



KERJA PRAKTIK - EF234603

**DESAIN SISTEM ANTARMUKA SOFTWARE PROYEK DI PT.
TALENTA SINERGI GROUP**

PT. Talenta Sinergi Group
Jl. Ringroad Utara No 34, Maguwoharjo, Kota Yogyakarta
55282

Periode: 30 Januari 2024 – 30 April 2024

Oleh:

Sayid Ziyad Ibrahim Alaydrus 5025201147

Pembimbing Jurusan

Aldinata Rizky Revanda S.Kom., M.Kom

Pembimbing Lapangan

Dodi Prakoso Wibowo

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



KERJA PRAKTIK - EF234603

**DESAIN SISTEM ANTARMUKA SOFTWARE PROYEK DI PT.
TALENTA SINERGI GROUP**

PT. Talenta Sinergi Group

Jl. Ringroad Utara No 34, Maguwoharjo, Kota Yogyakarta
55282

Periode: 30 Januari 2024 – 30 April 2024

Oleh:

Sayid Ziyad Ibrahim Alaydrus 5025201147

Pembimbing Jurusan

Aldinata Rizky Revanda S.Kom., M.Kom

Pembimbing Lapangan

Dodi Prakoso Wibowo

DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA

Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2024

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	ix
LEMBAR PENGESAHAN	xi
KATA PENGANTAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan	2
1.3. Manfaat	2
1.4. Rumusan Masalah	3
1.5. Lokasi dan Waktu Kerja Praktik	3
1.6. Metodologi Kerja Praktik	3
1.6.1. Perumusan Masalah	3
1.6.2. Studi Literatur	3
1.6.3. Perancangan Antarmuka Sistem	4
1.6.4. Pengujian dan Evaluasi	4
1.6.5. Kesimpulan dan Saran	4
1.7. Sistematika Laporan	4
1.7.1. Bab I Pendahuluan	4
1.7.2. Bab II Profil Perusahaan	4
1.7.3. Bab III Tinjauan Pustaka	4
1.7.4. Bab IV Perancangan Antarmuka Sistem	4

1.7.5. Bab V Kesimpulan dan Saran.....	4
BAB II PROFIL PERUSAHAAN	6
2.1. Profil Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur	6
2.2. Lokasi	6
2.3. Visi dan Misi	6
2.4. Struktur Organisasi	7
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	8
3.1. UI UX Design	8
3.2. <i>Design System</i>	8
3.3. <i>High-fidelity Design</i>	9
3.4. <i>Prototipe</i>	9
3.5. Figma	10
BAB IV PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM	12
4.1. Perancangan Antarmuka Community Contributor	12
4.1.1 Community Contributor Card.....	12
4.1.2 Halaman Community Contributor	13
4.2. Antarmuka Fitur Halaman List Project.....	17
4.2. Antarmuka Email HTML	23
4.2.1 Desain Halaman Email Welcome To Eduwork	23
4.2.2 Desain Halaman Email Business Growth	25
4.2.3 Desain Halaman Email Pre Webinar	27
4.2.4 Desain Halaman Email The future of work	28

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	31
5.1 Kesimpulan	31
5.2 Saran	31
DAFTAR PUSTAKA	33
BIODATA PENULIS I	35

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo perusahaan PT.Talenta Sinergi Group.....	6
Gambar 2.2 Struktur Perusahaan PT. Talenta Sinergi group	7
Gambar 3.1 Community Contributor Card.....	13
Gambar 3.2 Halaman Community Contributor Awal	14
Gambar 3.3 Halaman Community Contributor Setelah	16
Gambar 3.4 Halaman List Project Full Version	18
Gambar 3.5 Halaman List Project Short Version V1	20
Gambar 3.6 Halaman List Project Short Version V2	21
Gambar 3.7 Halaman List Project Short Version V3	22
Gambar 3.8 Desain Email Welcome to Eduwork.....	24
Gambar 3.9 Desain Email Business Growth	26
Gambar 3.10 Desain Email Pre Webinar	27
Gambar 3.11 Desain Email The Future Work.....	29

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

**LEMBAR PENGESAHAN
KERJA PRAKTIK**

**Desain Dan Evaluasi Sistem Antarmuka Software
Proyek Di PT. Talenta Sinergi Group**

Oleh:

Sayid Ziyad Ibrahim Alaydrus

5025201147

Disetujui oleh Pembimbing Kerja Praktik:

1. Aldinata Rizky Revanda
S.Kom., M.Kom
NIP. 1998202311059



(Pembimbing Departemen)

2. Dodi Prakoso Wibowo



(Pembimbing Lapangan)

Desain Sistem Antarmuka Software Proyek Di PT. Talenta Sinergi Group

Nama Mahasiswa : Sayid Ziyad Ibrahim Alaydrus
NRP : 5025201147
Departemen : Teknik Informatika FTEIC-ITS
Pembimbing Departemen : Aldinata Rizky Revanda S.Kom.,
M.kom
Pembimbing Lapangan : Dodi Prakoso Wibowo

ABSTRAK

PT Talenta Sinergi Grup merupakan perusahaan holding company yang berfokus pada investment tech industry dalam bidang IT dan Talent Provider yang berlokasi di Yogyakarta. PT Talenta Sinergi Grup didirikan sejak tahun 2009 dan memiliki dua anak perusahaan, yaitu Upscale dan Eduwork. Dari kedua anak perusahaan tersebut, PT Talenta Sinergi Grup telah membantu banyak perusahaan untuk mewujudkan harapan mereka dalam pencarian talent-talent atau vendor yang tepat .

