

**PENGUJIAN DESAIN ANTAR MUKA PENGGUNA (UI/UX)
PADA LEGION DESIGN SYSTEM DI PT TELEKOMUNIKASI
INDONESIA**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



CENDANA PUTRI AULIA

21082010074

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
SURABAYA
2024**

**PENGUJIAN DESAIN ANTAR MUKA PENGGUNA (UI/UX)
PADA LEGION DESIGN SYSTEM DI PT TELEKOMUNIKASI
INDONESIA**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



CENDANA PUTRI AULIA

21082010074

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
SURABAYA
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PENGUJIAN DESAIN ANTAR MUKA PENGGUNA (UI/UX)
PADA LEGION DESIGN SYSTEM DI PT
TELEKOMUNIKASI INDONESIA

Oleh : Cendana Putri Aulia NPM. 21082010074

Menyetujui,

Pembimbing



Reisa Permatasari, S.T., M.Kom

NPT/NIP 19920514 2022032 007

Pembimbing Lapangan



Yudha Junianto

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.

NIP 19681126 199403 2 001

Koordinator Program Studi
Sistem Informasi



Agung Brastama Putra, S. Kom., M. Kom.

NIP 19851124 2021211 003



ABSTRAK

Masyarakat modern sangat bergantung pada teknologi, di mana aplikasi perangkat lunak memainkan peran penting melalui UI dan UX. PT Telekomunikasi Indonesia, sebagai perusahaan teknologi terkemuka, berupaya meningkatkan kualitas desain produk digital mereka dengan menggunakan Legion Design System. Sistem ini adalah kumpulan komponen desain yang konsisten dan terstandarisasi untuk memastikan keseragaman dan efisiensi di seluruh produk digital Telkom. Telkom Design di Jakarta Pusat bertanggung jawab atas pengembangan ini, dengan fokus pada konsistensi desain dan kolaborasi antar tim.

Tujuan dari PKL ini adalah untuk memastikan konsistensi dan efisiensi desain pada produk digital Telkom dengan pengembangan Legion Design System. Metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah *Heuristic Evaluation* yang terdiri dari 10 prinsip evaluasi heuristik oleh Jacob Nielsen, serta *Web Content Accessibility Guidelines* (WCAG) untuk memastikan aksesibilitas komponen desain. Proses pengujian dilakukan secara menyeluruh pada berbagai komponen seperti *tooltip*, *dialog*, dan *date picker* dengan menggunakan Figma dan *plugin*, seperti *Color Contrast* untuk menguji standar aksesibilitas.

Hasil dari pelaksanaan praktik kerja lapangan ini menunjukkan bahwa pengujian berkelanjutan dan iteratif pada setiap pembaruan desain dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Temuan menunjukkan adanya beberapa poin yang perlu diperbaiki dalam desain komponen untuk memenuhi standar aksesibilitas dan kualitas yang diharapkan. Selain itu, feedback pengguna yang dikumpulkan secara teratur memberikan masukan berharga untuk perbaikan berkelanjutan.

Kata Kunci: UI/UX, Legion Design System, Telkom Indonesia, *Heuristic Evaluation*, *Web Content Accessibility Guidelines* (WCAG).

KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur dan hormat, saya mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT atas kehadiran-Nya yang melimpahkan rahmat dan karunia, sehingga program Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dapat berjalan lancar dan berhasil selesai tepat waktu hingga penyusunan laporan ini.

Dengan ini, saya mengungkapkan terima kasih kepada semua pihak terkait dalam PKL ini. Terima kasih kepada PT Telekomunikasi Indonesia yang telah memberikan saya kesempatan luar biasa untuk bergabung dalam kegiatan PKL dengan role UI Designer. Ungkapan terima kasih juga saya sampaikan kepada mentor, Kak Yudha yang telah membimbing dan memberikan bantuan dalam mengatasi kesulitan selama PKL. Ilmu yang saya dapatkan sangat memotivasi saya untuk menjadi pribadi yang lebih berkembang dan maju pada jenjang profesional nanti. Ucapan terima kasih juga tertuju kepada dosen pembimbing MBKM Pak Agung dan Bu Reisa selaku dosen pembimbing PKL yang telah membimbing saya sepenuh hati hingga pembuatan laporan ini selesai.

