

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Selama praktikan melaksanakan kerja profesi di Badan Riset dan Indonesia, praktikan diposisikan sebagai UI/UX *Designer* dalam proyek perancangan dashboard Indikator Iptek, Riset, dan Inovasi (IIRI). Dalam proyek ini praktikan berada di tim desain yang berkerja sama dengan dua rekan magang lainnya dalam merancang tampilan *user interface* dashboard Indikator Iptek, Riset, dan Inovasi (IIRI). Selama proses pengerjaan desain dashboard praktikan terus berkomunikasi dan berkolaborasi membagi ide dengan dua rekan lainnya.

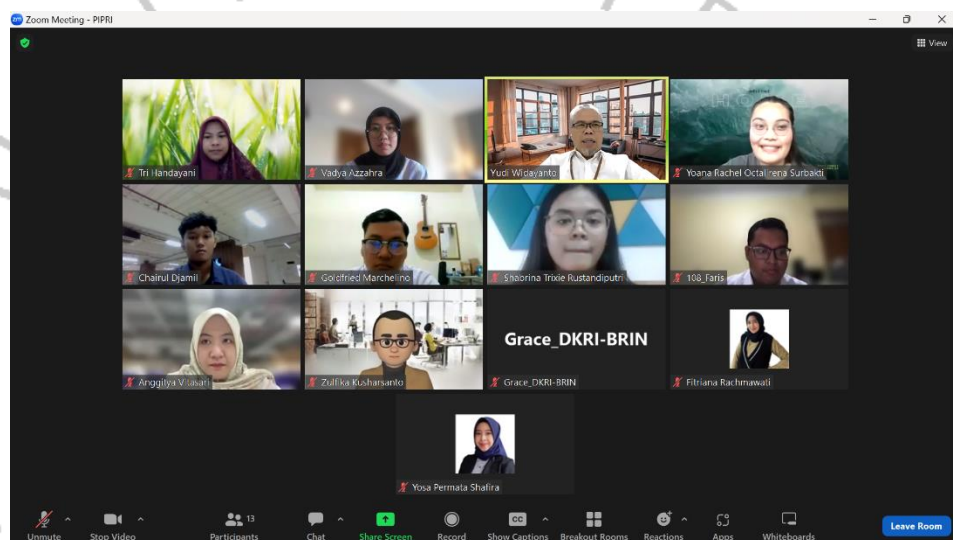
Dalam proses pembuatan wireframe dan mockup desain dashboard Indikator Iptek, Riset, dan Inovasi (IIRI) praktikan dan rekan menggunakan tools figma, serta dalam pengimplementasi hasil desain praktikan menggunakan tools tabelau.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Praktikan melaksanakan kegiatan ini dimulai pada tanggal 01 Juli 2024 dan berlangsung sampai dengan 31 Agustus 2024. Praktikan ditempatkan sebagai UI/UX Designer dalam merancang desain dashboard Indikator Iptek, Riset, dan Inovasi (IIRI). Dashboard Indikator Iptek, Riset, dan Inovasi (IIRI) ini merupakan salah satu program kerja dari proyek ini yang nantinya akan dimasukkan ke dalam website direktorat pengukuran dan indikator iptek, riset dan inovasi. Dashboard ini dirancang untuk menampilkan visualisasi data yang bersumber dari metadata IIRI. Dengan dashboard ini user akan memperoleh informasi terkait dengan indikator Iptek, Riset, dan Inovasi Nasional dengan melalui visualisasi data yang *user-friendly*. Dalam proses perancangan desain dashboard ini, tahapan yang dilakukan oleh praktikan dimulai dari diskusi bersama tim, pembelajaran tools tableau hingga tahap implementasi pada tools tabelau.

3.2.1 Pengenalan Organisasi dan pembagian tugas

Tahapan awal dari kegiatan kerja profesi praktikan di Badan Riset dan Inovasi Nasional adalah pengenalan instansi dan pembagian tugas. Kegiatan ini berlangsung secara online yang di laksanakan pada platform Zoom. Dalam pengenalan organisasi praktikan dijelaskan secara singkat mengenai struktur organisasi, visi misi dari Badan Riset dan Inovasi Nasional, serta pengenalan tim direktorat Pengukuran Indikator Riset dan Inovasi.



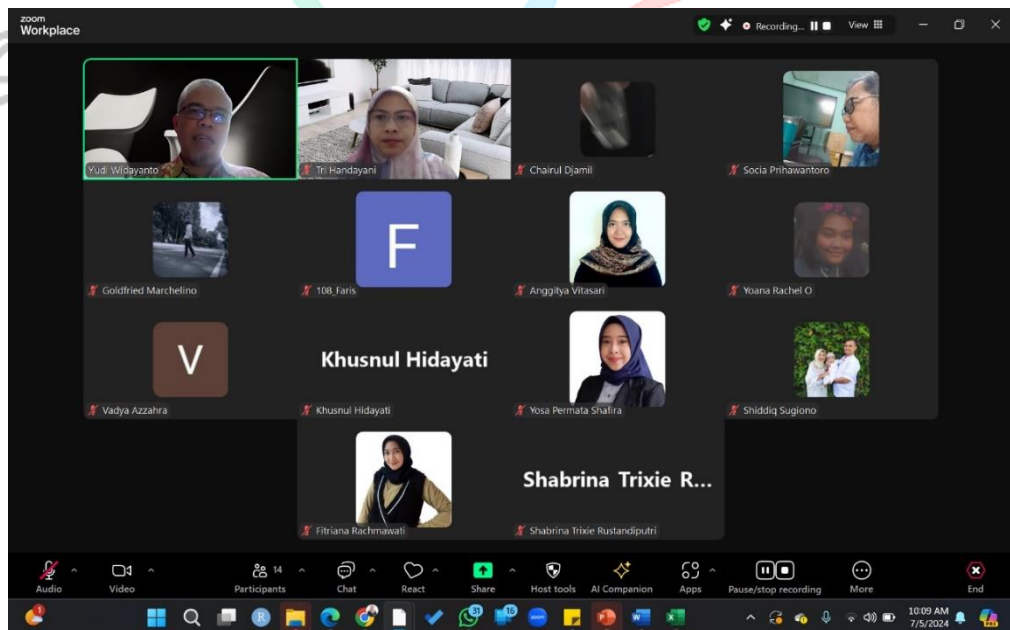
Gambar 3. 1 Meeting Pengenalan Organisasi

Selama kegiatan tersebut, tim direktorat Pengukuran Indikator Riset dan Inovasi juga menjelaskan mengenai proyek yang sedang berlangsung yaitu Indikator Iptek, Riset, dan Inovasi (IIRI). Proyek IIRI ini dirancang untuk memberikan gambaran umum terkait data dan informasi mengenai kondisi dan kebijakan iptek, reset dan inovasi di Indonesia. Dari pengenalan proyek tersebut praktikan dan bersama rekan magang lainnya dibagi menjadi tiga tim masing-masing tim diberi tugas untuk membuat desain yang berdasarkan analisa dashboard pada proyek sebelumnya yaitu IDSD.



Gambar 3. 2 Meeting untuk pembagian opsi

Dari tiga opsi desain yang telah praktikan dan rekan buat, praktikan dan bersama tim direktorat Pengukuran Indikator Riset dan Inovasi melakukan *meeting* untuk menentukan hasil dari desain. Hasil desain yang dipilih akan menjadi acuan dalam mengimplementasikan desain ke dalam tools tableau.



Gambar 3. 3 Meeting untuk pemilihan opsi

3.2.2 Pembelajaran Tableau

Pelaksanaan kerja selanjutnya, praktikan diberikan arahan mengenai pembelajaran tableau, guna untuk mendukung proses pelaksanaan tugas selama praktikan menjalankan kerja profesi. Pengarah yang diberikan oleh salah satu tim dari Pusat Data dan Informasi (PUSDATIN). Praktikan diberikan pengarahan mengenai penggunaan *tools* Tableau. Pengarahan ini dilakukan guna untuk memastikan bahwa praktikan dan rekan magang lainnya dapat memahami fungsi dan *tools tools* Tableau sebagai *tools* utama yang digunakan dalam proses visualisasi data pada instansi BRIN.

Tabelau merupakan salah satu tools penting dalam bisnis dan analitik data, tabelau digunakan untuk mengubah data mentah yang masih berbentuk tabel menjadi visualisasi data yang informatif dan interaktif. Dalam penggunaan Tableau, hasil data yang telah dianalisis dapat disajikan dalam beberapa visual seperti grafik, diagram, geomapping hingga dashboard yang interaktif.



Gambar 3. 4 Logo Tableau

Praktikan dan rekan magang lainnya diberikan arahan dengan melalui pertemuan secara *offline* dan *online*. Pengarahan yang diberikan dimulai dari penjelasan mengenai alasan penggunaan Tableau telah menjadi standar dalam BRIN ini. Selanjutnya, praktikan diberikan pengarahan dalam penggunaan tableau. Selain itu, praktikan juga diberikan pengarahan dalam teknik merancang dashboard. Setelah diberikan arahan, praktikan dan rekan magang lainnya mencoba mempraktekan penggunaan Tableau dengan merancang desain awal.



