

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Pengembangan antarmuka pengguna (UI) pada platform e-commerce Telkomsel bertujuan untuk membuat antarmuka yang ramah pengguna, responsif, dan mudah digunakan. Tujuan pengembangan UI adalah untuk memastikan bahwa pelanggan dapat mengakses dan menggunakan layanan Telkomsel dengan cara yang menyenangkan dan efisien.

Untuk platform e-commerce Telkomsel, yang mencakup layanan seperti pulsa, paket data, dan produk digital seperti kuota internet, layanan hiburan, dan dompet digital LinkAja, pengembangan antarmuka pengguna yang lebih baik sangat penting untuk meningkatkan pengalaman pengguna, kepuasan, dan keterlibatan pengguna.

3.2.1 Implementasi

Dalam proyek pengembangan UI/UX pada platform e-commerce Telkomsel, praktikan berperan sebagai UI/UX Designer dengan tanggung jawab utama merancang antarmuka pengguna yang intuitif, responsif, dan konsisten di berbagai kanal digital. Praktikan menggunakan aplikasi :

Figma



Gambar 3. 1 Logo Figma

Praktikan yang menggunakan Figma memulai dengan membuat kerangka antarmuka dasar atau wireframes untuk menentukan tata letak elemen seperti tombol, menu, dan navigasi. Struktur awal ini memungkinkan mereka merencanakan alur interaksi pengguna agar lebih logis dan mudah diakses.

Praktikan kemudian melanjutkan ke pengembangan visual antarmuka setelah menyelesaikan wireframes. Di sini, Figma membantu mereka menerapkan elemen desain seperti warna, jenis huruf, ikon, dan elemen visual lainnya sesuai dengan pedoman merek Telkomsel. Tahap ini memastikan bahwa desain di seluruh platform terlihat konsisten dan profesional.

Selain itu, prototipe interaktif yang dibuat menggunakan Figma memungkinkan praktikan meniru pengalaman pengguna nyata. Ini memudahkan mereka menunjukkan cara pengguna berinteraksi dengan antarmuka, seperti transisi antar layar dan respons tombol.

Visily

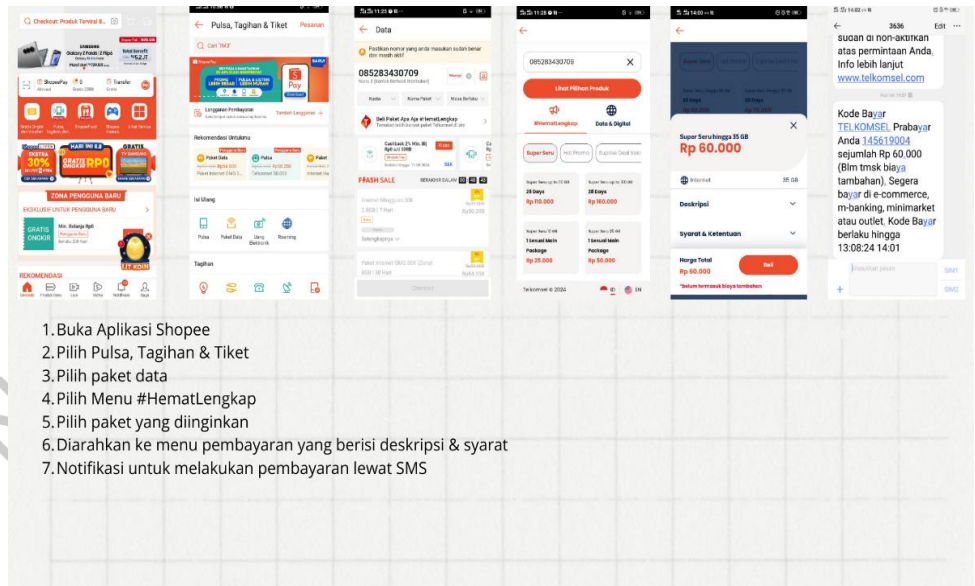


Gambar 3. 2 Logo Visily

Praktikan menggunakan Visily untuk memperluas elemen desain antarmuka pengguna setelah tahap implementasi awal di Figma. Praktikan dapat menyesuaikan elemen UI Visily agar lebih selaras dengan konsep desain yang diinginkan dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan menggunakan dasar kode yang telah dibuat di Visual Studio Code. Visily membantu mereka membuat wireframe yang lebih realistis dengan menerapkan palet warna, ikon, dan elemen visual yang sudah direncanakan untuk menghasilkan mockup yang lebih realistis. Selain itu, fitur komentar Visily memungkinkan kolaborasi tim, yang memudahkan proses iterasi desain berdasarkan umpan balik pemangku kepentingan.

