adalah menyelesaikan kewajiban nilai kerja praktik sebesar 4 SKS dan

menyelesaikan sebuah proyek website Sigarda yang berfungsi memungkinkan pengguna untuk bertanya, menjawab, dan berbagi pengetahuan tentang berbagai topik. Rancangan antarmuka website ini akan diserahkan kepada pengembang *front-end* untuk diimplementasikan menjadi sebuah aplikasi.

### **3.1 Manfaat**

Manfaat yang diperoleh dari perancangan desain antarmuka website Sigarda adalah untuk memungkinkan pengguna memberikan suara atas jawaban yang dianggap berguna atau relevan, serta kemampuan untuk mengikuti topik atau pengguna tertentu untuk mendapatkan konten yang disesuaikan dengan minat mereka.

### **4.1 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja fitur yang dibutuhkan untuk website Sigarda?
2. Bagaimana *design system* dari website Sigarda?
3. Bagaimana pembuatan antarmuka website Sigarda?

### **5.1 Lokasi dan Waktu Kerja Praktik**

Sehubungan dengan adanya pandemi yang mulai mereda, kerja praktik ini dilakukan secara *hybrid*. Adapun rincian jadwal kerja praktik adalah sebagai berikut:

Waktu : 20 November 2023 - 29 Februari 2024

Hari Kerja : Senin - Jum'at  
Jam Kerja : 08.00 - 16.00 WIB

## **6.1 Metodologi Kerja Praktik**

Metodologi dalam pembuatan buku kerja praktik meliputi:

### **6.1.1 Perumusan Masalah**

Untuk mengetahui kebutuhan dari website, penulis mengadakan pertemuan untuk membahas kebutuhan fitur yang diperlukan dalam pembangunan website Sigarda.

### **6.1.2 Studi Literatur**

Setelah mendapat gambaran bagaimana sistem tersebut akan dibangun, penulis diberikan informasi mengenai aplikasi apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan desain antarmuka. Hal ini meliputi aplikasi figma dan *plugins* yang diperlukan seperti *iconify*, dan lain sebagainya.

### **6.1.3 Pembuatan *Design System***

Sebelum memasuki fase perancangan antarmuka, dibuat sebuah *design system* terlebih dahulu. *Design system* merupakan sebuah panduan yang digunakan oleh *UI/UX Designer* dalam mendesain dan mengembangkan suatu sistem. Hal ini bertujuan supaya sistem yang dibuat memiliki standar yang sama agar pengguna lebih mudah dalam melakukan navigasi sistem.

#### **6.1.4 Perancangan Antarmuka Sistem**

Pada fase ini dibuat desain pada aplikasi figma berdasarkan *design system* dan daftar fungsi sistem yang telah dibuat sebelumnya.

#### **6.1.5 Kesimpulan dan Saran**

Desain yang telah dibuat selanjutnya akan dilakukan *hand-off* kepada *front-end developer* untuk diimplementasikan.

### **7.1 Sistematika Laporan**

#### **7.1.1 Bab I Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang, tujuan, manfaat, rumusan masalah, lokasi dan waktu kerja praktik, metodologi, dan sistematika laporan.

#### **7.1.2 Bab II Profil Perusahaan**

Bab ini berisi gambaran umum PT Otak Kanan mulai dari profil, lokasi perusahaan.

#### **7.1.3 Bab III Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi dasar teori dari teknologi yang digunakan dalam menyelesaikan proyek kerja praktik.

#### **7.1.4 Bab IV Analisis dan Perancangan *Design System***

Bab ini berisi pembuatan *design system* untuk panduan pembuatan sistem.

#### **7.1.5 Bab V Perancangan Antarmuka Sistem**

Bab ini berisi hasil perancangan antarmuka website Sigarda.

