



7.39%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 16 DEC 2024, 9:43 AM

Similarity report

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

● CHANGED TEXT 7.39% ● QUOTES 0.3%

Report #24188187

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Sebagai penerus bangsa mahasiswa memiliki tanggung jawab yang besar dalam memajukan negara. Hal ini, membuat mahasiswa membutuhkan kemampuan yang mumpuni dalam mewujudkan hal tersebut. Satu cara bagi mahasiswa meningkatkan kemampuan tersebut adalah dengan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka melalui pelatihan langsung di lapangan. Bentuk pelatihan langsung di lapangan mahasiswa dapatkan dengan melalui kegiatan kerja profesi. Dengan Pelaksanaan kerja profesi memungkinkan mahasiswa untuk mempelajari berbagai teknik dan strategi yang berhubungan dengan disiplin ilmu yang mahasiswa pelajari. Adapun, kegiatan tersebut memberikan kesempatan bagi praktikan untuk berlatih memecahkan masalah serta mengasah kemampuan berpikir kritis. Seiring dengan adanya perubahan besar terhadap aspek kehidupan, telah memberi dampak terhadap persaingan yang ketat dalam dunia kerja serta kebutuhan akan tenaga kerja yang profesional dan berpengalaman menjadi semakin tinggi. Dalam konteks tersebut memberikan kesan penting dalam peran kegiatan kerja profesi bagi mahasiswa. Kerja profesi berfungsi sebagai salah satu cara untuk para mahasiswa dalam mengaplikasikan materi yang telah dipelajari di bangku kuliah untuk diimplementasikan praktek di lapangan kerja. Melalui kegiatan kerja profesi, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan, memperluas jaringan profesional, dan mengenal secara mendalam lingkungan kerja di industri

yang sesuai dengan bidang studi mereka. Berdasarkan hal tersebut Kerja Profesi menjadi bagian dari persyaratan untuk lulus yang wajib dipenuhi mahasiswa di Universitas Pembangunan Jaya (UPJ). Kegiatan kerja profesi di UPJ memberikan persiapan untuk mahasiswa menghadapi tantangan dalam lingkungan profesional. Adapun tujuan lain dari Kerja Profesi di UPJ memberi peluang untuk mengimplementasikan materi atau ilmu yang di peroleh selama menjalani proses pembelajaran di perkuliahan ke dalam bentuk pengalaman praktik langsung bagi mahasiswa. Kerja Profesi di UPJ diatur sebagai mata kuliah dengan memiliki bobot 3 SKS, hal tersebut dapat menggambarkan bagaimana pentingnya kegiatan ini dalam kurikulum akademik. Sebagai bagian dari persyaratan, mahasiswa diwajibkan untuk menyelesaikan minimal 200 jam kerja di instansi atau perusahaan yang sudah berbadan hukum. Hal ini bertujuan agar mahasiswa dapat mengenal lebih jauh dunia kerja profesional, serta meningkatkan kompetensi teknis dan non-teknis seperti kemampuan komunikasi, manajemen waktu, dan problem-solving . Melalui KP ini, mahasiswa diharapkan tidak hanya mampu mengimplementasikan teori yang didapatkan selama di bangku kuliah, tetapi juga dapat beradaptasi dengan lingkungan kerja nyata, yang pada akhirnya mendukung kesiapan mereka dalam memasuki dunia industri setelah lulus. Sebagai salah satu lokasi penyelenggaraan Kerja Profesi, Badan Riset dan Inovasi Nasional telah memberikan peluang kepada praktikan untuk

menjalankan kerja profesi di instansi tersebut. Praktikan di BRIN di tempatkan di Direktorat Pengukuran dan Indikator, Riset, Teknologi dan Inovasi. Selama menjalankan kerja profesi praktikan diposisikan sebagai UI/UX Desainer untuk project Indikator Iptek, Riset, dan Inovasi (IIRI). Praktikan ditugaskan untuk membuat Desain Dashboard yang akan memberikan informasi terkait project dan visualisasi data yang terkait dengan project tersebut. Dari penjelasan diatas, sebagai hasil dari kerja profesi ini, praktikan gambarkan dalam penyusunan laporan yang berjudul “DESAIN ANTARMUKA MODUL PUBLIKASI SERTA SUBMENU INDIKATOR KINERJA IPTEK, RISET, DAN INOVASI DI BRIN , pada laporan ini akan memberikan gambaran dari proses dan hasil yang praktikan lakukan dalam kerja profesi di Badan Riset dan Inovasi Nasional.

