PLAGIARISM CHECK.ORG

1.42%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 23 OCT 2024, 1:48 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

IDENTICAL 0.03%

CHANGED TEXT 1.39%

Report #23360011

1 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Kerja Profesi adalah suatu kegiatan penting yang rutin diikuti oleh para mahasiswa dan mahasiswi sebagai bagian dari persiapan memasuki dunia profesional. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan kesempatan bagi para mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, dan teori-teori yang telah dipelajari selama masa perkuliahan ke dalam situasi nyata di lingkungan kerja. dengan terlibat langsung dalam dunia industri atau profesi yang relevan dengan bidang studi, mahasiswa dapat memperoleh pengalaman praktis yang berharga, sekaligus memahami dinamika dengan tantangan yang ada dalam dunia kerja. Selain itu, kerja profesi berfungsi sebagai jembatan untuk menyesuaikan diri dengan mekanisme, prosedur dan budaya kerja sepert yang berlaku di PT. Unzyp Solusi Teknologi. Selama Melakukan kerja profesi mendapatkan banyak pengalaman baru mulai dari kerjasama dalam tim antar divisi yang berbeda, perunding solusi dalam pengembangan suatu project, pengambilan keputusan yang dimana mengedepankan user experience dan cara menyusun proposal kerja sama antara mitra lain merupakan adalah ilmu baru yang saya dapatkan di PT. Unzyp Solusi Teknologi. Selama Mengenyam pendidikan di Universitas Pembangunan Jaya, telah mempelajari ilmu - ilmu yang berkaitan dengan erat dengan desain produk dengan,menekankan sistem pembelajaran praktik yakni hand on project yang di imbangi juga dengan ilmu - ilmu teoritis dalam pengembangan suatu produk. Namun, sistem

pembelajaran hand on project masih perlu ditingkatkan kembali melalui kerja Profesi di PT. Unzyp Solusi Teknologi. Pengalaman ini membuka wawasan saya akan pentingnya pendekatan praktis dalam pembelajaran, yang tak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan untuk beradaptasi dengan dinamika dunia kerja yang sebenarnya. Oleh karena itu, kerja Profesi tidak hanya sekadar program wajib, tetapi juga merupakan kesempatan berharga untuk mengasah kemampuan, memahami industri, dan mempersiapkan diri secara menyeluruh sebelum memasuki dunia kerja yang sesungguhnya. 1.2 Manfaat Kerja Profesi Berikut adalah manfaat kerja profesi bagi praktikan : 1. Mengambil peran sebagai praktikan membuka peluang untuk terlibat secara langsung dalam lingkungan kerja, yang dapat memberikan pemahaman mendalam terhadap dinamika profesional dan pengaplikasian pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan. 2. Praktikan memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan teknis yang relevan dengan bidangnya, seperti desain, teknologi, atau manajemen proyek. Selain itu, keterampilan interpersonal seperti kemampuan komunikasi, kerjasama tim, dan manajemen waktu juga dapat ditingkatkan. 3. Membangun jaringan profesional dengan rekan kerja, atasan, dan pemangku kepentingan lain di industri merupakan investasi berharga untuk masa depan praktikan. 4. Terlibat dalam proyek nyata memberikan kesempatan kepada praktikan untuk memberikan kontribusi langsung pada kesuksesan perusahaan, yang pada akhirnya dapat

meningkatkan rasa percaya diri dan nilai diri praktikan. Manfaat kerja profesi bagi Universitas Pembangunan Jaya : 1. Bekerja di bidang profesional dapat memperluas jejaring dengan berbagai perusahaan dan industri. 2. Bekerja di lingkungan profesional juga bermanfaat bagi perguruan tinggi dalam menerima umpan balik dari perusahaan terkait kesiapan mahasiswa menghadapi dunia kerja. Umpan balik ini sangat berharga dalam penyesuaian kurikulum guna memastikan keberlangsungan relevansi dengan kebutuhan industri. 3. Memperkenalkan program studi desain produk pada industri pengembangan perangkat lunak dan desain antarmuka pengguna. 4. Perguruan tinggi dapat memproduksi tenaga profesional yang berpengalaman di bidang industri. Manfaat kerja profesi bagi perusahaan :: 1. Meningkatkan produktivitas melalui gagasan inovatif serta bantuan dalam berbagai tugas. 2. Memberikan kesempatan untuk pelatihan dan pengembangan keterampilan. 3. Memperbaiki citra perusahaan dan menarik minat dari individu berbakat. 4. Mendorong keberagaman dan inklusi di lingkungan kerja. 1.3 Maksud dan Tujuan Kerja profesi 1.3.1 Maksud Kerja Profesi Program kerja profesi bertujuan sebagai wadah bagi praktikan untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan di lingkungan kerja. Para praktikan telah menjalani pendidikan secara teoritis dan praktis, namun memerlukan wadah yang memungkinkan mereka berkembang secara praktis. Oleh karena itu, program kerja profesi menjadi medium yang tepat untuk perkembangan praktikan. Selama program

kerja profesi, praktikan dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan, seperti ergonomi, user experience, figma, teori warna, dan Rhinoceros yang diajarkan oleh universitas. Praktikan tidak hanya mendalami materi yang telah dipelajari, tetapi juga memperluas pengetahuan terkait desain UI/UX, memberikan tantangan yang berbeda dalam menjalani program ini. Tantangan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan, tetapi juga memberikan wawasan baru bagi praktikan yang belum mereka dapatkan selama kuliah. 1.3.2 Tujuan kerja profesi 1. Praktikan memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan teoritis yang diperoleh selama masa perkuliahan ke dalam kerja profesi 2. Praktikan dapat mengasah keterampilan profesional seperti kemampuan komunikasi, kerjasama tim, manajemen waktu dan pengambilan keputusan 3. Praktikan belajar untuk menyesuaikan diri dengan budaya dan dinamika tempat kerja, serta memahami struktur organisasi, serta etika dan tata krama profesional yang berlaku. 4. Memperluas jaringan koneksi secara profesional 5. Menemukan potensi baru yang dapat dikembangkan lagi sebagai seorang desainer 1.4 Tempat Kerja Profesi Lokasi dari tempat kerja praktikan, yaitu PT. Unzyp Solusi Teknologi berada di Kota Jakarta Selatan, Ps. Minggu, tepatnya pada Jl. Amil No.60, RT.2/RW.4, Pejaten Bar., Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12510. jarak tempuh yang praktikan lalui antara rumah praktikan dengan kantor kerja profesi adalah sejauh 17

kilometer, 13 kilometer lebih dekat dari jarak tempuh praktikan menuju ke Universitas Pembangunan Jaya. Selama menjalani kerja profesi, praktikan menggunakan transportasi pribadi yaitu motor untuk bepergian dari rumah ke kantor. waktu yang ditempuh adalah 40 menit, karena rute yang dilewati oleh praktikan mengalami sedikit kemacetan lalu lintas. 6 1.5 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Program Kerja Profesi ini dilaksanakan dari tanggal 08 Juli 2024 hingga 30 September 2024, selama tiga bulan. PT. Unzyp Solusi Teknologi memulai waktu kerja dari pukul 10.00 WIB hingga 18.00 WIB, dan memiliki hari kerja yaitu senin, selasa, rabu dan jumat kerja dari rumah dan di hari kamisnya kerja ke kantor di daerah pejaten. Praktikan telah menjalankan kerja profesi pada PT. Unzyp Solusi Teknologi selama 12 minggu dengan 60 hari kerja, dan berdurasi 8 jam setiap hari Senin hingga Jumat, diluar waktu yang ditentukan oleh kantor. Durasi total jam kerja selama menjalankan program kerja profesi adalah 400 jam. 9 BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI 2.1 Sejarah Perusahaan Nama Perusahaan : PT. Unzyp Solusi Teknologi Pendiri Perusahaan : Untag Pranata Nusa Ambia Alamat Perusahaan : Jl. Amil No.60, RT.2/RW.4, Pejaten Bar., Ps. Minggu, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12510 Surel Perusahaan : Nomor telepon : +62 812-8021-3876 Jenis Perusahaan : Perseroan Terbatas (PT) Bidang : Software Development PT. Unzyp Solusi Teknologi (Unzyp Software) merupakan sebuah perusahaan start-up software development / pengembangan perangkat lunak yang berdiri sejak 9 Oktober 2018. P T. Unzyp Solusi Teknologi sendiri berdiri memilki tiga tempat berkerja yaitu untuk kantor resmi berlokasi di Matrix CIBIS Nine, Lantai 11, JL. TB Simatupang No.2 Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12560 untuk bagian workshop perusahaan ini beroperasi di Jl. Amil Raya No. 60, Pejaten Barat, Jakarta Selatan, 12610. Dan terdapat kantor cabang di 651 N Broad ST, Suite 206, Middletown New Castle, DE, 19709 USA. Dengan Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP) Nomor: 9120106991234, PT. Unzyp Solusi Teknologi dapat dihubungi melalui telepon di 0818-30-8080, surel sales@ unzypsoft.com, dan situs web http://www.unzypsoft.com. Perusahaan ini

mengkhususkan diri dalam membantu perusahaan atau organisasi membangun situs web dan aplikasi guna memperkuat kehadiran merek di era digital. Di era digital saat ini, situs web dan aplikasi menjadi aset berharga bagi setiap perusahaan. 2.2 Struktur Organisasi 1. President Director / Direktur Utama Direktur Utama memegang tanggung jawab penuh dala m kepemimpinan perusahaan secara keseluruhan. Tugasnya meliputi penetapan visi dan strategi jangka panjang, serta memastikan implementasinya berjalan efisien. 3 Tanggung jawabnya mencakup pengambilan keputusan strategis, pengelolaan sumber daya perusahaan, serta pengawasan kinerja manajemen dan operasional guna mencapai tujuan bisnis yang ditetapkan. Selain itu, Direktur Utama berperan sebagai perwakilan perusahaan di hadapan pemegang saham, mitra bisnis, dan instansi eksternal, serta memastikan kepatuhan perusahaan terhadap regulasi yang berlaku. 2. Director / Direktur Direktur bertanggung jawab ata s pengelolaan dan pengawasan fungsi- fungsi khusus dalam perusahaan sesuai dengan bidangnya. Tugasnya mencakup perencanaan strategis, pengambilan keputusan, dan pengendalian operasional guna menjamin pencapaian tujuan divisi atau departemennya. Selain itu, Direktur juga bertanggung jawab dalam mengkoordinasikan antar divisi, memberikan arahan kepada tim manajemen, dan memastikan efisiensi serta efektivitas operasional sesuai dengan kebijakan perusahaan dan regulasi yang berlaku. 3. Business Development / Pengembangan Bisnis Bidang Pengembangan Bisnis bertanggung jawa b untuk mengidentifikasi dan mengembangkan peluang bisnis baru yang dapat memperkuat pertumbuhan perusahaan. Tanggung jawabnya mencakup analisis pasar, penelusuran dan manajemen hubungan dengan mitra potensial, serta negosiasi perjanjian bisnis. Selain itu, Bidang Pengembangan Bisnis bekerja sama dengan berbagai tim untuk merumuskan strategi pemasaran dan penjualan, serta mencari cara inovatif untuk meningkatkan pangsa pasar dan profitabilitas perusahaan. Sasarannya adalah untuk memastikan kelangsungan dan perluasan bisnis secara efisien. 4. Finance & Operation / Keuangan & Operasional Divisi Keuangan dan Operasional memiliki tanggung jawab terhadap manajemen keuangan perusahaan serta memastikan efisiensi operasional

sehari-hari. Divisi ini bertanggung jawab atas perencanaan anggaran, manajemen arus kas, penyusunan laporan keuangan, dan kepatuhan terhadap regulasi akuntansi di ranah keuangan. Sementara di bidang operasional, divisi tersebut mengawasi kelancaran proses bisnis, optimalisasi sumber daya, serta penerapan strategi untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi. Kolaborasi antara Divisi Keuangan dan Operasional diperlukan guna menjamin stabilitas keuangan dan kelancaran operasional perusahaan. 5. Fullstack Developer Seorang Fullstack Developer bertanggung jawab atas perancangan, pengembangan, dan pemeliharaan aplikasi web dari aspek front-end hingga back-end. Tanggung jawabnya meliputi pengkodean antarmuka pengguna, pengembangan server dan basis data, serta integrasi seluruh komponen aplikasi. Seorang Fullstack developer juga bertugas dalam debugging dan optimalisasi kinerja aplikasi, serta memastikan sistem beroperasi dengan baik di berbagai platform dan perangkat. Dengan keahlian dalam berbagai teknologi dan bahasa pemrograman, seorang Pengembang Fullstack memastikan aplikasi yang dibuat memenuhi standar kualitas dan kebutuhan pengguna. 6. Partnership Manager / Manajer Kemitraan Partnership Manager bertugas mengelol a dan mengembangkan hubungan kemitraan strategis untuk mendukung pertumbuhan perusahaan. Tugasnya mencakup identifikasi dan negosiasi peluang kemitraan, pemeliharaan hubungan dengan mitra yang ada, serta penciptaan strategi yang menguntungkan kedua belah pihak. Selain itu, Partnership Manager berperan dalam koordinasi proyek bersama mitra, pemantauan kinerja kemitraan, dan penyesuaian strategi untuk memastikan hasil yang optimal. Tujuannya adalah untuk memaksimalkan manfaat dari kemitraan dan mencapai tujuan bisnis perusahaan. 5 11 2.3 Kegiatan Umum Perusahaan PT. Unzyp Solusi Teknologi, merupakan Perusahaan yang bergerak pada bidang teknologi informasi dengan kegiatan operasionalya, Perusahaan ini menjalankan berbagai aktivitas yang mencakup luas dalam bidang industry teknollogi informasi. Salah satu kegiatan utama PT. Unzyp Solusi Teknologi adalah pengembangan perangkat lunak professional yang dilakukan secara komprehensif. Dalam Upaya mendukung digitalisasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) di Indonesia, PT.