Eduwork yang merupakan salah satu anak perusahaan yang bergerak di sektor pendidikan dan teknologi. Ada beberapa produk atau proyek yang sedang dikembangkan oleh Eduwork. Pada kerja praktik ini diambil peran sebagai UI/UX Designer untuk membantu perusahaan mengembangkan produk-produk tersebut. Dalam perancangan desain menggunakan aplikasi Figma dan melakukan desain secara iteratif hingga memenuhi kateogri dan kebutuhan client dan stakeholder.

Kata Kunci :UI/UX Developer, Eduwork, Edutech

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas penyertaan dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan salah satu kewajiban penulis sebagai mahasiswa Departemen Teknik Informatika ITS yaitu Kerja Praktik yang berjudul: Desain Sistem Antarmuka Software Proyek Di PT. Talenta Sinergi group.

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 Aldinata Rizky Revanda S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing kerja praktik.
3. Bapak Dodi Prakoso Wibowo selaku pembimbing lapangan selama kerja praktik berlangsung.
4. Teman-teman penulis yang senantiasa memberikan semangat ketika penulis melaksanakan KP.

Surabaya, 10 Juni 2024
Sayid Ziyad Ibrahim Alaydrus

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam beberapa dekade terakhir, kemajuan industri telah berkembang dengan pesat, mengubah cara kita bekerja, belajar, dan berinteraksi. Revolusi Industri 4.0 yang ditandai dengan otomatisasi, *Internet of Things* (IoT), kecerdasan buatan (AI), dan teknologi canggih lainnya telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai sektor. Transformasi digital ini juga menciptakan berbagai peluang baru bagi tenaga kerja global.

Seiring dengan kemajuan industri, muncul pula kebutuhan akan keterampilan baru yang relevan dengan teknologi modern. Permintaan akan profesional yang menguasai bidang teknologi informasi, data analitik, dan digital skill semakin meningkat. Untuk memenuhi kebutuhan ini, *platform* digital untuk belajar telah menjadi sangat penting. *Platform* seperti Coursera, Udemy, dan Eduwork menyediakan akses ke berbagai kursus online yang memungkinkan individu belajar kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, pendidikan tidak lagi terbatas pada ruang kelas tradisional, melainkan dapat diakses oleh siapa saja yang memiliki koneksi internet.

Selain itu, *platform* digital tidak hanya menyediakan pendidikan, tetapi juga memainkan peran penting dalam penyaluran kerja. Hal ini tidak hanya menguntungkan pencari kerja, tetapi juga membantu perusahaan menemukan talenta terbaik dengan lebih efisien.

PT. Talenta Sinergi Group atau perusahaannya yang bernama Eduwork merupakan salah satu dari banyak perusahaan yang menyediakan akses pembelajaran dan penyaluran kerja bagi masyarakat. Ada banyak kursus

yang ditawarkan Eduwork mulai dari digital skill, membuat web, UI/UX Design, *programming* hingga *human resources*. Selain itu, Eduwork juga membuka kesempatan magang bagi para mahasiswa dengan istilah yang disebut ‘Community Contributor’ dimana para peserta akan membantu perusahaan dalam mengembangkan produknya dan memperoleh pengalaman magang. Ada banyak divisi yang ditawarkan oleh Eduwork antara lain HR, Full Stack Engineering, UI/UX Designer, Graphic Designer, Product manager dan sebagainya.

1.2. Tujuan

Tujuan dari kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan kerja dan kesiapan kerja dengan pembekalan mahasiswa dengan:
 - Keterampilan UI/UX Design
 - Keterampilan pengembangan produk
 - Keterampilan softskill (komunikasi, kerjasama dan kolaborasi)
2. Meningkatkan wawasan UI/UX dan menambah portfolio
3. Menambah pengetahuan dan pengalaman kerja nyata di dunia industri

1.3. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari perancangan desain antarmuka aplikasi pada PT. Talenta Sinergi Group ini adalah untuk memperbaiki dan memperbaharui antarmuka sebelumnya dan memberikan desain antarmuka yang baik dan dapat mempermudah user.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja fitur-fitur yang diinginkan oleh klien?
2. Bagaimana perancangan antarmuka PT. Talenta Sinergi Group?
3. Bagaimana alur dan *design system* PT. Talenta Sinergi group?

1.5. Lokasi dan Waktu Kerja Praktik

Selama pelaksanaannya, kerja praktik dilakukan secara remote/daring.

Adapun kerja praktik dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2024 hingga 30 April 2024.

1.6. Metodologi Kerja Praktik

Metodologi dalam pembuatan buku kerja praktik meliputi :

1.6.1. Perumusan Masalah

Untuk mengetahui kebutuhan dari sistem yang akan dibuat, pada kerja praktik ini dilakukan pertemuan dengan para stakeholder yang berkepentingan mulai dari CEO yaitu Pak Doddy, Product manager, team leader hingga developer. Dari pertemuan tersebut dilakukan diskusi dan analisa permasalahan dan kebutuhan dari sistem sehingga menemukan solusi yang tepat.

1.6.2. Studi Literatur

Setelah mendapat gambaran mengenai sistem yang akan dibuat, selanjutnya product manager dan team lead menginformasikan dan memberikan panduan dalam merancang desain antarmuka aplikasi. Hal ini meliputi aplikasi Figma, referensi desain icon dan plugin-plugin yang akan digunakan.

1.6.3. Perancangan Antarmuka Sistem

Pada tahap ini dilakukan pembuatan desain menggunakan aplikasi Figma berdasarkan panduan dan kebutuhan yang telah diinformasikan sebelumnya.