9 12 1.2

Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2 1 Maksud Kerja Profesi Berikut merupakan maksud dari praktikan selama melaksanakan kerja profesi pada periode tersebut, yaitu: 1. Menerapkan pengetahuan akademis yang telah diperoleh pada proses pembelajaran di perkuliahan ke dalam lingkungan profesional. 2. Meningkatkan keterampilan pada praktikan yang sesuai dengan bidang studi. 3. Membangun kesiapan dalam memasuki dunia kerja. 1.2.2 Tujuan Kerja Profesi Berikut merupakan tujuan dari praktikan selama melaksanakan kerja profesi pada periode tersebut, yaitu: 1. Memperoleh pengalaman kerja dalam lingkungan pemerintahan. B-1 2. Memenuhi salah satu syarat kelulusan yang tertera sebagai mata kuliah 3. Meningkatkan keahlian teknis dan soft skills yang relevan dengan bidang studi. 4. Mendapatkan pembelajaran langsung yang dapat memperkaya pemahaman praktisi yang berhubungan dengan program studi sistem informasi. 1.3 Tempat Kerja Profesi Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) menjadi tujuan praktikan dalam menjalankan kerja profesi. BRIN berlokasi di kawasan Jakarta Pusat. Lokasi kantor utama BRIN berada di Gedung BJ Habibie dengan alamat detail yang berada di Jln M.H. Thamrin Nomor 8, RT.2 RW.1, Kelurahan Kb. Sirih, Kecamatan Menteng. Selama menjalankan kerja profesi, praktikan ditempatkan pada salah satu direktorat yaitu di Direktorat Pengukuran dan Indikator, Riset, Teknologi dan Inovasi.

9 1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja

Profesi Lama waktu praktikan menjalankan kerja profesi yaitu selama 2 bulan. Praktikan memulai periode kerja profesi dari tanggal 1 Juli 2024 sampai dengan tanggal 6 September 2024. Selama waktu dua bulan tersebut, pratikan telah mencapai total akumulasi waktu kerja sebanyak kurang lebih 300 jam, dengan jam kerja yang berlangsung dari pukul 09.00 hingga pada pukul 16.00. Berikut merupakan gambaran dari rangkaian kegiatan praktikan selama menjalankan kerja profesi di Badan Riset Inovasi Nasional (BRIN).

Table 1.1 Gantt Chart Kegiatan Kerja Profesi Nama kegiatan Bulan Juli

Bulan Agustus 1 2 3 4 1 2 3 4 Pengenalan organisasi dan

Direktorat Pembagian job desk Diskusi mengenai tugas Pembelajaran software tabelau Pengerjaan desain awal dashboard menggunakan Tabelau Revisi desain dashboard Finalisasi desain dashboard BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI 2.1 Sejarah Perusahaan Dalam peningkatan kualitas penelitian di Indonesia sebagai lembaga pemerintah Badan Riset dan Inovasi Nasional berperan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengkoordinasikan kegiatan riset dan inovasi di seluruh wilayah Indonesia. Hal ini, tertulis dalam Peraturan Presiden No.78 pada tahun 2021, mengenai BRIN. Dalam peraturan tersebut mengungkapkan bahwa BRIN bertanggung jawab sepenuhnya kepada presiden selama proses penyelenggaraan pengkajian, penerapan, penelitian, pengembangan serta invensi dan inovasi. BRIN juga bertanggung jawab dalam aktivitas keantarkisaan yang terintegrasi dan penyelenggaraan dibidang ketenaganukliran . Sejarah BRIN berawal dari Kementerian Riset dan Teknologi (Kemristek). Kemudian pada bulan Mei tahun 2021 tanggal 05, peraturan Presiden No. 33 Tahun 2021 ditandatangani oleh Presiden Joko Widodo, yang mengatur bahwa penggabungan seluruh badan penelitian yang dibawah naungan pemerintah, seperti LIPI, BATAN, LAPAN, BPPT serta bagian bertanggung jawab atas pelaksanaan tugas dan fungsi riset di kementerian dan instansi pemerintah, disatukan sebagai Badan Riset dan Inovasi Nasional dapat disingkat dengan BRIN. Dengan penggabungan tersebut, BRIN menjadi satu-satunya badan riset nasional yang menggantikan fungsi Komite Inovasi Nasional. Pada perkembangan berikutnya, Peraturan Presiden No.33