Gambar 3. 5 Pertemuan bersama salah satu tim PUSDATIN

3.2.2 Analisa Desain

Tahapan selanjutnya, praktikan melakukan analisa terhadap desain dashboard pada proyek Indikator iptek, Riset dan Inovasi (IIRI). Analisa ini dilakukan berdasarkan observasi terhadap desain dashboard dalam proyek sebelumnya, dengan fokus pada aspek visual dan fungsionalitas. Praktikan menganalisa beberapa aspek termasuk aspek konsistensi penggunaan warna pada dashboard sangat penting untuk menjaga estetika dari visual dashboard tersebut. Pada proyek IIRI penggunaan warna identitas yang digunakan yaitu biru. Untuk itu, praktikan menerapkan variasi warna biru tua, biru, dan biru muda dalam penggunaan warna pada dashboard IIRI.

Aspek selanjutnya, posisi tombol menu praktikan diletakkan pada posisi yang mudah dijangkau oleh user, sehingga pengalaman pengguna dapat lebih intuitif dan *user-friendly*. Aspek

lain yang dianalisis praktikan yaitu ukuran dashboard yang harus disesuaikan dengan penempatannya di dalam website untuk memastikan bahwa dashboard tidak mengganggu konten lainnya yang ada di dalam website.

3.2.3 Perancangan Desain dengan Konsep 8 Golden Rules

Tahapan selanjutnya ialah perancangan desain, praktikan merancang desain mengacu pada hasil analisa project pada sebelumnya. Selama proses perancangan desain pada project IIRI ini praktikan menerapkan konsep 8 *Golden Rules* yang praktikan pelajari dalam Mata Kuliah Interaksi Manusia Komputer (IMK). Konsep 8 golden rules ini sebagai panduan praktikan dalam mendesain *User Interface* untuk dashboard pada project ini. Berikut penjelasan dari konsep 8 *Golden Rules* yang praktikan terapkan:

1) *Strive for consistency*

Pada konsep ini dijelaskan bahwa dalam mendesain satu aplikasi dibutuhkan konsistensi antar halaman. Konsistensi ini akan memudahkan user dalam menggunakan sistem tersebut. Dalam dashboard IIRI, praktikan menerapkan konsistensi dengan menjaga penggunaan warna, font, tata letak dan ukuran pada setiap button. Jenis font yang praktikan gunakan dalam wireframe dan mockup dashboard IIRI adalah Poppins. Untuk skema warna, praktikan menyesuaikan dengan tema dari dashbord IIRI pada tahun 2024 yang didominasi oleh warna biru. Dalam perancangan tata letak praktikan meletakkan menu utama berada di atas, sedangkan untuk konten isi seperti diagram dan teks praktikan letakan di bawah menu utama yang spacenya lebih besar dan berada di tengah.

2) *Cater to universal usability*

Pada konsep ini dijelaskan bahwa dalam merancang sebuah aplikasi lebih dipastikan sesuai dengan semua pengguna. Hal ini agar semua pengguna dapat mengakses dan menggunakan aplikasi tersebut dengan nyaman. Dalam

perancangan dashboard IIRI, praktikan menerapkan konsep ini dengan membuat desain *user interface* yang responsif dengan menyesuaikan ukuran layar. Hal ini agar pengguna dapat mengakses aplikasi di perangkat yang berbeda.

3) *Offer feedback*

Pada konsep ini dijelaskan bahwa dalam merancang desain, perlu adanya penyampaian informasi kepada *user* dengan melalui *feedback*. *Feedback* ini dapat berupa informasi atau konfirmasi dari tindakan yang dilakukan oleh pengguna. Dalam perancangan dashboard IIRI, praktikan menerapkan konsep ini dengan merancang tombol yang memberikan respons secara visual dengan menggunakan warna yang berbeda saat di hover atau di klik. Selain itu, praktikan merancang penggunaan tombol download, yang nantinya akan memberikan informasi pada saat pengguna mengklik tombol tersebut. Ketika tombol diklik, proses unduhan akan langsung muncul pada perangkat masing-masing. Hal ini guna memberitahu kepada pengguna bahwa telah terjadi interaksi antar sistem.

4) *Design dialogs to yield closure*

Pada konsep ini merupakan bagian dari konsep *feedback*, konsep ini lebih menjelaskan penutup dari proses yang dijalankan oleh pengguna. Pada project dashboard IIRI praktikan menerapkan prinsip ini pada rancangan proses download file yang berada pada menu publikasi. Penerapan ini dapat berupa ketika pengguna mengklik tombol *download* sistem akan menampilkan file yang berhasil diunduh pada browser di perangkat pengguna.

5) *Prevent errors*

Pada konsep ini dijelaskan bahwa pentingnya dalam perancangan desain untuk membantu pengguna dalam

meminimalisir terjadinya kesalahan pada saat pengguna menggunakan aplikasi. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat fitur pesan konfirmasi untuk memastikan tindakan yang dilakukan oleh pengguna serta merancang tombol yang tidak aktif untuk file yang belum tersedia, sehingga meminimalisir kesalahan tindakan yang tidak sesuai dari pengguna.

6) *Permit easy reversal of actions*

Pada konsep ini lebih dijelaskan bahwa dalam sebuah aplikasi lebih memungkinkan pengguna dapat melakukan pembatalan akan tindakan yang dilakukan secara tidak sengaja. Penambahan fitur dari prinsip ini dapat berupa penyediaan pembatalan aksi dari pengguna atau pop-up berupa pesan konfirmasi atas tindakan yang telah pengguna lakukan.

7) *Support internal locus of control*

Pada prinsip ini lebih diperhatikan pada desain interface yang memungkinkan pengguna memegang kendali penuh atas interaksi dalam penggunaan aplikasinya. Pada dashboard IIRI praktikan merancang navigasi yang dapat memudahkan pengguna untuk berpindah antar *page* dengan fleksibel. Praktikan menyediakan 4 menu utama yang memungkinkan pengguna dapat langsung mengakses ke masing-masing *page* tersebut secara langsung. Selain itu, praktikan menambahkan logo dari IIRI yang dapat berfungsi sebagai tombol untuk kembali ke beranda ketika diklik melalui pengguna.

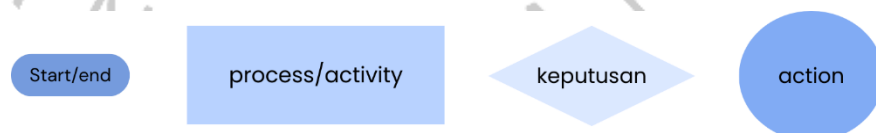
8) *Reduce short-term memory load*

Pada prinsip ini lebih ditekankan pada penggunaan tata letak dari menu navigasi, tombol dan isi konten aplikasi sehingga nantinya aplikasi dapat menyajikan informasi dengan jelas dan struktur, sehingga pengguna tidak perlu mengingat

banyak pada saat berinteraksi dengan aplikasi. Pada dashboard IIRI praktikan menerapkan prinsip ini pada tampilan *chart* dan menu navigasi. Pada tampilan *chart*, pengguna menggambarkan data dengan menggunakan legenda pada grafik untuk memberikan keterangan label dari warna *chart* tersebut, sehingga praktikan tanpa perlu menambahkan banyak penjelasan tambahan. Selain itu, pada menu navigasi praktikan merancang tombol tersebut dengan pengguna langsung mengakses bagian yang di perlukan tanpa adanya banyak langkah lainnya.