1.6.4. Pengujian dan Evaluasi

Setelah rancangan desain antarmuka telah selesai dibuat, selanjutnya dievaluasi oleh stakeholder yaitu Pak Doddy sebagai CEO Eduwork. Jika ditemukan kekurangan atau desain kurang cocok maka akan dilakukan perbaikan dan peningkatan secara berkala hingga rancangan desain diterima.

1.6.5. Kesimpulan dan Saran

Rancangan desain yang sudah dibuat dan memenuhi syarat selanjutnya akan di-*handoff* kepada *developer* untuk diimplementasikan.

1.7. Sistematika Laporan

1.7.1. Bab I Pendahuluan

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

1.7.2. Bab II Profil Perusahaan

Bab ini berisi gambaran umum PT. Talenta Sinergi Group mulai dari profil, lokasi perusahaan.

1.7.3. Bab III Tinjauan Pustaka

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

1.7.4. Bab IV Perancangan Antarmuka Sistem

Bab ini berisi hasil kerja penulis dari setiap proyek desain yang telah dikerjakan.

1.7.5. Bab V 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 Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur

PT Talenta Sinergi Group merupakan perusahaan holding company yang berfokus pada investment tech industry dalam bidang IT dan *Talent Provider* yang berlokasi di Yogyakarta. PT Talenta Sinergi Grup didirikan sejak tahun 2009 dan memiliki dua anak perusahaan, yaitu Upscale dan Eduwork. Dari kedua anak perusahaan tersebut, PT Talenta Sinergi Grup telah membantu banyak perusahaan untuk mewujudkan harapan mereka dalam pencarian talent-talent atau vendor yang tepat . Berikut logo perusahaan PT. Talenta Sinergi group



Gambar 2.1 Logo perusahaan PT.Talenta Sinergi Group

2.2. Lokasi

Jl. Gentengkali No.33, Genteng, Kec. Genteng, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 60275.

2.3. Visi dan Misi

Berikut adalah visi dan misi PT. Talenta Sinergi group:

Visi :

Menjadi perusahaan edutech terdepan di dunia dalam mewujudkan transformasi pendidikan melalui inovasi teknologi.

Misi :

1. Meningkatkan kualitas pendidikan dengan menyediakan konten pendidikan yang berkualitas tinggi, interaktif dan terjangkau bagi semua kalangan.
2. Memperluas aksesibilitas pendidikan kepada seluruh lapisan masyarakat, termasuk mereka yang kurang mampu.
3. Mengembangkan produk dan layanan pendidikan yang inovatif dan mendukung pengalaman belajar yang baik.
4. Menjalin kemitraan dengan institusi pendidikan , perusahaan dan organisasi terkait untuk memperluas pengaruh perusahaan dan mencapai tujuan bersama dalam meningkatkan pendidikan di seluruh dunia.

2.4. Struktur Organisasi

Berikut adalah struktur PT. Talenta Sinergi Group adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Struktur Perusahaan PT. Talenta Sinergi group

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1. UI UX Design

Desain UI (User Interface) dan UX (User Experience) adalah dua disiplin yang sangat terkait erat dalam bidang desain produk digital, seperti aplikasi web dan mobile. Desain antarmuka pengguna (UI) adalah tentang tampilan visual dan interaksi yang dilihat dan digunakan oleh pengguna pada layar. UI mencakup tata letak halaman, penempatan tombol, ikon, warna, tipografi, dan elemen grafis lainnya. Tujuan utama dari desain UI adalah untuk membuat antarmuka yang estetis, intuitif, dan konsisten yang memandu pengguna melalui pengalaman mereka dengan produk.

Desain pengalaman pengguna (UX) adalah tentang menciptakan produk yang menyediakan pengalaman bermakna dan relevan kepada pengguna. Ini mencakup semua aspek interaksi pengguna dengan produk atau layanan, termasuk kegunaan, aksesibilitas, dan kepuasan keseluruhan. Desain UX berfokus pada memahami kebutuhan dan perilaku pengguna untuk menciptakan solusi yang efektif dan efisien. Secara singkat, desain UI berfokus pada tampilan dan interaksi visual produk, sedangkan desain UX berfokus pada keseluruhan pengalaman dan kepuasan pengguna saat menggunakan produk.

3.2. *Design System*

Design system adalah kumpulan standar yang diciptakan untuk mengelola desain di skala besar menggunakan pola yang dapat digunakan kembali dan elemen desain yang terstruktur. Dalam konteks UI (*User*

Interface) design, design system adalah pendekatan komprehensif yang membantu tim desain dan pengembangan untuk bekerja lebih efisien, konsisten, dan kolaboratif dalam menciptakan antarmuka pengguna. Design System dapat meliputi *font, color, icon, logo, frame* hingga *button*.

3.3. *High-fidelity Design*

High fidelity (hi-fi) design dalam konteks desain antarmuka pengguna (UI) merujuk pada prototipe atau representasi yang sangat detail dan mendekati produk akhir. Hi-fi design menampilkan tata letak yang lengkap, elemen visual yang presisi, interaksi, dan animasi, serta konten yang realistis.

High fidelity (hi-fi) design merupakan tahapan desain terakhir sebelum nantinya dikembangkan dalam bentuk prototipe. High fidelity design adalah langkah penting dalam proses desain UI karena menyediakan representasi yang hampir sempurna dari produk akhir

3.4. *Prototipe*

Prototipe adalah model atau representasi awal produk akhir yang menunjukkan bagaimana aplikasi atau situs web akan beroperasi dan terlihat. Prototipe digunakan untuk menguji dan memvalidasi gagasan desain sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan penuh. Ini adalah langkah penting dalam proses desain yang membantu pengembang, desainer, dan pemangku kepentingan memahami dan memperbaiki produk sebelum peluncurannya.