Unzyp telah mengembangkan dan meluncurkan aplikasi "Kasvlo". Aplikasi ini dirancang khusus untuk memfasilitasi operasional digital UKM dengan antarmuka yang ramah pengguna, sehingga mengurangi kebutuhan akan keahlian manual tambahan. Selain itu, melalui platform Unzyp Cloud, perusahaan menawarkan berbagai solusi teknologi cloud yang dapat diakses oleh berbagai jenis usaha, termasuk penyediaan mikro-aplikasi gratis untuk mendukung proses digitalisasi UKM. PT. Unzyp juga memiliki portofolio layanan teknologi yang sangat beragam. Layanan ini mencakup pengembangan aplikasi bisnis, implementasi teknologi blockchain, penanganan keamanan siber, pengolahan big data dan kecerdasan buatan, pengembangan perangkat keras IoT, serta sistem manajemen operasional. Dalam ranah solusi teknologi informasi, perusahaan menyediakan berbagai alat yang membantu bisnis dalam mengelola akuntansi, penyimpanan kata sandi, sistem penagihan, serta manajemen inventaris dan pelanggan. Selain fokus pada pengembangan perangkat lunak dan infrastruktur teknologi, PT. Unzyp Solusi Teknologi, melalui divisi Unzyp Studio, juga aktif dalam produksi konten digital kreatif. Divisi ini menghasilkan berbagai konten digital, termasuk film, video, NFT, teknologi AR/VR, serta konten 3D sebagai bagian dari visi seni digital perusahaan. Untuk memperkuat posisinya di industri, PT. Unzyp menjalin kemitraan strategis dengan perusahaan teknologi terkemuka seperti Microsoft dan Tech Data, yang bertujuan untuk meningkatkan penetrasi pasar dan mengoptimalkan integrasi sistem. Melalui berbagai kegiatan tersebut, PT. Unzyp Solusi Teknologi menunjukkan komitmennya dalam mendukung perkembangan bisnis dan industri di Indonesia melalui implementasi teknologi modern dan solusi inovatif yang disesuaikan dengan kebutuhan pasar. 2.4 Proses Keja Perusahaan Pada tahapan ini tim proyek bertemu dengan klien ataupun pihak terkait untuk memahami kebutuhan, harapan dan tujuan yang diinginkan oleh klien terhadap proyek yang ingin di kembangkan secara mendala, konsultasi in juga bertujuan untuk memastikan setiap aspek dapat diidentifikasikan dan terdefinisikan dengan jelas sehingga dapat menjadi dasaran yang kuat dalam tahapan selanjutnya dalam menjalankan suatu proyek

Mind Mapping Pada tahap ini, merupakan tahap paling krusial dalam pengembangan proyek. Tahapan ini dapat dibagi menjadi beberapa bagian penting. Pertama, adalah identifikasi tujuan, yaitu proses menentukan sasaran utama dari proyek yang sedang dikembangkan, sehingga proyek tersebut dapat berjalan lebih fokus dan terarah. Selain itu, pada tahap mind mapping, berbagai ide dan informasi terkait proyek dikumpulkan secara komprehensif. Setelah ide-ide tersebut terkumpul, langkah berikutnya adalah menyusun ide- ide tersebut dalam bentuk peta pikiran (mind map) yang mempermudah visualisasi hubungan antara elemen-elemen yang terlibat. Selanjutnya, dilakukan identifikasi dan prioritisasi ide serta informasi Konsultasi yang paling relevan, untuk memastikan pengembangan proyek berjalan secara efektif dan efisien. Distribusi waktu Setelah proses bisnis diselaraskan dan siap di kembangkan, langkah selanjutnya adalah menyusun timeline proyek dengan memanfaatkan sumber daya yang ada secara efisien. Pengembangan Aplikasi Pada tahapan ini berfokus pada pengembangan perangkat lunak sesuai dengan proyek yang ingin dijalankan dengan menggunakan keahlian dan pengalaman mereka dalam hal coding, Ui/Ux dan lain lainnya Pengujian Aplikasi Pada tahapan kerja ini melalui dua jenis utama tipe testing yaitu adalah system integration testing yang dimana tim kami melakukan pengujian internal untuk memastikan bahwa semua komponen berfungsi dengan baik secara keseluruhan dan memenuhi semua persyaratan yang telah ditetapkan lalu setelah melewati tahapan tersebut tim pengembangan aplikasi akan melibatkan klien dalam pengujian untuk memastikan bahwa produk memenuhi kebutuhan dan harapan anda sebelum dikirimkan Peluncuran Aplikasi Pada fase ini, kami akan membantu anda mengatur lingkungan produksi, memastikan semua konfigurasi berjalan optimal, dan memonitor penerapan aplikasi secara real- time untuk memastikan peluncuran berjalan lancar. 5 2.5 Portofolio Perusahaan BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI 3.1 Bidang Kerja Selama menjalankan program kerja profesi di PT. Unzyp Solusi Teknologi, praktikan di tempatkan sebagai desainer UI/UX. Divisi desain di PT. Unzyp Solusi Teknologi itu sendiri bertugas untuk

mengembangkan serta meneruskan pengembangan visualisasi konsep desain UI/UX yang sedang dikerjakan. Suatu konsep desain UI/UX ini adalah suatu aspek penting dan dapat menjadi panduan untuk pengambilan keputusan dalam suatu proses desain dilakukan. Konsep desain UI/UX ini didasarkan oleh pemahaman mendalam terkait perilaku pengguna dan bagaimana mereka berinteraksi dengan produk digital. Praktikan, sebagai desainer UI/UX, bertugas untuk memastikan bahwa setiap elemen visual yang dirancang tidak hanya menarik secara estetika, namun juga mendukung pengalaman penggunaan secara optimal. Di bagian ini praktikan difokuskan mengembangkan produk UI/UX yang sudah dibuat atau masih di dalam tahap pengembang, serta berperan dalam mengembangkan proyek desain UI/UX dari PT. Rekacipta Adiwangsa Nusantara. Dalam implementasi konsep desain UI/UX yang ingin dibuat, praktikan di tugaskan untuk mereset beberapa elemen penting, serta membuat alur penggunayang dimana langsung didiskusikan dengan tim desain yang lainnya. dan hasil dari user flow yang sudah ada praktikan kembangkan dalam desain UI fokus pada tampilan visual dan elemen interaktif yang digunakan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi. Jika masih ada sesuatu hal yang belum suai maka akan diperbaiki kembali sampai sudah mencapai target yang sudah disesuaikan. kemudian divisi desain juga bertugas membantu divisi business development untuk membantu membuat desain, serta menyusun media cetak seperti banner, backdrop, undangan untuk mitra, undangan untuk pedagang dan powerpoint proposal event kasvlo untuk kerjasama dengan beberapa mitra. Selain itu praktikan juga diberikan tugas dari direktur utama untuk membuat casing untuk Rabbit r1 suno dengan menggunakan aplikasi 3D model (3D Modelling) adalah representasi digital dari objek atau sebuah permukaan dalam tiga dimensi untuk menggambarkan bentuk dan strukturnya secara realistis. pada proses ini memungkinkan kita untuk menggambarkan objek secara lengkap dari berbagai sudut, sehingga objek dapat divisualisasikan dengan lebih mendetail dan akurat. 3D model ini juga menjadi sebuah alat komunikasi yang paling komunikatif efektif, dikarenakan 3D model bisa memberikan bentuk

secara visual, ukuran presisi, dan juga dapat membuat simulasi untuk mempermudah proses desain. 3.2 Pelaksanaan Kerja Pada program profesi kali ini Praktikan menjalani kegiatan kerja profesi mengikuti ketentuan dari pihak Universitas Pembangunan Jaya yaitu mulai tanggal 08 Juni hingga 30 September 2024. Pada kerja profesi kali ini pada prosesnya praktikan mendapatkan tugas sebagai desainer ui/ux. Pada program kerja profesi ini, Praktikan harus bisa mengeluarkan suatu ide konsep secara cepat dan tepat. yang dimana menggunakan riset mengenai ergonomi tangan user experience sketsa menggunakan tangan atau secara tradisional adalah salah satu cara yang sangat efektif untuk mengeluarkan ide konsep desain UI/ UX. Kemudian, Praktikan juga harus menguasai software 2D yaitu Figma yag dimana sebuah alat penting untuk desainer UI/UX. Kemampuan dalam menggunakan figma meliputi pembuatan wireframe, prototyping dan kolaborasi secara tepat waktu (real – time) dengan tim selain itu, praktika n pun juga dengan menguasai figma memungkinkan membuat desain antarmuka (UI) dengan tingkat kompleksitas, mulai dari tata letak sederhana hingga desain interaktif yang bisa langsung di uij oleh tim pengembang. selain itu, fitur prototyping interaktif juga berfungsi untuk mempermudah praktikan dalam menyajikan alur aplikasi yang dinamis kepada klien atau anggota tim sehingga memudahkan mereka memahami fungsionalitas desain. Software 2D bukan hanya figma saja namun juga beberapa harus menguasai software 2D lainnya seperti Adobe Illustrator, Photoshop, dan coreldraw. Selain itu, praktikan juga harus bisa menggunakan perangkat lunak 3 dimensi, teknik render, gambar teknik . Dengan menggunakan perangkat lunak 3 dimensi, praktikan dapat menciptakan model yang kompleks dan detail, memungkinkan praktikan untuk memvisualisasikan konsep desain dalam pengembangan produk, karena dapat membantu dari berbagai aspek desain sebelum dilakukan pembuatan fisik. Praktikan juga harus mampu menggunakan gambar teknik yang juga penting dalam proses desain. Gambar teknik dapat digunakan untuk menggambarkan detail yang kompleks dari desain, seperti ukuran, bentuk, dan komponen yang terlibat. Dengan menggunakan gambar teknik, praktikan

dapat memastikan bahwa semua detail yang penting tidak terlewatkan, sehingga dapat mengurangi risiko kesalahan pada tahap produksi. Selain itu teknik render pun juga tidak kalah penting dikarenakan dapat menghasilkan gambar yang sangat realistis dari 3D model, sehingga dapat memberikan gambaran bagaimana produk akan terlihat ketika selesai, Dengan demikian, klien dapat memiliki gambaran yang lebih akurat terkait hasil proyek ini mana nantinya juga membantu dalam proses komunikasi dan proses pengambilan keputusan. Selain secara teknis, praktikan juga harus memiliki referensi yang luas. Pengumpulan referensi yang baik dan luas juga menjadi dasar penting dalam mengembangan dan menciptakan karya yang orisinal dan kontekstual. Dengan demikian, praktikan dapat lebih memahami kebutuhan dan preferensi pengguna serta tren industri yang terus berkembang. Penguasaan referensi yang kuat mendukung praktikan dalam mengembangkan konsep desain lebih matang dan berwawasan luas, sehingga memungkinkan tercapainya secara solusi desain yang optimal. 3.2.1 Pengembangan Aplikasi Kosmetik Pada pengembangan aplikasi kosmetik adalah salah satu pengembang produk UI/UX turunan yang dibawahi oleh aplikasi hoomi yang dimana pada project ini praktikan berkoordinasi dengan pihak dari PT. Rekacipta Adiwangsa Nusantara oleh karena itu praktikan mulai menusun tahapan terkait perkembangan aplikasi kosmetik terkhususnya yang terdapat di Indonesia. A. Latar Belakang Pengembangan Aplikasi Kosmetik Era digital telah menghadirkan transformasi signifikan dalam perilaku konsumen, khususnya di industri kosmetik dan skincare pada masyarakat urban. Berdasarkan pengamatan praktikan, meskipun tidak termasuk dalam kategori kebutuhan primer, produk kosmetik dan skincare telah menjadi bagian integral dari gaya hidup modern sebagai kebutuhan sekunder dan tersier. Produk-produk ini tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan penampilan, tetapi juga berperan penting dalam membangun kepercayaan diri yang secara tidak langsung mempengaruhi kualitas hidup seseorang. Gaya hidup urban yang serba cepat dan dinamis memicu peningkatan kebutuhan akan kemudahan dan efisiensi dalam segala aspek, termasuk perawatan diri dan kecantikan. Praktikan mengamati bahwa

konsumen di kota besar cenderung mengutamakan kenyamanan serta waktu yang efisien dalam memilih produk, termasuk kosmetik. Dalam penelitiannya, praktikan menemukan bahwa transformasi digital telah mengubah lanskap industri kosmetik di Indonesia secara dramatis. Data menunjukkan pertumbuhan yang signifikan, dengan peningkatan jumlah perusahaan sebesar 21.9% dari 913 di tahun 2022 menjadi 1.000 perusahaan pada pertengahan 2023. Shopee mendominasi sebagai platform e-commerce utama dengan penguasaan pasar sebesar 98%. Hal ini mencerminkan pergeseran preferensi konsumen menuju solusi belanja yang lebih praktis dan efisien. Namun, praktikan juga mengidentifikasi beberapa tantangan utama dalam industri kosmetik digital, termasuk proliferasi produk palsu yang mengandung bahan berbahaya, ketidaksesuaian antara deskripsi produk dan hasil aktual, serta tekanan sosial untuk mengikuti tren produk viral. B. Analisis Pasar dan Pengguna Berdasarkan analisis yang dilakukan praktikan, pengguna aplikasi kosmetik didominasi oleh wanita muda berusia 18-35 tahun yang tinggal di daerah urban dan memiliki literasi digital yang baik. Dalam penerapannya, praktikan mengadopsi pendekatan konstruktivisme dalam pengembangan aplikasi, yang menekankan pemahaman mendalam terhadap perspektif dan konteks pengguna, keterlibatan aktif pengguna dalam membangun pengalaman, serta integrasi prinsip-prinsip kognitif dalam desain UI/UX. Melalui riset pasar yang ekstensif, praktikan mengimplementasikan berbagai fitur inovatif seperti analisis bahan produk, sistem ulasan dan penilaian produk yang komprehensif, uji coba produk ke bagian wajah dengan teknologi AR, rekomendasi produk berbasis kecerdasan buatan, serta analisis dan diagnostik kulit. C. Teori Hierarki Kebutuhan dalam Pengembangan Aplikasi Dalam pengembangan aplikasi kosmetik, praktikan memahami pentingnya mengacu pada teori hierarki kebutuhan untuk memahami berbagai tingkat kebutuhan pengguna dalam interaksi mereka dengan aplikasi. Hirarki ini membantu merancang fitur yang tidak hanya memenuhi kebutuhan dasar, tetapi juga kebutuhan psikologis dan aktualisasi diri. Praktikan juga menekankan pentingnya keamanan dan keandalan sistem untuk membangun kepercayaan pengguna melalui