### **7.1.6 Bab VI Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari proses pelaksanaan kerja praktik.

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **BAB II**

### **PROFIL PERUSAHAAN**

#### **2.1 Profil PT Otak Kanan**

Perusahaan tempat dilaksanakannya tempat kerja praktik adalah PT Otak Kanan, yang merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang industri kreatif. Fokus utama dari PT Otak Kanan mencakup pengembangan website dan aplikasi, desain dan multimedia, serta *digital marketing agency*.

#### **2.2 Lokasi**

Lokasi penulis selama melaksanakan kerja praktik berada di Graha Pena, R. 1503, Jl. Ahmad Yani No. 88, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur.

#### **2.3 Lingkup Pekerjaan**

Lingkup pekerjaan pada pelaksanaan kerja praktik adalah sebagai *UI/UX Designer*. Proyek Sigarda merupakan *final project* yang diberikan oleh mentor pada perusahaan tempat kerja praktik. Desain yang dibuat mencakup dua versi, yaitu antarmuka website dan *mobile app*. *User Interface Design* (desain antarmuka) merujuk pada proses merancang tampilan dan interaksi pengguna pada sebuah produk atau aplikasi. Sedangkan *User Experience Design* (desain pengalaman pengguna) merupakan pendekatan dalam merancang produk, sistem, atau layanan dengan mempertimbangkan interaksi antara pengguna dan produk yang telah dibuat.

## **2.4 Deskripsi Pekerjaan**

Deskripsi pekerjaan yang dilakukan mencakup sebagai berikut:

- a. Melakukan riset untuk memahami kebutuhan dan perilaku pengguna.
- b. Merancang tampilan visual dari sistem, termasuk pemilihan warna, *typography*, *icon*, dan elemen grafis lainnya untuk menciptakan antarmuka yang menarik dan konsisten.
- c. Bekerja sama dengan pengembang dan anggota tim lainnya untuk memastikan desain sesuai dengan kebutuhan.

## **2.5 Jadwal Kerja**

Jadwal kerja kegiatan kerja praktik berlangsung selama tiga bulan mulai tanggal 20 November 2023 sampai dengan 29 Februari 2024.

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **3.1 *User Interface Design (UI Design)***

*User interface* (UI) merujuk pada metode interaksi antara program *computer* dan pengguna (Raffi Fadli et al., 2020). *User interface* meliputi desain elemen-elemen antarmuka pengguna seperti tombol, *icon*, warna, *typography*, dan tata letak. Tujuan utamanya adalah menciptakan antarmuka yang menarik, estetis, dan mudah dipahami oleh pengguna.

#### **3.2 *User Experience Design (UX Design)***

*User experience* (UX) berkaitan dengan pengalaman pengguna secara keseluruhan saat menggunakan produk atau aplikasi. *User experience* meliputi tentang kebutuhan, tujuan, dan perilaku pengguna, serta merancang Solusi yang memenuhi kebutuhan tersebut. Fokus utamanya adalah untuk memastikan bahwa pengguna memiliki pengalaman yang efektif, efisien, dan memuaskan saat berinteraksi dengan produk. Untuk mendapatkan *user experience* yang baik, sebuah produk harus memiliki kesesuaian antara fitur produk dengan kebutuhan pengguna.

#### **3.3 *Design System***

*Design system* adalah sebuah rangkaian elemen yang dipakai berulang kali dalam suatu proyek, yang berguna untuk memelihara standar kualitas dan konsistensi

desain (Karo Sekali et al., 2023). *Design system* membantu mempercepat waktu pengembangan, mengurangi kerja berulang, dan memastikan konsistensi dalam antarmuka pengguna. *Design system* memudahkan kolaborasi antara tim desain dan pengembang, serta memungkinkan perubahan dan pembaruan desain dilakukan dengan lebih konsisten dan efisien.

### **3.4 Figma**

Figma merupakan platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang interaktif (Bagus Bambang Sumantri et al., n.d.). Figma menyediakan berbagai fitur, termasuk pembuatan desain *vector*, pembuatan *prototype* interaktif, pembagian komponen untuk penggunaan kembali, serta kemampuan untuk memberikan umpan balik dan berkomentar langsung dalam desain.