3.5. Figma

Figma adalah salah satu *tools* berbasis *website* dan aplikasi yang digunakan untuk mendesain. Figma dapat digunakan dimanapun melalui internet. Pada umumnya Figma digunakan untuk mendesain *interface* dari sebuah aplikasi yang ingin dibuat. Dalam pengerjaan sebuah aplikasi baru, Figma dapat dimanfaatkan untuk membangun aplikasi tersebut bersama tim. Basis *Operating System* yang dapat menjalankan figma adalah Windows dan mac OS untuk *desktop*.

Fitur dari Figma berfokus kepada desain terkait User Interface (UI) dan User Experience (UX). Tampilan dari aplikasi dan pengalaman bagi pengguna ketika menggunakan aplikasi didapat dari pengembangan aplikasi melalui Figma. Beberapa *tools* yang memiliki kemiripan seperti Figma adalah Sketch dan Adobe XD dan yang membedakannya hanya pada fitur dan cara penggunaan.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

BAB IV

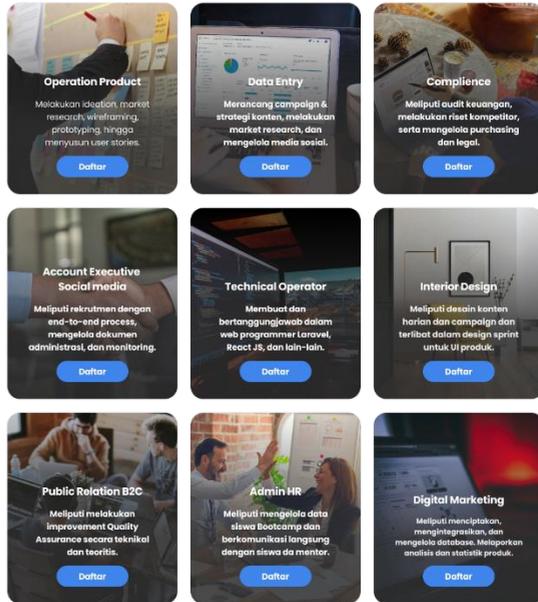
PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM

4.1. Perancangan Antarmuka Community Contributor

Community contributor adalah proyek awal yang dikerjakan saat kerja praktik. Community contributor merupakan fitur program praktik kerja yang disediakan oleh Eduwork. Pada halaman web community contributor ini berisikan informasi tentang program community contributor mulai dari berbagai bidang keahlian yang ada, keuntungan mengikuti program hingga alur pendaftaran program.

4.1.1 Community Contributor Card

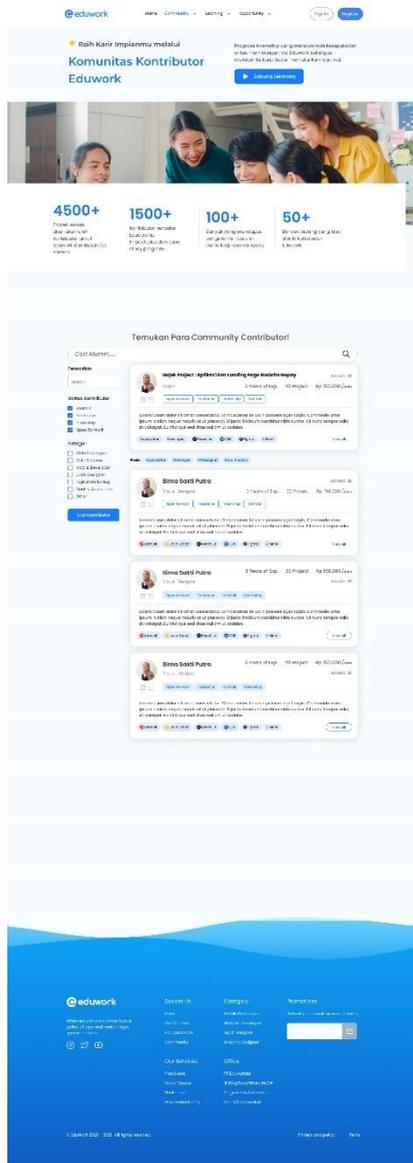
Community contributor card ini adalah komponen yang digunakan pada halaman Community Contributor. Card ini merupakan *frame* berbentuk kartu yang berisikan bidang-bidang keahlian contributor yang tersedia beserta deskripsi singkat pekerjaannya. Pembuatan desain card menggunakan grid kotak-kotak kecil dan dilatarbelakangi gambar dari bidang yang terkait. Warna *background* dibuat sedikit gelap agar tulisan di atasnya dapat terlihat jelas yang menggunakan warna putih.