perlindungan data dan stabilitas aplikasi. Fitur komunitas dalam aplikasi memenuhi kebutuhan sosial, memungkinkan interaksi antar pengguna dan berbagi pengalaman, yang dapat meningkatkan edukasi kosmetik. Dari hasil observasi dan analisis, praktikan menyimpulkan bahwa pengembangan aplikasi kosmetik perlu berfokus pada personalisasi pengalaman pengguna, integrasi fitur edukasi dan komunitas, penerapan teknologi kecerdasan buatan untuk meningkatkan akurasi rekomendasi, serta prioritas pada keamanan dan kenyamanan pengguna. Praktikan merekomendasikan pendekatan holistik dalam pengembangan aplikasi yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga mempertimbangkan aspek psikologis dan sosial pengguna. Dengan kombinasi antara inovasi teknologi dan pemahaman mendalam tentang perilaku pengguna, aplikasi kosmetik yang dikembangkan diharapkan dapat menciptakan engagement yang kuat, meningkatkan kepuasan, dan menjawab kebutuhan spesifik konsumen urban yang semakin kompleks. D. Pengembangan Alur Penggunaan (User Flow) Pada hasil pengamatan yang telah didapatkan oleh praktikan, langsung membuat pengembangan alur penggunaan, praktikan merancang sebuah alur penggunaan yang didasarkan pada kebutuhan dan perilaku pengguna aplikasi kosmetik. Dalam proses pengembangannya, praktikan mengidentifikasi bahwa tahap awal interaksi pengguna dengan aplikasi merupakan satu alur yang sangat riskan yang menentukan peningkatan selanjutnya. Oleh karena itu praktikan merancang sebuah alur penggunaan yang dimulai dengan proses autentikasi sederhana, dimana diberikan pilihan untuk login dengan akun yang sudah ada atau membuat yang baru. Untuk pengguna baru, praktikan mengembangkan serangkaian langkah pada saat memulai yang terstruktur namun fleksibel, tahapan ini dimulai dengan pengisian alamat email, verifikasi data, menghubungkan dan membuat baru seed phrase, dilanjutkan dengan arahan sistem analisis kondisi kulit wajah dalam mengisi pemilihan tipe kulit melalui dengan desain antar muka yang visual dan intuitif. Selanjutnya pengguna diarahkan untuk mengidentifikasi masalah kulit melalui analisis kulit melalui foto dengan ketentuan yang sudah diberitahukan sebelumnya, dan dilanjutkan pengisian dengan opsi isian dan pilihan ganda untuk

mengetahui masalah kulit wajah yang lebih spesifik. Praktikan juga menambahkan tahapan penetapan anggaran pembelanjaan bagi pengguna, untuk memastikan bahwa rekomendasi yang berikan nantinya akan sesuai dengan preferensi dengan kemampuan finansial pengguna. Setelah proses personalisasi awal selesai, praktikan merancang halaman utama yang menampilkan rekomendasi produk dan ulasan produk oleh ahli kosmetik, praktikan mempertimbangkan 4 area pembagian hirarki fungsional utama: pencarian secara manual, rekomendasi produk sesuai sistem personalisasi, ulasan mengenai produk dari ahlinya dan navigasi bar yang menyajikan icon halaman utama, komunitas, dompet digital, kategori dan pencarian produk lewat kecerdasan buatan. Aspek komunitas juga mendapat perhatian khusus dalam pengembangan alur penggunaan. Praktikan merancang ruang dimana pengguna dapat berbagi pengalaman, mengikuti tutorial kecantikan, dan berpartisipasi dalam diskusi. Fitur ini tidak hanya mendorong engagement, tetapi juga menciptakan ekosistem pembelajaran dimana pengguna dapat saling mendukung dalam perjalanan kecantikan mereka. Untuk memastikan personalisasi yang berkelanjutan, praktikan juga mengembangkan sistem yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan produk favorit, melacak riwayat pembelian, dan memperbarui preferensi mereka seiring waktu. Dalam proses checkout, praktikan merancang alur yang efisien dengan meminimalkan hambatan, sehingga pengguna dapat menyelesaikan transaksi dengan cepat dsan tanpa hambatan. proses checkout, praktikan merancang alur yang efisien dengan Setiap langkah dalam proses ini dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan keamanan transaksi. Dengan demikian pengguna dapat dengan mudah menambahkan produk ke keranjang, melakukan pengecekan ulang terkait produk yang di order, memilih metode pembayaran, dan menerima konfirmasi pesanan. E. Desain Antarmuka (UI/UX) Setelah memiliki pemahaman yang jelas tentang kebutuhan proyek aplikasi kosmetik, praktikan mulai mengembangkan konsep warna yang dimana ini penting untuk keseimbangan antara estetika dan fungsionalitas dalam desain antar muka. Praktikan mengembangkan palet warna yang terdiri dari beberapa warna kunci menggunakan warna merah muda pucat (#F9E5E5)

sebagai warna primer untuk latar belakang yang menenangkan, warna krem lembut (#E5DCC5) sebagai warna sekunder untuk transisi yang elegan, dan variasi merah marun (#8B1818 dan #590F0F) untuk menciptakan kedalaman dan emphasis. Pada pengembangan desain antarmuka tata letak pada wireframe praktikan juga menggunakan pemahaman terkait zona interaksi layar juga menjadi aspek penting dalam desain tata letak dalam wireframe. Seperti yang dipelajari oleh praktikan dalam studi mengenai desain untuk perangkat layar sentuh, area sentuh pada jari pengguna dapat bervariasi tergantung bagaimana cara mereka menyentuh layar. Oleh karena itu, target sentuh dalam aplikasi harus memenuhi standar minimal, yakni 22x22 mm, untuk memastikan bahwa pengguna dengan ukuran jari yang lebih besar tetap bisa berinteraksi dengan nyaman. Selain itu lokasi penempatan elemen - elemen interaktif dalam aplikasi juga harus mempertimbangkan lokasi sentuh ideal di layar. Berdasarkan penjelasan di atas praktikan mempertimbangkan lokasi sentuhan ideal di layar. Layar dapat dibagi menjadi tiga zona, yakni zona primer, sekunder dan tersier, berdasarkan tingkat aksesibilitas. Zona primer, yang berada di tengah layar dimana pada zona ini paling sering digunakan dan mudah di jangkau, ideal untuk fungsi inti. Zona sekunder, yang berada di bagian pinggir yang dimana pada bagian ini sering digunakan namun, penempatan nya tidak terlalu krusial. Sedangkan untuk zona tersier adalah zona tersier yang terletak di bagian atas layar, pada zona tersier ini lebih susah untuk diakses dan lebih tepat untuk fitur yang jarang untuk digunakan. Dengan mengadopsi pemahaman zona layar pada aplikasi kosmetik ini akan dapat memberikan manfaat tidak hanya estetis tetapi juga nyamanan, fungsional, ergonomis, dan mudah digunakan bagi berbagai tipe pengguna. F. Pengembangan Wireframe Orientasi Awal dan Registrasi Berikut adalah penjelasan per wireframe yang telah di kembangkan oleh praktikan sesuai dengan pemahaman dan analisis yang telah dilakukan oleh praktikan. Pada bagian pertama praktikan mengembangkan bagian orientasi awal dan registrasi dalam penggunaan aplikasi kosmetik. Halaman orientasi awal dirancang dengan pendekatan 3 zona layar yang telah

dijabarkan di atas dan juga informatif, menggunakan palet warna yang telah ditentukan sebelumnya dengan didominasi warna merah marun (#8000) untuk elemen elemen interaktif utama. Praktikan memahami bahwa kesan pertama sangatlah penting dalam kesan pertama dalam retensi utama, oleh karena itu halaman pertama yang akan dilihat oleh pengguna di desain dengan sangat hati hati. Terdapat opsi yang jelas untuk membedakan antara pengguna baru dan yang telah mempunyai akun dengan form pengisian yang simpel untuk email atau nomor telepon. Selain itu, telah disediakan untuk sistem pengisian yang mudah dengan alternatif masuk melalui Apple, Google, atau Facebook untuk memudahkan proses registrasi. Praktikan juga mengimplementasikan indikator kekuatan pengisian kata sandi untuk memastikan keamanan akun pengguna sejak awal. Setelah pengisian data, sistem akan melakukan verifikasi dilengkapi dengan penghitungan mundur, untuk pengiriman ulang kode, mengantisipasi kemungkinan kode yang tidak terkirim atau terlewat. Dalam inovasi utama dalam sistem registrasi adalah integrasi seed phrase sebagai lapisan keamanan tambahan. Praktikan menyadari bahwa konsep seed phrase mungkin belum dikenal luas oleh sebagian besar pengguna, sehingga implementasinya dirancang dengan cermat. Pengenalan seed phrase diawali dengan penjelasan singkat namun jelas mengenai pentingnya fitur ini dalam menjaga keamanan akun. Seed phrase yang terdiri dari 12 kata ditampilkan dalam format grid 3x4 agar lebih mudah dibaca dan dicatat oleh pengguna. Untuk memastikan bahwa pengguna benar-benar mencatat dan memahami signifikansi seed phrase tersebut, praktikan merancang mekanisme verifikasi yang mengharuskan pengguna memilih kata- kata yang tepat dari beberapa opsi yang diberikan. G. Pengambangan Wireframe Personalisasi dan Analisis Kulit Setelah dilakukan proses pengisian registrasi dan pengaman akun selesai, pengguna akan melanjutkan ke tahap personalisasi. Pada tahap ini praktikan merancang alur pengguna untuk mengumpulkan data yang komprehensif namain, tidak membebani pengguna. Pada proses personalisasi dimulai dengan melakukan analisis kulit wajah menggunakan teknologi kamera yang canggih. Pengguna diminta untuk mengikuti

tata cara pengambilan gambar wajah mereka untuk menghasilkan analisis wajah yang akurat. Praktikan merancang desain antarmuka yang intuitif dengan indikator visual yang membantu pengguna menyelaraskan wajah mereka dengan area yang ditentukan pada layar. Setelah foto yang telah selesai diambil, sistem akan melakukan analisis secara otomatis untuk mendeteksi berbagai masalah karakter kulit pengguna. Namun, untuk mencapai hasil yang maksimal dan tingkat akurasi yang tinggi, praktika juga mengintegrasikan beberapa serangkaian pertanyaan tentang kondisi kulit yang dirasakan pengguna. Pertanyaan - pertanyaan ini disusun secara bertahap, dimulai dari yang paling mendasar seperti tipe kulit hingga masalah kulit yang lebih spesifik. Dalam mengembangkan preferensi produk, praktikan memahami bahwa setiap pengguna memiliki kebutuhan dan keinginan yang berbeda-beda. Oleh karena itu, disediakan berbagai pilihan masalah kulit yang ingin diatasi dan kisaran harga yang sesuai dengan anggaran pembelanjaan kosmetik. Praktikan juga menambahkan pertanyaan tentang sensitivitas terhadap bahan bahan - bahan tertentu dan preferensi produk yang bebas dari bahan eksploitasi hewan. H. Pengembangan Wireframe Bagian Halaman Utama Pada akhir tahap personalisasi, sistem menghasilkan hasil analisis dari kulit wajah pengguna yang komprehensif yang dimana menampilkan nilai angka kulit pengguna dengan pendekatan yang holistik dan terstruktur ini praktikkan yakin bahwa tahap personalisasi yang telah dirancang akan memberikan suatu nilai tambah yang sangat signifikan bagi pengalaman pengguna data yang telah dikumpulkan tidak hanya bermanfaat untuk memberikan rekomendasi produk yang lebih akurat namun juga membangun suatu pengalaman berbelanja yang lebih personal dan memuaskan bagi pengguna aplikasi kosmetik ini. Pada halaman utama menyajikan 4 hierarki informasi yang di mana pada bagian atas terdapat navigasi bar untuk mencari produk secara manual dan juga terdapat banner promosi dari beberapa nama brand kosmetik. pada bagian yang kedua adalah penyampaian suatu jenis rekomendasi produk yang sesuai personalisasi hasil analisis kulit wajah pengguna dimana yang telah dilakukan sebelumnya lalu, pada bagian yang