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **BAB IV**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN DESIGN SYSTEM**

#### **4.1 Definisi Umum Aplikasi**

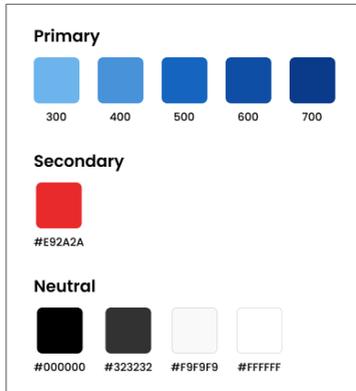
Secara umum, aplikasi Sigarda memungkinkan pengguna untuk bertanya, menjawab, dan berbagi pengetahuan tentang berbagai topik. Pengguna dapat membuat akun secara gratis di Sigarda dan mulai bertanya tentang topik apapun yang menarik. Pengguna juga dapat menjawab pertanyaan dari pengguna lain, berbagi pandangan mereka, atau menyampaikan pengalaman pribadi. Selain menjadi sumber informasi, Sigarda menjadi tempat yang cocok untuk berdiskusi, berinteraksi dengan ahli di berbagai bidang, dan membangun komunitas dengan minat yang sama.

#### **4.2 *Design System***

*Design system* ini terdiri dari kumpulan komponen yang digunakan secara berulang dalam suatu sistem untuk dapat menjaga standar kualitas dan konsistensi desain. Pada aplikasi Sigarda terdapat beberapa *design system* yang digunakan, yaitu:

##### **4.2.1 *Color Palette***

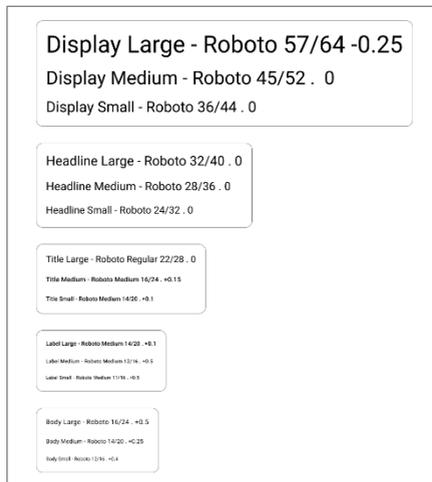
Adapun penggunaan *color pallete* yang digunakan pada aplikasi Sigarda ditunjukkan pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Color Palette

#### 4.2.2 *Typography*

Adapun penggunaan *typography* yang digunakan pada aplikasi Sigarda ditunjukkan pada Gambar 4.2.



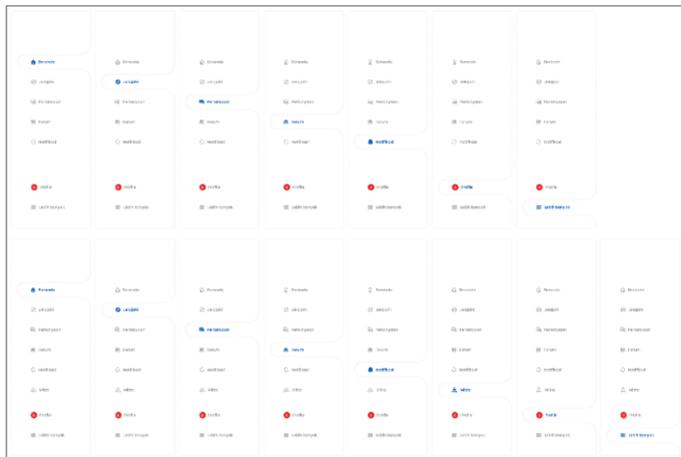
Gambar 4.2 *Typography*

### 4.2.3 *Navigation Bar*

Adapun penggunaan *navigation bar* pada aplikasi Sigarda meliputi *navigation bar* menu utama, *navigation bar* halaman pertanyaan, dan *navigation bar* halaman forum.