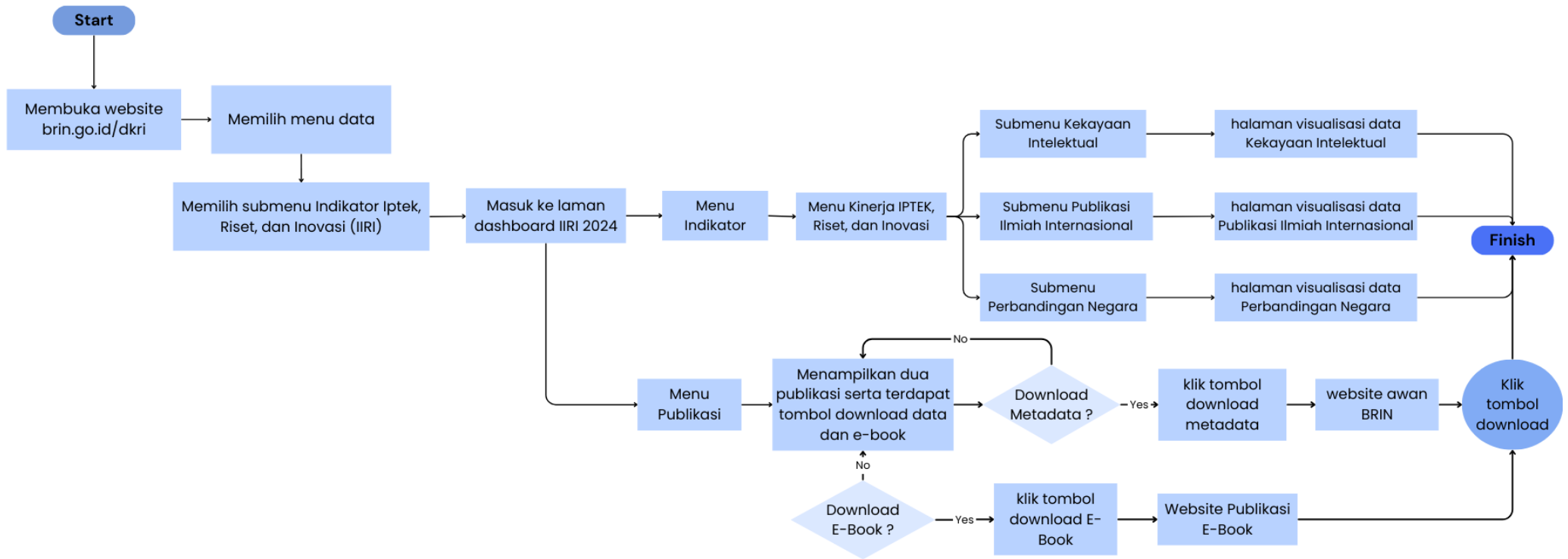
3.2.4 User Flow

Setelah praktikan menganalisa desain dan melakukan perancangan desain, tahapan selanjutnya yaitu merancang *user flow*. Dalam mendesain antarmuka dibutuhkan *user flow* sebagai panduan dalam memudahkan *developer* dan *designer*. *User flow* merupakan gambaran dalam bentuk langkah-langkah *user* pada saat melakukan aktivitas di aplikasi atau website tersebut. Alur yang digambarkan dapat dimulai dari user mengakses website hingga *end point*. Dalam perancangan *userflow* untuk dashboard project IIRI praktikan menggunakan *user flow* tipe *task flow*. *Task flow* merupakan tipe diagram yang hanya menggambarkan spesifikasi kegiatan pada sistem. Berikut ini merupakan simbol dari penggambaran dalam *task flow* yang praktikan gunakan.



Gambar 3. 6 Simbol user flow

Berdasarkan simbol diatas berikut merupakan hasil *user flow* yang telah praktikan rancang.



Gambar 3. 7 User flow

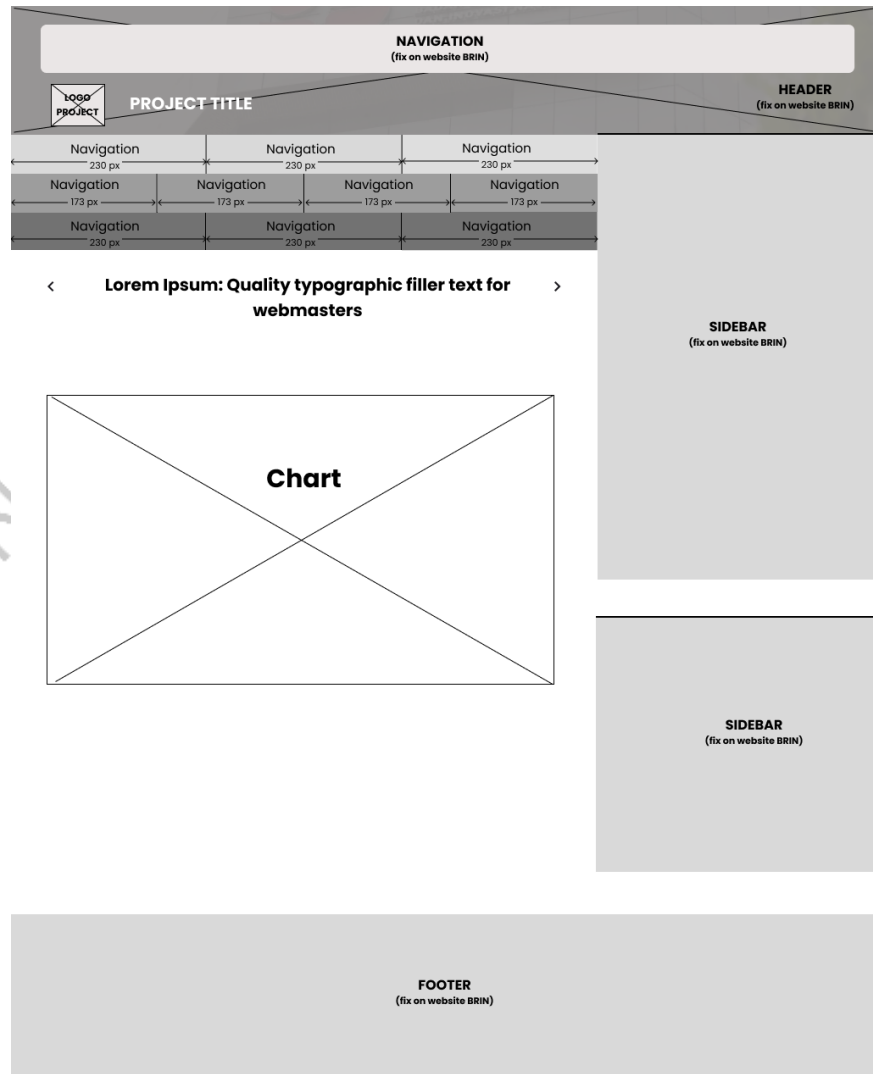
3.2.5 Rancangan Wireframe

Wireframe adalah representasi visual dalam bentuk sketsa dari sebuah sistem aplikasi yang akan di bangun (Hermawansyah & Kusmara, 2022). Sketsa ini menggambarkan struktur dari dasar dan elemen-elemen yang akan di gunakan dalam *user interface*. Wireframe digunakan pada tahap awal dari pengembangan desain untuk mengatur tata letak dan fungsionalitas suatu halaman dalam aplikasi. Dalam pengembangan desain wireframe dapat berfungsi sebagai alat penghubung komunikasi antar tim desain dengan pemangku kepentingan untuk memahami tata letak, komponen, dan fitur penting dalam suatu aplikasi.

Dalam pembuatan wireframing terdapat elemen yang dapat digunakan seperti teks, gambar, layouting, dll. Elemen tersebut dapat direpresentasikan dalam bentuk kotak dan garis atau dapat berupa dummy teks. Dalam pembuatan wireframe untuk proyek dashboard IIRI ini praktikan melakukan kerja sama dengan satu rekan lainnya. Perancangan wireframe dalam dilakukan untuk beberapa modul pada dashbaord IIRI yang di rancang. Praktikan bertanggung jawab pada modul Kinerja IPTEK, Riset, dan Inovasi, modul Kontribusi IPTEK, Riset, dan Inovasi, dan modul Publikasi. Berikut merupakan penjelasan wireframe yang telah praktikan kerjakan:

1. Wireframe Kinerja IPTEK, Riset, dan Inovasi

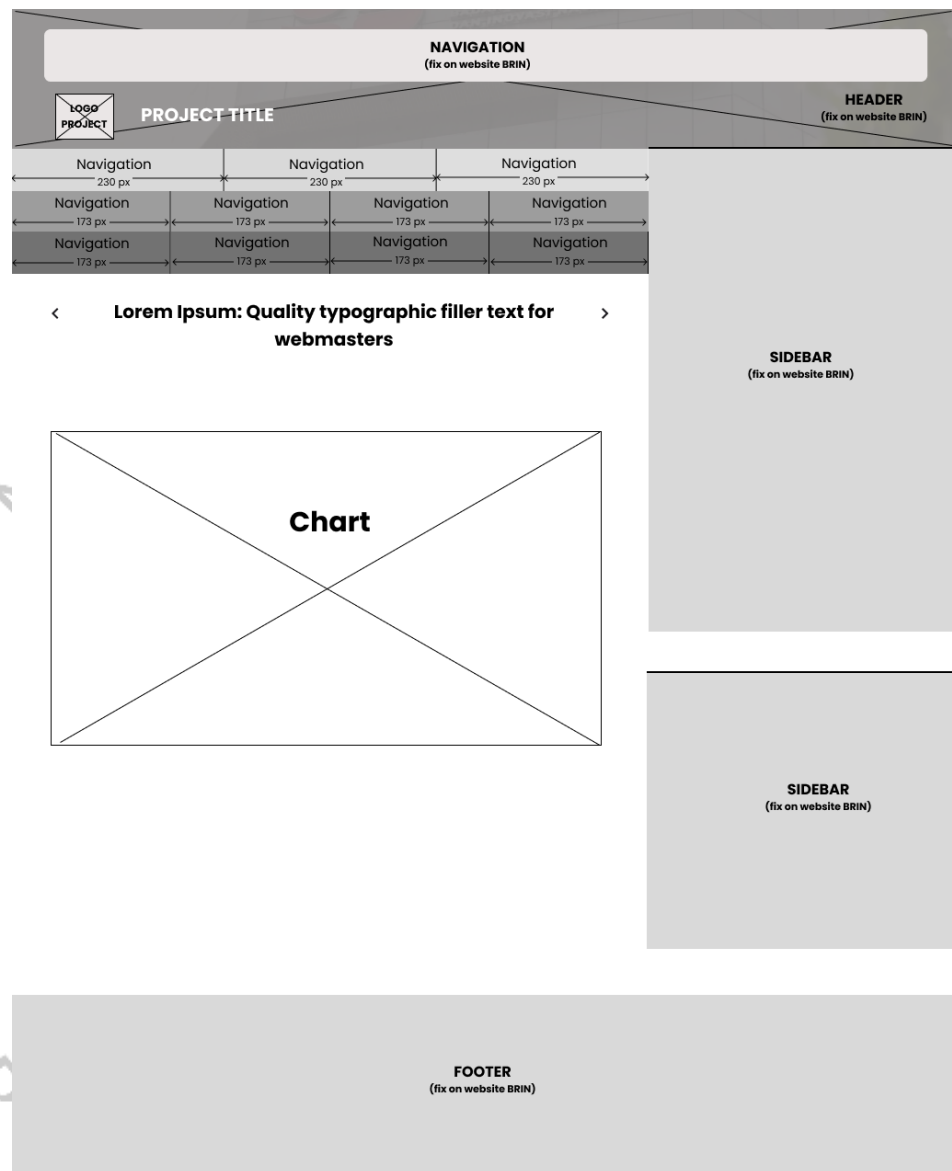
Tampilan wireframe Kinerja IPTEK, Riset, dan Inovasi ini mencakup empat elemen yang terdiri dari tiga elemen persegi panjang untuk sub menu dari Kinerja IPTEK, Riset, dan Inovasi, serta elemen kotak bergaris yang berada di bagian tengah sebelah kiri berisi konten utama yang akan berisikan *chart* dari visualisasi datanya.



