

**PEMBUATAN DESAIN UI/UX WEBSITE DI
CV.BEDATA TECHNOLOGY INDONESIA**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Disusun Oleh:

- | | |
|---------------------------------|------------------|
| 1. <u>ACHMAD ROZY PRIAMBODO</u> | NPM. 21081010070 |
| 2. <u>ABDURRAHMAN AL HAKIM</u> | NPM. 21081010082 |

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
2024**

LEMBAR PENGESAHAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Judul : Pembuatan Desain UI/UX Website di CV BeData Technology

Oleh : 1. Achmad Rozy Priambodo
2. Abdurrahman Al Hakim

NPM 21081010070

NPM 21081010082

Telah Diseminarkan Dalam Ujian PKL, pada :
Hari Selasa, Tanggal 2 Juli 2024

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Yisti Vita Via, S.ST, M.Kom
NIP 19860425 2021212 001

Dosen Penguji

Firza Prima Aditiawan, S.Kom., MTI
NIP 19860523 2021211 003

Mengetahui

Dekan

Fakultas Ilmu Komputer

Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, M.T.
NIP 19681126 199403 2 001

Koordinator Program Studi
Informatika

Fetty Tri Anggraeny, S.Kom., M.Kom
NIP 19820211 2021212 005

SURAT PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Achmad Rozy Priambodo

NPM : 21081010070

Nama : Abdurrahman Al Hakim

NPM : 21081010082

Menyatakan bahwa kegiatan PKL yang kami lakukan memang benar-benar telah kami lakukan di perusahaan :

Nama Perusahaan : CV Bedata Technology Indonesia

Alamat : Perum. Graha Suryanata blok i2/35, Pakal.

Valid, dan perusahaan tempat kami PKL benar adanya dan dapat dibuktikan kebenarannya. Jika kami menyalahi surat pernyataan yang kami buat maka kami siap mendapatkan konsekuensi akademik maupun non-akademik. Berikut surat pernyataan kami buat sebagai syarat laporan PKL di Prodi Informatika, FIK, UPN "Veteran" Jawa Timur.

Hormat Kami,



Achmad Rozy P.

21081010070



Abdurrahman Al Hakim

21081010082



SURAT KETERANGAN

Nomor : 02/02/DK/SRT/VII/2024

Lampiran : -

Surabaya, 10 Juli 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Daffa Faadhilah

Jabatan : CEO CV Bedata Technology Indonesia

Menerangkan Bahwa :

Nama : Achmad Rozy Priambodo

NPM : 21081010070

Program Studi : Informatika

Universitas : Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

Telah melaksanakan kegiatan magang di CV Bedata Technology Indonesia mulai tanggal 4 Maret 2024 hingga 4 April 2024. Yang bersangkutan telah menunjukkan kinerja yang luar biasa.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebaik-baiknya.

Hormat Saya,

A handwritten signature in black ink, written over a small version of the BeData logo.

Daffa Faadhilah
CEO BeData Technology

+62 851-9834-6784

bedatechnology@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 05/02/DK/SRT/VII/2024

Lampiran : -

Surabaya, 10 Juli 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Daffa Faadhilah

Jabatan : CEO CV Bedata Technology Indonesia

Menerangkan Bahwa :

Nama : Abdurrahman Al Hakim

NPM : 21081010082

Program Studi : Informatika

Universitas : Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

Telah melaksanakan kegiatan magang di CV Bedata Technology Indonesia mulai tanggal 4 Maret 2024 hingga 4 April 2024. Yang bersangkutan telah menunjukkan kinerja yang luar biasa.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan sebaik-baiknya.

Hormat Saya,

A handwritten signature in black ink, written over a small version of the BeData logo.

Daffa Faadhilah
CEO BeData Technology

+62 851-9834-6784

bedatechnology@gmail.com

Judul : Pembuatan Desain UI/UX Website di CV.BeData Technology

Studi Kasus : CV BEDATA TECHNOLOGY INDONESIA

Penulis : Abdurrahman Al Hakim Achmad Rozy Priambodo

Pembimbing : Yisti Vita Via, S.ST, M.Kom

ABSTRAK

Meningkatnya kebutuhan akan pengalaman pengguna (User Experience atau UX) dan antarmuka pengguna (User Interface atau UI) yang unggul dalam era digital saat ini. Membuat CV BeData Technology Indonesia, sebuah startup yang bergerak dalam layanan pemasaran digital, berkomitmen untuk menyediakan solusi teknologi yang inovatif dan memberikan pengalaman pengguna yang luar biasa. Penelitian ini bertujuan untuk membuat desain UI/UX yang interaktif dan menarik bagi website BeData, serta menerapkan prinsip-prinsip desain UI/UX yang baik untuk meningkatkan kepuasan dan efisiensi pengguna.