ketiga terdapat penyajian informasi terkait ulasan suatu produk yang sedang trend yang dibuat dari beberapa ahli dan juga orang memiliki pengaruh dalam sosial media terkhususnya di bidang kosmetik pada bagian yang terakhir terdapat navigasi bar yang menyediakan beberapa icon seperti halaman utama, komunitas, kecerdasan buatan, kategori dan juga dompet digital. I. Pengembangan Wireframe Bagian Kecerdasan Buatan dan Pemesanan Produk Pada tahapan selanjutnya adalah praktikan mengembangkan desain antarmuka fitur kecerdasan buatan dimulai dengan sebuah pesan antarmuka yang ramah pengguna, dimana pengguna dapat mendeskripsikan kebutuhan mereka dengan bahasa pengguna sehari-hari. Praktikan mendapatkan pemahaman dari kebiasaan pengguna dimana tidak semua pengguna sering mendengar terkait terminologi perawatan wajah yang teknis, sehingga sistem kecerdasan buatan dirancang untuk memahami berbagai cara pengguna mengekspresikan kebutuhan mereka. Setiap rekomendasi yang telah dihasilkan oleh kecerdasan buatan (A) merekomendasikan ditampilkan dengan informasi yang komprehensif namun mudah dicerna termasuk gambar produk, harga, rating pengguna dan komponen dari bahan bahan utama suatu produk kosmetik. Dalam pencarian produk pada kecerdasan buatan (AI) ini dapat juga untuk langsung melakukan transaksi pembelian terhadap jenis produk yang dimana ketika, suda memilih salah satu produk dapat melanjutkan ke detail suatu pemesanan yang menampilkan rincian seperti alamat pengguna, nama penerima, nomor telepon lalu pada sub selanjutnya adalah detail pembelanjaan, opsi pengiriman barang, opsi pembayaran dan juga sub total dari keseluruhan pembiayaan dalam membeli suatu produk. J. Pengembangan Wireframe Bagian Fitur Komunitas Pada bagian wireframe desain antarmuka adalah komunitas dimana praktikan menciptakan ruang virtual yang kaya akan interaksi dan pembelajaran. Pengguna tidak hanya sekedar membeli produk, tetapi juga dapat berbagai pengalaman, mengikuti tutorial kecantikan yang beragam dari mulai tips dan trik tentang berhias diri, tatacara berhias wajah, serta berdiskus dan mengikuti orang yang memiliki pengaruh di media sosial dalam bidang kecantikan dengan sesama pengguna yang memiliki minat yang

sama. Fitur- fitur ini tidak hanya mendorong keterlibatan aktif pengguna dalam membentuk sebuah ekosistem yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan dalam mengeksplorasi dunia kecantikan. Selain itu terdapat fitur obrolan yang di bedakan status keanggotaan. Pengguna reguler dan berlangganan memiliki ruang diskusi yang berbeda dimana untuk pengguna reguler hanya dapat melihat dan mereaksi dengan karakter obrolan admin namun, sebagai pengguna yang berlangganan dapat beberapa manfaat dimana dari segi obrolan dimana pengguna yang berlangganan dapat membalas pesan dari admin yang di tuliskan pada kolom komentar lebih cepat dapat informasi peluncuran produk kosmetik, event dan lainnya. Selain itu untuk admin bagian komunitas dapat secara aktif mempromosikan berbagai acara komunitas yang menarik, serta mengintegrasikan teknologi NFT untuk memfasilitasi transaksi jual beli produk di dalam komunitas. Dengan demikian, platform ini tidak hanya menjadi wadah untuk berbelanja namun juga menjadi komunitas yang dinamis dan terus berkembang. K. Pengembangan Wirframe Bagian Dompet Digital yang Di integrasikan dengan NFT Wireframe yang dibuat selanjutnya adalag bagian dompet digital dimana hasil diskusi praktikan mengintegrasikan fitur dompet digital mengunakan teknologi NFT (Non-Fungible Token). NFT adalah asset digital yang diverifikasi menggunakan teknologi blokchain, setiap NFT memiliki kode identifikasi dan metadata yang membedakan dari token lainya. Wireframe yang praktikan rancang terdapat tiga bagian. Dompet digital token ini menapilkan nilai total asset pengguna dalam mata uang rupiah. Prektikan menyertakan grafik untuk menunjukan fluktuasi nilai asset dari waktu ke waktu. Dibawahnya terdapat daftar token kripto yang dimiliki pengguna seperti Ethereum atau token khusus aplkasi. Bagian selanjutnya terdapat koleksi nft yang di tampilkan dengan gambar, nama produk dan nilainya. Selanjutnya, bagian terakhir adalah Riwayat transaksi pengguna. Ini mencakup pembelian produk, penerima NFT. Setiap transaksi di tampilkan dengan jenis, jumlah dan tanggal. 3.2.2 Kasvlo Kasvlo adalah sebuah aplikasi berbasis cloud yang telah disediakan oleh PT. Unzyp Solusi Teknologi melalui platform Unzyp Cloud. Aplikasi ini dirancang

untuk memberikan solusi terintegrasi dalam pengelolaan keuangan perusahaan secara efisien dan transparan. Dengan menggunakan kasvlo, perusahaan dapat memantau alur kas masuk dan keluar secara real-time, mencatat transaksi dengan akurat, membayar tagihan dengan mudah, serta menyusun laporan keuangan perusahaan secara detail dan mudah di pahami. fitur-fitur yang ditawarkan mencakup mencatat arus transaksi keuangan dengan cepat dan mudah, mulai dari pemasukan, pengeluaran hingga hutang piutang,fitur selanjutya adalah multi pengguna dimana dapat mengizinkan beberapa orang untuk mengakses dan mengelola data keuangan secara bersama-sama yang dimana meningkatkan efisiensi kerja dan kolaborasi, aplikasi kasvlo berbasis komputasi awan bahwa data yang telah di input akan disimpan di dalam cloud yang dimana dapat bermanfaat mengakses data keuangan tersebut dari mana saja dan data yang tersimpan jauh lebih aman, kasvlo akan secara otomatis menghasilkan berbagai laporan keuangan yang dibutuhkan, kemudahan membuat tagihan digital untuk pelanggan melalui kasvlo, kasvlo juga mendukung pembayaran digital. hal ini dapat memudahkan pelanggan untuk melakukan pembayaran dan melacak pembayaran yang belum terbayar secara real-time. A. Latar Belakang Proyek Kasvlo Pada proyek kasvlo ini praktikan mengembakan project kasvlo pada bagian tagihan dimana pada bagian tagihan ini praktikan berdiskusi dengan team pengembang bisnis dan juga direktur terkait alur pengguna (User Flow) yang dimana dapat meningkatkan pengalaman pengguna yang mudah dan efisien dalam melakukan pembayaran. User flow yang dirancang baik akan meminimalisir hambatan dan memastikan proses pembayaran berjalan lancar. B. Pengembangan Alur Penguna Pada tahap awal, penting untuk memastikan proses pembayaran dapat dilakukan dengan mudah hanya dalam beberapa langkah. Pengguna cukup memilih daftar penyedia layanan, memilih tagihan yang ingin dibayar, memilih metode pembayaran dan mengkonfirmasi pembayaran. Setelah pembayaran berhasil, sistem akan memberikan notifikasi kepada pengguna yang mengirimkan bukti pembayaran. fleksibilitas dan kenyamanan pengguna, dapat ditambahkan fitur-fitur seperti pembayaran berulang untuk tagihan yang bersifat rutin,

opsi untuk menyimpan informasi kartu pembayaran, serta integrasi dengan berbagai metode pembayaran yang tersedia. Selain itu, fitur pelacakan status pembayaran juga perlu diimplementasikan agar pengguna dapat memantau status pembayaran tagihan secara tepat waktu . 4 Dengan adanya fitur pelacakan ini, pengguna dapat dengan mudah mengetahui apakah pembayaran yang dilakukan sudah berhasil atau belum. Setelah berdiskusi dengan divisi pengembangan bisnis dan direktur, telah dihasilkan alur pengguna yang lebih efisien dalam pembayaran tagihan. Hasil diskusi ini menunjukkan bahwa proses pembayaran di aplikasi kasvlo harus sederhana, fleksibel dan memberikan informasi yang jelas kepada pengguna dengan merancang alur pembayaran yang sederhana dan intuitif, pengguna dapat menyelesaikan transaksi pembayaran hanya dalam beberapa langkah. Fitur pelacakan status pembayaran secara real-time merupakan salah satu fitur unggulan yang akan sangat bermanfaat bagi pengguna, karena memungkinkan mereka untuk memantau status pembayaran kapan saja dan di mana saja. Setelah melewati proses menganalisa alur pengguna praktikan melakukan melakukan desain untuk user interface yang dimana melakukan tahapan pembuatan wireframe yang dimana digunakan untuk representasi visual sederhana dari sebuah desain antarmuka pengguna yang menunjukan tata letak elemen-elemen di dalam layar. C. Pengembangan Halaman Utama Pembayaran Tagihan Wireframe yang pertama adalah pembuatan bagian menu utama pada pembayaran tagihan dimana disajikan halaman untuk daftar penyedia layanan yang dimana pengguna akan memilih dari salah satu daftar penyedia layanan. Dalam halaman penyedia layanan praktikan memperhatikan elemen elemen utama yang terlihat adalah sebuah kolom pencarian yang dimana dapat memungkinkan pengguna mencari penyedia layanan yang lebih spesifik, serta pada halam penyedia layanan membuat kota kotak kecil untuk masing masing nama penyedia layanan yang dimana informasi yang ditampilkan terdapat logo dan nama perusahaan seperti yang ada pada gambar hanya menampilkan logo dan nama penyedia layanan yang dimana memiliki beberapa kelebihan yang pertama, memaksimalkan ruang layar yang dimana sangat memungkinkan lebih banyak penyedia layanan di tampilan

dalam satu layar, tanpa membuat tampilan terlalu padat, yang kedua adalah fleksibilitas yang dimakan ukuran kotak dapat disesuaikan untuk mengakomodasi berbagai panjang nama penyedia layanan maupun logo, yang ketika secara ergonomi mata pengguna dapat dengan mudah memindai daftar kotak kotak kecil untuk menemukan penyedia layanan yang diinginkan dan hal ini dapat mengurangi beban visual serta, meningkatkan kenyamanan pengguna . Selain daftar penyedia layanan terdapat juga tombol " selanjutny a/Continue " Yang berfungsi untuk melanjutkan ke tahap yang berikutny a setelah pengguna memilih penyedia layanan. Secara keseluruhan desain tampilan ini mengutamakan kesederhanaan, jelas, clean dan efisien, sehingga memberikan kesan yang user friendly dan mudah dinavigasi dengan desain yang minimalis dan fokus pada tujuan dalam pemilihan penyedia layanan membuat pengguna dapat cepat menemukan apa yang pengguna cari. D. Pengembangan Wireframe Bagian Pop – Up Masukan No Billing Pada wirefram e yang kedua gambar wireframe yang ditampilkan menyajikan tampilan detail dari sebuah penyedia layanan dalam hal ini adalah Pasar Jaya. Ketika pengguna memilih Pasar Jaya sistem menampilkan pop up yang berisi informasi lanjut pop up ini didesain secara sederhana dan intuitif dengan tujuan memberikan informasi yang jelas dan ringkas kepada pengguna. Bagian atas pop up menampilkan logo Pasar Jaya sebagai identitas visual, yang diikuti oleh nama pasar dan alamat lengkapnya yang di mana secara tidak langsung informasi ini memiliki peran penting untuk memberikan kepastian kepada pengguna bahwa mereka telah memilih pasar yang benar. Selain informasi identitas pop up tersebut juga menyediakan fitur yaitu nomor billing yang di mana digunakan untuk memasukkan nomor transaksi atau referensi lainnya yang terkait dengan pembelian nomor tagihan dan lain-lain dengan adanya fitur tersebut pengguna dapat dengan mudah menemukan jenis-jenis tagihan yang memang sudah dibayar maupun yang belum tanpa harus menelusuri satu persatu hal tersebut. E. Pengembangan Wireframe Bagian Daftar Tagihan Pada wireframe yang ketiga adalah pada bagian wireframe daftar tagihan dimana ini menampilkan sebuah tampilan

sederhana namun informatif yang dirancang untuk membantu suatu pengguna dalam mengelola tagihan nilai ini mengadopsi pendekatan minimalis dengan menggunakan elemen-elemen dasar dalam teks, angka dan tombol. Fokus utama dari desain ini adalah pada penyajian data tagihan yang secara jelas dan terstruktur sehingga pengguna dapat memudah memahami status tagihan mereka. Pada bagian wireframe ini terdapat elemen ui hirarki penyampaian informasi sudah cukup jelas dimana terdapat tombol filter dan sort by tombol filter di gunakan untuk memungkin kan pengguna untuk menyaring daftar tagihan berdasarkan status pembayaran, sedangkan tombol sort by digunakan untuk memberikan opsi kepada pengguna untuk mengurutkan daftar tagihan dengan kriteria tertentu. Desain ui pada wireframe ini penggunaan warna nya yang jelas dan berbeda-beda untuk memberikan informasi membedakan tagihan yang sudah dibayar, belum dibayar, atau sebagian dibayar. Misalnya, warna merah untuk tagihan yang sudah jatuh tempo, warna hijau untuk tagihan yang sudah dibayar, dan warna kuning untuk tagihan yang sebagian dibayar. F. Pengembangan Wireframe Bagian Tax Invoice Pada wireframe yang keempat adalah bagian UI wireframe untuk tagihan ini dirancang dengan tampilan yang bersih dan intuitif. Informasi penting seperti nomor transaksi, nomor unit, dan tanggal transaksi disajikan di bagian atas untuk memudahkan identifikasi. Rincian biaya dipecah menjadi beberapa item dengan kode unik, sehingga pengguna dapat dengan mudah melacak setiap komponen biaya. Penggunaan tanda centang pada bagian tambahan memberikan opsi yang jelas bagi pengguna untuk memilih layanan tambahan yang diinginkan. Desain visual wireframe ini juga memperhatikan aspek hierarki informasi. Judul " Tax Invoice " yang menonjol di bagian atas memberikan konteks yang jelas mengenai jenis dokumen tersebut. Penggunaan font yang berbeda untuk judul dan rincian biaya membantu membedakan antara label dan nilai. Selain itu, tombol "Bayar" yang ditempatkan di bagian bawah memberikan penanda yang jelas untuk tindakan selanjutnya yang perlu dilakukan oleh pengguna. Secara keseluruhan, UI wireframe untuk tagihan pajak ini berhasil menyajikan