Gambar 3. 8 wireframe Kinerja IPTEK, Riset, dan Inovasi

2. Wireframe Kontribusi IPTEK, Riset, dan Inovasi

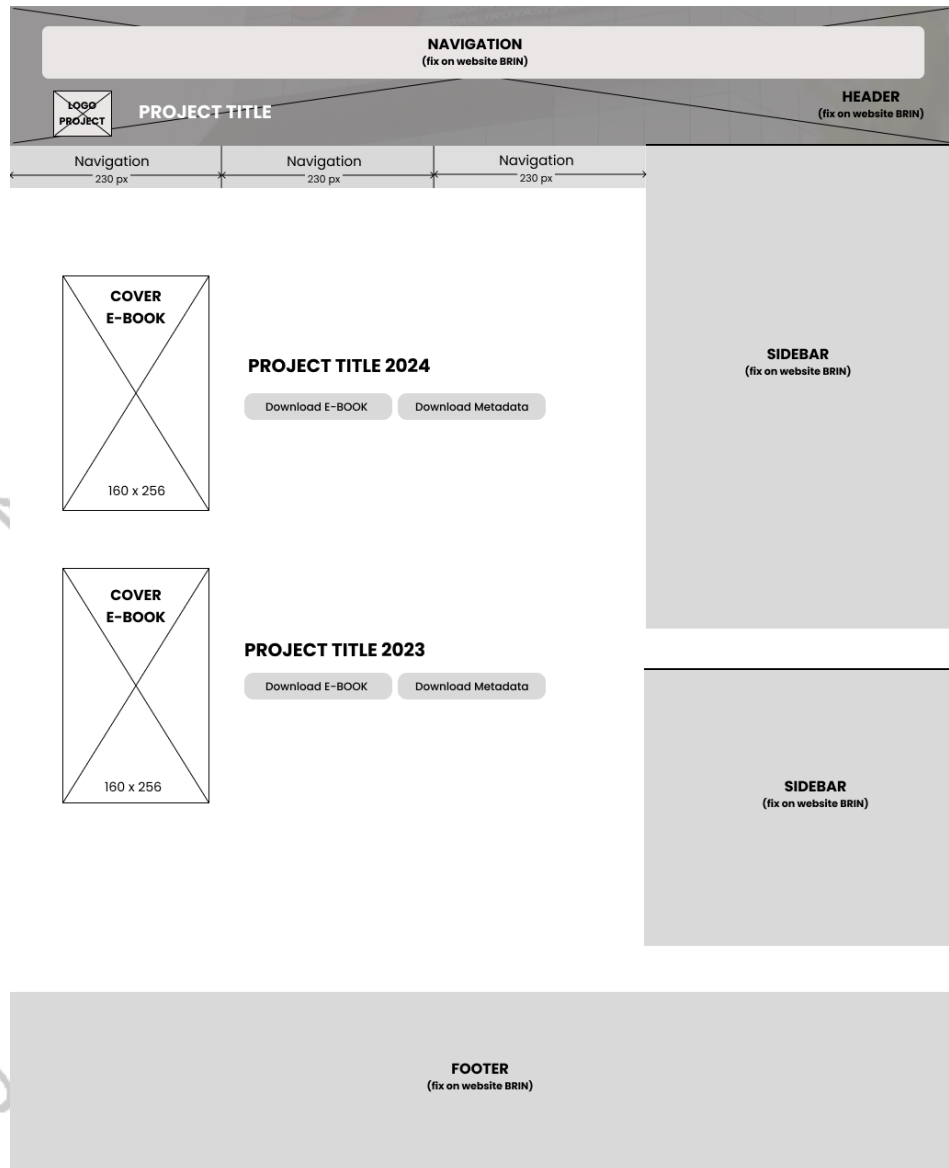
Tampilan wireframe Kontribusi IPTEK, Riset, dan Inovasi ini mencakup lima elemen yang terdiri dari empat elemen persegi panjang untuk sub menu dari Kontribusi IPTEK, Riset, dan Inovasi, serta elemen kotak bergaris yang berada di bagian tengah sebelah kiri berisi konten utama yang akan berisikan visualisasi datanya.



Gambar 3. 9 wireframe Kontribusi IPTEK, Riset, dan Inovasi

3. Wireframe Publikasi

Tampilan wireframe publikasi ini mencakup lima elemen yang terdiri dari dua dummy teks untuk judul dan sumber dari publikasi, dua elemen persegi panjang untuk tombol download e-book dan download meta data, serta satu elemen kotak dengan ukuran rasio perbandingan 1:1,6 untuk gambar dari cover e-book tersebut.



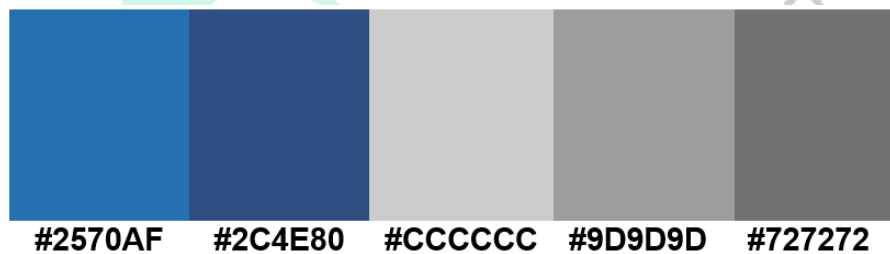
Gambar 3. 10 wireframe publikasi

3.2.6 Rancangan Mockup dan prototype

Mockup adalah representasi visual dari suatu desain yang dibuat untuk menunjukkan tampilan akhir dari suatu proyek. Mockup termasuk dalam kategori high fidelity, hal ini berarti bahwa desain tersebut memiliki tingkat presisi yang tinggi yang sudah memiliki elemen seperti warna, font, ukuran, tata letak dan bentuk

yang sudah ditentukan secara akurat. Dapat disimpulkan bahwa mockup adalah sebuah representasi dari hasil sketsa yang telah dirancang pada tahap wireframe dalam bentuk final yang lebih detail.

Dalam merancang mockup praktikan bertanggung jawab pada modul Kinerja IPTEK, Riset, dan Inovasi, modul Kontribusi IPTEK, Riset, dan Inovasi, dan modul Publikasi. Praktikan menggunakan dalam dashboard IIRI adalah Poppins. Untuk skema warna, praktikan menyesuaikan dengan tema dari dashbord IIRI pada tahun 2024 yang didominasi oleh warna biru. Sehingga palet warna yang praktikan gunakan dalam dashboard IIRI adalah sebagai berikut.



Gambar 3. 11 Color Palate Mockup

1. Mockup Kinerja IPTEK, Riset, dan Inovasi

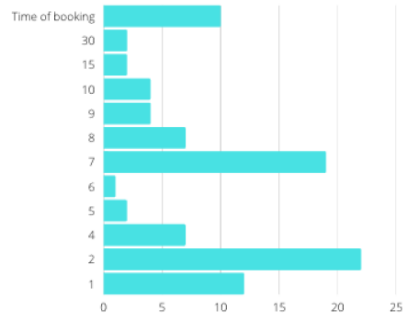
Halaman kinerja IPTEK, Riset, dan Inovasi merupakan salah satu halaman dari menu indikator pada dashboard. Halaman ini terdiri dari 3 sub menu utama yaitu Publikasi Ilmiah Internasional, Kekayaan Intelektual, dan Perbandingan Negara. Setiap submenu akan menyajikan data yang relevan mel alui visualisasi data dalam bentuk grafik.

Penggunaan tombol Publikasi Ilmiah Internasional praktikan rancang guna untuk mengarahkan pengguna ke halaman yang berisi visualisasi data yang terkait dengan publikasi ilmiah di tingkat internasional.