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini meliputi beberapa tahapan dalam proses desain UI/UX, yaitu empati, definisi, ideasi, dan pembuatan prototipe. Pada tahap empati, dilakukan wawancara dengan pengguna untuk memahami kebutuhan dan preferensi mereka. Selanjutnya, pada tahap definisi, dibuat user persona dan user journey map untuk mengidentifikasi masalah dan peluang desain. Pada tahap ideasi, dihasilkan berbagai ide solusi yang kemudian diwujudkan dalam bentuk prototipe pada tahap akhir.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain UI/UX yang baik dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara signifikan. Prototipe high-fidelity yang dihasilkan untuk website coffee shop dan CV Grader & Job Search menunjukkan peningkatan interaktivitas dan daya tarik visual. Saran yang diberikan adalah untuk melanjutkan pengembangan UI/UX untuk platform mobile dan pengembangan website agar dapat lebih adaptif terhadap berbagai perangkat dan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, BeData Technology Indonesia dapat lebih efektif dalam menyediakan solusi teknologi yang memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna.

Kata kunci: UI, UX, Website, Desain, BeData Technology

Abstract

The increasing need for superior user experience (UX) and user interface (UI) in today's digital era. CV BeData Technology Indonesia, a startup engaged in digital marketing services, is committed to providing innovative technology solutions and delivering exceptional user experience. This study aims to create an interactive and engaging UI/UX design for the BeData website, and apply good UI/UX design principles to increase user satisfaction and efficiency.

The research method used in this study includes several stages in the UI/UX design process, namely empathy, definition, ideation, and prototyping. At the empathy stage, interviews were conducted with users to understand their needs and preferences. Next, at the definition stage, user personas and user journey maps were created to identify problems and design opportunities. In the ideation stage, various solution ideas were generated which were then realized in the form of prototypes in the final stage.

The results of this research show that good UI/UX design can significantly improve user experience. The resulting high-fidelity prototypes for the coffee shop and CV Grader & Job Search websites show improved interactivity and visual appeal. Suggestions given are to continue UI/UX development for mobile platforms and website development so that it can be more adaptive to various devices and user needs. Thus, BeData Technology Indonesia can be more effective in providing technology solutions that meet user expectations and needs.

Keywords: *UI, UX, Website, Design, BeData Technology*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang telah memungkinkan kami menyelesaikan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dengan lancar dan tepat waktu. Laporan ini kami susun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan PKL kami, khususnya bagi mahasiswa program studi Informatika UPN “Veteran” Jawa Timur.

Praktek kerja ini merupakan wujud nyata dari upaya kami dalam berkontribusi kepada kegiatan bisnis BeData Technology. Kami berharap bahwa laporan ini akan memberikan banyak manfaat serta motivasi kepada para mahasiswa dan pembaca pada umumnya.

Pada kesempatan ini, kami ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam PKL kami, yang telah memberikan dukungan moral dan bimbingan yang berharga. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir Akhmad Fauzi, M.MT., selaku Rektor Universitas Pembangunan Veteran Jawa Timur
2. Ibu Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur
3. Bapak Muhammad Muharrom Al Haromainy, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Praktek Kerja Lapangan Program Studi Informatika Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.
4. Ibu Yisti Vita Via, S.ST., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, petunjuk, dan bimbingan untuk pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan.
5. Bapak Daffa Faadihilah, selaku CEO CV BeData Technology Indonesia yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan.

6. Bapak Albilizar Rafly Hartana, selaku Pembimbing Lapangan atau Mentor dan seluruh staff CV BeData Technology Indonesia yang sudah memberikan dukungan dan ilmu-ilmu kepada penulis selama Praktek Kerja Lapangan berlangsung.
7. Orang tua penulis yang selalu memberikan doa serta dukungan baik secara moril maupun materil kepada penulis
8. Teman – teman kami yang telah memberikan dukungan selama proses PKL.

Meskipun kami telah berusaha dengan semaksimal mungkin, kami menyadari bahwa laporan ini mungkin masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kami sangat menghargai segala jenis kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan di masa mendatang.

Surabaya, 26 Juni 2024

Penyusun

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	6
KATA PENGANTAR.....	8
DAFTAR ISI.....	10
DAFTAR TABEL.....	12
DAFTAR GAMBAR.....	13
DAFTAR LAMPIRAN.....	14
BAB I PENDAHULUAN.....	15
BAB II GAMBARAN UMUM TEMPAT PKL.....	19
2.1 Sejarah Instansi.....	19
2.2 Struktur Organisasi.....	20
2.3 Bidang Usaha.....	21
BAB III PELAKSANAAN.....	24
3.1 Waktu dan Tempat Praktek Kerja Lapangan.....	24
3.2 Tinjauan Pustaka.....	24
3.2.1 User Interface.....	24
3.2.2 User Experience.....	25
3.2.3 Figma.....	25
3.2.4 Design Thinking.....	25
3.2.5 Prototype.....	26
3.2.6 User Persona.....	26
3.2.7 User Journey Map.....	26
3.2.8 Information Architecture.....	27
3.2.9 Design System.....	27
3.2.10 Wireframe.....	27
3.2.11 Metode Pengembangan Desain UI/UX.....	28
3.2.12 Peran Desain AntarMuka (UI/UX) dalam Pengalaman Pengguna.....	28
3.3 Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan.....	29
3.3.1 Minggu ke-1 : Onboarding BeData Internship dan Penyampaian Materi Project Management oleh Mentor.....	29
3.3.2 Minggu ke-2 : Penyampaian Materi UI/UX Designing oleh Mentor.....	30
3.3.3 Minggu ke-3 : Penyampaian materi Data Engineering oleh Mentor.....	30
3.3.4 Minggu ke-4 : Penyampaian materi Full Stack Development oleh Mentor dan Pengerjaan Final Project.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Empathize (Memahami Pengguna).....	32
4.1.1 Website Coffee Shop.....	33
4.1.2 Website CV Grader & Job Search.....	34
4.2 Define.....	36
4.2.1 User Persona.....	36