3.2.2 Mid Journey E Commerce Telkomsel

A. Mid journey Shopee



Gambar 3. 3 Midjourney Shopee

Pada gambar di atas, diperlihatkan alur pembelian paket data Telkomsel melalui aplikasi Shopee yang telah dikerjakan oleh praktikan. Proses ini dimulai dengan membuka aplikasi Shopee pada perangkat mobile pengguna. Shopee sebagai platform e-commerce menyediakan berbagai layanan digital, termasuk pembelian pulsa dan paket data, yang memudahkan pengguna dalam mengakses layanan telekomunikasi secara praktis.

Setelah membuka aplikasi, pengguna diarahkan untuk memilih menu "Pulsa, Tagihan & Tiket" pada halaman utama Shopee. Menu ini menjadi pintu akses menuju layanan-layanan seperti pembelian pulsa, paket data, dan pembayaran tagihan. Setelah memasuki menu tersebut, pengguna dapat memilih opsi "Data" yang khusus disediakan untuk pembelian paket internet. Pada halaman ini, pengguna akan menemukan berbagai pilihan paket data yang ditawarkan.

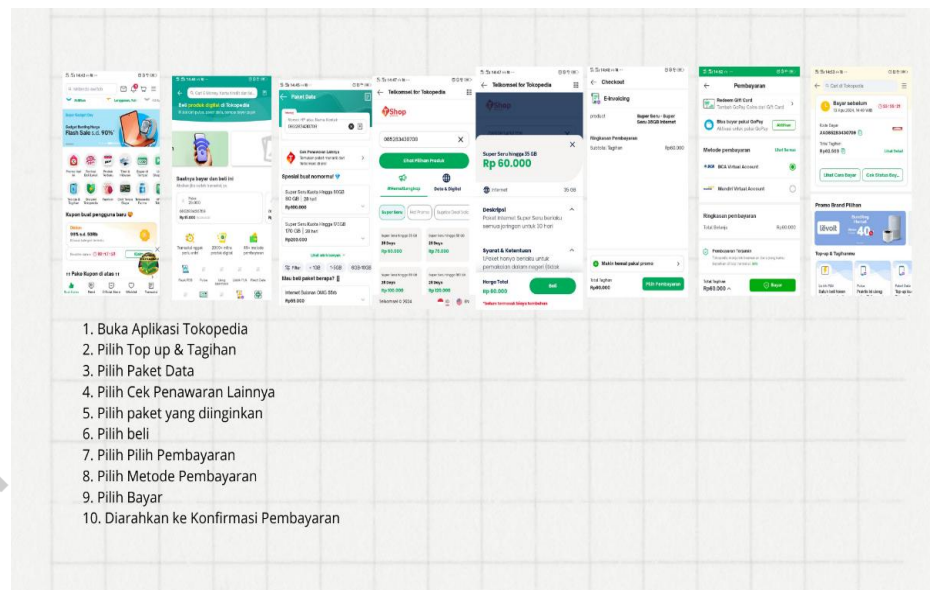
Selanjutnya, pengguna memilih menu "#HematLengkap" untuk mengakses daftar paket data yang disediakan dalam kategori ini. Kategori ini biasanya menawarkan paket-paket dengan harga yang terjangkau dan

promosi menarik yang disesuaikan dengan kebutuhan pelanggan. Pengguna kemudian memilih paket data yang diinginkan berdasarkan kuota, harga, dan masa aktif yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Setiap pilihan paket dilengkapi dengan informasi lengkap mengenai detail dan ketentuan paket.

Setelah memilih paket, pengguna akan diarahkan ke halaman pembayaran yang memuat deskripsi produk, syarat dan ketentuan, serta harga total. Pengguna kemudian melanjutkan pembelian dengan menekan tombol "Beli." Pada tahap akhir, setelah transaksi diproses, pengguna menerima notifikasi melalui SMS yang berisi kode bayar dan informasi jumlah yang harus dibayarkan. Notifikasi ini memberikan instruksi kepada pengguna untuk melakukan pembayaran melalui berbagai metode yang tersedia, seperti e-commerce, m-banking, minimarket, atau outlet resmi Telkomsel.

Alur pembelian ini dirancang oleh praktikan agar memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi pembelian paket data dengan langkah-langkah yang sederhana, informatif, dan praktis.

