

**PEMBUATAN TAMPILAN DESAIN ANTARMUKA PADA APLIKASI
“VITALITY” PADA PT. BISA ARTIFISIAL INDONESIA.**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Oleh :

Aji Prayoga

20081010160

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
2023**

Kata Pengantar

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat kepada kita sehingga buku pedoman konversi Praktek Kerja Lapangan (PKL) untuk MBKM ini dapat diselesaikan dengan baik. Buku konversi Praktek kerja lapangan (PKL) untuk MBKM ini ditulis dan disusun sebagai acuan bagi mahasiswa dan dosen pembimbing di lingkungan Prodi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur dalam membimbing dan menyusun laporan konversi PKL sebagai syarat kelulusan mahasiswa. Dalam buku ini diuraikan dengan jelas format dan cara penulisan laporan PKL serta cara penyusunan dan penyampaian hasil PKL ke dalam bentuk tulisan ilmiah. Buku Pedoman ini telah direvisi berdasarkan masukan-masukan yang ada. Walaupun demikian, bila pembaca masih menjumpai beberapa kesalahan dan kekurangan di dalamnya, kami berharap pembaca tidak segan-segan memberikan masukan yang membangun untuk kesempurnaan buku pedoman ini.

Ucapan Terima Kasih

Dalam penyusunan laporan akhir ini bisa berjalan lancar karena tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberi izin melaksanakan Studi Independen Bersertifikat di PT. Bisa Artifisial Indonesia.
2. Ibu Fetty Tri Anggraeny, S.Kom, M.Kom. Selaku Koordinator Program Studi Informatika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
3. Eka Prakarsa Mandyartha, ST, M.Kom. selaku Ketua Tim Kampus Merdeka Prodi Informatika UPN “Veteran” Jawa Timur.
4. Retno Mumpuni, S.Kom, M.Sc. selaku Dosen Wali dan Dosen Pembimbing Studi Independen Bersertifikat di PT. Bisa Artifisial Indonesia.
5. Seluruh Expert dan Mentor PT. Bisa Artifisial Indonesia lainnya yang sudah membimbing penulis dalam menyelesaikan kegiatan Studi Independen ini.

Penulis menyadari terdapat keterbatasan yang dimiliki dalam penyusunan laporan ini, oleh karena itu penulis sangat terbuka dengan kritik dan saran yang membangun. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan memberikan dampak positif.

Surabaya, 6 Juli 2023

Penulis

Daftar Isi

Lembar Pengesahan		9
Abstrak		10
Abstract		12
Bab I	Pendahuluan	13
I.1	Latar belakang	13
I.2	Rumusan Masalah	13
I.3	Tujuan MBKM	14
Bab II	Gambaran Umum Tempat Pelaksanaan MBKM	16
II.1	Sejarah Instansi	16
II.2	Struktur Organisasi	16
II.3	Visi Misi Organisasi	18
II.4	Jadwal Kerja	24
Bab III	Pelaksanaan	20
III.1	Waktu dan Tempat MBKM	20
III.2	Pelaksanaan	20
III.3	Capaian Pembelajaran Rencana Pembelajaran Semester	41
Bab IV	Hasil dan Pembahasan	46
IV.1	Pengenalan Teori	46
IV.2	Pembuatan Desain Aplikasi Vitality	46
Bab V	Penutup	85
V.1	Kesimpulan	85
V.2	Saran	86
Daftar Pustaka		87

Daftar Tabel

Tabel 3.1	Jadwal Jam Kerja.....	19
Tabel 3.2.2	Log Book Harian.....	23

Daftar Gambar

Gambar 2.1	Logo PT. Bisa Artifisial Indonesia.....	15
Gambar 2.2	Struktur Organisasi.....	16
Gambar 3.2.1	Vitality.....	20
Gambar 4.2.a	App Bars : Bottom.....	44
Gambar 4.2.b	App Bars : Upper.....	44
Gambar 4.2.c	Backdrop.....	44
Gambar 4.2.d	Banner.....	45
Gambar 4.2.e	Bottom Navigation.....	45
Gambar 4.2.f	Buttons.....	46
Gambar 4.2.g	Cards.....	47
Gambar 4.2.B	Business Model Canvas.....	49
Gambar 4.2.C	Value Proposition Design.....	51
Gambar 4.2.D.1	Empathy Map.....	53
Gambar 4.2.D.2	Define.....	54
Gambar 4.2.D.3	Ideation.....	54
Gambar 4.2.E	Design System.....	55
Gambar 4.2.F.1	Sign In.....	56
Gambar 4.2.F.2	Forgot Password.....	57
Gambar 4.2.F.3	Reset Password.....	58
Gambar 4.2.F.4	Verification.....	59

Gambar 4.2.F.5	Sign Up.....	60
Gambar 4.2.F.6	Welcome.....	61
Gambar 4.2.F.7	Choose Topics.....	62
Gambar 4.2.F.8	Product.....	63
Gambar 4.2.F.9	Information Product.....	64
Gambar 4.2.F.10	Detail Product.....	65
Gambar 4.2.F.11	Pesanan.....	66
Gambar 4.2.F.12	Checkout.....	67
Gambar 4.2.F.13	Order Success.....	68
Gambar 4.2.F.14	Status Pengiriman.....	69
Gambar 4.2.F.15	Status Pesanan.....	70
Gambar 4.2.F.16	Track Map.....	71
Gambar 4.2.F.17	Setting Profile.....	72
Gambar 4.2.F.18	Information Account.....	73
Gambar 4.2.F.19	Payment Method.....	74
Gambar 4.2.F.20	Favorite.....	75
Gambar 4.2.G.1	Success Metrics.....	76
Gambar 4.2.G.2	Usability Breakdown.....	76
Gambar 4.2.G.3.a	Screen 1.....	77
Gambar 4.2.G.3.b	Screen 2.....	77
Gambar 4.2.G.3.c	Screen 3.....	78
Gambar 4.2.G.3.d	Screen 4.....	78