Gambar 3.1 Community Contributor Card

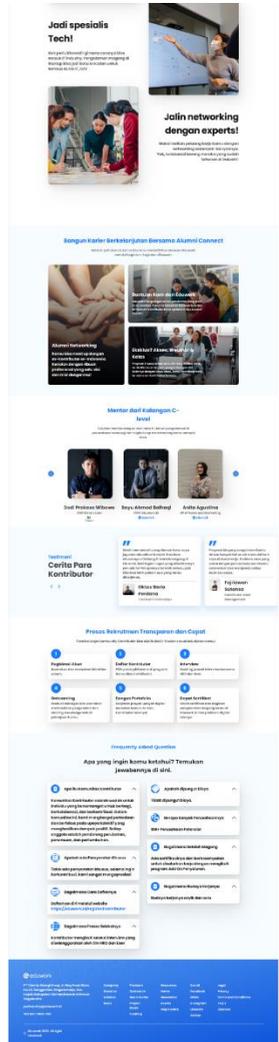
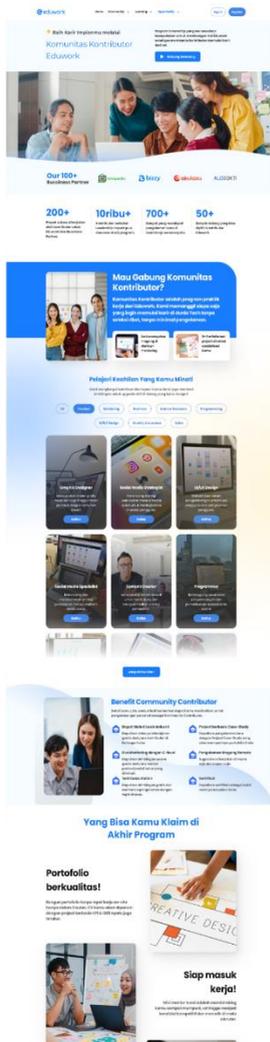
4.1.2 Halaman Community Contributor

Halaman Community contributor ini merupakan halaman utama yang berisikan segala informasi mengenai program community contributor. Gambar 3.2 merupakan halaman desain sebelumnya dimana pada desain halaman ini, pada bagian hero terdapat judul dan informasi mengenai program community contributor lalu dibawahnya terdapat gambar ilustrasi untuk mendukung visualisasi program. Bagian bawah diikuti dengan data mengenai proyek dan alumni contributor yang ada. Selanjutnya terdapat daftar para alumni community contributor yang berisikan nama contributor dan proyek yang dikerjakan olehnya. Daftar ini dibuat dalam bentuk *card* secara horizontal.



Gambar 3.2 Halaman Community Contributor Awal

Gambar pada bagian hero halaman ini terdiri dari gambar ilustrasi contributor yang bekerja lalu dibawahnya terdapat *business partner* dengan PT. Talenta Sinergi Group. Selanjutnya di bagian *body* berisikan bidang ahli yang tersedia bagi contributor yang terdiri dari 30 lebih bidang ahli. Pengguna dapat melihat keseluruhan bidang dengan menekan tombol 'lihat semua', juga dapat meminimalisir bidang dengan menekan tombol yang sama. Lalu ada bagian keuntungan program yang bisa didapatkan alumni program. Selanjutnya terdapat testimoni para alumni untuk meyakinkan pengguna agar mengikuti program community. Di bagian bawah terdapat bagian FAQ untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang biasa ditanyakan oleh pengguna. Pada bagian *footer* terdapat informasi mengenai Eduwork yang berisikan alamat dan kontak perusahaan. Penggunaan warna biru digunakan sebagai *primary color* dari warna perusahaan Eduwork yang juga memberikan kesan profesional dan kepercayaan yang tinggi. Pada halaman ini tata letak konten diatur pada bagian tengah halaman dan gradient campuran warna biru dan kuning diatur dibelakang konten untuk memperindah konten. Gambar 3.3 menunjukkan desain halaman community contributor baru.



Gambar 3.3 Halaman Community Contributor Setelah

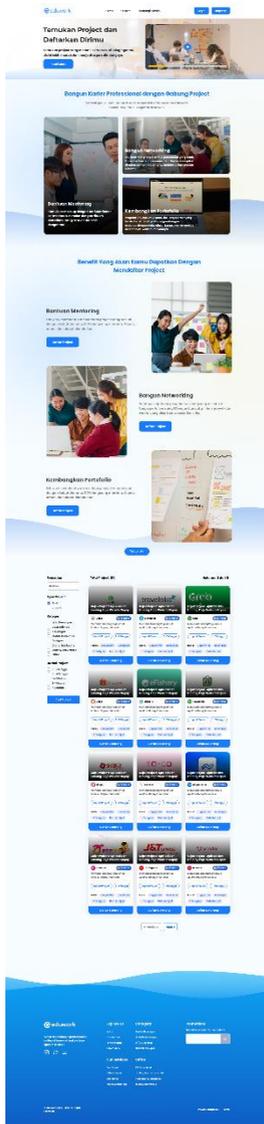
4.2. Antarmuka Fitur Halaman List Project

Community Project merupakan proyek lanjutan setelah proyek community contributor. Pada proyek ini membuat dan meredesain desain yang telah ada sesuai dengan kebutuhan dan keinginan perusahaan. Fitur list project berisikan daftar project yang tersedia yang dapat dipilih oleh peserta beserta informasi keuntungan dari mengikuti proyek tersebut.

A. Fitur List Project Full Version

Pada halaman fitur list project full version berisikan seputar informasi lengkap mengenai list project yang tersedia. *User* dapat mencari dan memfilter project sesuai keinginan mereka. Ada berbagai kategori project mulai dari *developer*, data analyst, *copywriter* dan sebagainya. Pada bagian hero, terdapat judul dari halaman dan ilustrasi video yang relevan untuk menambah daya tarik visual. Pada *filter* dan list project, terdapat *sidebar* di sebelah kiri untuk filter pencarian berdasarkan kategori project yang diinginkan. Lalu bagian utama berisi daftar project dengan informasi singkat masing-masing project.