B. Mid Journey Tokopedia



Gambar 3. 4 Midjourney Tokopedia

Praktikan telah melakukan analisis terhadap proses pembelian paket data menggunakan aplikasi Tokopedia, salah satu platform e-commerce terkemuka di Indonesia. Dalam kegiatan ini, praktikan mengamati berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi yang memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi.

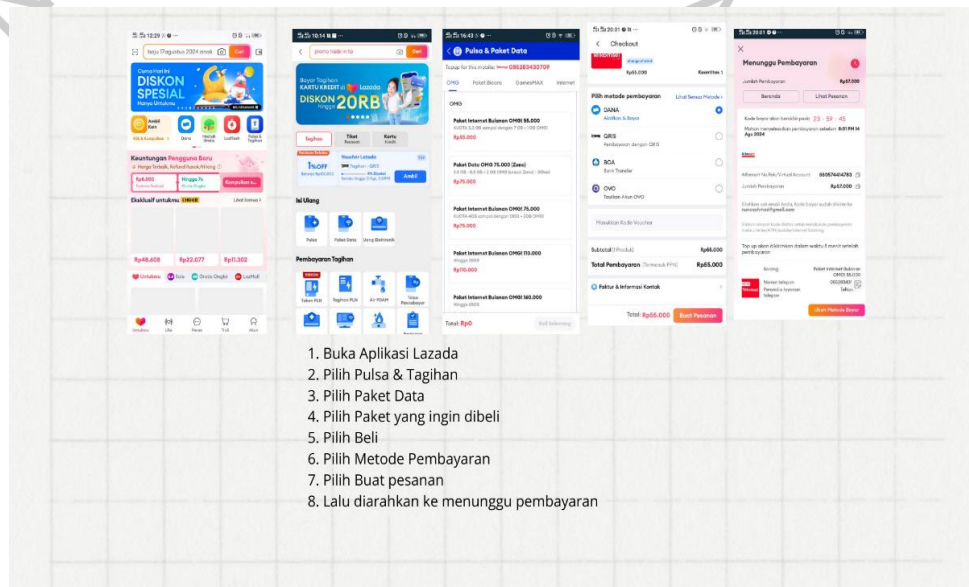
Praktikan mencatat bahwa aplikasi Tokopedia menawarkan interface yang intuitif, memudahkan pengguna untuk menavigasi berbagai pilihan layanan, termasuk pembelian paket data. Dengan langkah-langkah yang sederhana, pengguna dapat dengan mudah memilih paket yang diinginkan, serta melakukan pembayaran melalui berbagai metode yang disediakan. Hal ini menunjukkan bahwa Tokopedia telah mengutamakan pengalaman pengguna dalam merancang aplikasinya.

Selama analisis, praktikan juga mencatat bahwa proses pembayaran di aplikasi ini sangat efisien, dengan adanya opsi konfirmasi pembayaran yang cepat. Ini penting untuk menjaga kepuasan pengguna, mengingat kecepatan dan kemudahan transaksi merupakan faktor kunci dalam layanan digital saat ini.

Praktikan menyadari bahwa fitur-fitur ini mendukung transformasi digital yang dilakukan oleh Telkomsel dan perusahaan-perusahaan lain dalam menyediakan layanan yang lebih baik kepada pelanggan.

Melalui kegiatan ini, praktikan mendapatkan wawasan yang berharga mengenai bagaimana desain antarmuka dan pengalaman pengguna berperan penting dalam meningkatkan kepuasan pelanggan dalam ekosistem e-commerce. Pengalaman praktikan dalam menganalisis proses ini akan menjadi bekal berharga dalam pengembangan UI/UX di proyek-proyek mendatang.