Dengan seluruh ilmu yang saya dapat melalui PKL ini, saya berharap dapat berkomitmen dalam mengembangkan diri dan memberikan kontribusi positif dalam dunia teknologi. Semua pengalaman dan pembelajaran yang saya peroleh akan menjadi bekal berharga untuk perjalanan selanjutnya, dan saya berharap dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif di masa depan. Terima kasih atas seluruh kontribusi dan dukungan dari seluruh pihak.

Jakarta, 17 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan.....	2
1.4. Manfaat.....	2
BAB II GAMBARAN PERUSAHAAN.....	4
2.1. Profil Perusahaan.....	4
2.2. Tujuan Perusahaan	5
2.3. Struktur Perusahaan.....	5
2.4. Bidang Usaha Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN PKL	7
3.1. Tinjauan Pustaka	7
3.1.1. Antar Muka Pengguna (UI).....	7
3.1.2. Pengalaman Pengguna (UX).....	7
3.1.3. Design System.....	7
3.1.4. Metode Pengujian Heuristic Evaluation.....	8
3.1.5. Metode Pengujian Web Content Accessibility Guidelines (WCAG)	
10	
3.2. Pelaksanaan PKL.....	12
3.2.1. Waktu dan Tempat	12
3.2.2. Pelaksanaan.....	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1. Pengujian Component Tooltip.....	20

4.1.1.	Pengenalan Component Tooltip.....	20
4.1.2.	Proses Pengujian Component Tooltip.....	20
4.1.3.	Hasil dan Analisis Pengujian Component Tooltip.....	23
4.2.	Pengujian Component Dialog	31
4.2.1.	Pengenalan Component Dialog.....	31
4.2.2.	Proses Pengujian Component Dialog.....	31
4.2.3.	Hasil dan Analisis Component Dialog.....	34
4.3.	Pengujian Component Date Picker.....	40
4.3.1.	Pengenalan Component Date Picker.....	40
4.3.2.	Proses Pengujian Component Date Picker.....	41
4.3.3.	Hasil dan Analisis Component Date Picker	44
4.4.	Pembahasan	51
BAB V PENUTUP.....		54
5.1.	Kesimpulan.....	54
5.2.	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA		56
LAMPIRAN.....		57

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar pekerjaan yang dilakukan	28
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Perusahaan Telkom Chapter DEX	16
Gambar 3.1 Kantor Telkom STO Gambir Jakarta Pusat.....	23
Gambar 3.2 Daftar <i>Component Checklist</i> di Legion.....	25
Gambar 4.1.1 Proses Pengujian <i>Accessibility Standard Tooltip</i>	31
Gambar 4.1.2 Proses Pengujian <i>Accessibility Standard Tooltip</i> Menggunakan <i>Plugin Color Contrast</i>	31
Gambar 4.1.3 Proses Pengujian <i>Structure and Properties Tooltip</i>	32
Gambar 4.1.4 Proses Pengujian <i>Design Implementation Test Tooltip</i>	32
Gambar 4.1.5 Proses Pengujian <i>Guideline Component Tooltip</i>	33
Gambar 4.1.6 Hasil <i>Checklist</i> Pengujian <i>Tooltip</i>	34
Gambar 4.1.7 <i>Variants</i> pada <i>Tooltip</i>	35
Gambar 4.1.8 Hasil Pengujian <i>Tooltip</i> dengan <i>Plugin Color Contrast</i>	36
Gambar 4.1.9 Temuan Poin 5 <i>Accessibility Standard Tooltip</i>	37
Gambar 4.1.10 Hasil Pengujian Jarak Objek <i>Tooltip</i>	37
Gambar 4.1.11 Hasil Pengujian <i>Structure and Properties Tooltip</i>	38
Gambar 4.1.12 Hasil Pengujian <i>Variant Design Implementation Test Tooltip</i>	38
Gambar 4.1.13 Temuan Poin 4 <i>Design Implementation Test Tooltip</i>	39
Gambar 4.1.14 Temuan Pertama Poin 5 <i>Design Implementation Test Tooltip</i>	39
Gambar 4.1.15 Temuan Kedua Poin 5 <i>Design Implementation Test Tooltip</i>	40
Gambar 4.1.16 Temuan Ketiga Poin 5 <i>Design Implementation Test Tooltip</i>	40
Gambar 4.1.17 Hasil Pengujian <i>Guideline Component Tooltip</i>	41
Gambar 4.2.1 Proses Pengujian <i>Accessibility Standard Dialog</i>	41
Gambar 4.2.2 Proses Pengujian <i>Accessibility Standard Dialog</i> dengan <i>Plugin</i> <i>Color Contrast</i>	42
Gambar 4.2.3 Proses Pengujian <i>Structure and Properties Dialog</i>	43
Gambar 4.2.4 Proses Pengujian <i>Design Implementation Test Dialog</i>	43
Gambar 4.2.5 Proses Pengujian <i>Guideline Component Dialog</i>	44
Gambar 4.2.6 Hasil <i>Checklist</i> Pengujian <i>Dialog</i>	45
Gambar 4.2.7 <i>Variants</i> pada <i>Dialog</i>	46
Gambar 4.2.8 Temuan Poin 2 <i>Accessibility Standard Dialog</i>	46
Gambar 4.2.9 Hasil Pengujian <i>Accessibility Standard Dialog</i> dengan <i>Color</i> <i>Contrast</i>	47
Gambar 4.2.10 Temuan Poin 5 <i>Accessibility Standard Dialog</i>	47
Gambar 4.2.11 Hasil Pengujian Jarak Objek <i>Dialog</i>	48
Gambar 4.2.12 Hasil Pengujian <i>Structure and Properties Dialog</i>	48
Gambar 4.2.13 Hasil Pengujian <i>Design Implementation Test Dialog</i>	49