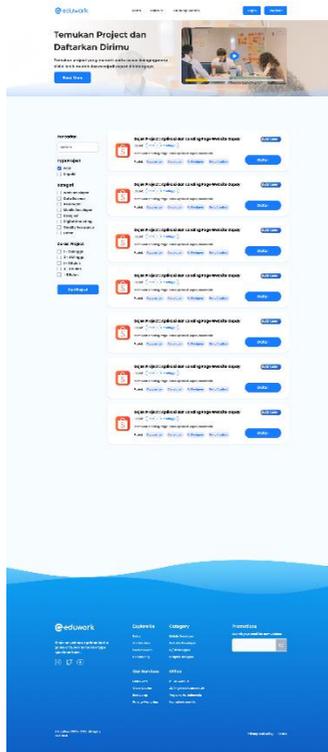
Skema warna pada desain ini menggunakan dominan warna biru dan putih yang memberikan kesan profesional dan bersih. Lalu aksent warna biru yang lebih gelap digunakan untuk tombol dan teks penting untuk menonjolkan elemen yang dapat diklik.



Gambar 3. 4 Halaman List Project Full Version

B. Fitur List Project Short Version V1

Pada halaman fitur list project short version ini hanya berisikan daftar proyek yang tersedia, perbedaan halaman short version dengan full version terletak pada konten yang ada pada halaman, dimana pada halaman short version hanya berisi hero section yang berisikan judul dan daftar beberapa proyek yang tersedia sedangkan pada full version berisikan hero section, section keunggulan mengikuti project dan daftar proyek yang tersedia. Pada halaman short version ini mengutamakan kecepatan pengguna untuk dapat langsung melihat proyek yang tersedia. Pada hero section berisikan judul halaman menggunakan bold font untuk menegaskan judul dan deskripsi singkat dibawah judul, serta disertai video ilustrasi yang mendukung. Di bawah hero section terdapat beberapa daftar proyek. Disamping kiri ada filtering sehingga pengguna dapat mencari proyek yang sesuai, lalu di sebelah kanan ada daftar proyek yang tersedia menggunakan card dalam bentuk kotak sehingga dapat membedakan satu proyek dengan proyek lainnya. Card proyek menggunakan base warna putih dan font berwarna hitam untuk membedakan kontras antara font dengan *background* card. Lalu disamping kiri terdapat logo perusahaan atau organisasi yang menawarkan proyek. Terdapat tombol daftar pada ujung kanan berwarna biru tua yang merupakan warna khas Eduwork.

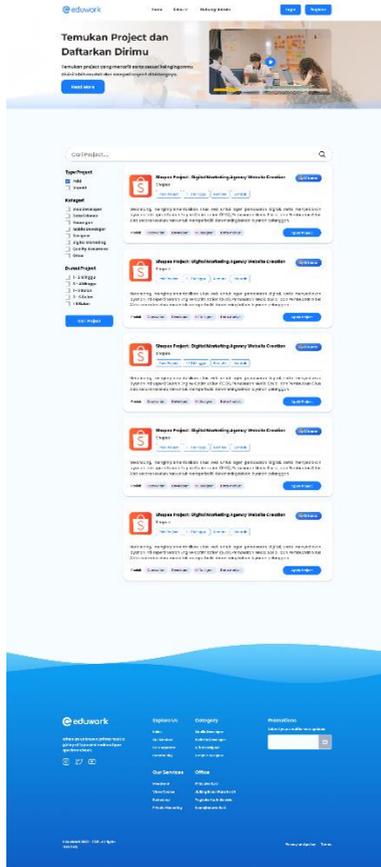


Gambar 3.5 Halaman List Project Short Version V1

C. Fitur List Project Short Version V2

Pada halaman fitur list project short version versi kedua ini terdapat perbedaan dari versi pertama yaitu dimana *frame* card versi V2 lebih besar dan luas. Deskripsi proyek dibuat lebih panjang. Ukuran font pada V2 lebih besar dibandingkan versi pertama dan penggunaan icon dan warna yang sedikit berbeda dibanding versi sebelumnya. Pada desain ini dilakukan sedikit perbedaan pada penggunaan warna bagian

posisi menggunakan gradient warna biru muda dan ungu.

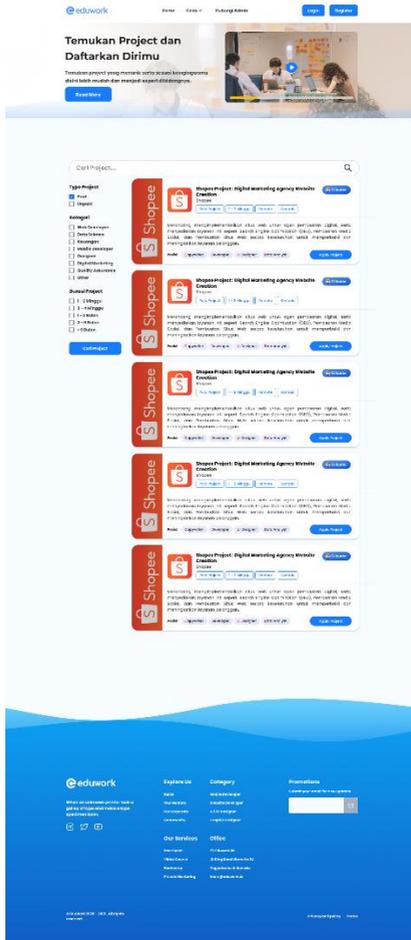


Gambar 3.6 Halaman List Project Short Version V2

D. Fitur List Project Short Version V3

Pada halaman fitur list project short version versi ketiga ini hampir sama dengan versi kedua. Yang membedakan hanyalah pada versi ini terdapat *thumbnail* logo perusahaan dalam bentuk vertikal di

sebelah kiri card list project untuk memperjelas perusahaan yang menawarkan proyek tersebut.