Tahun 2021 ditarik serta diganti oleh Peraturan Presiden No. 78 Tahun 2021, yang secara resmi BRIN didirikan. Pembentukan BRIN merupakan langkah strategis untuk memperkuat sistem riset dan terobosan di Indonesia, dengan tujuan memadukan berbagai lembaga peneliti yang sebelumnya terpisah, seperti LIPI dan BPPT. Tahun 2021, dimulai proses pembentukan dengan melalui Peraturan Presiden No 78 Tahun 2021, yang bertujuan untuk menciptakan lembaga yang mampu menyatukan fungsi riset dan inovasi dalam satu kesatuan yang harmonis. BRIN lebih berfokus untuk mengonsolidasikan sumber daya IPTEK untuk memperkuat daya saing dan kapasitas riset di Indonesia. BRIN juga berfokus pada pembentukan ekosistem riset yang bersifat terbuka, kolaboratif dan sesuai dengan standar global, serta membangun infrastruktur ekonomi yang berbasis riset kuat. 6

Selain itu, BRIN menetapkan target utama yaitu untuk mempercepat peningkatan sumber daya manusia, pembangunan, dan anggaran di bidang IPTEK dengan melakukan pembaharuan menyeluruh dalam proses bisnis dan manajemen riset di Indonesia. Selain itu, target utama BRIN lainnya menata ulang fokus pada riset, menjadikan Indonesia sebagai pusat riset global, mendukung industri lokal, mengembangkan SDM yang unggul di berbagai bidang, dan meningkatkan pengaruh dari ekonomi langsung dari kegiatan riset. BRIN memiliki visi dan misi dalam melaksanakan tugas, fungsi dan upaya untuk mencapai targetnya. 1 Visi BRIN adalah mewujudkan BRIN sebagai instansi yang kompeten, profesional, inovatif, dan berintegritas dalam membantu dalam pelayanan kepada Presiden dan Wakil Presiden, untuk merealisasikan Visi dan Misi Presiden : 1 “Indonesia Maju yang Berdaulat, Mandiri, dan Berkepribadian yang dilandasi oleh semangat Gotong Royong 1 .

Adapun, selanjutnya Misi BRIN meliputi : 1. 1 Memberikan bantuan teknis, administrasi, dan analisis yang akurat, serta responsif kepada Presiden dan Wakil Presiden dalam pelaksanaan riset, pengembangan, pengkajian, penerapan, invensi, dan inovasi, termasuk dalam pelaksanaan pada bidang ketenaganukliran dan keantariksaan secara nasional yang terintegrasi. 1 10 Serta melakukan pengawasan, pengendalian, serta evaluasi atas pelaksanaan tugas dan fungsi BRIDA.

1 2. Meningkatkan mutu SDM dan infrastruktur riset dan inovasi di sektor ketenaganukliran dan keantariksaan nasional yang terintegrasi, serta memberikan pengarahan dan monitoring atas pelaksanaan tugas dan fungsi BRIDA. 3. Melaksanakan pelayanan yang terstruktur dan efisien dalam pengawasan, administrasi umum, penyediaan informasi, serta pengelolaan hubungan antar kelembagaan.

