

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

perusahaan PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi beroperasi di sektor farmasi veteriner sebagai produsen dan penjual obat dan vaksin untuk hewan peliharaan dan ternak. seorang pelaksana di bagian pemasaran bertanggung jawab untuk membuat situs web yang mempromosikan produk-produk obat dan vaksin untuk hewan peliharaan dan ternak.

Tugas spesifik pelaksana adalah merancang antarmuka pengguna (UI/UX) untuk situs web profil perusahaan dan katalog produk. Menurut Bilousova, seorang desainer UI/UX memerlukan pengetahuan dan keterampilan yang luas, tidak hanya terbatas pada bidang IT, tetapi juga termasuk pemasaran, desain web, dan interaksi manusia-komputer. Desain UI/UX merupakan persimpangan dari berbagai bidang seperti desain, teknik, pemasaran, dan psikologi.

Desainer UI/UX bekerja sama dengan front-end untuk mengimplementasikan desain ke dalam tampilan antarmuka situs web. pelaksana menggunakan aplikasi Figma untuk membuat rancangan situs web.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Ada beberapa fase yang harus dilalui ketika menjalankan pekerjaan profesional. Fase-fase tersebut mencakup persiapan pekerjaan profesional, pelaksanaan pekerjaan profesional, dan pasca pelaksanaan pekerjaan profesional. pada tahap awal, pelaksana harus menyiapkan dokumen-dokumen yang diperlukan untuk mengajukan pekerjaan profesional ke perusahaan terkait serta menerima persetujuan dari perusahaan untuk melaksanakan pekerjaan tersebut. selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, pelaksana menjalankan tugasnya dalam melakukan pekerjaan profesional di PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi. Terakhir, pada tahap pasca pelaksanaan, pelaksana menjelaskan proses pembuatan laporan dari pekerjaan profesional yang telah dilakukan.

3.2.1 Tahap persiapan

pada tahap ini, terdapat beberapa aktivitas yang dilakukan oleh pelaksana, di antaranya adalah:

1. pelaksana mengajukan permohonan kerja profesi dengan menggunakan Formulir pengajuan Kerja profesi.
2. pihak perguruan tinggi membuat surat pengantar kerja profesi dan mengirimkannya ke pelaksana.
3. pelaksana mengirimkan surat pengantar kerja profesi ke perusahaan dengan melampirkan dokumen pendukung seperti riwayat hidup dan portofolio.
4. pihak perusahaan menerima surat pengantar kerja profesi dan mengirimkan balasan.
5. pelaksana mengisi Formulir penerimaan Kerja dan mengirimkannya ke perusahaan untuk ditandatangani.
6. pelaksana menerima Formulir penerimaan Kerja yang sudah ditandatangani dan mengirimkannya ke Dosen Koordinator pelaksanaan Kerja profesi.
7. pelaksana akan melaksanakan kegiatan kerja profesi.

3.2.2 Tahap pelaksanaan

PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi, sebagai perusahaan tempat bekerja profesional, memberikan tugas untuk membuat profil situs web perusahaan dan katalog produk. Tugas ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu back-end dan UI/UX. selama kegiatan kerja profesional, perusahaan menginstruksikan pekerjaan tersebut dilakukan dari rumah melalui work from home karena pandemi COVID-19 dan PPKM.

Di awal magang, pelaksana melakukan rapat dengan pihak perusahaan terkait pembuatan situs web. setelah menyelesaikan daftar kebutuhan, pelaksana menganalisis dan mencari referensi untuk tugas selanjutnya. Desain situs web dibuat dengan menggunakan Figma,

sementara pelaksana mengimplementasikan coding dengan Visual studio Code.

3.2.2.1 Kebutuhan pengguna

Kebutuhan pengguna bertujuan untuk menjelaskan fitur-fitur yang diinginkan oleh pengguna dalam sistem, yang meliputi:

1. Menampilkan gambar dari setiap halaman situs web, seperti halaman depan, produk, dan detail produk.
2. Menampilkan halaman profil perusahaan untuk menarik minat investor dan pelanggan.
3. Memungkinkan calon pengguna dari PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi untuk melakukan pembelian melalui WhatsApp, dengan tombol langsung untuk menghubungi tim marketing.
4. Menampilkan desain yang nyaman dan mudah dipahami oleh pengguna.

3.2.2.2 Spesifikasi Kebutuhan Input

1. pilihan utama/halaman awal.
2. Kebutuhan akan halaman profil perusahaan
3. Kebutuhan untuk halaman klasifikasi.
4. Kebutuhan untuk halaman spesifikasi produk.
5. Kebutuhan akan tombol pesan.
6. Kebutuhan untuk menu rincian produk.

3.2.2.3 Spesifikasi Kebutuhan output

1. Menampilkan halaman utama dengan menampilkan isi konten
2. Menampilkan halaman kategori yang berisikan berbagai kategori yang terdapat di situs web.
3. Menampilkan halaman detail dengan judul produk, harga produk dan detail produk.
4. Menampilkan tombol pesan di tiap halaman.

3.2.2.4 Analisis Kebutuhan situs web

para pelaksana mulai menganalisis kebutuhan situs web yang diperlukan oleh PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi. situs web yang akan dibuat merupakan situs web profil perusahaan dan katalog yang akan digunakan sebagai sarana transaksi penjualan dan promosi perusahaan. Analisis kebutuhan situs web menjadi langkah penting dalam merancang antarmuka pengguna (UI) yang efektif dan pengalaman pengguna (UX) yang optimal. Dalam konteks desain situs web, terdapat beberapa tahapan dalam analisis kebutuhan desain situs web:

1. pengumpulan Informasi:

Mengumpulkan informasi yang relevan tentang perusahaan, tujuan bisnis, dan visi yang ingin disampaikan melalui situs web. Menyelidiki kebutuhan dan preferensi pengguna, serta memahami audiens target situs web.

2. penentuan Gaya dan Identitas Visual:

Menentukan gaya dan identitas visual yang sesuai dengan merek PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi. Ini mencakup pemilihan warna, tipografi, logo, dan elemen desain lainnya yang mencerminkan citra perusahaan dan menarik minat audiens.

3. Tata Letak dan Navigasi:

Merencanakan tata letak halaman situs web yang memudahkan navigasi dan penempatan konten yang logis. Memastikan bahwa informasi yang penting mudah ditemukan dan dipahami oleh pengguna.

4. responsif dan Keterjangkauan:

Memastikan desain situs web responsif, yang dapat menyesuaikan diri dengan berbagai perangkat dan ukuran layar. Memperhatikan aksesibilitas agar situs web dapat diakses dengan mudah oleh pengguna dengan berbagai keterbatasan.