#### a. *Navigation Bar Menu Utama*

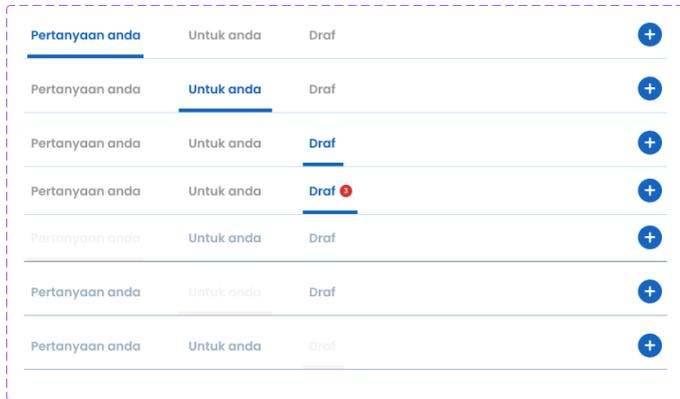
Adapun penggunaan *navigation bar* yang digunakan pada aplikasi Sigarda ditunjukkan pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 *Navigation Bar Menu Utama*

#### b. *Navigation Bar Halaman Pertanyaan*

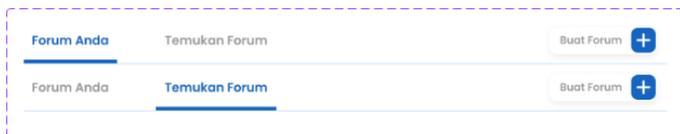
Adapun penggunaan *navigation bar* pada halaman pertanyaan yang digunakan pada aplikasi Sigarda ditunjukkan pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Navigation Bar Halaman Pertanyaan

c. **Navigation Bar Halaman Forum**

Adapun penggunaan *navigation bar* pada halaman pertanyaan yang digunakan pada aplikasi Sigarda ditunjukkan pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Navigation Bar Halaman Forum

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **BAB V**

### **PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM**

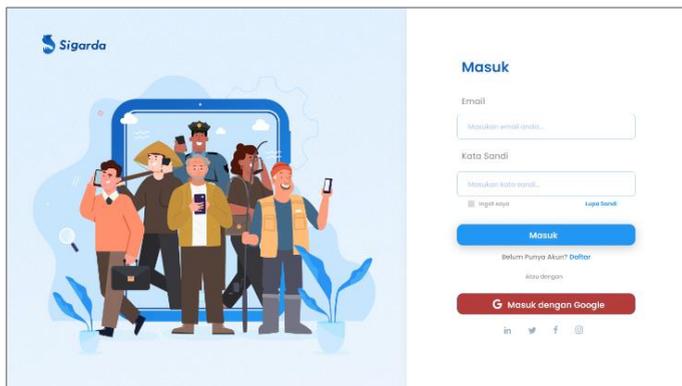
Bab ini membahas tentang perancangan antarmuka dari sistem yang dibuat.

#### **5.1 Hasil Perancangan Antarmuka Pengguna**

Pada subbab ini akan dipaparkan mengenai antarmuka pada aplikasi Sigarda, antara lain:

##### **5.1.1 Antarmuka Halaman Masuk**

Antarmuka login merupakan tampilan halaman kedua yang muncul saat mengakses aplikasi dan digunakan untuk mengakses fitur-fitur di dalamnya. Pengguna harus memasukkan email dan kata sandi yang sudah terdaftar pada kolom yang disediakan, lalu menekan tombol Masuk. Antarmuka halaman masuk dapat dilihat pada Gambar 5.1.



*Gambar 5.1 Halaman Masuk*

### 5.1.2 Antarmuka Halaman Daftar

Antarmuka daftar terdapat formulir yang memungkinkan pengguna untuk memasukkan informasi yang diperlukan untuk membuat akun, seperti nama lengkap, email, kata sandi. Antarmuka halaman daftar dapat dilihat pada Gambar 5.2.