2.2 Struktur Organisasi Struktur organisasi merupakan suatu kerangka yang penting dalam suatu organisasi untuk mengatur tugas, wewenang dan tanggung jawab. Selain itu, ditetapkannya struktur organisasi dapat memudahkan dalam membangun kerjasama atau koordinasi antar tim serta individu dalam melaksanakan tugas. Wahjono (2022) menyatakan bahwa struktur organisasi merupakan suatu jaringan kerja yang saling terkait antara tugas – tugas, sistem pelaporan dan komunikasi yang secara bersinergi, menghubungkan pekerjaan individu dengan tim. Berikut adalah bagan dari struktur organisasi yang terdapat di BRIN. Berdasarkan bagan susunan organisasi BRIN di atas Direktorat Pengukuran dan Indikator Riset, Teknologi dan Inovasi berada dibawah naungan Deputi Bidang Kebijakan Riset dan Inovasi. Deputi Bidang Kebijakan Riset dan Inovasi bertanggung jawab kepada Kepala BRIN dalam menyelenggarakan perancangan dan penempatan kebijakan di bidang riset dan inovasi. Deputi Bidang Kebijakan Riset dan Inovasi berperan dalam mengkoordinasi antar-direktorat di bawahnya, termasuk Direktorat Pengukuran dan Indikator. Struktur organisasi di dalam Direktorat Pengukuran dan Indikator Riset, Teknologi, dan Inovasi yang mencakup ruang lingkup jabatan fungsional yang meliputi koordinator pelaksana fungsi program penelitian indikator dan pengukuran riset dan inovasi, koordinator pelaksanaan fungsi pengumpulan dan pengelolaan data indikator riset dan inovasi, koordinator pelaksanaan fungsi tunjauan kedepan (FORESIGHT) dan analisis tren penelitian maupun inovasi.

2 Direktorat Pengukuran dan Indikator Riset, Teknologi, dan Inovasi memiliki tanggung jawab dalam menjalankan pengukuran dan indikator riset, teknologi, dan inovasi dengan cara berbagai kegiatan seperti proses pengkajian riset, pengembangan, penerapan,

serta inovasi dan inovasi DDalam pelaksanaan tugas, Direktorat Pengukuran dan Indikator Riset, Teknologi, dan Inovasi memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut: B-3 1.

2 ▶ Pelaksanaan pengukuran serta indikator riset, teknologi, dan inovasi dengan menggunakan riset, studi serta pengembangan dan penerapan pada inovasi dan inovasi. 2. Pelaksanaan observasi arah riset dan inovasi ke depan. 3. Pelaksanaan kajian pola tren riset dan inovasi. 4. Pengawasan dan analisis terhadap pengukuran serta indikator riset dan inovasi. 5. Implementasi tugas lain yang diberikan oleh Deputi Kebijakan Riset dan Inovasi. 2.3

Kegiatan Umum Perusahaan Badan Riset Inovasi Nasional secara umum fokus utama kegiatan pada instansi Badan Riset dan Inovasi nasional melakukan pengembangan riset dan teknologi hingga mengelola data penelitian nasional. Berikut uraian dari beberapa kegiatan umum pada instansi Badan Riset dan Inovasi Nasional. 1. Penyelenggaraan Penelitian, Pengembangan pengkajian, dan penerapan Dalam bidang IPTEK BRIN mengawasi pelaksanaan penelitian dan pengembangan secara terintegrasi. Dalam kegiatan ini direktorat Pengukuran dan Indikator Riset, Teknologi, dan Inovasi turut terlibat dalam kegiatan riset, pengkajian, pengembangan, dan penerapan indikator riset, teknologi, dan inovasi sesuai pada kegiatan BRIN. Kegiatan ini dapat menghasilkan produk riset serta memberikan hasil kajian ilmiah untuk digunakan dalam perencanaan pembangunan nasional. 2. Pengawasan dan Evaluasi Program Riset dan Inovasi Kegiatan ini mencakup monitoring, pengendalian dan evaluasi terhadap tugas dalam riset dan teknologi. Dalam melakukan evaluasi BRIN berfokus dalam memastikan efektivitas dan kualitas dari program riset yang sedang berjalan. 3. Pengembangan Sistem Informasi Riset dan Inovasi Dalam pengambilan keputusan berbasis data BRIN turut membangun dan mengelola sistem informasi untuk penelitian dan pengembangan dengan cakupan data serta informasi dari bidang terkait. 3 4 ▶ 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. **7 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. 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. 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. 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 dashbooard yang interaktif. 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. 3.2.3 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.