A. Midjourney Lazada



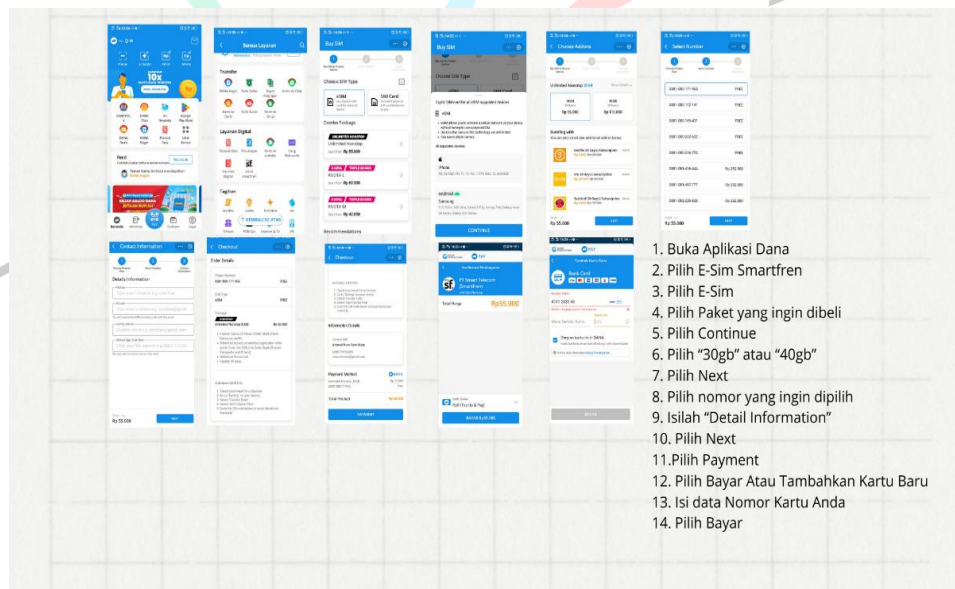
Gambar 3. 5 Midjourney Lazada

Pada tahap ini, praktikan melakukan simulasi pembelian paket data melalui aplikasi Lazada. Pertama, praktikan membuka aplikasi Lazada di perangkat untuk mengakses fitur-fitur yang tersedia. Di halaman utama aplikasi, praktikan memilih menu "Pulsa & Tagihan," yang berfungsi untuk menampilkan berbagai pilihan pengisian pulsa serta pembayaran tagihan. Setelah masuk ke menu tersebut, praktikan memilih opsi "Paket Data" untuk melihat berbagai pilihan paket internet.

Setelah menemukan paket yang diinginkan, praktikan memilih paket data bulanan OMG seharga Rp 55.000. Praktikan kemudian menekan tombol "Beli" untuk melanjutkan ke tahap pembayaran. Di sini, praktikan diarahkan ke halaman yang menampilkan berbagai metode pembayaran yang tersedia, seperti DANA, OVO, dan transfer bank. Praktikan memilih metode pembayaran sesuai preferensi dan mengonfirmasi pesanan dengan menekan tombol "Buat Pesanan."

Setelah konfirmasi, praktikan akan melihat halaman yang menunjukkan status "Menunggu Pembayaran." Halaman ini menampilkan informasi penting seperti kode bayar, jumlah yang harus dibayarkan, dan batas waktu pembayaran. Tahapan ini memastikan bahwa alur pembelian paket data melalui platform Lazada dapat berjalan dengan lancar, sesuai dengan antarmuka yang dirancang agar mudah diikuti oleh pengguna.

B. Mid Journey Dana



Gambar 3. 6 Midjourney Dana

Pada gambar di atas, diperlihatkan alur pembelian eSIM Smartfren melalui aplikasi Dana yang dirancang oleh praktikan.

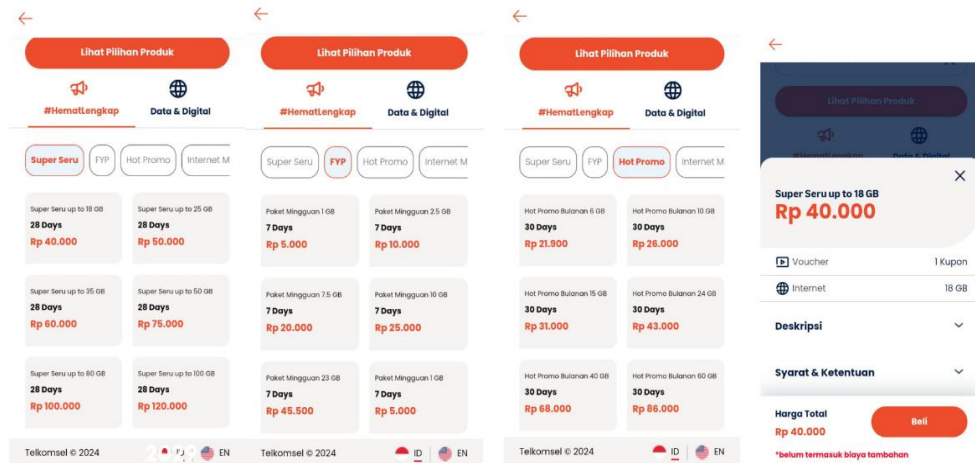
Proses ini dimulai ketika pengguna membuka aplikasi Dana dan memilih layanan "E-SIM Smartfren." Pilihan ini memungkinkan pengguna untuk membeli eSIM, yang merupakan solusi praktis bagi pengguna yang ingin memiliki kartu SIM digital tanpa perlu menggunakan kartu fisik.