5. penggunaan Media dan Grafis:

Mengidentifikasi penggunaan yang tepat dari gambar, video, grafik, dan elemen media lainnya untuk meningkatkan

daya tarik visual situs web. Memperhatikan kecepatan pengunduhan dan kualitas gambar untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal.

6. Fitur dan Fungsionalitas:

Menentukan fitur dan fungsionalitas yang diperlukan, seperti formulir kontak, pencarian, atau pemesanan online. Mengintegrasikan fitur-fitur tersebut dengan desain situs web yang konsisten dan intuitif.

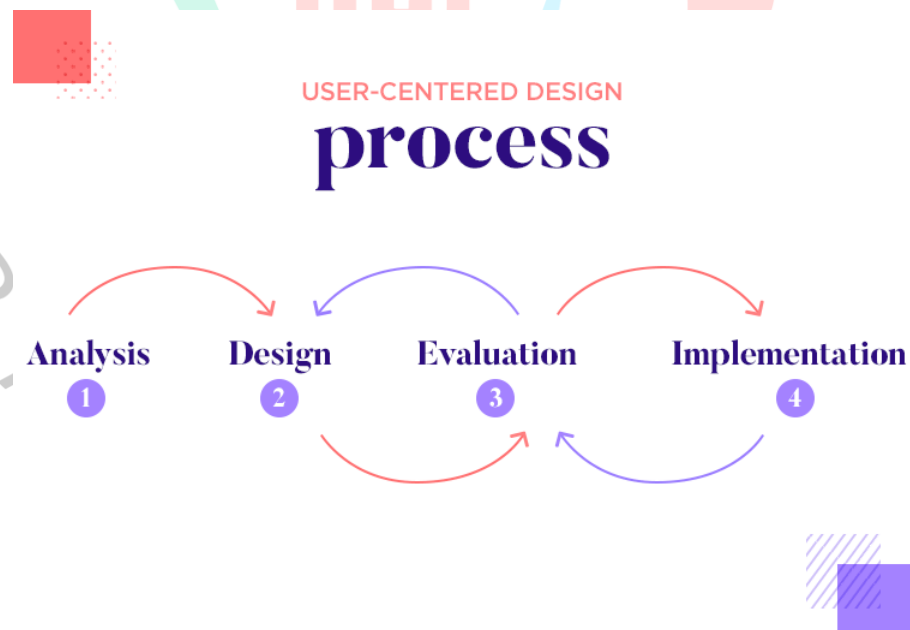
7. pengujian pengguna:

Melakukan pengujian pengguna untuk mengumpulkan umpan balik langsung tentang pengalaman pengguna, kemudahan penggunaan, dan masalah yang perlu diperbaiki. Menggunakan hasil pengujian untuk melakukan penyesuaian dan perbaikan pada desain situs web.

Melalui analisis kebutuhan desain situs web yang teliti, dapat dihasilkan sebuah desain UI/UX yang efektif dan menarik untuk halaman web profil perusahaan dan katalog PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi. Analisis ini membantu memahami kebutuhan pengguna, menciptakan identitas visual yang konsisten, dan memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan. Dalam hal ini pelaksana mendapatkan bagian untuk menjadi UI/UX desainer, menurut Ariadi “pembuatan sebuah desain antarmuka harus memiliki elemen visual yang membuat sebuah antarmuka atau sebuah karya lengkap dan enak dipandang mata. Elemen desain memiliki makna dalam menyampaikan pesan atau penggunaan karya visual yang dibuat ada 4 unsur elemen visual yaitu garis yang terdiri dari garis horizontal dan vertikal, visual yang dapat berupa foto, ilustrasi dan kartun, tipografi yang terbagi menjadi 4 jenis huruf yaitu, sans serif, serif, dekoratif dan aksara, dan warna” (Ariadi, 2022), oleh sebab itu, pelaksana mencari sumber informasi tentang nuansa, jenis font, desain huruf, format halaman web, dan pengaturan penempatan produk di profil perusahaan dan katalog situs web di PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi.

3.2.2.5 Metodologi pengembangan

Metodologi pengembangan yang digunakan pada pembuatan situs web profil perusahaan & katalog di PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi ini yaitu metode *User Centered Design* (UCD) menurut Wijaya "*User Centered Design* (UCD) adalah metode dalam suatu perancangan desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Dalam kaitannya dengan sistem Informasi, *User Centered Design* merupakan bagian dari *sDLC* (*system Development Life Cycle*), sehingga desain aplikasi yang dikembangkan melalui UCD akan dioptimalkan dan di fokuskan pada kebutuhan *end-user* sehingga diharapkan aplikasi yang akan mengikuti kebutuhan user dan user tidak perlu mengubah perilaku untuk menggunakan aplikasi" (Wijaya, 2019), Berikut keterangan dari metode *user centered design*.



Gambar 3.1 Gambar alur *User Centerd Design*

1. Analisis

Di tahap awal ini sangatlah krusial karena hal ini

menentukan sasaran produk serta target penggunanya. Tahap ini melibatkan evaluasi kebutuhan dan kesulitan yang dihadapi oleh pengguna. Upaya untuk mengetahui kesulitan dapat dilakukan dengan melakukan riset atau mencari informasi dari target pengguna.

2. Desain

pada langkah kedua, langkah selanjutnya adalah menciptakan rencana sebagai penyelesaian dari sistem yang sedang dianalisis. rancangan dilaksanakan sebelum melakukan proses penulisan kode. Dalam proses pembuatan rancangan, tidak hanya merancang tampilan visual, tetapi juga menentukan penempatan dan penyajian konten situs web. Dalam tahap ini, terdapat definisi warna, tipografi, struktur halaman situs web, desain situs web, dan komponen lainnya.