informasi yang kompleks dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami. Desain yang minimalis dan fokus pada fungsi utama membuat pengguna dapat dengan cepat memahami rincian tagihan dan melakukan pembayaran. Penggunaan warna dan elemen visual yang konsisten juga memberikan kesan profesional dan terpercaya pada aplikasi ini. G. Pengmbangan Wireframe Bagian Rincian Pembayaran dan Metode Pembayaran Pada wireframe yang ke lima adalah bagian pembayaran kazlo menyediakan rincian transaksi yang, termasuk biaya untuk sewa kios, langganan, dan biaya administrasi. pada wireframe ini juga menampilkan jumlah total yang harus dibayarkan dengan jelas dan membuat beberapa opsi metode pembayaran seperti qris untuk pada bagian qris, nantinya akan langsung di sedian qris yang bisa di save dan lalu tunaikan pembayaran, mobile banking, BCA, dan jakmart, sehingga pengguna dapat memilih metode pembayaran yang lebih cepat untuk menyelesaikan transaksi. Tampilan ui yang dibuat clean dan mudah digunakan dengan tujuan ketika pengguna memakai aplikasi tersebut tidak terlalu rumit dan pada bagian bawah dibuat tombol bayar untuk melanjutkan ke tahap pembayaran selanjutnya. H. Pengembangan Wireframe Bagian Menunggu Pembayaran Pada wireframe keenam, bagian yang menampilkan status "Menunggu Pembayaran dirancang dengan struktur informasi yang jelas dan mudah dipahami oleh pengguna. Elemen utama, yaitu "Menunggu Pembayaran, secara langsung menyampaikan status transaksi. Di bawahnya, detail transaksi seperti nomor transaksi, nomor unit, dan tanggal transaksi ditampilkan secara terstruktur dan rapi, sehingga mudah diikuti. Informasi terkait total pembayaran disajikan menggunakan ukuran font yang lebih besar dan warna kontras untuk memberikan penekanan pada jumlah yang harus dibayarkan. Kode QR, sebagai metode pembayaran utama yang disarankan, ditempatkan secara sentral dan mudah diakses. Dua tombol tambahan, "Download Kode QR" dan "Bagikan Kode QR," disediakan untuk memudahkan pengguna dalam menyimpan atau membagikan kode tersebut sesuai preferensi mereka untuk keperluan pembayaran. I. Pengembangan Wireframe Bagian Transaksi Berhasil Tampilan "Transaksi Berhasil pada aplikasi Kasvlo dirancang dengan hierarki informasi yang

jelas dan mudah diakses. Status transaksi utama, yaitu "Transaksi Berhasil, ditempatkan di bagian atas dengan ukuran font yang lebih besar dan mencolok, memastikan pengguna segera mengetahui hasil transaksi yang dilakukan. Di bawahnya, terdapat rincian transaksi yang disajikan secara terstruktur, dimulai dari tanggal dan nomor transaksi. Detail biaya diuraikan dengan jelas, disertai kode item yang membantu pengguna mengidentifikasi jenis biaya yang dibebankan (#100103, #200101, dan seterusnya). Total pembayaran ditampilkan pada bagian bawah sebagai rangkuman akhir dari keseluruhan transaksi, memastikan informasi lengkap tersampaikan dengan baik. 3.2.3 Proposal Event Kasvlo Proposal event adalah sebuah dokumen yang berisi terkait perencanaan dan detail dari acara yang ingin di selenggarakan. tujuan utama dari proposal ini adalah untuk meyakinkan pihak sponsor, mitra atau pemangku kepentingan agar mendukung acara tersebut. Pada proposal event terdapat beberapa elemen kunci seperti latar belakang dan tujuan acara, konsep dan tema acara, rencana pelaksanaan, anggaran, sponsorship dan penawaran kerjasama. Pada tahap awal, proposal event kasvlo telah disusun oleh divisi pengembang bisnis, namun klien memberikan masukan terkait beberapa kekurangan, terutama dari segi layout yang kurang menarik dan isi yang terlalu padat. Pada hal ini membuat klien meminta agar proposal event tersebut disusun ulang dengan format yang lebih sesuai untuk presentasi, yaitu dalam bentuk powerpoint (PPT). Sebagai bagian tanggung jawab dalam kerja profesi, praktikan diberikan tugas untuk menyusun kembali proposal tersebut ke dalam format yang lebih ringkas, terstruktur dan mudah dipahami, sehingga lebih efektif dalam menyampaikan informasi saat dipresentasikan kepada klien. Praktikan kemudian melakukan evaluasi terhadap isi terkait proposal terdahulu dengan memperhatikan point- point penting yang kurang. Setelah memahami kekurangan informasi yang terdapat pada proposal, praktikan berkoordinasi dengan divisi pemembang bisnis untuk memastikan agar seluruh informasi yang relevan tersampaikan dengan jelas dan tepat. Setelah memperoleh masukan yang diperlukan, praktikan mulai menyusun slide demi

slide proposal dalam format powerpoint. Pada slide pertama adalah menjelaskan terkait tata letak informasi dimana logo kasvlo sebagai elemen visual yang paling dominan, secara langsung menegaskan event ini sepenuhnya berfokus untuk mengkomunikasikan produk dan layanan kasvlo dan pada di bagian di bawah terdapat tagline kasvlo " atur arus keuang an mudah " dimana ini menunjukan produk kasvlo berkaitan dengan pengelolaa n keuangan. Pada bagian kiri di peruntukan untuk logo perusahaan yang mengembangkan kasvlo dan mengadakan event kasvlo dan pada bagian kanan atas adalah penempatan untuk logo perusahaan mitra menunjukan bahwa pada event kasvlo memberikan kredibilitas tambahan pada event dan menarik minat audiens dari perusahaan mitra. Pada slide Kedua adalah menjelaskan terkait informasi acara kasvlo hadir sebuah kolaborasi antara PT Unzyp Solusi Teknologi dan Perumda Pasar Jaya. Acara ini dirancang khusus untuk memperkenalkan solusi pengelolaan keuangan yang inovatif bagi para pelaku usaha di 16 UPB Pasar Jaya. 8 Melalui aplikasi Kasvlo, para pelaku usaha dapat mengoptimalkan pengelolaan keuangan bisnis mereka. Fitur-fitur unggulan Kasvlo, seperti pelacakan transaksi yang real-time dan pembuatan laporan keuangan yang otomatis, memberikan kemudahan bagi para pelaku usaha dalam mengelola bisnis mereka. Dengan Kasvlo, setiap waktu yang dihabiskan untuk mengelola keuangan menjadi lebih bernilai. Pada slide ketiga menjelaskan terkait detail aktivitas yang akan dilaksanakan. Pada event kasvlo membawakan tema utama acara " Inovasi Produk dan solusi bisnis yang diman a pada tema ini merujuk pada pengembangan produk baru dan solusi bisnis yang inovatif yang dimana akan memberikan informasi terkini mengenai perkembangan produk dan tren bisnis yang relevan. Dalam agenda acara di isi dengan beberapa kegiatan seperti keynote speech, product update dan solusi bisnis. Pada slide yang keempat adalah menjelaskan terkait alur jalannya acara yang akan berlangsung serta desain desain pendukung media cetak seperti undangan, poster, spanduk dan backdrop. Jenis aktivitas terdapat dua jenis yaitu yang pertama, presentasi yang dimana mencakup profil perusahaan yang mendirikan event serta mitra yang

telah bergabung pada event ini dan diskusi mengenai produk lalu, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab pada sesi ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk berinteraksi dan mengajukan pertanyaan secara langsung terkait produk yang telah di presentasikan. Pada slide yang kelima adalah memberikan gambaran mengenai alur acara yang akan berlangsung. dimulai dari persiapan awal hingga penutupan, setiap sesi acara yang telah direncanakan dengan matang. Fokus pada acara ini adalah pada sesi keynote speech yang disampaikan oleh perusahaan PT. Unzyp Solusi Teknologi sebagai pemilik acara yang mengembakan produk kasvlo. Sesi ini akan menjadi inti pada acara, dimana produk kasvlo dan layanan baru yang akan diperkenalkan secara kepada peserta. Adanya berbagai sambutan dari pelaksanaan acara yaitu perusahaan PT. Unzyp Solusi Teknologi dan beberapa pihak mitra yang terkait menunjukan dukungan yang kuat terhadap acara ini. Selain itu, sesi tanya jawab dan pembagian merchandise akan memberikan kesempatan bagi peserta untuk berinteraksi langsung dengan pembicara dan memahami lebih lanjut tentang produk yang ditawarkan. struktur yang terorganisir dengan baik ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman yang menarik dan berkesan bagi seluruh peserta dan mitra.
Pada slide yang ke enam dan yang ketujuh adalah menjelaskan serangkaian acara kasvlo yang berlangsung selama beberapa bulan, dari bulan agustus hingga bulan desember 2024. kegiatan inti acara ini adalaha presentasi dan sesi tanya jawab yang akan di gelar di berbagai pasar tradisional di wiayah jakarta yang ada di bawah naungan oleh PD. Pasar Jaya.
Pada slide kedelapan dan kesembilan memberikan gambaran awal mengenai tata letak acara dan tempat acara. Mulai dari posisi backdrop, tempat duduk mitra, pihak PD Jaya, dan audiens, hingga penempatan banner dan meja registrasi, semuanya telah dirancang secara umum. Perlu diingat bahwa tata letak ini bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan sesuai dengan kondisi dan kapasitas ruangan yang sebenarnya. Pada slide kesepuluh dan kesebelas memberikan gambaran yang jelas mengenai perencanaan anggaran untuk acara tersebut. Anggaran yang disusun cukup rinci dan mempertimbangkan berbagai

aspek, mulai dari kebutuhan acara hingga sumber pendanaan. Kolaborasi yang baik antara berbagai pihak menjadi kunci keberhasilan dalam mengelola anggaran acara ini. Pada slide ke dua belas memberikan informasi mengenai rekening bank yang dapat digunakan oleh mitra bisnis untuk memberikan dukungan anggaran. Informasi tertera seperti nama bank, nomor rekening dan nama penerima. Pada slde terakhir dengan tulisan "THANK YOU" merupakan elemen penting dalam sebuah presentasi. Selain berfungsi sebagai penutup, slide ini juga memiliki peran dalam membangun hubungan baik dengan audiens dan mendorong tindakan lebih lanjut. Desain yang sederhana dan pesan yang jelas membuat slide ini efektif dalam menyampaikan tujuannya. 3.2.4 Media cetak event kasvlo Sebagai bagian dari tugas kerja profesi di PT. Unzyp Solusi Teknologi, praktikan diberikan tanggung jawab untuk merancang media cetak untuk mendukung acara kasvlo. Media yang dirancang meliputi banner, backdrop, poster serta desain undangan untuk mitra dan pengunjung acara kasvlo. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dalam desain grafis serta memahami peran visual sebagai branding bagi suatu produk dalam acara kasvlo. Pada perancangan media cetak untuk acara kasvlo menggunakan palet warna gradasi dari warna biru tua ke biru muda lalu ditambahkan elemen visual bergelombang bertumpuk dimana setiap layer warna yang digunakan berbeda dimana layer pertama menggunakan kode warna #8AC4FE, layer kedua menggunakan kode warna #ADD6FF dan untuk layer yang ketiga menggunaka n kode warna #BAE2FF berikut pula tingkat persentase warna yang digunakan adalah 52% dan untuk penempatan tata letaknya pada sudut kanan atas dan sudut kanan bawah. Pada elemen warna dan bentuk yang digunakan dapat mencerminkan branding dari aplikasi kasvlo tersendiri dimana menciptakan kesan yang nyaman, terpercaya, sederhana, dan tampilan yang bersih serta, elemen bentuk bergelombang bertumpuk di setiap layer mencerminkan sebuah arus yang sesuai dengan tagline dari produk aplikasi kasvlo tersendiri. Pada penyajian susunan hirarki informasi pada media cetak backdrop, spanduk, poster dan desain invitation adalah judul kasvlo

dibuat paling besar dan dominan hal ini karena merupakan elemen pertama yang akan ditangkap mata pembaca dan berfungsi sebagai penarik perhatian dengan membuatnya menonjol, maka pesan utama tentang merek kasvlo akan langsung tersampaikan. Penempatan tagline dibawah judul juga merupakan tata letak umum dan efektif. Tagline berfungsi sebagai memberikan penjelasan singkat mengenai fungsi utama aplikasi. Pada bagian bawah setelah tagline adalah deskripsi singkat mengenai aplikasi kasvlo yang setelah itu dilanjutkan dengan elemen keterangan tanggal, tempat dan lokasi acara yang akan berlangsung dan pada keterangan ini masih bisa berubah-ubah tergantung tempat dan lokasi acara. Visualisasi aplikasi bagian atas memberikan gambaran langsung bagaimana tampilan antar muka di perangkat seluler. Elemen tombol unduh untuk iOS dan Android secara jelas menunjukkan ketersediaan aplikasi pada kedua platform tersebut, serta disertai barcode sebagai metode unduhan aplikasi, guna mendorong audiens melakukan tindakan (call to action). Informasi terkait fitur disajikan secara ringkas namun, informatif yang di tampilan dengan logo atau icon dan kalimat deskriptif yang menjelaskan fitur fitur aplikasi tersebut sehingga mudah dipahami oleh audiens. Informasi tambahan seperti logo perusahaan dan logo mitra penempatan nya secara sejajar. Pada desain undangan untuk mitra dan pengunjung untuk hierarki informasinya sama dengan yang lain namun, yang membedakan adalah pada bagian terdapat elemen formulir. Elemen formulir registrasi pada desain undangan ini memberikan nilai tambah yang signifikan. Dengan menggabungkan desain yang menarik dan informasi yang jelas, undangan ini tidak hanya berhasil menyampaikan pesan, tetapi juga mendorong penerima untuk berpartisipasi aktif dalam acara. 3.2.5 Web Apps Toko Pada era digital yang terus berkembang web apps untuk toko online dengan tampilan mobile telah menjadi solusi yang efisien bagi konsumen dan pelaku bisnis. sebagai salah satu inovasi yang semakin diminati adalah dengan sistem pemesanan melalui scan kode batang (barcode) ini mana menawarkan suatu kemudahan dan efisiensi dalam proses transaksi jual beli titik pada proyek