Gambar 4.2.14 Temuan Pertama Poin 5 <i>Design Implementation Test Dialog</i>	49
Gambar 4.2.15 Temuan Kedua Poin 5 <i>Design Implementation Test Dialog</i>	50
Gambar 4.2.16 Hasil Pengujian <i>Guideline Component Dialog</i>	50
Gambar 4.3.1 Proses Pengujian <i>Accessibility Standard Date Picker</i>	51
Gambar 4.3.2 Proses Pengujian <i>Accessibility Standard Dialog</i> dengan <i>Color Contrast</i>	52
Gambar 4.3.3 Proses Pengujian <i>Structure and Properties Date Picker</i>	52
Gambar 4.3.4 Proses Pengujian <i>Design Implementation Test Date Picker</i>	53
Gambar 4.3.5 Proses Pengujian <i>Guideline Component Date Picker</i>	54
Gambar 4.3.6 Hasil Checklist Pengujian <i>Date Picker</i>	55
Gambar 4.3.7 Variants <i>Date Picker</i>	56
Gambar 4.3.8 Hasil Pengujian <i>Accessibility Standard Date Picker</i> dengan Plugin <i>Color Contrast</i>	57
Gambar 4.3.9 Hasil Pengujian Ukuran Objek <i>Date Picker</i>	58
Gambar 4.3.10 Hasil Pengujian Jarak Objek <i>Date Picker</i>	58
Gambar 4.3.11 Hasil Pengujian <i>Structure & Properties Date Picker</i>	59
Gambar 4.3.12 Hasil Pengujian Master Component <i>Design Implementation Test Date Picker</i>	59
Gambar 4.3.13 Temuan Poin 4 <i>Design Implementation Test Date Picker</i>	60
Gambar 4.3.14 Temuan Poin 5 <i>Design Implementation Test Date Picker</i>	61
Gambar 4.3.15. Hasil Pengujian Poin 6 <i>Design Implementation Test Date Picker</i>	61
Gambar 4.3.16 Hasil Pengujian <i>Guideline Component Date Picker</i>	62
Gambar 4.4 Release Update Component <i>Date Picker</i> Di Website Legion	64

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Dokumentasi Pelaksanaan PKL
- Lampiran 2. Form Penilaian Pembimbing Lapangan PKL
- Lampiran 3. Form Penilaian Dosen Pembimbing PKL
- Lampiran 4. Dokumentasi Figma
- Lampiran 5. LoA