3. Evaluasi

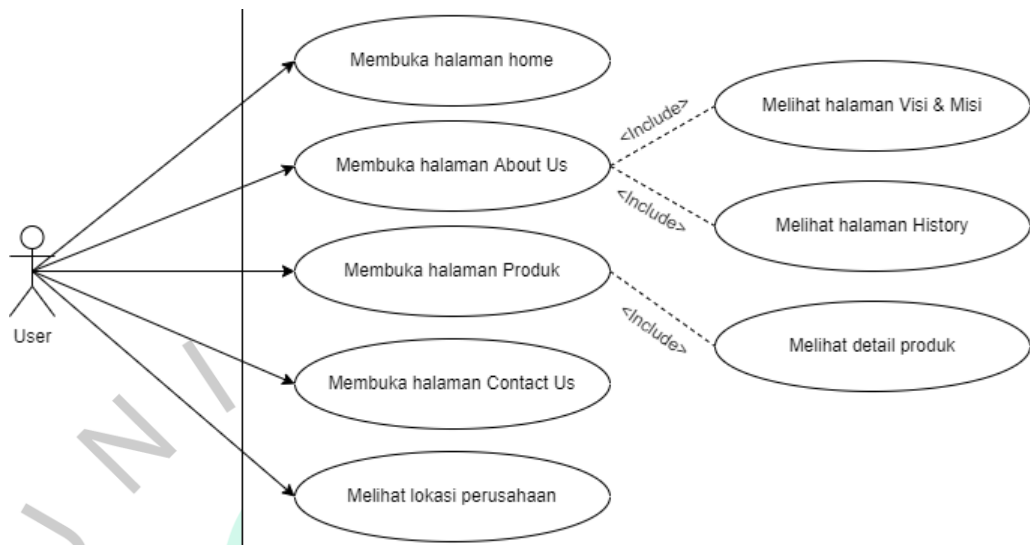
pada tahap ketiga, dilakukan evaluasi terhadap desain yang telah diselesaikan pada tahap sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik guna meningkatkan kualitas sistem yang dibuat dan menentukan apakah desain yang sudah dibuat memenuhi kebutuhan pengguna atau tidak.

4. Ulasan

Tahap akhir dari proses desain adalah menyelesaikan prototipe berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan.

3.2.2.6 Use Case

Setelah analisis kebutuhan perusahaan dilakukan oleh pelaksana, langkah berikutnya adalah membuat diagram Usecase dengan aplikasi Draw.io untuk menjelaskan secara rinci interaksi antara pengguna dan sistem.



Gambar 3.2 Gambar Diagram Usecase

Tabel 3.1 skenario Diagram Usecase Membuka halaman home

Nama	Membuka halaman <i>home</i>
UseCase	
Aktor	<i>User</i>
Deskripsi Use Case	Melihat halaman <i>home</i>
precondition	Halaman <i>home</i> akan terbuka bila <i>User</i> membuka <i>situs web saveta.site</i> .
Tahapan	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>User</i> membuka <i>situs web saveta.site</i>. 2. Halaman <i>Home</i> ditampilkan.
postcondition	setelah <i>User</i> membuka <i>situs web</i> , maka tampilan antarmuka <i>home</i> akan ditampilkan pertama kali.

Tabel 3.2 skenario Diagram Usecase Membuka halaman About Us

Nama	Membuka halaman About Us
UseCase	
Aktor	<i>User</i>
Deskripsi Use Case	Melihat halaman <i>About Us</i>

Case	
<i>precondition</i>	Halaman <i>About Us</i> akan terbuka bila <i>User</i> memilih <i>About Us</i> pada menu <i>Navigation Bar</i> .
Tahapan	1. <i>User</i> membuka halaman <i>About Us</i> .
<i>postcondition</i>	2. halaman <i>About Us</i> ditampilkan setelah <i>User</i> memilih <i>About Us</i> , maka tampilan antarmuka <i>About Us</i> akan ditampilkan.

Tabel 3.3 skenario Diagram Usecase Membuka halaman produk

Nama UseCase	Membuka halaman produk
Aktor	<i>User</i>
Deskripsi Use Case	Melihat halaman produk.
<i>precondition</i>	Halaman produk akan terbuka setelah <i>User</i> memilih <i>product</i> pada menu <i>Navigation Bar</i> .
Tahapan	1. <i>User</i> membuka halaman <i>product</i> . 2. halaman <i>product</i> ditampilkan. 3. Jika <i>User</i> ingin mencari produk, bisa menggunakan fitur <i>search Bar</i> yang tersedia.
<i>postcondition</i>	Halaman produk akan terbuka setelah <i>User</i> memilih <i>product</i> pada menu <i>Navigation Bar</i> .

Tabel 3.4 skenario Diagram Usecase Membuka Contact Us.

Nama UseCase	Membuka halaman <i>Contact Us</i>
Aktor	<i>User</i>

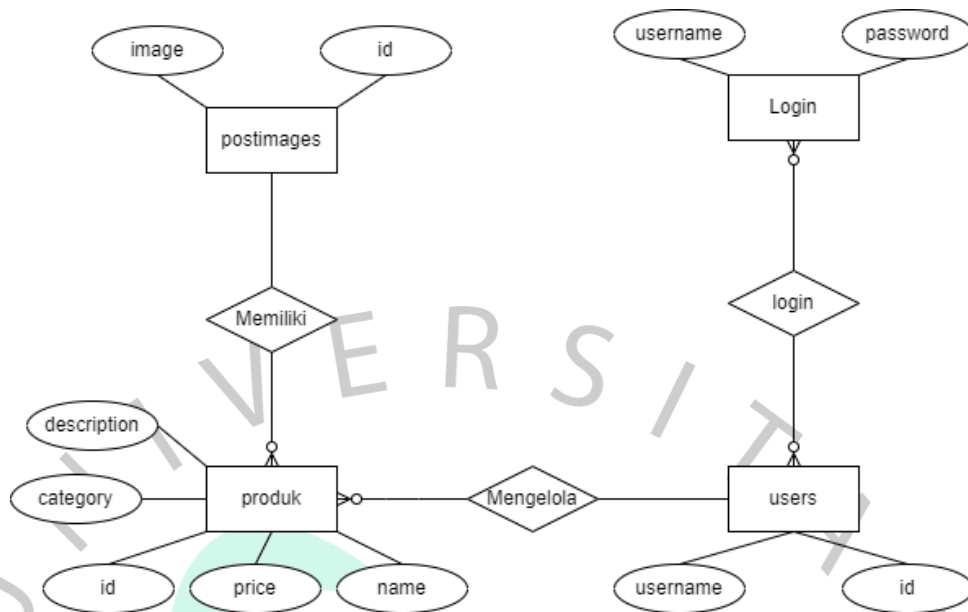
Deskripsi Use Case	Melihat halaman <i>Contact Us</i> .
<i>precondition</i>	Halaman produk akan terbuka setelah <i>User</i> memilih <i>Contact Us</i> pada menu <i>Navigation Bar</i> .
Tahapan	1. <i>User</i> membuka halaman <i>Contact Us</i> pada menu <i>Navigation Bar</i> . 2. Halaman <i>Contact Us</i> ditampilkan.
<i>postcondition</i>	Halaman <i>Contact Us</i> akan ditampilkan setelah <i>User</i> memilih <i>Contact Us</i> pada menu <i>Navigation Bar</i> .

Tabel 3.5 skenario Diagram Usecase Melihat lokasi perusahaan.