Gambar 4.2.G.3.e	Screen 5.....	79
Gambar 4.2.G.3.f	Screen 6.....	79
Gambar 4.2.G.3.g	Screen 7.....	80
Gambar 4.2.G.3.h	Screen 8.....	80
Gambar 4.2.G.3.i	Screen 9.....	80
Gambar 4.2.G.3.j	Screen 10.....	81
Gambar 4.2.G.3.k	Screen 11.....	81

LEMBAR PENGESAHAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Judul : Pembuatan Tampilan Desain Antarmuka Aplikasi "Vitality" Pada
PT. Bisa Artificial Indonesia

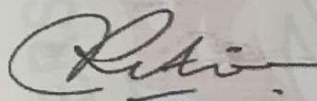
Oleh : Aji Prayoga (20081010160)

Telah disetujui, disahkan dan diterima pada :

Jumat, 7 Juli 2023

Menyetujui

Dosen Pembimbing,




Retno Mumpuni,

S.Kom., M.Sc NPT:

172198 70 716054

Pembimbing Lapangan



Ibrahim Panji Dipura., S.T

NIP. 05199527039

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

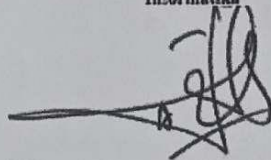


Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.

NIP. 19681126 199403 2 001

Koordinator Program Studi

Informatika



Fetty Tri Anggraeny, S.Kom. M.Kom

NIP. 19820211 2021212 005

Judul : Pembuatan Tampilan Desain Antarmuka Aplikasi “Vitality” Pada PT. Bisa Artifisial Indonesia

Studi Kasus : PT. Bisa Artifisial Indonesia

Penulis : Aji Prayoga (20081010160)

Pembimbing : Retno Mumpuni, S.Kom., M.Sc

Abstrak

UI/UX Design adalah disiplin desain yang berfokus pada pengalaman pengguna (UX) dan antarmuka pengguna (UI) dalam pengembangan produk digital. UI/UX Design melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna serta menciptakan antarmuka yang intuitif, menarik, dan berfungsi dengan baik.

Dalam proses UI/UX Design, perhatian diberikan pada setiap aspek interaksi pengguna dengan produk, mulai dari tampilan visual hingga fungsionalitasnya. Desainer UI/UX berusaha menciptakan pengalaman pengguna yang memuaskan dan memudahkan pengguna dalam mencapai tujuan mereka saat menggunakan aplikasi, situs web, atau produk digital lainnya.

Desainer UI/UX melakukan riset pengguna yang melibatkan pengumpulan dan analisis data tentang perilaku, kebutuhan, dan preferensi pengguna. Mereka menggunakan teknik seperti wawancara, observasi, dan pengujian pengguna untuk memahami konteks penggunaan produk yang sedang dikembangkan.

Setelah memahami pengguna, desainer UI/UX menghasilkan wireframe, prototype, dan desain visual yang menggambarkan struktur, navigasi, dan tampilan produk. Mereka berfokus pada konsistensi visual, kemudahan penggunaan, arus pengguna (user flow), dan pengalaman pengguna yang menyenangkan.

Selain itu, desainer UI/UX berkolaborasi dengan tim pengembangan untuk memastikan implementasi yang tepat dari desain. Mereka bekerja sama dengan pengembang front-end untuk mengimplementasikan desain antarmuka yang responsif dan interaktif.

UI/UX Design memegang peran penting dalam kesuksesan produk digital. Dengan mengoptimalkan pengalaman pengguna, UI/UX Design dapat meningkatkan kepuasan pengguna, memperbaiki retensi pengguna, dan mendukung tujuan bisnis perusahaan.

Dalam keseluruhan, UI/UX Design melibatkan penelitian, desain, dan pengujian untuk menciptakan produk digital yang memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang memikat dan mudah digunakan.

Kata kunci: *Antarmuka Pengguna, Pengalaman Pengguna, UI/UX Design*

Abstract

UI/UX Design is a design discipline focused on user experience (UX) and user interface (UI) in digital product development. UI/UX Design involves deep understanding of user needs and preferences and creating interfaces that are intuitive, attractive and work well.

In the UI/UX Design process, attention is paid to every aspect of the user's interaction with the product, from its visual appearance to its functionality. UI/UX designers strive to create satisfying user experiences and make it easy for users to achieve their goals when using apps, websites or other digital products.

UI/UX designers conduct user research which involves collecting and analyzing data about user behavior, needs, and preferences. They use techniques such as interviews, observation, and user testing to understand the context of use of the product being developed.

After understanding the user, the UI/UX designer produces wireframes, prototypes, and visual designs that describe the structure, navigation, and appearance of the product. They focus on visual consistency, ease of use, user flow, and a pleasant user experience.

Additionally, the UI/UX designer collaborates with the development team to ensure proper implementation of the design. They work closely with front-end developers to implement responsive and interactive interface designs.

UI/UX Design plays an important role in the success of digital products. By optimizing the user experience, UI/UX Design can increase user satisfaction, improve user retention, and support company business goals.

Overall, UI/UX Design involves research, design, and testing to create digital products that meet user needs and provide an engaging and easy-to-use experience.

Keywords: *User Interface, User Experience, UI/UX Design*