Gambar 3.7 Halaman List Project Short Version V3

4.3 Antarmuka Email HTML

Proyek Email HTML merupakan proyek terakhir yang dikerjakan pada kerja praktik ini. Pada proyek ini dilakukan pembuatan desain sesuai arahan dari Content Writer. Proyek ini dilakukan berkolaborasi dengan divisi marketing dan content writer. Desain email HTML ini bertujuan untuk membuat desain yang menarik dan tersusun rapih untuk mempromosikan produk perusahaan kepada customer melalui email.

4.3.1 Desain Halaman Email Welcome To Eduwork

Pada desain email ini berjudul ‘Welcome to Eduwork’. Desain email ini bertujuan untuk memberikan informasi dan mempromosikan produk perusahaan kepada customer baru. Desain menggunakan warna biru sebagai primary color. Pada Header berisi logo Eduwork yang ditempatkan di bagian atas halaman dengan latar belakang biru yang membuat logo terlihat jelas. Warna biru yang lebih terang digunakan untuk header dan latar belakang bagian hadiah, sementara biru yang lebih gelap digunakan untuk tombol dan judul. Desain ini menggunakan font sans-serif dan penggunaan Judul menggunakan ukuran font yang lebih besar dan tebal untuk menonjolkan informasi utama. Gambar 3.8 menunjukkan desain email untuk ucapan ‘welcome’ terhadap pelanggan baru Eduwork.

eduwork

Welcome to Eduwork!

Terima kasih sudah mendaftar melalui website eduwork.id.



Kami akan membantu meraih karir impianmu

Ada Hadiah Untuk Kamu



Kamu mendapatkan **1 tiket untuk mengikuti kelas gratis** dari eduwork. Gabung dengan komunitas kami terlebih dahulu untuk klaim hadiah spesial kamu 🎁

[Claim Sekarang](#)

Beberapa Informasi Seputar Eduwork yang Perlu Kamu Ketahui:

-  Tersedia berbagai macam kelas yang bisa kamu pilih sesuai keinginan
-  Ada jaminan penyaluran kerja
-  Private mentoring 1 on 1 dengan expert mentor
-  Pembayaran bisa melalui 2 metode, reguler dan ISA
-  Bisa ikutan webinar gratis tiap minggunya

[Pelajari lebih lanjut](#)

Masih Bingung?

Tenang, Ada Mindu yang Siap Membantu Kamu 🧠

[Hubungi Mindu](#)



Gambar 3.8 Desain Email Welcome to Eduwork

4.3.2 Desain Halaman Email Business Growth

Pada desain email ini berjudul ‘ Leveraging the Latest Headhunting & Outsourcing Trends for Business Growth (Consideration)’. Desain email ini bertujuan untuk memberikan informasi dan mempromosikan produk perusahaan dalam memanajemen talent yang dibutuhkan oleh client mulai dari recruiting, dan manajemen talent sesuai kebutuhan client perusahaan. warna biru digunakan sebagai primary color. Desain ini dominan menggunakan warna biru dan putih, yang menggambarkan profesionalisme, kepercayaan, dan kejelasan. Warna biru digunakan di bagian header, tombol, dan ikon untuk menarik perhatian dan menyampaikan rasa kepercayaan. Warna putih digunakan sebagai latar belakang untuk memastikan keterbacaan dan tampilan yang bersih. Gambar 3.9 menunjukkan desain email untuk business growth.



How Modern Headhunting & Outsourcing Can Supercharge Your Talent Pool

Discover trends in recruiting for finding top talent and optimizing the workforce



Remote Work

This option has opened doors for businesses to tap into a global pool of qualified candidates.



Tech-driven recruitment

AI and data analytics streamline candidate searches by identifying ideal matches based on skills, experience, and cultural fit.



Specialized Expertise

Partnering with a specialized headhunting firm grants access to hard-to-reach talent pools.

Why Businesses Need Modern Recruitment Solutions?

The Current Challenges Companies Face:



Shortage of skilled workers



Time constraint



Lack of access to niche expertise

Try The Shortcut Way by Partnering with A Headhunting & Outsourcing Firm



Faster hiring process

Headhunters streamline recruitment by matching job requirements with candidate qualifications, accelerating hiring.



Cost-effectiveness

Outsourcing recruitment to headhunters can be more cost-effective than internal hiring, which incurs expenses like advertising, employee time, and salary negotiations.



Reach a broader range of skilled professionals

Headhunters maintain extensive networks of professionals across diverse industries, including both active job seekers and receptive passive candidates.

Try The Short Shortcut

Connect with us—provide various skilled talents in a wide range of fields and manage all talent needs.

[Consult Now](#)

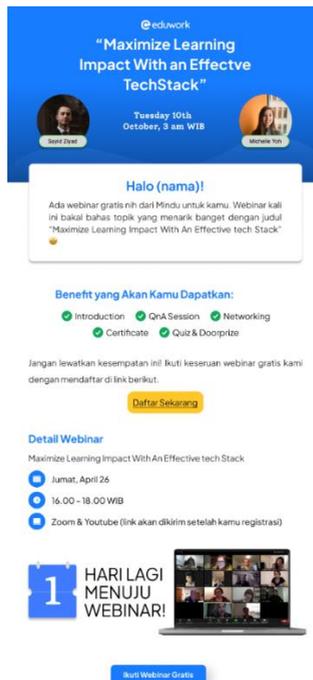
[Explore Talent](#)



Gambar 3. 9 Desain Email Business Growth

4.3.3 Desain Halaman Email Pre Webinar

Pada desain email ini berjudul ‘Welcome to Eduwork’. Desain email ini bertujuan untuk memberikan informasi dan mempromosikan produk perusahaan kepada *customer* baru. Desain menggunakan warna biru sebagai primary color. Warna background menggunakan warna biru tua dilengkapi dengan judul menggunakan warna putih bold. Terdapat benefit disertai logo centang untuk memberikan kesan pastian yang akan didapatkan pengguna.