Nama UseCase	Melihat lokasi perusahaan
Aktor	<i>User</i>
Deskripsi Use Case	Melihat lokasi perusahaan menggunakan fitur <i>Google Maps</i> .
<i>precondition</i>	Halaman <i>Google Maps</i> akan terbuka setelah <i>User</i> memilih Gambar peta pada bagian <i>Footer situs web</i> .
Tahapan	1. <i>User</i> memilih Gambar peta pada bagian <i>Footer situs web</i> . 2. Halaman <i>Google Maps</i> akan ditampilkan.
<i>postcondition</i>	<i>Google Maps</i> akan menampilkan lokasi perusahaan.

3.2.2.7 Entity Relationship Diagram

Setelah analisis kebutuhan selesai dilakukan oleh pelaksana, langkah selanjutnya adalah membuat ErD. ErD atau Entity-relationship diagram merupakan suatu model yang dipakai untuk merancang basis data yang dapat merepresentasikan data yang memiliki relasi dengan database yang akan dibuat.



Gambar 3.3 Entity relationship Diagram

Dalam ErD (Diagram Hubungan Entitas), terdapat tiga entitas yang memiliki beberapa atribut yang saling terkait. sebagai contoh, pada entitas pengguna, mereka bisa mengelola produk yang ada di situs web dan entitas produk memiliki entitas gambar-post. setiap relasi antar entitas ditandai dengan simbol yang menunjukkan apakah itu one to many, one to one, atau many to many. one to many menunjukkan bahwa satu entitas dapat berhubungan dengan beberapa entitas, sedangkan many to many melambangkan banyak entitas yang saling terhubung dengan banyak entitas lainnya. Yang terakhir, one to one hanya berarti satu entitas yang berhubungan dengan satu entitas lainnya.

3.2.2.8 Warna

Warna adalah bagian elemen penting dalam pembuatan UI/UX situs web profil perusahaan dan katalog PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi. Menurut Majidah “psikologi warna adalah bidang penelitian yang meneliti interaksi antara warna, kognisi, efek, dan perilaku, dengan mempertimbangkan faktor budaya, respons emosional, dan pengaruh

perilaku, terutama dalam kaitannya dengan tanggapan konsumen” (Majidah,2019). Warna yang digunakan di situs web menjadi faktor utama daya tarik visual dan reaksi seseorang, Dengan warna yang telah disepakati adalah oranye sebagai inti dari warna situs web dan juga sebagai warna perusahaan.

1. oranye

Arti nuansa oranye seringkali memberikan kesan semangat. Kita mengetahui bahwa oranye merupakan gabungan warna kuning dan merah. Warna oranye adalah lambang optimisme, petualangan, potensi, dan kemampuan interaksi sosial. Warna ini juga dapat melambangkan keyakinan diri karena identik dengan kreativitas. Karena faktor tersebut, pengelola tertarik untuk memilih oranye sebagai salah satu warna yang digunakan dalam pembuatan situs web ini.

2. Hitam

Warna gelap ini memberikan kesan yang elegan, klasik, dan berkelas, serta memberikan nuansa formal dan berwibawa. Dalam dunia desain, warna hitam dianggap kuat, elegan, dan netral, sehingga cocok digunakan untuk brand yang mengutamakan kecanggihan dalam produknya atau memiliki kesan formal. oleh karena itu, pelaksana memilih warna hitam sebagai salah satu warna yang akan digunakan dalam pembuatan website ini.

3. putih

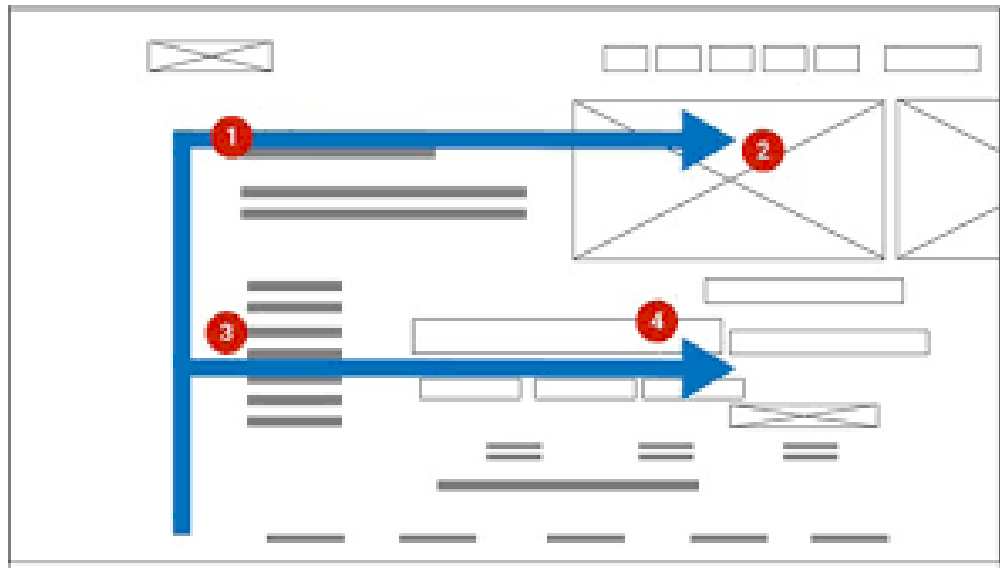
Warna putih memiliki makna yang bersih dan polos. Namun, dalam desain, warna putih akan memberikan kesan suci, bersih, atau terang, sehingga sangat cocok digunakan jika ingin menciptakan desain yang sederhana dan minimalis. oleh karena itu, pelaksana tertarik untuk memilih warna putih sebagai salah satu pilihan warna untuk website ini.

3.2.2.9 Pola tata letak (layout pattern) pada wireframing style

Keterkaitan penerapan pola tata letak dalam desain wireframe akan sangat menentukan tingkat kejelasan dan ketertarikan sebuah tampilan visual halaman situs web oleh pengguna. Oleh karena itu dalam hal ini fungsi storytelling dari halaman situs web harus jelas dan benar-benar disusun untuk dapat menjadi pemandu dan pemecah permasalahan pengalaman bagi pengguna ketika berinteraksi dengan halaman situs web tersebut. Menurut Steven Bradley “secara umum terdapat tiga pola tata letak yang sering disarankan untuk memanfaatkan cara orang memindai atau membaca suatu desain visual, yaitu diagram Gutenberg, tata letak pola-Z, dan tata letak pola-F”.