pengembangan web toko online ini dalam segi penggunaan hanya perlu untuk memindai kode batang (barcode) untuk mengakses produk dan melakukan pembelian mempercepat pengalaman dalam berbelanja secara signifikan pada proyek kali ini memiliki inovasi yang semakin relevan seiring meningkatnya adopsi mobile commerce , dimana desain yang dibuat responsif dan pengalaman pengguna yang intuitif menjadi prioritas dalam pengembangan web toko online ini. Berdasarkan teori dari literatur desain UI/UX, faktor-faktor seperti tata letak responsif, navigasi intuitif, dan visual yang menarik memainkan peran penting dalam membentuk perilaku pengguna serta meningkatkan keterlibatan mereka. Pendekataan ini juga mengacu pada prinsip-prinsip desain dari buku-buku terkemuka di bidang UI/UX, yang menekankan pentingnya pemahaman terhadap pola perilaku pengguna (user behavior). A. Pengembangan Alur Pengguna Proyek Web Apps Toko Online Pada proyek kali ini praktikan dan direktur berdiskusi membuat urser flow dari proyek web apps toko online sehingga menghasilkan user flow yang efisien dan mudah untuk di pahami. Alur pengguna yang telah di buat, ketika pengguna berhasil menscan kode batang (barcode yang ada pada toko akan langsung diarahkan untuk mengisi bagian pembuatan akun setelah nya membuat password dan menuliskan ulang password untuk memvalidasi bahwa kata kunci yang dibuat benar adanya tersebut lalu mengklik tombol kode OTP (One-Time Password) yaitu adalah kode keamanan yang bersifat sementara dan hanya bisa digunakan sekali yang akan langsung dikirimkan lewat platform yang dipilih dimana, kegunaan kode OTP ini untuk memverifikasi akun anda. Setelah itu langsung masuk ke bagian menu utama yaitu makan namun sebelum itu nantinya pelanggan akan diminta untuk mengisi alamat terlebih dahulu yang terdapat pada ikon profil setelah pelanggan atau pengguna telah mengisi alamat secara detail lalu dapat kembali ke menu utama untuk melakukan pemesanan, pembayaran dan pengiriman. B. Pengembangan Wireframe Bagian Strart up Pada wire frame yang pertama adalah bagian startup dimana pada bagian ini desain antarmuka yang digunakan tampilan menunjukkan konsistensi yang kuat dalam

hal branding, khususnya dalam penggunaan warna dan tipografi. Warna biru yang dominan pada semua tampilan memberikan kesan yang stabil, profesional, dan relevan dengan teknologi, yang sesuai untuk aplikasi toko online. Warna ini membantu membangun kepercayaan pengguna. Namun, pemilihan jenis font perlu diperhatikan lebih lanjut untuk memastikan konsistensi tipografi di seluruh tampilan. Jenis font yang jelas dan mudah dibaca sangat penting untuk mencerminkan karakteristik brand secara keseluruhan. Dari segi struktur layar, setiap tampilan memiliki pendekatan berbeda yang memperkaya pengalaman pengguna. Tampilan Start Up 1 mengutamakan kesederhanaan, dengan fokus pada input username dan password serta opsi "Forgot my password Yang dimana ini memungkinkan penguna untuk mengetahui kembali kata kunci yang memang terlupa bagi pengguna namun, dalam penggunaan nya sesuai dengan kode etik yang berlaku dan tombol icon dua di bawah untuk mempermudah pengguna dalam mendaftar bisa langsung memilih menggunakan akun google ataupun iCloud, yang memberikan kemudahan akses bagi pengguna. Tampilan Start Up 2 lebih detail dengan penambahan input seperti email, konfirmasi password, dan nomor telepon, serta fitur "Send OTP" yang menekankan keamanan melalui verifikasi dua faktor. Start Up 3, praktikan membuat wireframe yang berfokus untuk penginputan nomor pada verifikasi OTP, dan tombol "Continue" dirancang untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya. Dalam elemen visual, penggunaan ikon-ikon seperti ikon pengguna memperjelas fungsi masing- masing layar, memperkuat kesederhanaan navigasi. Layout yang telah ditelaah dan disusun praktikan dengan elemen-elemen yang teratur dan tidak berlebihan, memastikan bahwa pengguna dapat memahami alur aplikasi tanpa kesulitan. C. Pengembangan Wireframe Bagian Profile Pada wireframe yang selanjutnya adalah bagian profile . dimana pada bagian profile terdapat beberapa icon yaitu yang pertama adalah menu profile dimana pada menu icon profil ini praktikan menyediakan untuk mengedit profil anda dan dapat mengubah kata sandi biasanya merupakan pintu masuk bagi pengguna untuk mengakses pengaturan akun pengguna, ketika pengguna mengklik “ change password “ dapat mengubah kata sandi. pada i

con yang kedua adalah alamat dimana pengguna dapat menambahkan alamat rumah pengguna ataupun alamat rumah yang lain untuk keperluan pengiriman pesanan selain itu, dapat mengedit atau menghapus alamat pengiriman. Pada bagian alamat ini terdapat hirarki informasi yang perlu untuk dibuat untuk mempermudah pengisian alamat pengguna yang dimana pada wireframe penambahan alamat untuk membantu pengguna memasukkan informasi alamat yang dimana secara hirarki informasi disusun secara logis, dimulai dari informasi umum seperti nama penerima dimana pada bagian nama penerima ni dapat diisi untuk nama pengguna ataupun yang lain serta pengisian nomor telepon kemudian berlanjut ke detail alamat yang lebih spesifik dengan penggunaan drop down untuk pengisian bagian provinsi kota dan Kecamatan yang di mana ini akan memudahkan untuk pengguna dalam memilih opsi. Peta yang ditampilkan juga membantu pengguna untuk memvisualisasikan lokasi. Tombol plus yang ada bagian wireframe pertama memberikan opsi bagi pengguna untuk menambahkan lebih dari satu alamat yang di mana ini sangat berguna bagi pengguna yang sering berganti-ganti alamat atau memiliki alamat pengiriman yang berbeda- beda. Opsi “ Tandai sebaga i “ memungkinkan pengguna untuk mengkategorikan suatu alamat yang di man a memudahkan pengguna dalam memilih alamat yang sesuai saat melakukan transaksi. Tombol simpan dimana digunakan pengguna untuk menyimpan alamat yang telah diisikan dan ditampilkan dalam menu berbentuk pop-up pada bagian alamat. Pada bagian profile terdapat pada icon pesanan saya pada bagian icon pemesanan ini berisi terkait informasi riwayat daftar pemesanan yang sudah pengguna lakukan baik yang sudah sudah selesai, pengiriman batal, belum dibayar ini mana filter ini dibuat Scroll ke kanan di bagian atas lalu ketika pengguna atau user mengklik salah satu pesanan itu akan tercantum sebuah nota detail pemesanan. Pada wire frame nota detail pemesanan terdapat beberapa sub bar dimana tercantum rincian informasi dari nomor pemesanan, nama penerima, nomor handphone, alamat penerima, rincian produk mulai dari kuantitas dan subtotal setelah itu, terdapat bar metode pembayaran, jasa kirim dan ringkasan pembelian

ini mana dalam ringkasan pembelian ini terdapat rincian- rincian biaya yang perlu dibayarkan mulai dari biaya pengiriman pemesanan dan biaya layanan. Pada bagian bawah riwayat detail pemesanan terdapat tombol di masing-masing keterangan jika keterangan di bagian wireframe kedua memang sudah diselesaikan dibayar akan muncul kata selesai namun ketika mengklik bagian yang belum dibayar nantinya pada detail riwayat pemesanan terdapat ikon di paling bawah untuk bayar sekarang untuk melakukan pembayaran saat itu juga begitu pula yang lainnya. D. Pengembangan Wireframe Bagian Menu Pada bagian wireframe menu pada penyusunan hirarki informasinya terdapat informasi terkait tempat, alamat serta rating dari toko tersebut lalu dibawahnya judul wireframe bagian menu dan di bagian bawahnya terdapat filter kategori dari makanan, minuman, makanan ringan dan dessert dimana desain ini dibuat scroll ke samping kanan dan kiri untuk mempermudah pengguna untuk memilih preferensi kategori yang ingin di pesan. Elemen penyajian informasi suatu produk dibuat kotak - kotak yang berisikan foto produk dimana memvisualisasikan wujud makanan yang datang selain itu terdapat pula nama produk serta harganya lalu, pada samping kanan terdapat icon plus dimana digunakan ketika pengguna untuk menambahkan pesanan yang ingin di pesan. Pada navigation bar di buat tiga adalah untuk menyederhanakan tampilan dan juga efisiensi penggunaan dimana pada bagian tengah bulat terdapat icon menu kategori produk lalu, pada samping bagian kiri terdapat icon profile dan dibagian kanan terdapat icon box pesanan. E. Pengembangan Wrieframe Bagian Penambahan dan Pemesanan Menu Pada bagian wire frame penambahan menu di mana dalam hierarki informasi yang terdapat di bagian penambahan menu terdapat tiga jenis informasi yang pertama ada produk kuantitas dan aksi yang di mana bagian produk Yang Tersendiri tertera judul dari nama makanan yang telah dipesan dan juga jumlah harganya per harga satuan. Untuk bagian kuantitas tersebut terdapat icon plus minus untuk digunakan pengguna ketika ingin mengurangi jumlah pesanan maupun menambahkan jumlah pesanan untuk bagian tombol aksi tersebut ini digunakan pengguna untuk menghapus

jika salah menginput atau tidak jadi memesan produk tersebut serta di bawahnya terdapat bar untuk sub total pembelanjaan adalah perhitungan dari harga per masing-masing produk dikali dengan kuantitas yang telah pesan lalu di bagian samping kanan terdapat tombol untuk membayar untuk melakukan ke tahap pembayaran selanjutnya. Wireframe di atas menampilkan halaman rincian pemesanan yang terstruktur dengan baik. Pengguna diharuskan mengisi beberapa informasi penting pada bagian "Detail Pemesanan , yaitu nomor pemesanan, nama lengkap penerima, nomor telepon yang dapat dihubungi, serta alamat pengiriman yang jelas.Setelah mengisi detail pemesanan, pengguna akan melihat rincian produk yang telah dipilih sebelumnya. Pada bagian ini, pengguna dapat melakukan penyesuaian jumlah produk yang dipesan. Di bawahnya, terdapat opsi pengiriman yang terdiri dari dua pilihan layanan kurir, yaitu Gojek dan JNT. Setiap opsi pengiriman disertai dengan informasi biaya layanan yang transparan. ada bagian "Ringkasan Pembelian , sistem akan secara otomatis menghitung total biaya yang harus dibayarkan oleh pengguna, termasuk subtotal produk, biaya pengiriman, dan biaya layanan lainnya. Rincian biaya ini disajikan secara jelas dan mudah dipahami oleh pengguna. Tahap akhir dari proses pemesanan adalah pemilihan metode pembayaran. Pengguna dapat memilih salah satu dari beberapa opsi pembayaran yang tersedia, seperti QRIS, Dana, atau Virtual Account BCA. 7 Dengan demikian, pengguna memiliki fleksibilitas dalam memilih metode pembayaran yang paling sesuai dengan preferensi mereka. F. Pengembangan Wireframe Bagian Menunggu Pembayaran Halaman "Menunggu Pembayaran menampilkan ringkasan detail pesanan secara komprehensif. Rincian tersebut mencakup subtotal produk, biaya pengiriman, dan biaya layanan yang tercantum secara jelas. Total keseluruhan pembayaran yang harus dibayarkan oleh pengguna pun ditampilkan dengan rinci di bagian bawah. Sebagai alternatif pembayaran yang praktis, sistem menyediakan kode QR yang dapat diunduh atau dibagikan. Pengguna dapat memindai kode QR ini melalui aplikasi perbankan atau dompet digital untuk menyelesaikan pembayaran secara instan. Fitur berbagi kode QR memungkinkan pengguna untuk meminta bantuan teman atau

kerabat dalam melakukan pembayaran atas pesanan tersebut. G. Pengembangan Wireframe Bagian Pembayaran Selesai Wireframe "Payment Done" dirancang dengan baik untuk memberikan konfirmasi yang jelas kepada pengguna mengenai keberhasilan transaksi. Judul yang singkat dan tegas, "Payment Done" atau "Pembayaran Selesai, langsung menyampaikan pesan utama. Informasi transaksi yang ditampilkan pun cukup lengkap, mencakup tanggal, nomor transaksi, serta rincian biaya yang terdiri dari subtotal produk, biaya pengiriman, dan total pembayaran. Adanya dua tombol aksi, "Simpan" dan "Tutup", memberikan fleksibilitas kepada pengguna untuk menyimpan bukti transaksi atau melanjutkan ke halaman lain. Dengan demikian, desain ini berhasil menyajikan informasi yang relevan dan memudahkan pengguna untuk memahami status transaksi mereka. H. Pengembangan Wireframe Bagian Pelacakan Pengiriman Wireframe halaman pelacakan pengiriman yang disajikan telah dirancang dengan baik untuk memberikan informasi yang jelas dan komprehensif kepada pengguna terkait status pesanan mereka. Penggunaan peta interaktif yang mengindikasikan lokasi pengiriman secara real-time merupakan fitur yang sangat efektif dalam meningkatkan transparansi dan kepuasan pengguna. Informasi tambahan seperti nama penerima, nomor pesanan, dan estimasi waktu pengiriman juga disajikan dengan jelas, memungkinkan pengguna untuk melacak perjalanan pesanan mereka dengan mudah. Adanya tombol aksi yang memungkinkan pengguna untuk menghubungi kurir atau layanan pelanggan secara langsung merupakan nilai tambah yang signifikan. Fitur ini memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mendapatkan bantuan atau informasi lebih lanjut jika diperlukan. Secara keseluruhan, desain wireframe ini telah berhasil menyederhanakan proses pelacakan pengiriman dan memberikan pengalaman pengguna yang intuitif. I. Pengembangan Wireframe Bagian Memberikan Ulasan dan Berbagi Pengalaman Wireframe fitur "Rate & Share" yang telah dirancang ini berhasil menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif dan efisien dalam memberikan umpan balik terhadap produk atau layanan. Struktur informasi yang terorganisir dengan baik memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengekspresikan pendapat mereka melalui berbagai