Gambar 3. 10 Desain Email Pre Webinar

4.3.4 Desain Halaman Email The future of work

Pada desain email ini berjudul ‘The Future of Work is Here: Is Your Workforce Ready? (AWARENESS)’. Desain email ini bertujuan untuk memberikan solusi kepada perusahaan-perusahaan dengan menyediakan dan menyiapkan talent-talent digital yang kompeten untuk membantu perusahaan dalam mengembangkan bisnisnya. Email ini dirancang untuk menjelaskan bagaimana Eduwork dapat membantu perusahaan menemukan dan mengembangkan talenta-talenta tersebut. Dengan jaringan kandidat yang luas dan proses seleksi yang ketat, Eduwork memastikan bahwa setiap talent yang ditawarkan memiliki keterampilan dan pengalaman yang relevan untuk mendukung pertumbuhan dan inovasi di perusahaan. Desain menggunakan warna biru sebagai primary color. Desain ini menggunakan dominasi warna biru, putih, dan aksen kuning. Warna biru digunakan di bagian header, latar belakang, dan ikon untuk menarik perhatian dan menyampaikan rasa kepercayaan dan stabilitas. Warna putih digunakan sebagai latar belakang, dan aksen kuning Digunakan untuk menyoroti teks penting, seperti "you're not alone," untuk memberikan kontras dan menarik perhatian. Gambar 3.11 menunjukkan desain email untuk tema ‘the future of work’.

eduwork

Are you facing challenges such as:

Difficulty attracting and finding top talent?
Struggling to keep pace with the evolving skills needed for business success?



If so, **you're not alone.**

Many businesses struggle to keep pace with the rapid transformation of the workplace

Introducing Eduwork:

Your Partner in Building a Future-Ready Workforce

EduWork goes beyond simply providing talent. We offer a comprehensive suite of solutions designed to **empower your workforce** and unlock their full potential.

Here's how EduWork transforms your talent management strategy:

<p>Provide Skilled Talents:</p> <p>Strong candidates can't always find roles who possess the skills and experience you seek.</p>	<p>Targeted Training Programs:</p> <p>Add to specific skill gaps and develop employees with the knowledge they need to excel in their roles.</p>
<p>Engaging Learning Environment:</p> <p>Foster skill and continuous learning with our interactive content and on-go support for ongoing growth.</p>	<p>Data-Driven Insights:</p> <p>Track employee progress and make data-informed hiring programs on your business goals.</p>

Why Invest Your Talent Development in Eduwork?

	<p>Reduced Employee Turnover:</p> <p>By investing in your employees' growth, you create a more engaged and loyal workforce.</p>
	<p>Enhanced Innovation and Problem-solving:</p> <p>A well-developed team is better equipped to handle challenges and drive innovation.</p>
	<p>Improved Business Performance:</p> <p>A skilled and adaptable workforce is essential to increase productivity and a competitive edge in the market.</p>

Don't Just Find Talent, Cultivate It.

Contact our team today to schedule a free consultation and discover how our platform can transform your workforce into a powerful engine for business growth.

[Contact us](#)



Gambar 3.11 Desain Email The Future Work

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat setelah melakukan perancangan desain pengalaman pengguna software PT. Talenta Sinergi Group adalah sebagai berikut:

- a. Pada fase pertama desain dilakukan pembahasan terlebih dahulu mengenai kebutuhan user dan panduan yang dipimpin oleh stakeholder.
- b. Selanjutnya dibuat desain antarmuka aplikasi PT. Talenta Sinergi Group sesuai arahan dan kebutuhan pada pembahasan desain di fase awal.
- c. Menyelesaikan desain proyek PT. Talenta Sinergi Group dan client/stakeholder telah menyetujui desain akhir yang telah dibuat sehingga dapat dikembangkan oleh front-end developer.
- d. *Feedback* yang didapatkan dari pembimbing lapangan yaitu, *task* yang dikerjakan bisa di selesaikan dengan baik, terus meningkatkan Skill dan pengalamannya di luar sana

5.2 Saran

Saran untuk perancangan desain aplikasi PT. Talenta Sinergi Group adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan perencanaan yang matang terhadap kebutuhan aplikasi sehingga mengurangi iterasi desain yang dibuat.
- b. Berdiskusi secara lebih terbuka dengan para developer terkait rencana pembuatan desain.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ferdianto. (2022). Mengetahui Lebih Dalam mengenai User Interface dan User Experience. Retrieved from <https://sis.binus.ac.id/2022/04/26/mengenal-lebih-dalam-mengenai-user-interface-dan-user-experience/>
- [2] Prototype : Pengertian, Tujuan, dan Manfaatnya. (n.d.). Retrieved from <https://www.binaracademy.com/blog/pengertian-prototype-dan-tujuannya>
- [3] What Is a Design System: Design Systems 101: Figma Blog. (n.d.). Retrieved from <https://www.figma.com/blog/design-systems-101-what-is-a-design-system/>

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

BIODATA PENULIS I

Nama : Sayid Ziyad Ibrahim Alaydrus
Tempat, Tanggal Lahir : Lhokseumawe, 9 Oktober 2001
Jenis Kelamin : laki laki
Telepon : +6285773693089
Email : sayidziyad01@gmail.com

AKADEMIS

Kuliah : Departemen Teknik Informatika –
FTEIC , ITS
Angkatan : 2020
Semester : 8 (Delapan)