3.2.2.10 Pola F-Layout

Seperti namanya, pola-F memiliki pola susunan seperti huruf F. Seperti pola lainnya, jalur visual mata mulai dari kiri atas, bergerak horizontal ke kanan atas dan kemudian kembali ke tepi kiri sebelum melakukan pergerakan horizontal ke kanan. Penerapan pola F ini pada wireframe akan memberikan orientasi pengguna untuk melihat visual secara umum secara vertikal namun tetap dapat membaca informasi secara horizontal sehingga diharapkan ada kecenderungan meskipun informasi tersusun secara horizontal tapi seolah-olah terpisah antara satu dan lainnya, artinya setiap baris kelompok informasi memiliki area visualnya sendiri. Informasi penting harus ditempatkan di bagian atas pada desain situs web di mana biasanya akan dibaca terlebih dahulu. Informasi yang lebih sedikit harus ditempatkan di sepanjang tepi kiri desain, di sini gerakan mata horizontal akan dipadukan dengan gerakan mata vertikal sedikit demi sedikit. Dapat diartikan secara psikologis bahwa orang biasanya tidak membaca secara online namun yang pasti dilakukan pertama kali adalah membaca atau memindai alur visual.



Gambar 3.4 gambar pola *F Layout*

pola-F dalam implementasi desain halaman situs web juga sangat banyak digunakan disamping pola-Z. Jenis situs web yang menggunakan susunan pola ini biasanya yang memiliki penekanan pada susunan yang sistematis, artinya struktur informasi biasanya harus dibaca satu persatu, baris per baris dan sesuai dengan prioritas informasinya.

3.2.2.11 Rancangan desain tata letak situs web

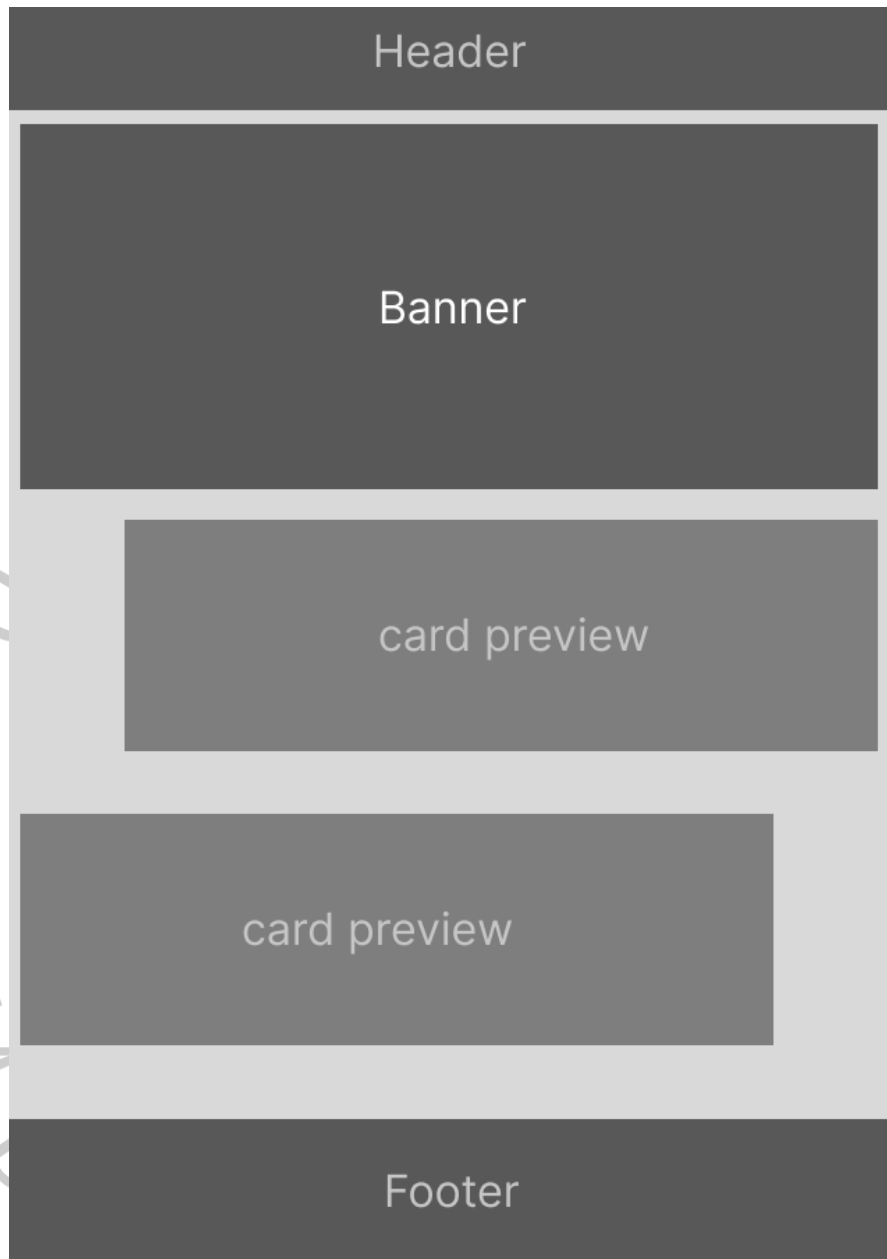
Dalam tahap perancangan desain tata letak situs web profil perusahaan dan katalog PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi, perlu dilakukan perubahan pada sinonim-sinonim tertentu tanpa mengubah makna yang tepat. salah satunya adalah "pembuatan tampilan yang lebih menarik" dapat diganti dengan "peningkatan estetika tampilan". selain itu, kriteria tampilan yang harus diperhatikan adalah Goals (tujuan desain yang jelas terlihat), Hierarchy (struktur informasi yang mudah dipahami oleh pengguna), White space (pembatasan antar informasi dengan ruang kosong agar mudah dibaca), simplicity (tampilan yang sederhana), dan Typography (penggunaan jenis font, ukuran, dan tata letak yang tepat) (Herfandi, H., 2019).

Dalam perencanaan situs web, pengembang menetapkan dimensi lebar, tinggi, dan susunan yang akan digunakan. Lebar dan tinggi situs web diatur secara otomatis agar menyesuaikan dengan perangkat pengguna. pengembang menggunakan aplikasi Figma untuk merancang tata letak karena memiliki keuntungan membuat desain tata letak dapat dipratinjau seperti yang sudah jadi atau disebut sebagai pratinjau.

Tujuan merancang desain tata letak untuk memberikan gambaran kepada perusahaan bagi mana situs web tersebut dibuat, menurut Adi segara “*Wireframing* merupakan tahapan penting dalam proses merancang sebuah media digital (*screen design process*). Hal tersebut dimungkinkan agar dapat menentukan hirarki informasi pada sebuah desain, membuatnya lebih mudah dipahami dalam merencanakan penataletakan struktur informasi agar sesuai dengan *model* informasi yang diinginkan oleh pengguna (*user*). *Wireframe* digunakan untuk mempermudah penyusunan sebuah konten dan pengalaman pengguna”(sagara,A, 2019).