Beranda	Indikator	Publikasi
Anggaran & Belanja Riset	SDM IPTEK	Kontribusi IPTEK, Riset, dan Inovasi
Publikasi Ilmiah Internasional	Kekayaan Intelektual	Perbandingan Negara

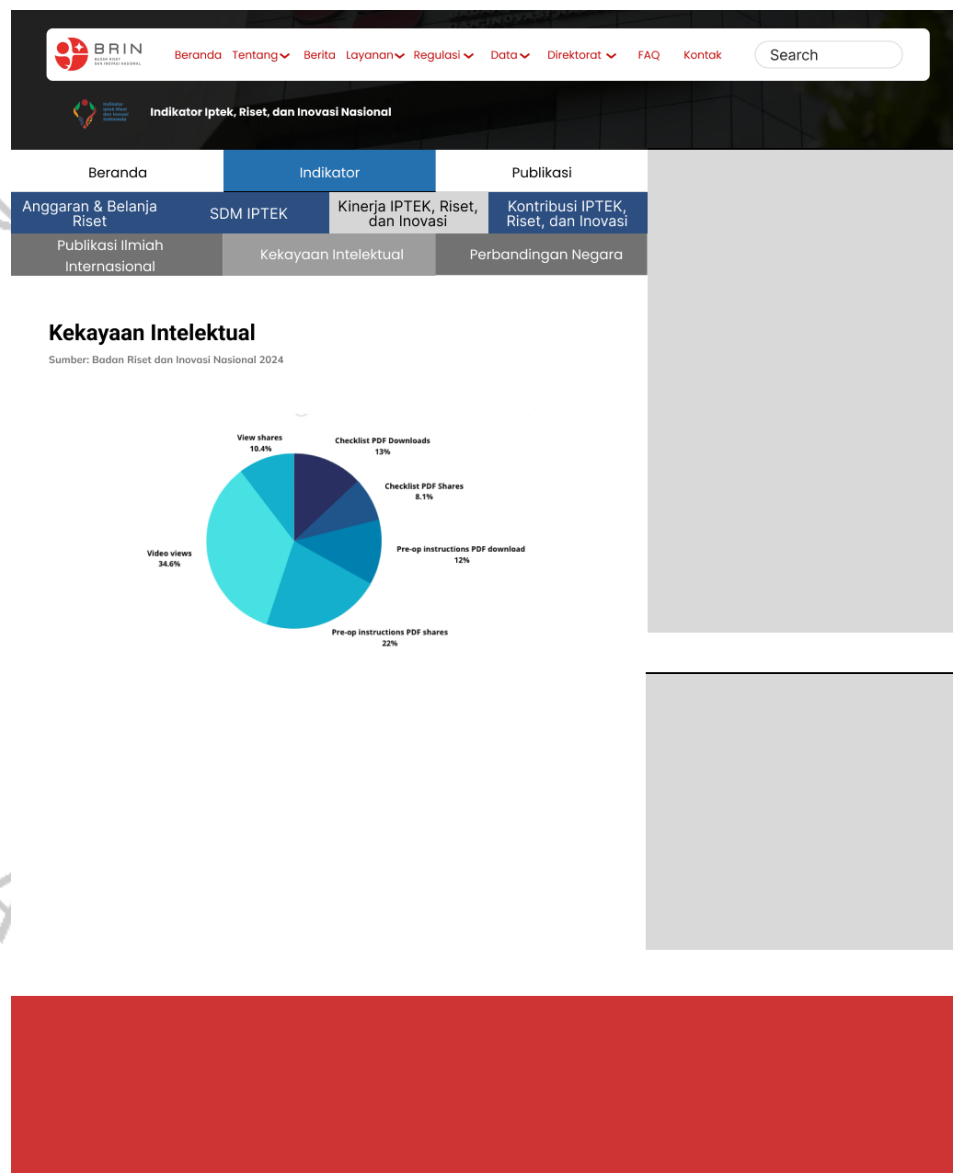
Publikasi Ilmiah Internasional

Sumber: Badan Riset dan Inovasi Nasional 2024



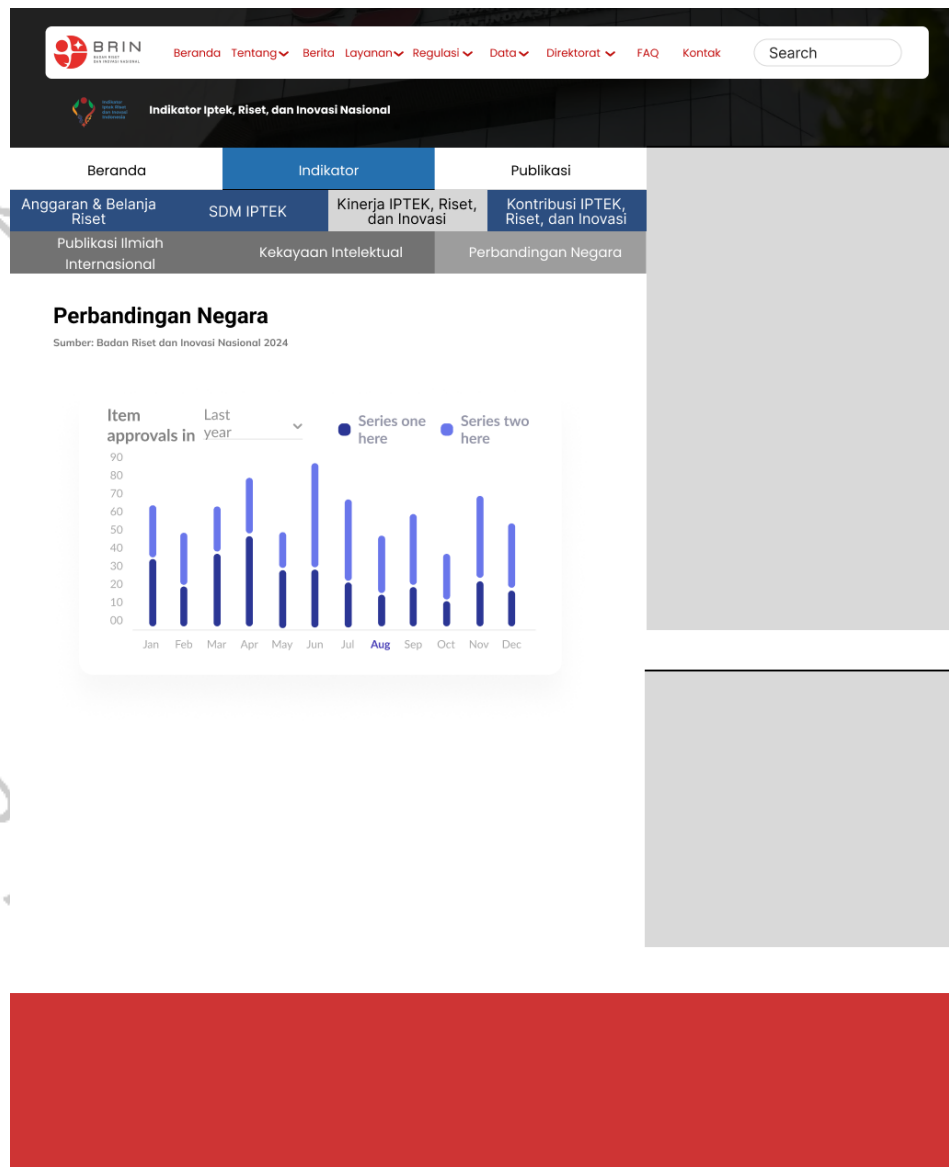
Gambar 3. 12 Mockup Kinerja IPTEK, Riset, dan Inovasi (Sub bab Publikasi Ilmiah Internasional)

Selanjutnya, Tombol submenu Kekayaan Intelektual praktikan rancang guna untuk mengarahkan pengguna ke halaman yang berisi visualisasi data yang terkait dengan paten dan hak kekayaan intelektual yang dihasilkan dari riset.



Gambar 3. 13 Mockup Kinerja IPTEK, Riset, dan Inovasi (Kekayaan Intelektuall)

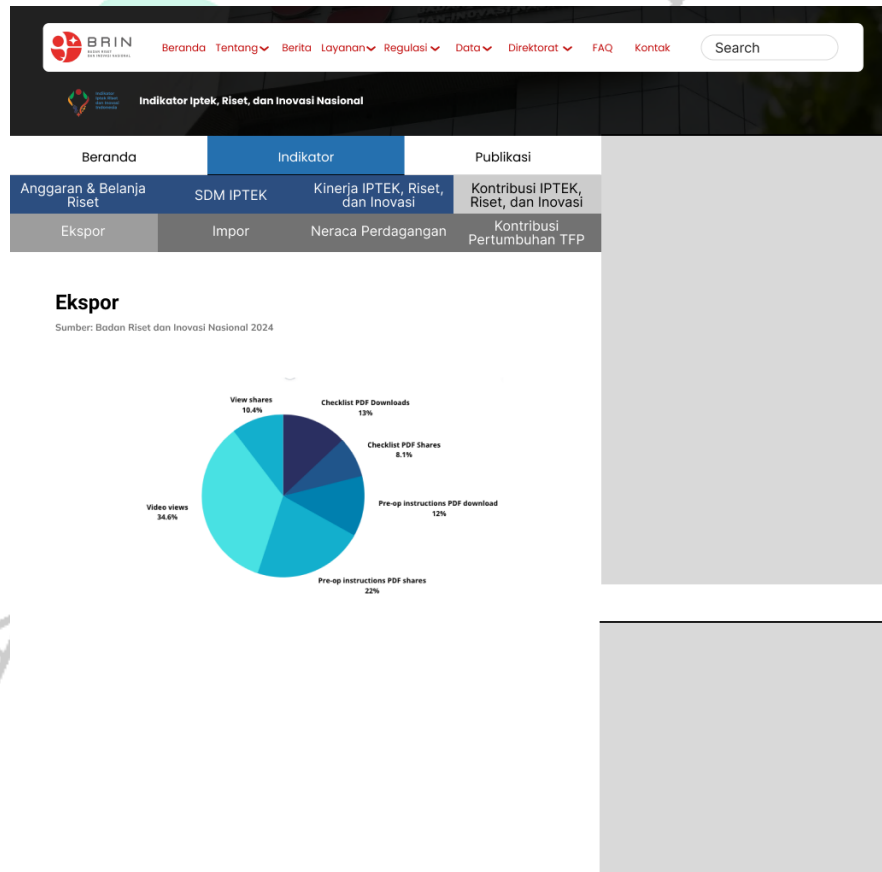
Untuk submenu terakhir Tombol Perbandingan Negara praktikan rancang guna untuk mengarahkan pengguna ke halaman yang berisi visualisasi data yang terkait dengan perbandingan publikasi internasional antar negara atau pemohon paten.