cara. Pengguna diberikan keleluasaan untuk memberikan judul ulasan yang relevan, sehingga memudahkan pengguna lain dalam mencari informasi yang spesifik. Sistem penilaian bintang yang telah menjadi standar industri juga diterapkan untuk memberikan gambaran yang cepat dan jelas mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap aspek-aspek tertentu, seperti kualitas produk atau layanan. Fitur penentuan lokasi sangat berguna, terutama bagi bisnis lokal, karena memungkinkan pengguna untuk mengaitkan ulasan mereka dengan tempat tertentu. Hal ini dapat membantu pengguna lain dalam menemukan tempat yang sesuai dengan preferensi mereka. Selain itu, adanya kolom komentar memberikan ruang yang cukup bagi pengguna untuk berbagi pengalaman yang lebih mendalam, sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih berharga bagi komunitas pengguna. Terakhir, fitur unggah foto semakin memperkaya konten ulasan. Dengan adanya bukti visual, pengguna lain dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai produk atau layanan yang sedang diulas. 3.2.6 Pembuatan Sarung Pelindung Rabbit R1 Rabbit Inc bekerjasama dengan teenage engineering membuat satu perangkat asisten pribadi berbasis kecerdasan buatan yaitu adalah rabbit Erwan perangkat ini berukuran lebih kecil dibandingkan ponsel pada umumnya dilengkapi dengan layar sentuh 2,8 inci serta bobot yang ringan dan mudah dibawa rabbit R1 ini menggunakan sistem operasi rabbit OS yang dibangun berdasarkan Android open source Project AOSP dan mengandalkan model tindakan besar like action model . Teknologi ini memungkinkan perangkat rabbit R1 untuk memahami dan mengeksekusi perintah suara dan mempermudah pengguna dalam menyelesaikan berbagai tugas dalam kegiatan sehari-hari Selain itu rabbit R1 juga dilengkapi kamera 8 megapixel yang bukan dirancang untuk kebutuhan fotografi biasa melainkan untuk membantu pengguna dalam mendapatkan informasi visual seperti menghasilkan ide berdasarkan foto yang diambil tujuan utama dari pengembangan rabbit R1 adalah untuk mengurangi ketergantungan pengguna pada suatu aplikasi, serta menyediakan pengalaman Interaksi yang lebih langsung dan yang positif meski dalam pengembangannya tidak dimaksudkan untuk menggantikan Ponsel

pintar perangkat ini menawarkan solusi praktis sebagai asisten pribadi yang mendukung aktivitas sehari-hari dari segi desain rabbit R1 tampil dengan bentuk persegi dengan warna oranye yang sangat mencolok, serta memiliki tombol push unlock di bagian samping untuk mengaktifkan fungsi utama perangkat dan di pada bagian belakangnya terdapat speaker untuk melengkapi fungsi suara pada perangkat ini. Pada Project kali ini praktikan diminta oleh direktur utama untuk mengembangkan desain sarung pelindung rabbit R1 yang menggunakan 3D printing dengan berbahan material PLA. Praktikan melakukan riset terkait perilaku pengguna terhadap penggunaan rabbit R1 dengan memperhatikan posisi telapak tangan dan ergonomi tangan karena praktikan memiliki pemahaman bahwa dengan memperhatikan satu ergonomi pada bagian tangan menghasilkan salah satu desain yang bukan hanya nyaman tapi aman ketika dipegang. Praktikan mendapatkan beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam melakukan pengembangan terhadap pembuatan sarung pelindung rabbit R1 ini mana yang pertama bentuk dan ukuran yang di mana dirancang agar sesuai dengan konter telapak tangan yang memungkinkan untuk pengguna memegang perangkat dengan nyaman selama periode waktu yang lama desain yang tidak terlalu besar atau terlalu kecil dapat menyebabkan ketidaknyamanan atau kelelahan saat digunakan yang kedua adalah material dan tekstur pada penggunaan material praktikan memilih material pla yang dibuat halus dan tidak licin dengan alasan untuk meningkatkan pegangan dan kenyamanan saat menggunakan rabbit R1. Tekstur pada sarung pelindung juga dapat membantu mencegah perangkat tergelincir dari tangan ketika digunakan yang terakhir adalah memperhatikan bentuk dan penempatan tombol dan fitur ini mana ketika kita mementingkan penempatan tombol dan fitur ini akan meminimalkan ketegangan pada tangan dan meningkatkan responsivitas Saat berinteraksi dengan perangkat dengan memperhatikan perilaku pengguna dan aspek ergonomi telapak tangan dalam pengembangan sarung tangan rabbit R1 diharapkan produk ini dapat lebih diterima oleh pasar dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik bagi konsumen. Pada tahap selanjutnya praktikkan memulai untuk membuat

desain yang mengadaptasi dari sarung pelindung perangkat z flip serta mengeksplorasi desain yang dikasih oleh Direktur Utama sebagai preferensi desain dengan titik kuncian yang berbeda dan mementingkan faktor-faktor terjadinya kerusakan ketika terjatuh. Pada tahap selanjutnya setelah mendesain sarung pelindung praktikan mendiskusikannya dengan direktur utama lalu dilanjutkan dengan pengukuran dari perangkat rabbit R1 yang menghasilkan beberapa ukuran sebagai berikut. No Nama Bagian Ukuran (CM) 1 Panjang device 7.8 cm 2 Lebar device 7.8 cm 3 Tinggi device 1.3 cm 4 Lebar layer 5.5 cm 5 Panjang layer 7.5 cm 6 Diameter scroll 1 cm 7 Panjang scroll 1.5 cm 8 Lebar scroll 1.5 cm 9 Panjang kamera 1.5 cm 10 Lebar Kamera 1.5 cm 11 Lebar usb-c port 0.25 cm 12 Panjang usb-c port 0.83 cm 13 Panjang sim card 0.9 cm 12 Lebar sim card slot 0.25 cm Tabel 3.1 Tabel ukuran rabbit R1 (Sumber: Dok Praktikkan) Setelah dilakukannya pengukuran langsung membuat model tiga dimensi dengan menerapkan ukuran yang telah dilakukan sebelumnya untuk mengetahui simulasi bagaimana desain ini bekerja dan skenario jatuh atau benturan untuk memastikan fungsionalitas pelindungnya. Pada langkah selanjutnya adalah membuat Prototype tiga dimensi untuk uji coba fisik dan melakukan pengecekan terkait simulasi penggunaan, penyesuaian ukuran terhadap bendanya dan mengetahui prototipe yang telah dihasilkan akan diuji coba dalam situasi jatuh dipakai dan dimasukkan ke dalam kantung. Pada tahapan simulasi terdapat beberapa hal yang harus di perbaiki dari segi ukuran bagian dalam chasing yang kurang sedikit lebar dan pada bagian kuncian di tarus di posisi yang salah yaitu di bawah. Pada tahapan selanjutnya adalah merevisi desain 3d yang telah di sebutkan di atas dan menghasilkan kuncian yang berbeda, ukuran yang presisi. 3.2.7 Pembuatan Halaman Marketplace Pada Website Unzyp Dalam pelaksanaan kerja profesi, praktikan mendapatkan tugas untuk mengembangkan halaman marketplace pada website Unzyp. Praktikan berdiskusi dengan direktur utama dalam mengembangkan halaman marketplace ini dengan mengadaptasi desain alur pengguna dan antarmuka yang terinspirasi dari Microsoft Azure sebagai

acuan didasarkan pada keunggulannya dalam menyajikan platform Cloud computing yang intuitif dan mudah digunakan. Praktikan melakukan analisis mendalam terhadap elemen- elemen desain Microsoft Azure kemudian mengimplementasikan prinsip- prinsip tersebut dalam membuat desain antar muka marketplace website. Dalam prosesnya praktikan memastikan bahwa setiap komponen antarmuka yang dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan navigasi dan pengalaman pengguna yang optimal hal ini mencakup penyusunan tata letak yang terstruktur, pemilihan skema warna yang konsisten, icon dan tipografi yang sesuai website Unzyp yang dimana itu merupakan personal branding dari website tersebut. A. Tahapan Analisis dan Pengembangan Alur Pengguna Setelah mempelajari setiap komponen antarmuka yang dirancang oleh Microsoft Azure, praktikan langsung mengembangkan desain antar muka pada halaman marketplace yang pertama yang di mana menerapkan desain yang modern dan profesional pada halaman utama ini praktikan mengimplementasikan dengan latar belakang warna yang gelap dan memberikan kesan elegan dan futuristik elemen visual yang menonjol adalah lingkaran-lingkaran biru yang dinamis menciptakan dimensi dan kedalaman pada desain praktika mendapatkan judul marketplace dengan tipografi yang tegas dan futuristik menggunakan font yang serupa dengan dengan gaya personal branding dari website Unzyp. Selanjutnya pratikan membuat diagram alur penggunaan marketplace pada website Unzyp. B. Pengembangan Halaman Utama Marketplace Alur penggunaan ini dimulai ketika pengguna Membuka halaman marketplace di mana mereka akan disambut dengan penjelasan singkat mengenai fungsi dan manfaat marketplace tersebut pada halaman ini terdapat tombol learn more yang mengarahkan pengguna untuk menjelajahi berbagai produk dan layanan yang ditawarkan oleh website Unzyp setelah pengguna mengklik tombol tersebut dan memasuki halaman pertama mereka akan menemukan navigasi yang struktur dengan baik pada panel navigasi di bagian kiri terdapat beberapa opsi akses cepat yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna antara lain yang pertama akses personal yang dimana pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi dan pengaturan pribadi mereka yang kedua adalah item

yang telah ditandai di mana fitur ini memungkinkan pengguna untuk melihat kembali produk atau layanan yang telah mereka tandai sebelumnya ketiga adalah fitur solusi yang disesuaikan gimana pengguna ini dapat menemukan solusi yang relevan berdasarkan referensi dan kebutuhan mereka yang keempat adalah kata produk yang di mana pada katalog produk ini penyajian suatu katalog produk yang telah tersedia pada website Unzyp lengkap dengan fitur filter untuk menyaring pilihan sesuai dengan referensi pengguna C. Pengembangan Halaman Informasi Layanan Setelah pengguna berhasil menemukan layanan yang diinginkan mereka dapat langsung mengklik tombol menghubungi untuk mendapatkan informasi lebih lanjut ketika tombol tersebut diklik sistem akan menampilkan halaman informasi yang berisi rincian mengenai pelayanan yang disediakan titik dalam pembuatan desain antar muka pada laporan ini praktikan menyusun sebuah sub bahasan hierarki informasi antara lain overview layanan pada bagian ini memberikan gambaran umum tentang layanan yang disediakan, termasuk deskripsi singkat mengenai keunggulan suatu layanan dan juga jenis layanan yang tersedia titik pada bagian pada halaman ini juga disediakan tombol kontak di bawah nama jasa layanan yang dapat diakses oleh pengguna yang ingin menggunakan jasa tersebut. Pada alur penggunaan ini praktikan membuat desain antarmuka untuk formulir kontak yang di mana dapat digunakan oleh pengguna untuk mereservasi jasa layanan atau mempermudah proses booking yang di mana terdapat beberapa sub bahasan yang perlu diisi untuk mereservasi jasa layanan tersebut meliputi dari jasa jenis layanan yang di ingin yang ingin digunakan nama pengguna, email, nama perusahaan, nomor telepon, dan deskripsi terkait jasa layanan yang ingin diajukan oleh pengguna pengguna harus memilih jasa layanan yang sesuai dan kemudian mengklik submit untuk mengirimkan formulir tersebut dengan struktur ini praktikan mengharapkan pengguna dapat dengan mudah memahami dan mengakses informasi jenis layanan yang ditawarkan serta melakukan reservasi yang efektif. D. Pengembangan Halaman Plans and Pricing Bagian plans and pricing yang di mana pada bagian ini menunjukkan terkait beberapa paket