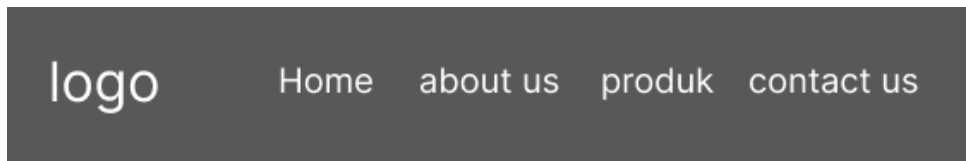
3.2.2.12 Gambar rangka

Proses wireframing merupakan sebuah proses penempatan prioritas struktur informasi ke dalam komposisi visual sebelum dilakukan perancangan tampilan pengguna (*user interface*). penempatan prioritas informasi ke bentuk susunan desain wireframe terkadang masih kurang optimal secara estetika maupun fungsi.



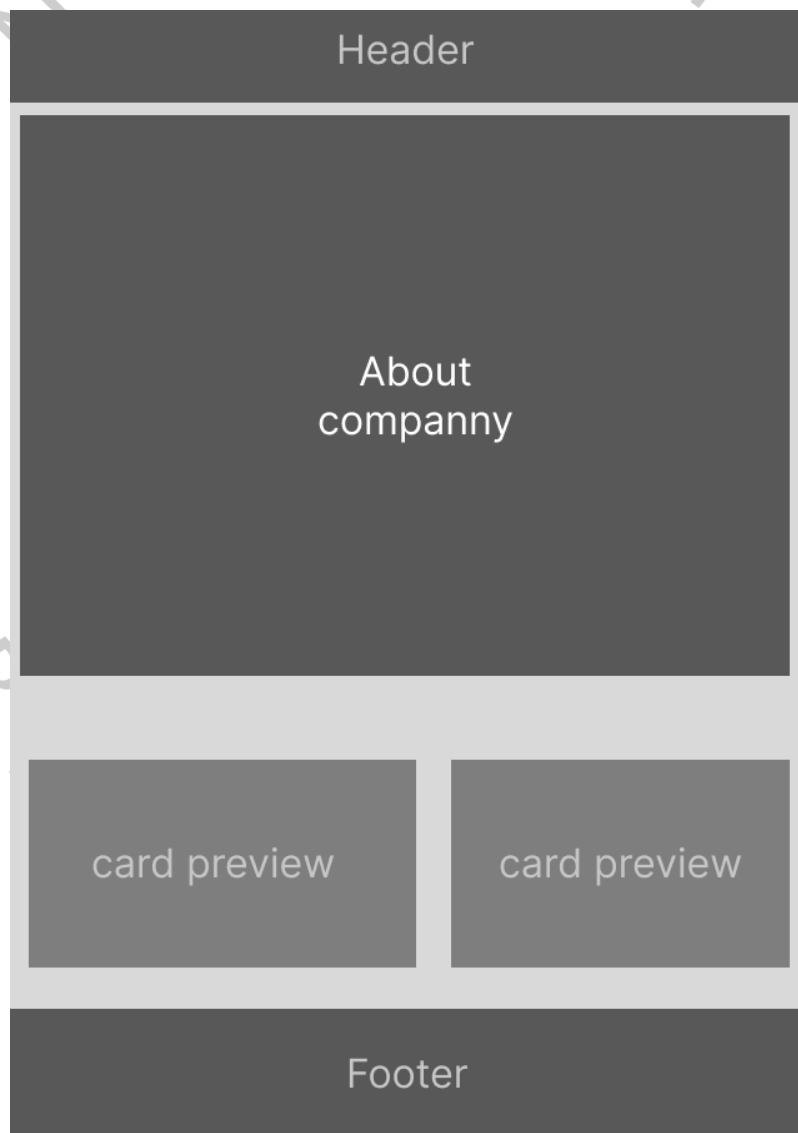
Gambar 3.5 gambar rangka desain tata letak situs web halaman utama

pada gambar 3.3 di atas merupakan gambaran desain tata letak atau biasa disebut gambar rangka dari halaman awal situs web yang akan dibuat sebagai contoh peletakan konten-konten apa saja yang akan dimasukkan kedalam situs web profil perusahaan & Katalog PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi.



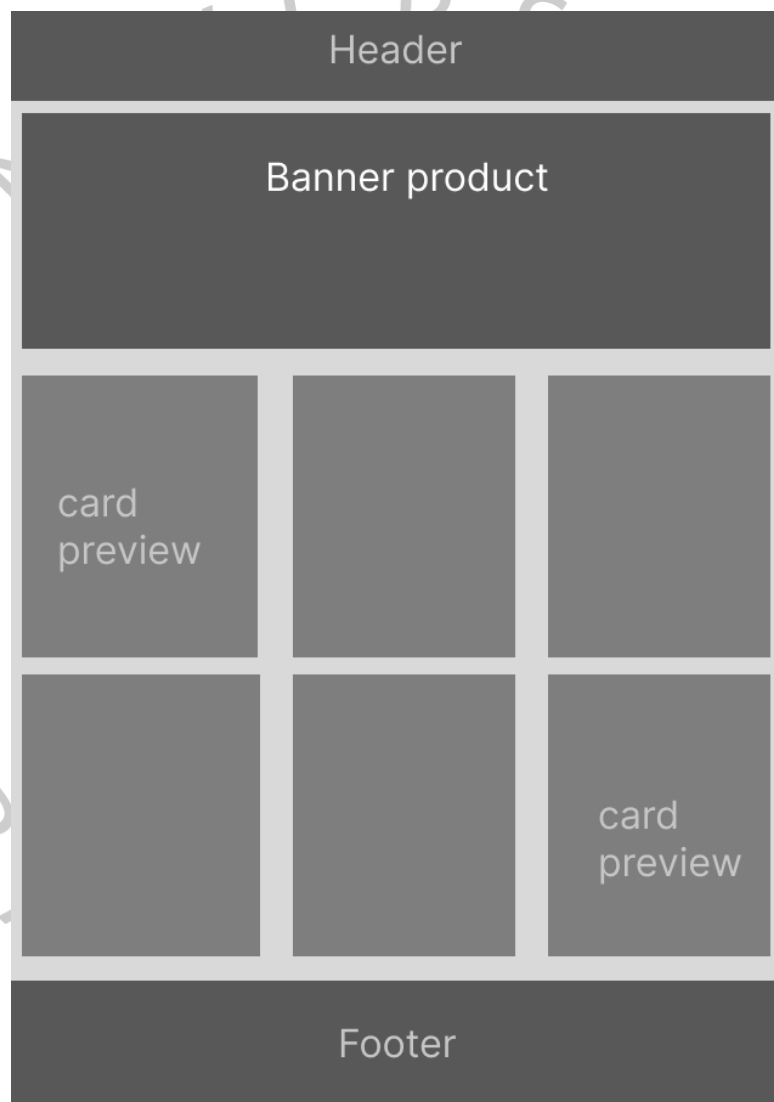
Gambar 3.6 gambar rangka desain tata letak *navigation bar* pada *header*

pada gambar 3.4 di atas merupakan gambaran *Header/navigation bar* pada situs web profil perusahaan dan Katalog PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi.