Gambar 3. 14 Mockup Kinerja IPTEK, Riset, dan Inovasi (Perbandingan Negaral)

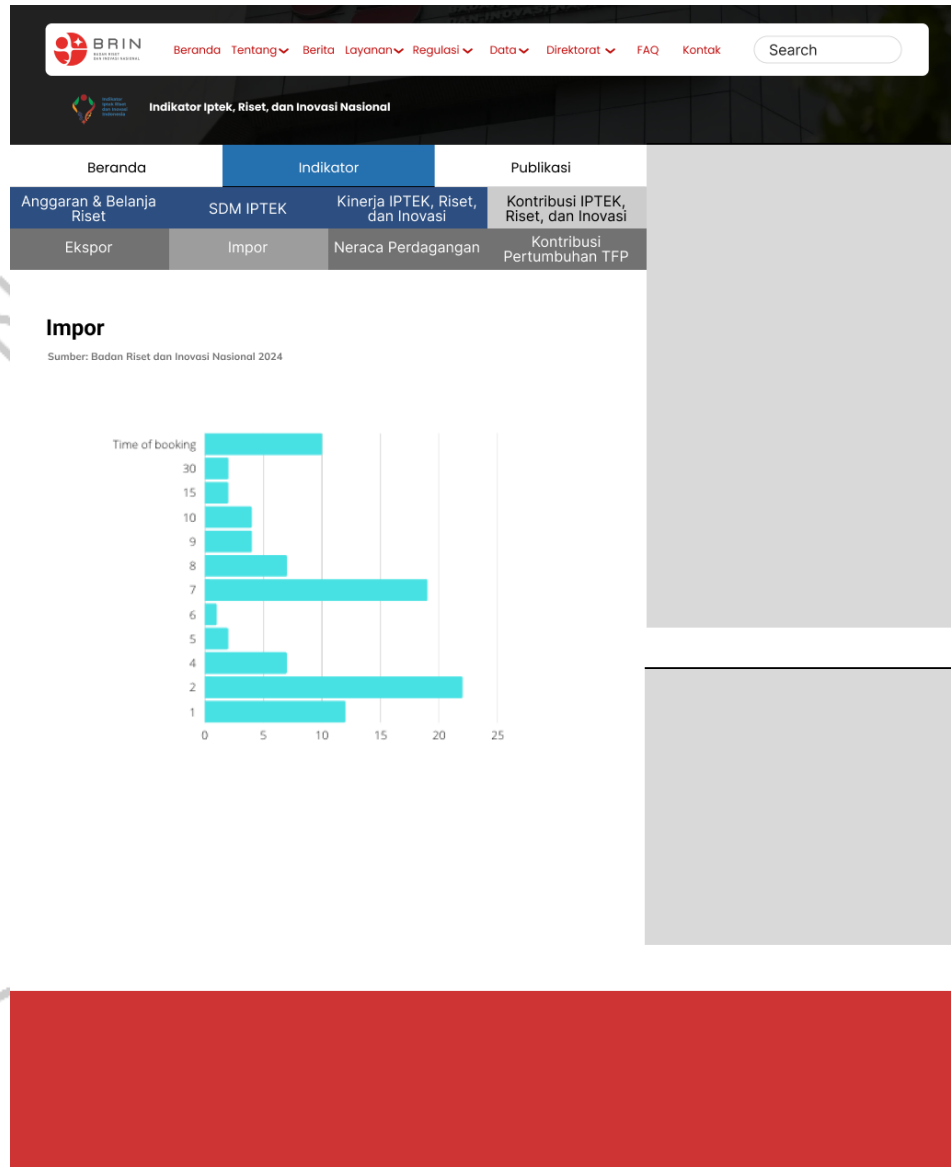
2. Mockup Kontribusi Iptek, Riset, dan Teknologi

Halaman Kontribusi Iptek, Riset, dan Teknologi merupakan salah satu halaman dari menu indikator pada dashboard. Halaman ini terdiri dari 4 sub menu utama yaitu Ekspor, Impor, Neraca Perdagangan, dan Kontribusi pertumbuhan TFP. Setiap submenu akan menyajikan data yang relevan melalui visualisasi data dalam bentuk grafik. Pada halaman ekspor ini praktikan rancang dengan isi konten yang berisi grafik yang menggambarkan mengenai data dari nilai ekspor. Grafik yang praktikan rancang dilengkapi dengan keterangan dari setiap nilai data yang divisualisasikan.



Gambar 3. 15 Mockup Kontribusi IPTEK, Riset dan Teknologi (Sub menu Ekspor)

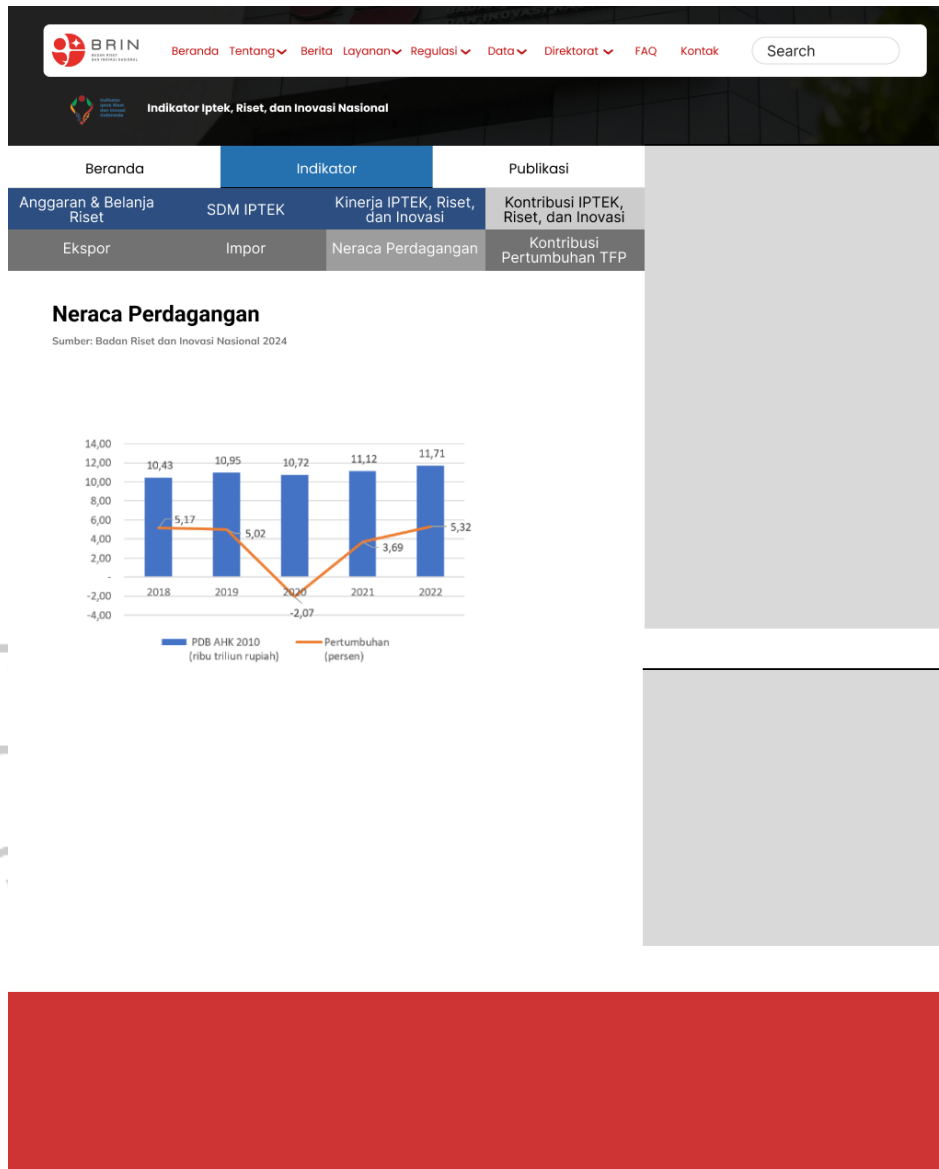
Selanjutnya terdapat submenu impor pada halaman ini praktikan rancang dengan isi konten yang berisi grafik yang menggambarkan mengenai data dari nilai impor.