harga yang tersedia dari masing-masing layanan tersebut dengan rincian spesifik mengenai jenis daftar paket yang ditawarkan deskripsi yang menjelaskan fitur dan manfaat dari masing-masing paket deskripsi ini mencakup informasi terkait layanan yang diberikan batasan penggunaan dan serta keunggulan dari setiap paket menyajikan harga tahunan untuk setiap paket layanan yang disediakan ini memberikan gambaran kepada pengguna tentang biaya yang harus mereka keluarkan dalam setahun untuk menggunakan layanan tersebut selanjutnya terdapat ketentuan pembayaran yang di mana apakah pengguna akan ditagih secara bulanan tahunan atau berdasarkan penggunaan informasi ini sangat penting untuk transparansi dan pemahaman pengguna mengenai kapan dan bagaimana mereka akan dikenakan biaya yang terakhir adalah menampilkan jumlah total biaya keseluruhan sebelum pajak atau biaya tambahan lainnya ini membentuk pengguna untuk menyehatkan estimasi biaya yang lebih jelas sebelum mereka melanjutkan ke proses lebih lanjut. E. Pengembangan Halaman Informasi Penggunaan dan Dukungan Pada halaman selanjutnya praktikan membuat halaman informasi penggunaan dan dukungan di mana pada bagian halaman terdapat elemen- elemen penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan desain antarmuka yang dilakukan oleh praktikan di mana yang pertama terdapat sub produk ini mencakup informasi spesifik tentang produk yang ingin digunakan seperti ID produk, ID rencana, dan ID penerbit pada bagian sebelah kiri dan pada bagian sebelah kanan terdapat kategori produk di mana pada kategori tersebut termasuk kategori layanan yang dibuka oleh pengguna di bawahnya terdapat informasi legal di mana terdapat link kebijakan privasi dan perjanjian lisensi. F. Pengembangan Halaman Ulasan dan Feedback Pada tahapan selanjutnya alur penggunaan praktikan membuat desain antarmuka untuk bagian mengevaluasi dan menilai kepuasan mereka pengguna terhadap layanan tersebut melalui fitur ulasan yang tersedia yang di mana nantinya pengguna dapat mengisi beberapa sub bagian seperti judul ulasan yang dimana pengguna dapat menambahkan judul ulasan yang ringkas dan informasi agar mudah dipahami selanjutnya terdapat deskripsi ulasan yang di mana dapat

menuliskan pengguna dapat menuliskan deskripsi ulasan yang jelas dan detail mengenai pengalaman mereka terhadap layanan tersebut mencakup evaluasi positif atau negatif tentang kualitas keandalan respon waktu dan jaminan dan empati yang diberikan oleh tim layanan tersebut ketiga adalah penilaian pengguna harus memberikan rating yang representative terhadap layanan yang telah digunakan dengan berbasis skala bintang pada bagian kiri di bawah judul product layanan yang merepresentasikan tingkat kepuasan pengguna sebelum pengguna mengirimkan ulasan tersebut harus memahami beberapa ketentuan yang berlaku dengan pemenuhan standar privasi dan etika dalam menulis ulasan saya penjelasan. Setelah semua informasi yang diperlukan sudah diisi oleh pengguna dapat langsung mengklik tombol submit untuk memproses ulasan yang memunculkan dalam halaman ulasan resmi sehingga ulasan dari pengguna lain juga dapat dinikmati yang di mana ketika praktikan membuat desain antarmuka ini memberikan manfaat untuk meningkatkan transparansi dan kualitas layanan dengan memberikan balasan ulasan yang akurat dan bermakna 3.2.8 Ui/Ux Fitur Modifikasi Navigasi bar Pada Project kali ini praktikan diminta oleh Direktur Utama untuk membuat alur pengguna serta desain antar muka untuk bagian modifikasi navigasi bar pada aplikasi kasvlo yang di mana fitur modifikasi ini hadir sebagai solusi untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan memberikan kontrol lebih atas elemen navigasi pada aplikasi pengembangan fitur ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang beragam sambil tetap mempertahankan prinsip-prinsip desain yang baik praktikan mengembangkan alur pengguna untuk fitur modifikasi navigasi bar yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam melakukan kostumistomisasi suatu kebutuhan mereka dalam aplikasi kasvlo bagaimana. Pada tahapan pertama pengguna dapat mengakses menu pengaturan pada aplikasi kasvlo mana dalam menu pengaturan ini terdapat beberapa menu yang digunakan untuk mengatur aplikasi kasvlo salah satunya adalah kustomisasi navigasi bar. Ketika, pengguna mengklik bagian kustomisasi navigasi bar ketika sudah mengklik bagian tersebut akan muncul halaman navigasi bar. pada halaman ini memiliki hierarki informasi

dimana pada bagian atas terdapat toggle kostumisasi yang dimana menjadi kontrol utama yang mengindikasikan status aktif/non aktif fitur kustomisasi. pada bagian yang kedua menampilkan area konfigurasi pratinjau navigasi bar yang lama. pada halaman selanjutnya terdapat pratinjau navigasi bar yang dapat dikustomisasi, ketika pengguna mengklik salah satu icon pada navigasi bar akan muncul pop up yang dimana telah dibuat oleh praktikan yang berisi layanan pada aplikasi kasvlo, pada layanan ini di bagi menjadi dua bagian dimana layanan prioritas dan juga layanan lainnya ketika sudah selesai menu layanan yang di buat pop-up ke atas hilang dan pengguna langsung menyimpan perubahan navigasi bar sesuai dengan preferensi pengguna. Pada bagian navigasi bar ini terdapat perubahan pada icon dan alur penggunaannya dimana desain yang lama pada icon pojok kanan terdapat icon hutang di ganti dengan icon kategori dimana, praktikan mengembangankan alur pengguna baru dan desain antarmuka yang terbaru yaitu icon kategori pada icon ini jika dilklik oleh pengguna akan muncul jenis layanan lainya yang dimana dapat mempermudah pengguna dalam mencari jenis layanan yang lainnya. Pengembangan fitur kustomisasi bilah navigasi ini merupakan langkah strategis dalam meningkatkan kegunaan dan fleksibilitas aplikasi Kasvlo. Dengan memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan elemen navigasi sesuai kebutuhan mereka, diharapkan dapat meningkatkan kepuasan dan efisiensi penggunaan aplikasi.

3.3 Kendala Yang Dihadapi Selama menjalani kerja profesi di PT. Unzyp Solusi Teknologi, praktikan menemui beberapa kendala yang mempengaruhi kinerja dalam proses pengembangan UI/UX dan manajemen waktu. 10 Adapun beberapa permasalahan yang dihadapi adalah sebagai berikut: 1. Praktikan mengalami kesulitan dalam mengalokasikan dan menyeimbangkan waktu karena adanya berbagai tugas yang harus dikerjakan secara bersamaan. Hal ini menyebabkan beberapa tugas kurang terselesaikan dengan optimal karena kurangnya fokus pada satu tugas pada satu waktu. 2. Praktikan menyadari kurangnya pemahaman terhadap standar perusahaan yang diterapkan dalam pengembangan UI/UX. Standar ini mencakup metode dan pendekatan spesifik yang belum sepenuhnya dikuasai

oleh praktikan, sehingga memengaruhi kualitas hasil kerja. 3. Praktikan juga menghadapi tantangan dalam koordinasi dengan tim lintas divisi. Kurangnya pemahaman atas alur komunikasi yang efisien juga menjadi salah satu faktor penyebab kendala ini. 3.4 Cara Mengatasi Kendala Dalam mengatasi beberapa permasalahan yang di alami oleh praktikan selama kerja profesi, dapat di selesaikan dengan beberapa metode yang di ambil : 1. Dalam mengatasi permasalahan manajemen waktu dengan cara menentukan jadwal prioritas kerja dimana setiap harinya membuat prioritas tugas harian yang harus di selesaikan sesuai dengan target harian dengan cara seperti ini semua tugas terselesaikan dengan baik dan terorganisir 2. Dalam mengatasi permasalahan terkait memahami standar perusahaan adalah dengen cara yang pertama dengan mengulik sendiri terkait personal branding dari masing masing produk yang telah di kembangkan oleh perusahaan lalu, dalam setiap pengerjaan suatu proyek melakukan pengecekan berkala bersama tim dan pembimbing kerja terhadap proyek yang sedang di kerjakan agar memastikan bahwa pekerjaan telah sesuai dengan hasil yang ingin di capai oleh perusahaan. 3. Praktikan menyadari pentingnya komunikasi yang efektif dan berupaya meningkatkan koordinasi dengan tim. Hal ini diatasi dengan mengadakan rapat rutin untuk mengevaluasi perkembangan proyek dan bertukar masukan. Penggunaan alat kolaborasi juga dimanfaatkan untuk memperlancar komunikasi dan memantau tugas dengan lebih baik. 2 3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi Selama tiga bulan menjalani praktik kerja di bidang desain industri teknologi digital, praktikan memperoleh beragam pengetahuan dan pengalaman yang sangat berharga. Fokus pembelajaran diarahkan pada aspek-aspek kunci dalam pengembangan desain digital yang menyeluruh, termasuk kebiasaan pengguna, alur pengguna, pengembangan antarmuka pengguna (UI), serta optimalisasi pengalaman pengguna (UX). Dalam proses tersebut, praktikan terlibat dalam penerapan konsep desain dimulai dari tahap awal, yaitu mengidentifikasi permasalahan pada aplikasi yang ada sebelumnya. Langkah ini bertujuan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang dapat diperbaiki untuk menghasilkan aplikasi yang lebih baik dengan nilai

keunggulan yang jelas. Setelah menganalisis hasil tersebut, praktikan melanjutkan dengan merancang alur pengguna dalam bentuk diagram yang menggambarkan jalur interaksi pengguna dengan produk digital. Tahap selanjutnya mencakup pembuatan wireframe, pengembangan prototipe, hingga penyusunan rancangan akhir. Praktikan juga memiliki kesempatan untuk berkontribusi dalam beberapa proyek penting, seperti perancangan media cetak untuk acara peluncuran aplikasi Kasvlo, penyusunan proposal kerja sama dengan mitra perusahaan terkait acara Kasvlo, serta pengembangan casing Rabbit R1. Setiap fase dalam pengerjaan proyek ini memberikan pemahaman yang mendalam mengenai proses pengembangan produk digital yang efektif dan berorientasi pada pengguna. Selain aspek teknis, praktikan juga mengasah berbagai keterampilan lunak yang krusial dalam lingkungan kerja profesional. Keterampilan ini meliputi kemampuan berkomunikasi secara efektif dengan pemangku kepentingan, manajemen waktu yang efisien, serta pemahaman tentang standar industri dan praktik terbaik dalam pengembangan desain digital yang selaras dengan citra merek perusahaan. Keterampilan-keterampilan ini terbukti sangat berharga dalam memastikan keberhasilan proyek dan membangun hubungan profesional yang produktif. BAB IV PENUTUP 4.1 Simpulan Praktikan telah menyelesaikan program kerja profesi di PT. Unzyp Solusi Teknologi sebagai desainer UI/UX selama tiga bulan. Praktikan sanagt bersyukur atas berkesempatan menjalankan kerja profesi pada industry teknologi digital yang dibimbing lagsung oleh direktur utama PT. Unzyp Solusi Teknologi. Pada program kerja profesi ini memberikan dampak yang sangat positif bagi praktikan di karenakan, mendapatkan banyak sekali ilmu yang bermanfaat yang telah di dapatkan dan dapat di terapkan dalam dunia perkuliahan maupun, di dunia professional. 4.2 Saran Terdapat beberapa sarang yang di dapatkan oleh praktikan selama menjalani program kerja profesi, diantaranya : 1. Bagi Perusahaan a. Membuat timeline proyek apa saja yang harus di lakukan oleh praktika agar bisa menngetahui deadline dan projek apa saja yang harus di kerjakan . b. Membuat divisi desain UI/UX, karena pada divisi desain UI/UX membantu proses dalam

desain proses produksi dan prototyping 2. Bagi Universitas a. Bagi pihak Universitas bisa merancang sistem untuk mencatat apa saja yang perlu di isikan dalam pelaksanaan kerja profesi dan memvalidasi data- data yang terlah di isiskan secara otomatis dan tepat waktu. Agar mahasiswa dapat mengetahui apa saja boring perlu untuk di isikan dan yang telah di validasi. 3. Bagi Mahasiswa a. Mahasiswa harus mahir dalam menggunakan aplikasi software figma, jika ingin berfokus pada pengembangan produk digital b. Mahasiswa harus mempelajari terkait perkembangan teknologi yang mungkin aka nada dalan kurun waktu dalam 10 tahun ke depan, agar dapat menciptakan nilai daya saing yang tinggi dalam pengembngan suatu produk c. Mahasiswa harus menentukan bidang desain apa yang ingin di ambil dan bidang tersebut harus berhubungan dengan bidang yang ada di tempat kerja profesi yang di lakukan mahasiswa.

REPORT #23360011

Results

Sources that matched your submitted document.

IDENTICAL CHANGED TEXT

1.	INTERNET SOURCE **0.2%** eprints.upj.ac.id *https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8432/10/BAB%20I.pdf*		●
2.	INTERNET SOURCE **0.2%** eprints.upj.ac.id *https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7186/13/BAB%20III.pdf*		●
3.	INTERNET SOURCE **0.2%** izinkilat.id *https://izinkilat.id/semua-tentang-direktur-dan-komisaris-pt*		●
4.	INTERNET SOURCE **0.14%** stai-binamadani.e-journal.id *https://stai-binamadani.e-journal.id/jurdir/article/download/406/314/*		●
5.	INTERNET SOURCE **0.14%** repository.teknokrat.ac.id *http://repository.teknokrat.ac.id/2556/4/15311112%20Leni%20Sri%20Utari.pdf*	●	●
6.	INTERNET SOURCE **0.13%** repository.teknokrat.ac.id *http://repository.teknokrat.ac.id/2451/1/LAPORAN%20PRAKTIK%20KERJA%20L…*		●
7.	INTERNET SOURCE **0.13%** digilib.unila.ac.id *http://digilib.unila.ac.id/75839/3/TUGAS%20AKHIR%20TANPA%20BAB%20PEMB..*		●
8.	INTERNET SOURCE **0.11%** ejcs.eastasouth-institute.com *https://ejcs.eastasouth-institute.com/index.php/ejimcs/article/download/225/1…*		●
9.	INTERNET SOURCE **0.08%** core.ac.uk *https://core.ac.uk/download/pdf/159371544.pdf*		●

REPORT #23360011

INTERNET SOURCE

10. **0.06%** eprints.upj.ac.id
https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/4039/12/BAB%20III.pdf

INTERNET SOURCE

11. **0.03%** repository.stiedewantara.ac.id
https://repository.stiedewantara.ac.id/2170/1/LAPORAN%20KKM%20RAFIE.pdf