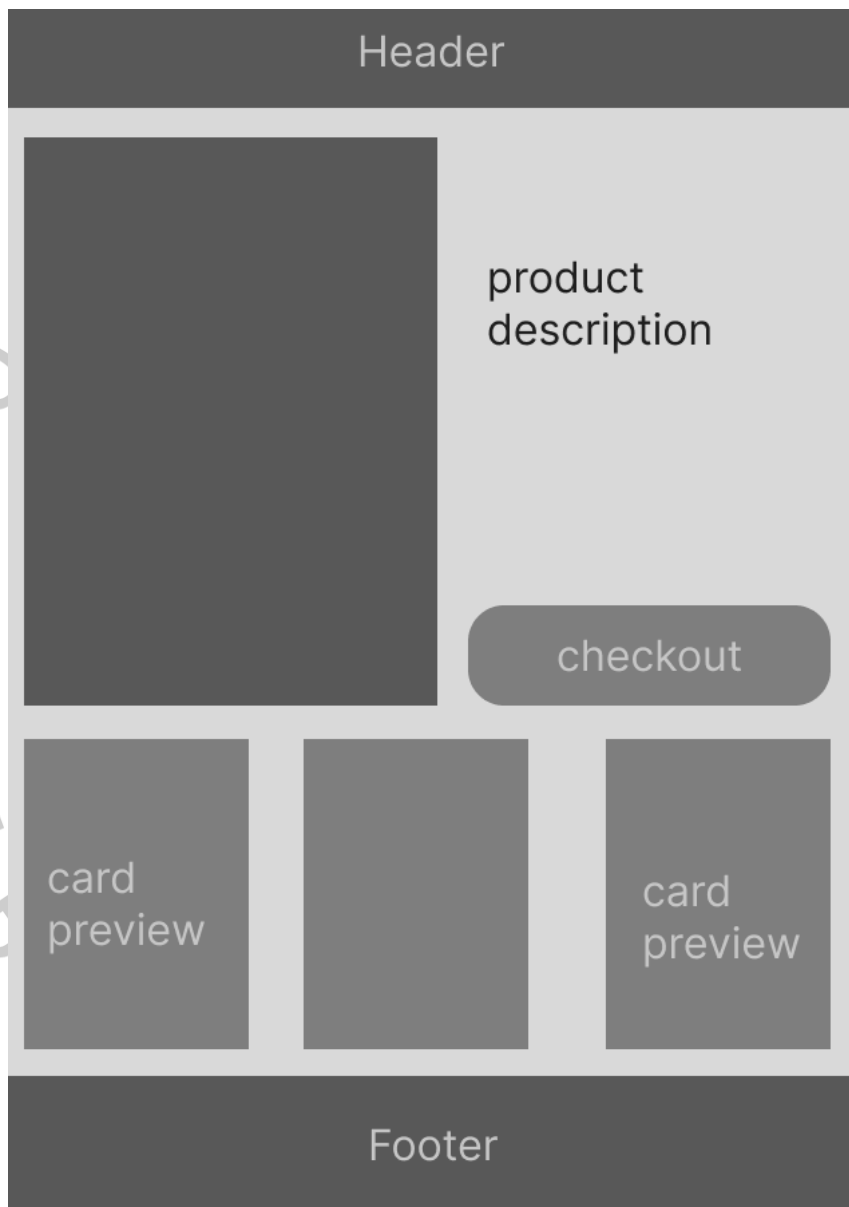
Gambar 3.7 gambar rangka desain tata letak situs web halaman *about*

pada gambar 3.5 di atas merupakan gambaran desain tata letak dari halaman *About Us* yang akan dibuat, seperti about company yang berisikan tentang perusahaan dan juga *card preview* yang nantinya akan diisi oleh konten lain sesuai yang diminta oleh perusahaan.



Gambar 3.8 gambar rangka desain tata letak situs web katalog

pada gambar 3.6 di atas merupakan gambaran desain tata letak dari halaman produk yang akan dibuat, yang nantinya akan diisi oleh konten lain sesuai yang diminta oleh perusahaan.