4.2.2 User Journey Map.....	38
4.2.3 How Might We.....	41
4.3 Ideate.....	44
4.4 Prototype.....	49
4.4.1 Website Coffee Shop.....	50
4.4.2 Website CV Greder & Job Search.....	54
4.5 Hasil Akhir Desain.....	57
4.5.1 Hi-fi Prototype Website Coffee Shop.....	58
4.5.2 Hi-fi Prototype Website CV Grader & Job Search.....	63
BAB V PENUTUP.....	71
5.1 Kesimpulan.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil wawancara pengguna terhadap website coffee shop.....	33
Tabel 4.2 Hasil wawancara pengguna terhadap CV Grader dan Job Search.....	35
Tabel 4.3 HMW statements website coffeeshop.....	41
Tabel 4.4 HMW statements website CV Grader dan Job Search.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi BeData Technology Indonesia.....	20
Gambar 2.2 Logo BeData Technology Indonesia.....	21
Gambar 2.3 Gambar Hexagon BeData Technology Indonesia.....	22
Gambar 2.4 Logo Otak BeData Technology Indonesia.....	22
Gambar 2.5 Lokasi Instansi BeData Technology Indonesia.....	23
Gambar 4.1 Phase Design Thinking.....	32
Gambar 4.2 User Persona Website Coffeshop.....	37
Gambar 4.3 User Persona Website CV Grader & Job Search.....	38
Gambar 4.4 User Journey Map Website Coffeshop.....	39
Gambar 4.5 User Journey Map Website CV Grader & Job Search.....	40
Gambar 4.6 Fitur Menu Coffee Shop.....	44
Gambar 4.7 Fitur Informasi Lokasi Coffee Shop.....	45
Gambar 4.8 Fitur Best Selling Produk Coffee Shop.....	45
Gambar 4.9 Fitur News Coffeshop.....	46
Gambar 4.10 Fitur Penilaian Resume.....	46
Gambar 4.11 Fitur Pencarian Lowongan Kerja.....	47
Gambar 4.12 IA Website Coffeshop.....	47
Gambar 4.13 IA Website CV Writer & Job Search.....	48
Gambar 4.14 Icon Style Website Coffee Shop.....	50
Gambar 4.15 Typography Website Coffee Shop.....	51
Gambar 4.16 Color Style Website Coffee Shop.....	52
Gambar 4.17 Component Varian Website Coffee Shop.....	53
Gambar 4.18 Icon Style CV Grader & Job Search.....	54
Gambar 4.19 Tyography CV Grader & Job Search.....	55
Gambar 4.20 Color Style Website CV Grader & Job Search.....	56
Gambar 4.21 Component Varian Website CV Grader & Job Search.....	57
Gambar 4.22 Tampilan Home Landing Page WebsiteCoffeshop.....	59
Gambar 4.23 Tampilan Our Menu Website Coffeshop.....	60
Gambar 4.24 Tampilan Our Store Website Coffeshop.....	61
Gambar 4.25 Tampilan Contact Us Website Coffeshop.....	62
Gambar 4.26 Tampilan Register Web CV Grader & Job Search.....	64
Gambar 4.27 Tampilan Login CV Grader & Job Search.....	65
Gambar 4.28 Tampilan Home Page CV Grader & Job Search.....	66
Gambar 4.29 Tampilan Grading Page Sebelum Upload file.....	67
Gambar 4.30 Tampilan Grading Page Setelah Upload file.....	68
Gambar 4.31 Tampilan Job Search Page tanpa filter.....	68
Gambar 4.32 Tampilan Job Search Page dengan filter.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Form Pembagian Tugas Kelompok.....	76
Lampiran 2 Lembar Bimbingan dan Penilaian PKL.....	77
Lampiran 3 Surat Diterima PKL.....	79
Lampiran 4 Sertifikat PKL.....	81
Lampiran 5 Persetujuan Ujian PKL.....	82
Lampiran 6 Bebas Revisi PKL.....	84
Lampiran 7 Logbook PKL.....	85