Setelah memilih "E-SIM," pengguna diarahkan untuk memilih paket data yang ingin dibeli. Paket yang ditawarkan memiliki berbagai opsi kuota yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Setelah memilih paket, pengguna menekan tombol "Continue" untuk melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu pemilihan kuota, di mana pengguna dapat memilih opsi seperti "30GB" atau "40GB." Setelah kuota dipilih, pengguna melanjutkan ke tahap berikutnya untuk memilih nomor telepon yang diinginkan dari daftar yang disediakan.

Pada tahap berikutnya, pengguna mengisi informasi pribadi mereka di bagian "Detail Information," termasuk nama, alamat email, dan nomor telepon. Setelah semua informasi terisi dengan benar, pengguna menekan tombol "Next" untuk melanjutkan ke halaman pembayaran. Pada halaman ini, pengguna dapat memilih metode pembayaran dan memasukkan data kartu jika belum terdaftar.

Setelah metode pembayaran dipilih, pengguna memasukkan data kartu kredit atau debit untuk menyelesaikan transaksi. Terakhir, pengguna menekan tombol "Bayar" untuk memproses pembayaran dan menyelesaikan pembelian eSIM. Alur ini dirancang oleh praktikan untuk memberikan pengalaman pembelian eSIM yang sederhana dan efisien, memudahkan pengguna dalam mengakses layanan telekomunikasi digital melalui aplikasi Dana.

3.2.3 Tampilan Omni Telkomsel di Shopee yang praktikan kerjakan



Gambar 3. 7 Tampilan OMNI Telkomsel di Shopee

Pada gambar berjudul "Tampilan Omni Telkomsel yang Praktikan Kerjakan," terlihat antarmuka aplikasi yang menampilkan fitur pembelian paket data di platform omni-channel Telkomsel. Antarmuka ini dirancang agar pengguna dapat memilih paket internet sesuai kebutuhan dengan cara yang mudah dan intuitif. Terdapat beberapa kategori paket seperti "Super Seru," "FYP," "Hot Promo," dan "Internet Malam," yang memungkinkan pengguna untuk melihat variasi paket dengan harga, kuota, dan masa berlaku yang berbeda-beda, sesuai preferensi mereka. Ketika pengguna memilih suatu kategori, mereka dapat melihat beberapa pilihan paket data dengan informasi yang jelas mengenai kuota, durasi penggunaan, dan harga. Misalnya, pada kategori "Super Seru," ada paket 18 GB yang ditawarkan dengan harga Rp 40.000 untuk 28 hari. Desain ini memberikan transparansi pada pengguna tentang apa yang mereka dapatkan, memudahkan mereka untuk menimbang pilihan paket sesuai anggaran dan kebutuhan.

Saat pengguna mengklik salah satu paket, tampilan berikutnya menunjukkan rincian yang lebih lengkap tentang paket tersebut, seperti total kuota internet, keterangan voucher, dan syarat serta ketentuan yang berlaku. Hal ini bertujuan agar pengguna bisa memahami dengan jelas isi dari paket sebelum mereka melakukan pembelian. Selain itu, terdapat tombol "Beli" yang jelas dan mudah ditemukan, memungkinkan pengguna untuk langsung melakukan pembelian setelah memilih paket. Informasi harga yang tercantum

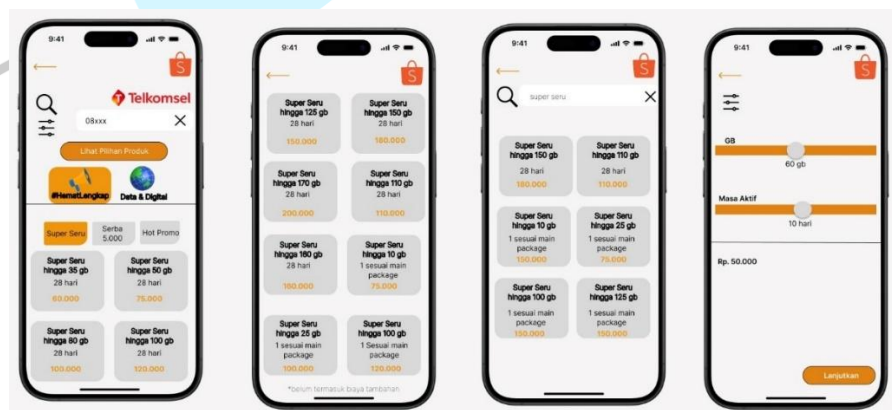
juga disertai peringatan bahwa harga tersebut belum mencakup biaya tambahan, memberikan perkiraan total biaya kepada pengguna. Secara keseluruhan, desain antarmuka ini dibuat untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam proses pembelian paket data, dengan alur yang sederhana dan informasi yang mudah diakses.