Gambar 5.2 Halaman Daftar

### 5.1.3 Antarmuka Halaman Beranda

Antarmuka halaman beranda merupakan titik awal dari pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi. Halaman aplikasi mencakup elemen-elemen berikut:

#### a. Logo Aplikasi

Halaman dimulai dengan judul aplikasi dan juga logo yang memperkenalkan merek kepada pengguna.

#### b. Navigasi

Terdapat menu navigasi atau ikon yang memungkinkan pengguna untuk menavigasikan ke bagian-bagian utama dari aplikasi, seperti halaman profil dan notifikasi.

**c. Konten Utama**

Bagian utama dari halaman berisi konten yang relevan dan menarik bagi pengguna.

**d. Tombol Aksi**

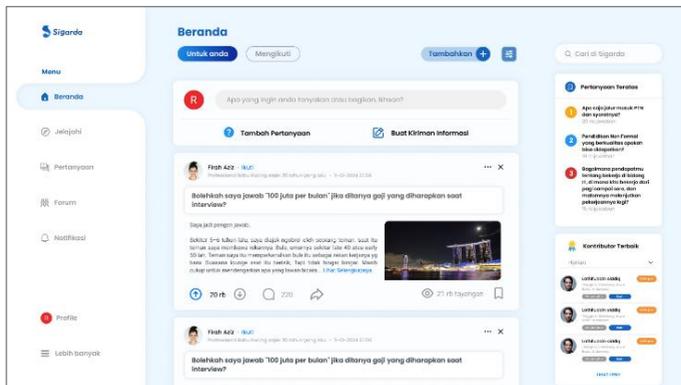
Tombol atau ikon yang menonjol untuk mengarahkan pengguna ke tindakan tertentu, seperti membuat pertanyaan baru.

**e. Konten Dinamis**

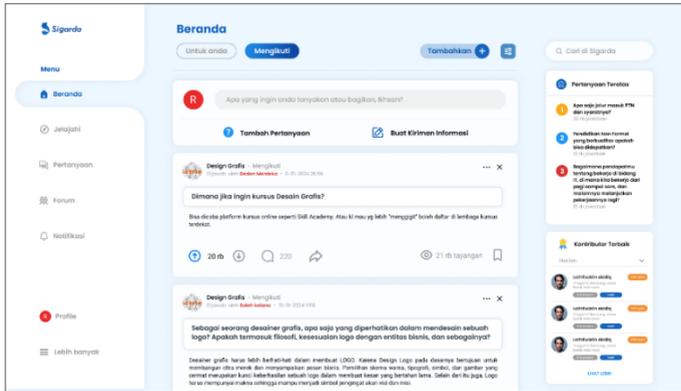
Beberapa bagian dari halaman beranda dapat berisi konten yang berubah secara dinamis berdasarkan preferensi atau aktivitas pengguna.

**f. Footer**

Footer berisi tautan ke halaman-halaman penting lainnya, seperti halaman jelajahi, halaman pertanyaan, dan halaman forum.