Gambar 3. 16 Mockup Kontribusi IPTEK, Riset dan Teknologi (Sub menu Ekspor)

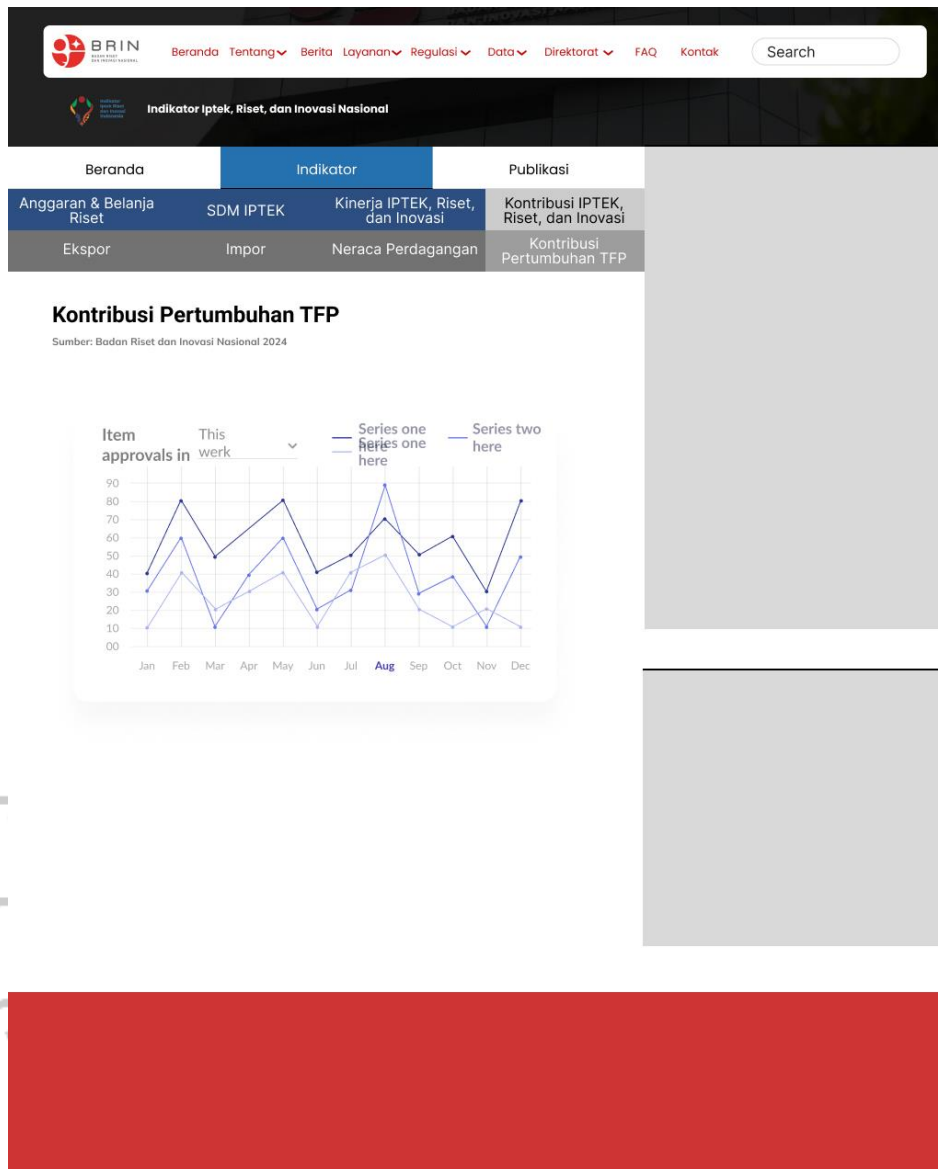
Selanjutnya terdapat submenu neraca perdagangan pada halaman ini praktikan rancang dengan isi konten yang berisi

grafik yang menggambarkan mengenai data dari nilai neraca perdagangan .



Gambar 3. 17 Mockup Kontribusi IPTEK, Riset dan Teknologi (Sub menu Neraca Perdagangan)

Selanjutnya terdapat submenu Kontribusi Pertumbuhan TFP pada halaman ini praktikan rancang dengan isi konten yang berisi grafik yang menggambarkan mengenai data dari nilai Kontribusi Pertumbuhan TFP.

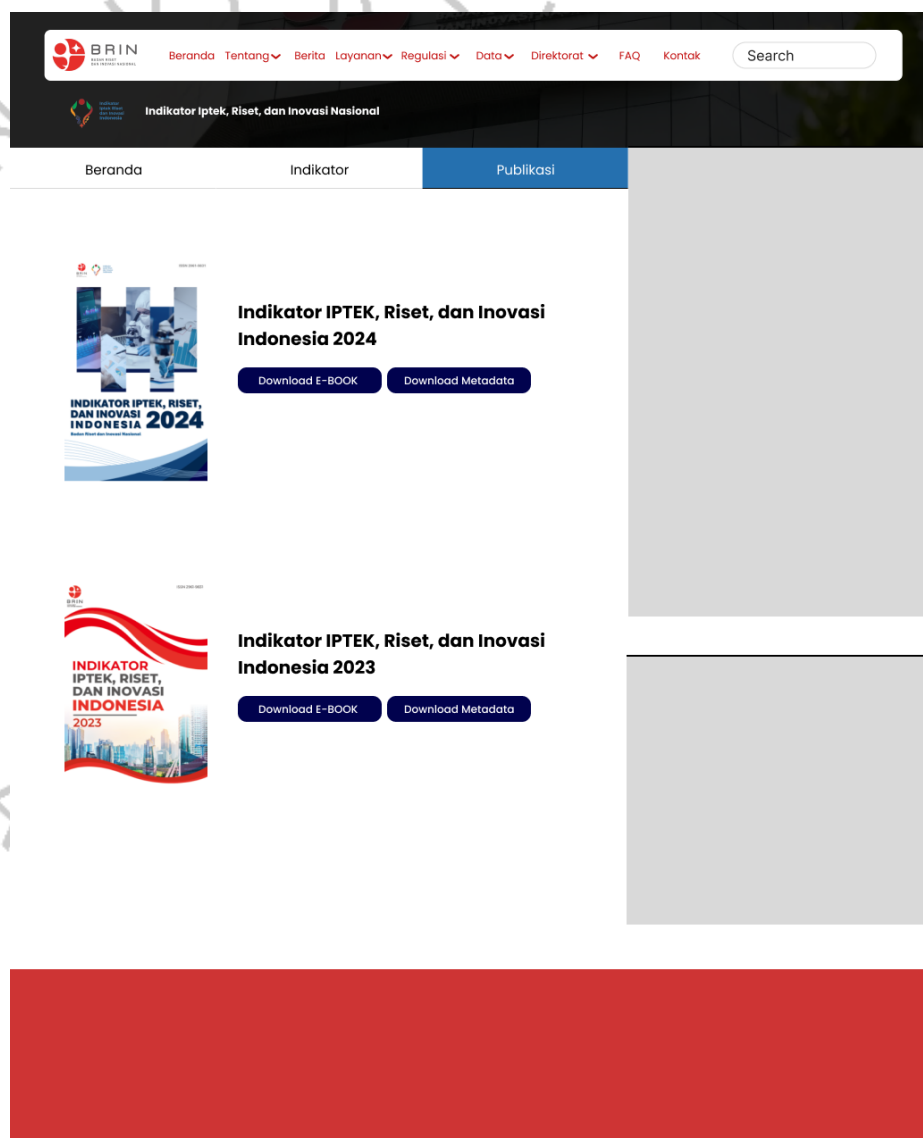


Gambar 3. 18 Mockup Kontribusi IPTEK, Riset dan Teknologi (Sub menu Kontribusi Pertumbuhan TFP)

3. Mockup Publikasi

Halaman publikasi merupakan halaman yang pengguna dapat melihat publikasi yang telah diterbitkan. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat dua publikasi yaitu Indikator Iptek, Riset, dan Inovasi Indonesia 2024 dan Indikator Iptek, Riset, dan Inovasi Indonesia 2023. Setiap publikasi praktikan rancang dengan dilengkapi judul yang jelas dan sumber yang menyebutkan bahwa publikasi ini diterbitkan oleh Badan Riset