3.2.4 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 dashboard 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 B-5

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 diperlukan tanpa adanya banyak langkah lainnya.

3.2.5 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. Berdasarkan simbol diatas berikut merupakan hasil user flow yang telah praktikan rancang 3.2.6 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. 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. 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. 3.2.7 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 dashboard IIRI pada tahun 2024 yang didominasi oleh warna biru. Sehingga palet warna yang praktikan gunakan dalam dashboard IIRI adalah sebagai berikut. 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 melalui 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. 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. B-7 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. 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. Selanjutnya terdapat submenu impor pada halaman ini praktikan rancang dengan isi konten yang berisi grafik yang menggambarkan mengenai data dari nilai import. Selanjutnya terdapat submenu neraca perdagangan pada halaman ini praktikan rancang dengan isi konten yang berisi grafik yang menggambarkan mengenai data dari nilai 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. 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. 3.2.8 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 rancangkan dalam tools figma. 3.2.9 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. 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. 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. 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. 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. 3.3 Kendala Yang Dihadapi Selama menjalankan kerja 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 5 11 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 8 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. BAB IV PENUTUP
4.1 Simpulan Kerja Profesi menjadi aspek penting dalam proses pendidikan

mahasiswa, tidak hanya untuk memenuhi syarat mata kuliah tetapi juga sebagai wadah untuk memperoleh wawasan dan pembelajaran langsung dilingkungan kerja. Selama proses pelaksanaan kegiatan ini di Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), praktikan telah berhasil merancang desain dashboard untuk sub menu Indikator Kinerja Iptek, Riset, dan Inovasi, serta modul publikasi dengan menggunakan tools Tableau. Selain itu, praktikan mampu menerapkan teori yang telah dipelajari di perkuliahan seperti, penerapan 8 Golden Rules dalam perancangan desain user interface . Selain itu, praktikan telah mendapatkan pengalaman dan pembelajaran seperti praktikan dapat mengembangkan kemampuan dalam berkolaborasi bersama tim, meningkatkan manajemen waktu dalam proses penyelesaian tugas, serta memperoleh skill baru dengan mempelajari tools desain dan visualisasi data yang sebelumnya praktikan belum pernah gunakan seperti Tableau. 4.2

Saran Berdasarkan pelaksanaan kerja profesi yang praktikan lakukan di Badan Riset Inovasi Nasional (BRIN), praktikan memberikan beberapa saran untuk meningkatkan pelaksanaan kerja profesi kedepannya. Saran tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: 1. Praktikan menyarankan agar sebelum memulai kerja profesi, lebih baik mendalami terlebih dahulu penggunaan tools yang ada pada perusahaan tersebut. B-9 2. Dalam proses perancangan desain, disarankan lebih memperhatikan lagi dengan detail dari penerapan 8 golden rules. 3. Lebih dipersiapkan terkait penggunaan tools yang berbayar seperti Tableau.



REPORT #24188187

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	2.78% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9612/11/BAB%20II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
2.	1.87% peraturan.go.id https://peraturan.go.id/files/bn977-2021.pdf	●
INTERNET SOURCE		
3.	1.32% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1941/13/13.BAB%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.71% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/2597/12/Bab%203.pdf	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.61% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3590/13/13.%20BAB%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.6% kumparan.com https://kumparan.com/dodirosadi007/menyasar-tiga-arrah-dan-tujuh-target-brin..	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.43% core.ac.uk https://core.ac.uk/download/pdf/159371652.pdf	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.38% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8250/13/BAB%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.36% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8987/11/BAB%20I.pdf	●



REPORT #24188187

INTERNET SOURCE

10. **0.24%** www.kompas.id

<https://www.kompas.id/baca/lembaga/2021/06/13/badan-ri-set-dan-inovasi-nas...>



INTERNET SOURCE

11. **0.23%** eprints.upj.ac.id

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1959/16/13.%20BAB%20III.pdf>



INTERNET SOURCE

12. **0.1%** repository.stiedewantara.ac.id

<http://repository.stiedewantara.ac.id/2226/1/LAPORAN%20MAGANG%20INSPEK...>



● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.3%** eprints.upj.ac.id

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9612/11/BAB%20II.pdf>