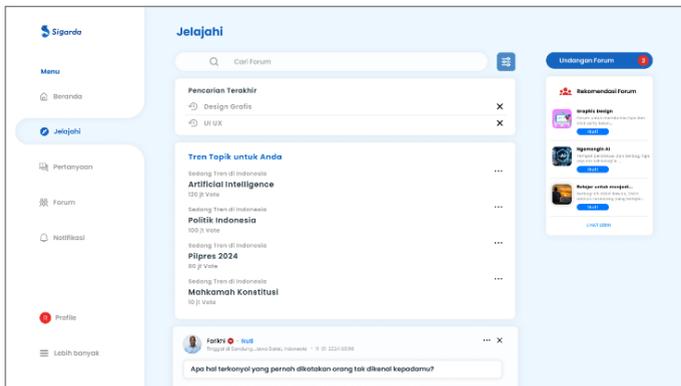
Gambar 5.3 Halaman Beranda Untuk Anda



Gambar 5.4 Halaman Beranda Mengikuti

### 5.1.4 Antarmuka Halaman Jelajahi

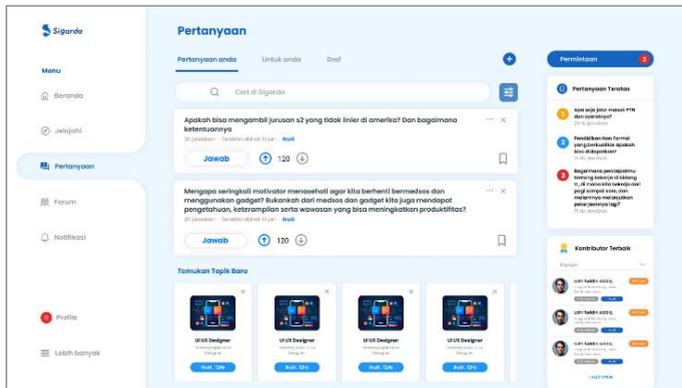
Halaman jelajahi merupakan tempat dimana pengguna dapat menemukan konten baru, topik baru yang tersedia dalam aplikasi. Dalam halaman jelajahi terdapat fitur filter yang berguna untuk menyaring konten berdasarkan kriteria tertentu. Antarmuka halaman jelajahi dapat dilihat pada Gambar 5.5.



Gambar 5.5 Halaman Jelajahi

### 5.1.5 Antarmuka Halaman Pertanyaan

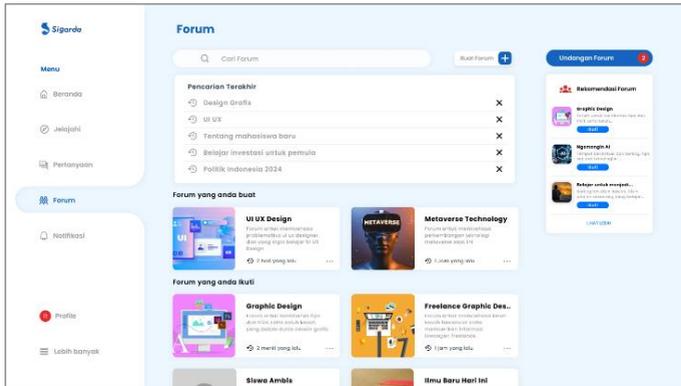
Halaman pertanyaan berisi daftar pertanyaan anda, pertanyaan untuk anda, draft, dan pertanyaan teratas. Pertanyaan anda merupakan pertanyaan pengguna yang telah terunggah, pertanyaan untuk anda merupakan sekumpulan pertanyaan yang ditujukan kepada pengguna, dan draft berisi pertanyaan pengguna yang belum diunggah. Antarmuka halaman pertanyaan dapat dilihat pada Gambar 5.6.



Gambar 5.6 Halaman Pertanyaan

### 5.1.6 Antarmuka Halaman Forum

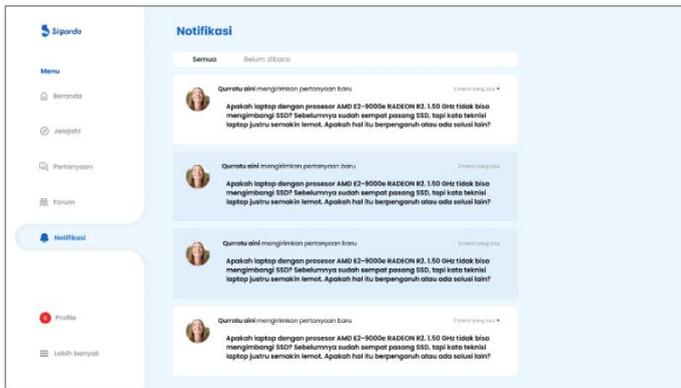
Halaman forum merupakan tempat dimana pengguna dapat berinteraksi, berdiskusi, dan berbagi informasi dengan pengguna lain dalam sebuah komunitas. Bagian utama dari halaman berisi pencarian forum terakhir, forum yang anda buat, dan forum yang diikuti, dan undangan forum. Halaman forum juga memungkinkan pengguna untuk membuat forum baru. Antarmuka halaman forum dapat dilihat pada Gambar 5.7.