3.2.4 Pengerjaan Praktikan

Desain UI/UX yang praktikan kerjakan untuk platform Telkomsel di aplikasi Shopee telah diperbarui agar sesuai dengan standar omni-channel yang sebelumnya, dengan beberapa peningkatan visual. Logo Telkomsel telah diperbarui menjadi lebih modern dan sesuai dengan tampilan platform. Terdapat tambahan tombol pencarian (search) dan filter yang memudahkan pengguna untuk menemukan paket data sesuai preferensi mereka. Pada kategori produk "Super Seru," teksnya diperjelas dengan format bold, menonjolkan kategori ini sebagai pilihan utama. Sedangkan harga pada setiap paket kini ditampilkan dengan gaya tulisan biasa, memberikan kontras yang lebih baik dan memudahkan pembacaan bagi pengguna.

Secara keseluruhan, pembaruan ini tidak hanya memperbaiki tampilan visual tetapi juga menambah kemudahan navigasi, sehingga pengguna dapat dengan cepat mencari, memfilter, dan memilih paket yang diinginkan. Desain ini tetap konsisten dengan antarmuka omni-channel Telkomsel di Shopee, memastikan pengalaman pengguna yang intuitif dan seragam di seluruh platform.

3.2.5 Revisi dan Hasil Final



Gambar 3. 8 Perbaruan Hasil Revisi Omni Telkomsel di Shopee

Praktikan telah melakukan revisi dan pembaruan desain UI/UX dari tampilan Omni Telkomsel, khususnya yang sebelumnya muncul di platform Shopee. Revisi yang dilakukan meliputi beberapa elemen visual dan tata letak untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Pembaruan ini termasuk:

- **Logo visual** yang diperbarui untuk mencerminkan branding terbaru Telkomsel.
- Penambahan **tombol pencarian (search)** untuk memudahkan pengguna mencari paket sesuai kebutuhan mereka.
- Penambahan **tombol filter** untuk menyaring paket berdasarkan kategori atau fitur tertentu.
- Perubahan pada tulisan "**Super Seru**" yang kini di-bold untuk menonjolkan nama paket.
- Perubahan pada **tulisan harga** yang sekarang menggunakan gaya penulisan biasa, sehingga lebih mudah dibaca.

Revisi ini bertujuan agar desain tampilan Omni lebih fungsional dan modern, dengan antarmuka yang intuitif dan responsif. Semua revisi ini dikembangkan menggunakan alat Visily, yang memungkinkan praktikan membuat perubahan desain dengan cepat dan efektif.

3.3. Kendala Yang Dihadapi

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi saat praktikum kerja profesi adalah:

- C. Praktikan sulit berkordinasi dengan mentor
- D. Praktikan belum sepenuhnya memahami apa yang ditugaskan oleh mentor
- E. Praktikan harus berkali-kali revisi untuk mencapai final result
- F. Praktikan masih kesulitan untuk memahami desain ui/ux yang ada di Telkomsel

3.2 Cara Mengatasi Kendala

Cara praktikan untuk mengatasi beberapa kendala adalah sebagai berikut:

- A. Praktikan lebih aktif untuk berkordinasi dan berbicara dengan mentor
- B. Praktikan mempelajari tentang desain ui/ux yang ada di telkomsel
- C. Praktikan tetap meneruskan revisi dan melihat apa yang kurang dari tugas yang diberikan oleh mentor

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Pembelajaran yang bisa praktikan ambil dari kerja profesi adalah:

- A. Praktikan jadi tahu seperti apa itu dunia kerja
- B. Praktikan jadi tahu sistem pekerjaan yang ada di kantor
- C. Praktikan jadi tahu tentang skill yang harus dikuasai dalam dunia kerja