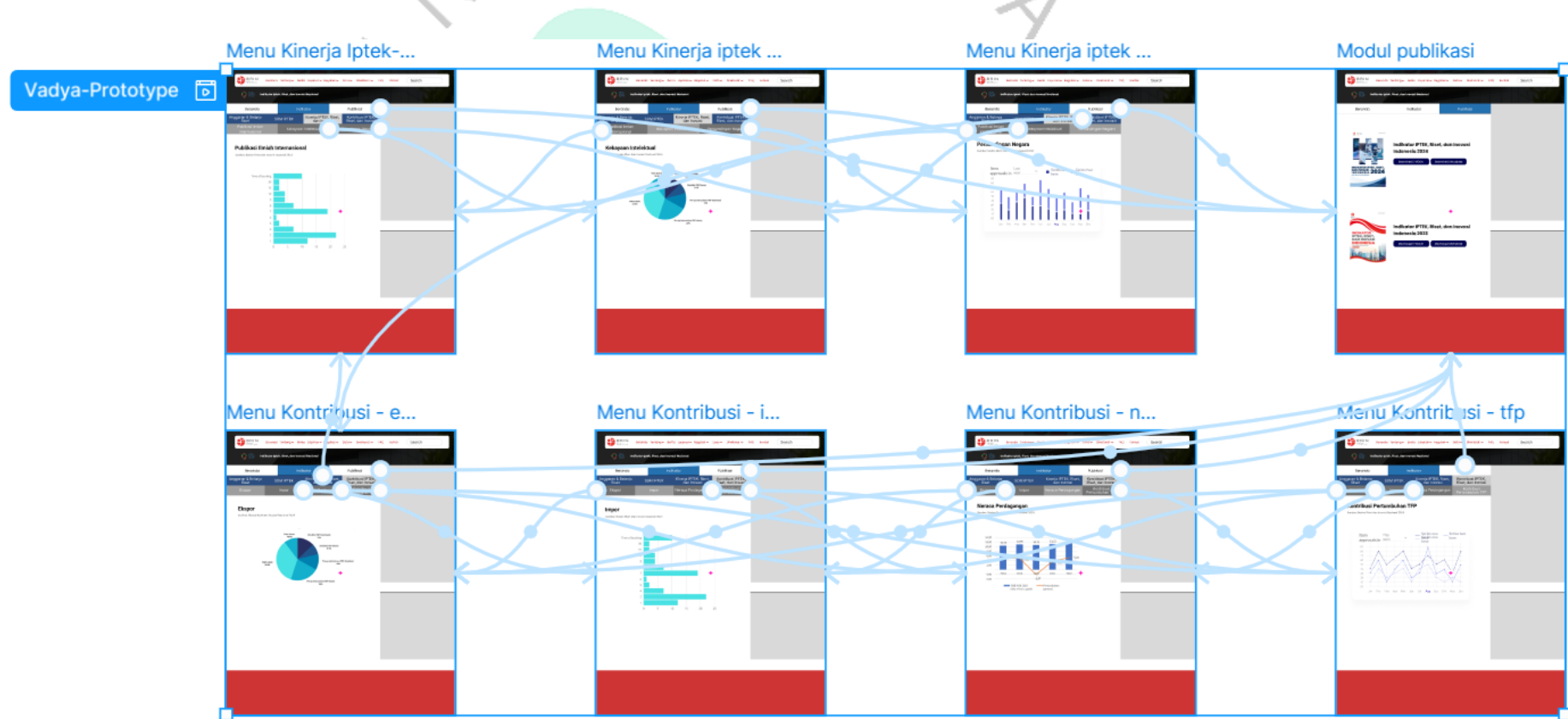
dan Inovasi Nasional. Di samping itu, terdapat masing-masing publikasi satu gambar pada masing-masing publikasi yang berasio perbandingan 1:1,6 untuk menampilkan cover dari publikasi tersebut dan dua tombol yang berwarna hitam dengan teks putih tebal. Tombol tersebut berfungsi untuk memungkinkan pengguna dapat mendownload e-book atau metadata dari publikasi tersebut.



Gambar 3. 19 Mockup Publikasi

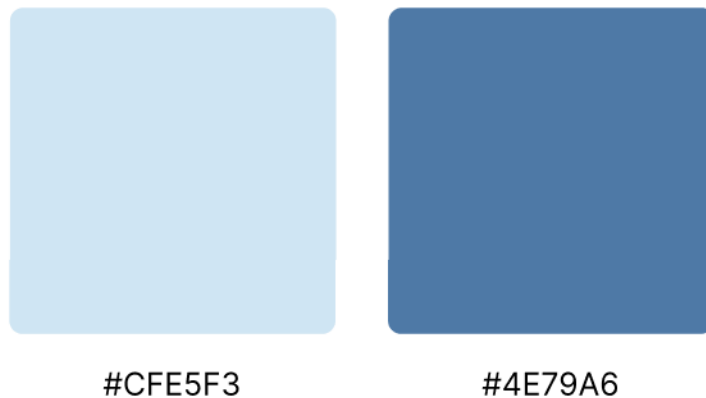
3.2.6 Prototype

Prototype merupakan representasi hasil desain mock up dalam bentuk alur yang interaktif yang dapat di klik dan disimulasikan sebagaimana pengguna dapat berinteraksi. Berikut merupakan hasil prototype yang praktikan telah rancang dalam tools figma.



3.2.7 Implementasi Tableau

Dalam tahapan implementasi desain figma ke dalam software tableau Praktikan bertanggung jawab pada modul Kontribusi IPTEK, Riset, dan Inovasi serta modul publikasi. terdapat beberapa penyesuaian desain yang telah pratikan lakukan. Penyesuaian tersebut terlihat dari penggunaan warna dan font. Penggunaan font memakai font *default* dari software sedangkan penggunaan warna pada implementasi tableau ini terlihat dari gambar berikut.



Gambar 3. 20 Color Palate Desain di Tableau

Berikut merupakan hasil dari implementasi desain ke software tableau:

1. Modul Kinerja IPTEK, Riset, dan Inovasi

Pada halaman kinerja IPTEK, Riset dan Inovasi terdapat 3 sub menu lainnya yaitu Publikasi ilmiah internasional, kekayaan intelektual, dan perbandingan negara. Pada halaman sub menu publikasi ilmiah internasional terdapat 2 digram grafik dengan masing-masing warna menyesuaikan tema dari dashboard

proyek ini. Berikut terlampir gambar halaman page sub-menu Publikasi Ilmiah Internasional.



Gambar 3. 21 Desain Tableau sub menu Publikasi Ilmiah Internasional

Selanjutnya pada halaman kekayaan intelektual terdapat 1 grafik yang menjelaskan mengenai 10 institusi pemohon paten di Indonesia pada tahun 2023. Berikut terlampir gambar halaman page submenu Kekayaan Intelektual.



Gambar 3. 22 Desain Tableau sub menu Kekayaan Intelektual

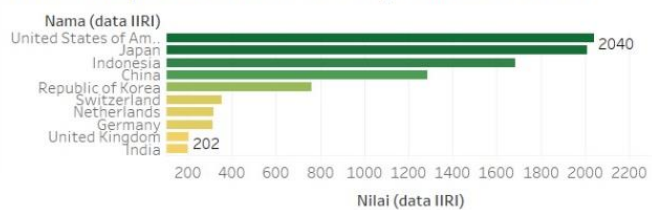
Selanjutnya pada halaman perbandingan negara terdapat 2 grafik yang menjelaskan mengenai 10 pemohon paten berdasarkan asal negara di Indonesia pada tahun 2023 dan perbandingan publikasi internasional antar negara 2023. Berikut terlampir gambar halaman page submenu Kekayaan Intelektual.



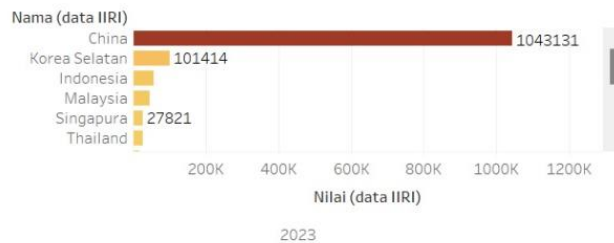
Indikator Iptek Riset dan Inovasi Indonesia



10 Pemohon paten berdasarkan asal negara di Indonesia 2023



Perbandingan Publikasi Internasional Antar Negara 2023



Gambar 3. 23 Desain Tableau sub menu Perbandingan Negara

2. Modul Publikasi

Halaman Publikasi merupakan halaman yang memuat informasi mengenai berbagai publikasi terkait indikator Iptek, Riset, dan Inovasi Indonesia yang diterbitkan oleh Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) yang berbentuk e-book. Pada halaman publikasi ini, terdapat daftar publikasi dari project Indikator Iptek, Riset, dan Inovasi Indonesia pada setiap tahunnya. Setiap publikasi terdapat tombol untuk download E-Book dan download metadata. Tombol tersebut nantinya akan

diarahkan ke masing masing website yang sesuai dengan tombolnya.



Gambar 3. 24 Desain Tableau Menu Publikasi

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Selama menjalankan kerja profesi praktikan menghadapi beberapa kendala yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pada saat pengimplementasian desain mockup ke tools tableau praktikan mengalami kendala terkait keterbatasan fitur yang tersedia. Dengan adanya keterbatasan tersebut menyebabkan praktikan mengalami banyak penyesuaian. Beberapa penyesuaian mencakup pengaturan pada font, warna, dan elemen desain yang tidak dapat di kustomisasi.

2. Tools yang digunakan pada saat pengimplementasian mockup masih bersifat berbayar.
3. Tools Tableau belum memungkinkan untuk tim mengerjakan secara bersamaan.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Berdasarkan kendala yang telah dijelaskan oleh praktikan diatas. Berikut merupakan solusi yang dapat praktikan lakukan yaitu:

1. Dalam keterbatasan tools pada tableau selama proses implementasi praktikan memutuskan untuk membuat desain yang lebih sederhana tetapi masih konsisten dengan tema dari proyek yang sedang dikerjakan. Sedangkan, dalam penggunaan warna, font dan elemen desain praktikan menggunakan warna, font dan elemen yang tersedia di tableau tetapi masih mendekati desain yang diinginkan.
2. Praktikan memanfaatkan fitur versi trial yang tersedia pada tableau.
3. Dalam mengatasi kendala kolaborasi, praktikan dengan tim memutuskan menggunakan metode pengerjaan dengan membagi tugas secara bergantian.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama praktikan menjalankan kerja profesi, praktikan memperoleh beragam pembelajaran. Pembelajaran yang diperoleh praktikan dapat diuraikan seperti berikut :

1. Praktikan belajar dalam mengatur waktu seperti manajemen waktu dalam mengerjakan tugas.
2. Praktikan telah menerapkan materi yang dipelajari dalam mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) ke dalam konteks nyata dengan menggunakan prinsip-prinsip desain user interface.
3. Praktikan belajar dalam berkomunikasi, berbagi ide dan berkolaborasi dalam kerja sama tim
4. Praktikan mendapatkan pembelajaran baru dalam penggunaan tools yang belum pernah praktikan gunakan.