Gambar 5.7 Halaman Forum

## 5.1.6 Antarmuka Halaman Notifikasi

Halaman notifikasi merupakan halaman yang berisi pemberitahuan tentang pesan baru.



Gambar 5.8 Halaman Notifikasi

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Dengan berakhirnya laporan ini, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kerja praktik berjalan dengan sukses dan lancar dari awal hingga akhir program. Selama periode tiga bulan, penulis berhasil memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan desain dan evaluasi aplikasi Sigarda. Berikut adalah beberapa kesimpulan yang dapat diambil:

- a. *Output* dari pelaksanaan kerja praktik adalah terciptanya aplikasi Sigarda.
- b. Pada fase desain dan evaluasi, diadakan pembahasan tentang kebutuhan fitur yang diperlukan oleh aplikasi. Setelah disepakati, dibuatlah *design system* sebagai pedoman dalam desain antarmuka sistem.
- c. Aplikasi Sigarda telah memasuki tahap implementasi *coding front-end*.

#### **6.2 Saran**

Saran untuk perancangan arsitektur sistem aplikasi Sigarda adalah sebagai berikut:

- a. Lebih memperdalam atau melakukan sesi diskusi kelompok tentang aspek manajerial dalam sebuah perusahaan. Tujuannya adalah untuk membantu memudahkan bagi UI/UX *Designer* dalam merancang aplikasi untuk PT Otak Kanan sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan dan tujuan bisnis perusahaan.

- b.** Mematangkan perencanaan untuk mengurangi iterasi desain aplikasi yang dibuat.

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## DAFTAR PUSTAKA

- Bagus Bambang Sumantri, R., Suryani, R., & Agus Setiawan, R. (n.d.). Pelatihan Desain Prototipe Sistem Informasi Siswa SMK Menggunakan FIGMA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 2023.
- Karo Sekali, I. B., Montolalu, C. E. J. C., & Widiانا, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64. <https://doi.org/10.58602/jima-ilkom.v2i2.17>
- Raffi Fadli, M., Wibawanto Program Studi Seni Rupa, W. S., Seni Rupa, J., Bahasa dan Seni, F., & Negeri Semarang, U. (2020). *Arty: Journal of Visual Arts USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE OF INDOSPORT MOBILE APPLICATIONS USING A USER CENTERED DESIGN APPROACH*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

*[Halaman ini sengaja dikosongkan]*

## **BIODATA PENULIS**

Penulis memiliki nama lengkap Gloria Dyah Pramesti, dilahirkan di Lumajang, 17 Maret 2002. Penulis telah menempuh pendidikan formal yaitu di TK Dharma Wanita Tunjungrejo, SDN 01 Tunjungrejo, SMPN 01 Yosowilangun, dan SMKN 1 Lumajang. Setelah lulus dari SMKN 1 Lumajang, penulis dinyatakan lolos SNMPTN dan diterima di Departemen Teknik Informatika FTEIC – ITS pada tahun 2020 dan terdaftar dengan NRP 5025201033.

Di Departemen Teknik Informatika penulis sempat aktif di organisasi dan kepanitiaan, seperti Staff Ahli Humas Schematics 2022, KPU HMTC 2023. Pada tahun 2023, penulis juga mengikuti kegiatan di luar departemen, yaitu UI/UX Research and Design di Binar Academy. Selain itu, saat ini penulis juga menjadi Asisten Dosen Otomata.