Gambar 3.9 gambar rangka desain tata letak situs web halaman deskripsi katalog

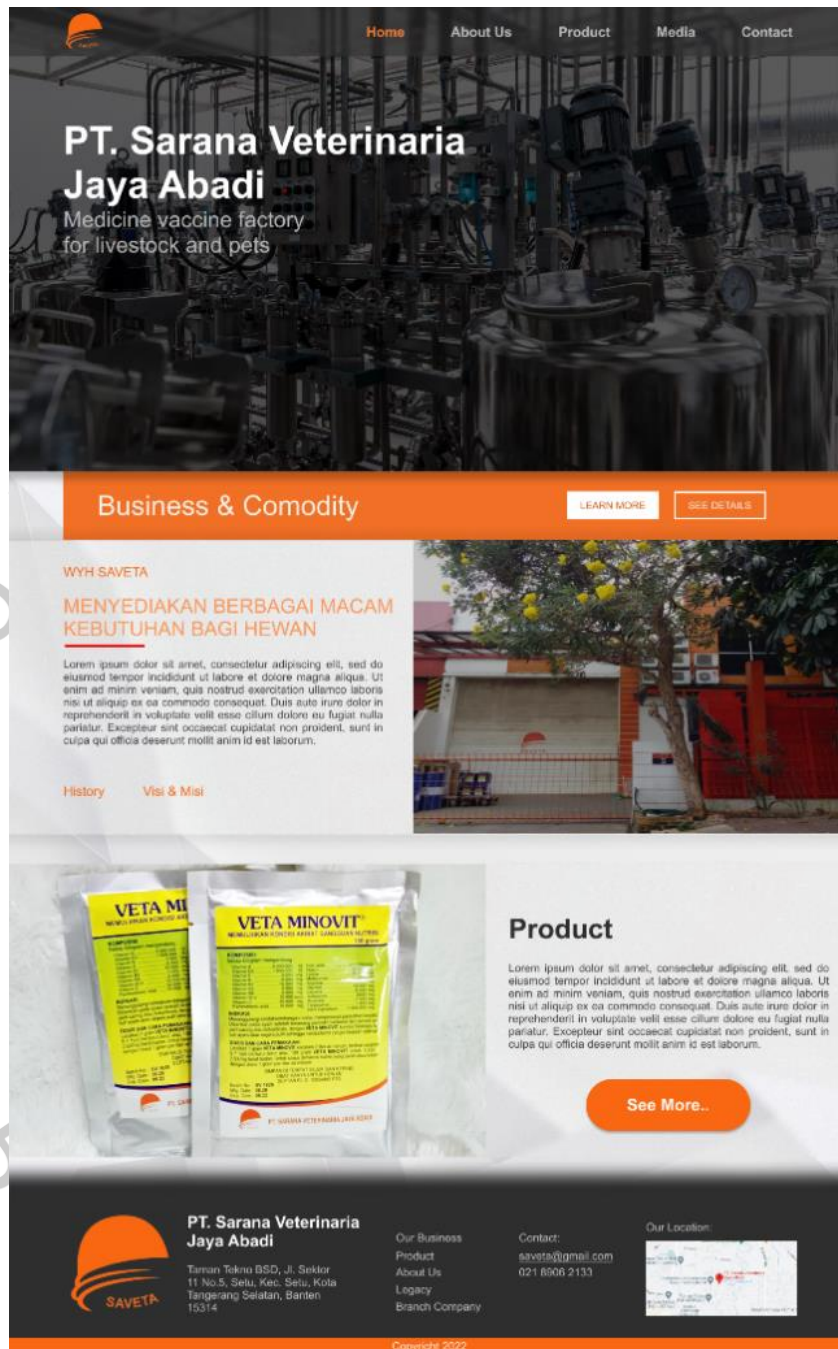
pada gambar 3.7 di atas merupakan gambaran desain tata letak dari halaman deskripsi produk yang akan dibuat, dan juga pada bagian

bawa terdapat *card preview* yang nantinya akan diisi oleh konten lain sesuai yang diminta oleh perusahaan.

3.2.2.13 Desain

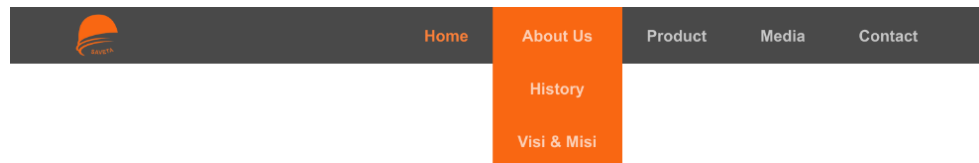
Pelaksana melakukan realisasi desain yang telah disusun menjadi sebuah antarmuka pengguna yang dapat dilihat secara visual. Dalam proses pembuatan situs web, pelaksana mengikuti tata letak yang telah dirancang dan disetujui oleh pembimbing kerja, serta memperhatikan penggunaan warna yang telah ditentukan. Dalam membuat desain mockup, desainer UI/UX menggunakan aplikasi Figma untuk menghasilkan tampilan situs web dengan HiFi mockup (High Fidelity Mockup). Berikut ini adalah gambar dan penjelasan mengenai proses tersebut:





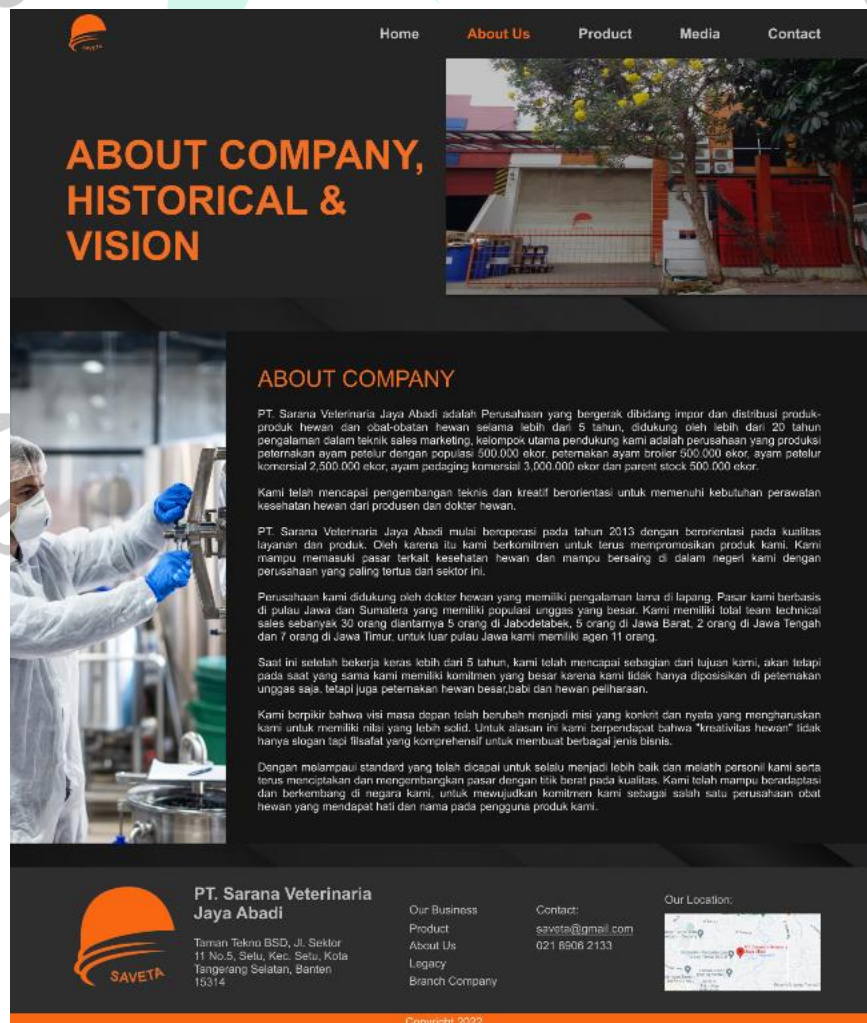
Gambar 3.10 Desain UI situs web halaman utama

pada gambar 3.8 di atas merupakan UI dari halaman utama/Home yang dimana warna yang mencolok merupakan warna milik perusahaan yang mengidentitaskan bahwa situs web tersebut milik PT. sarana Verterinaria Jaya Abadi.



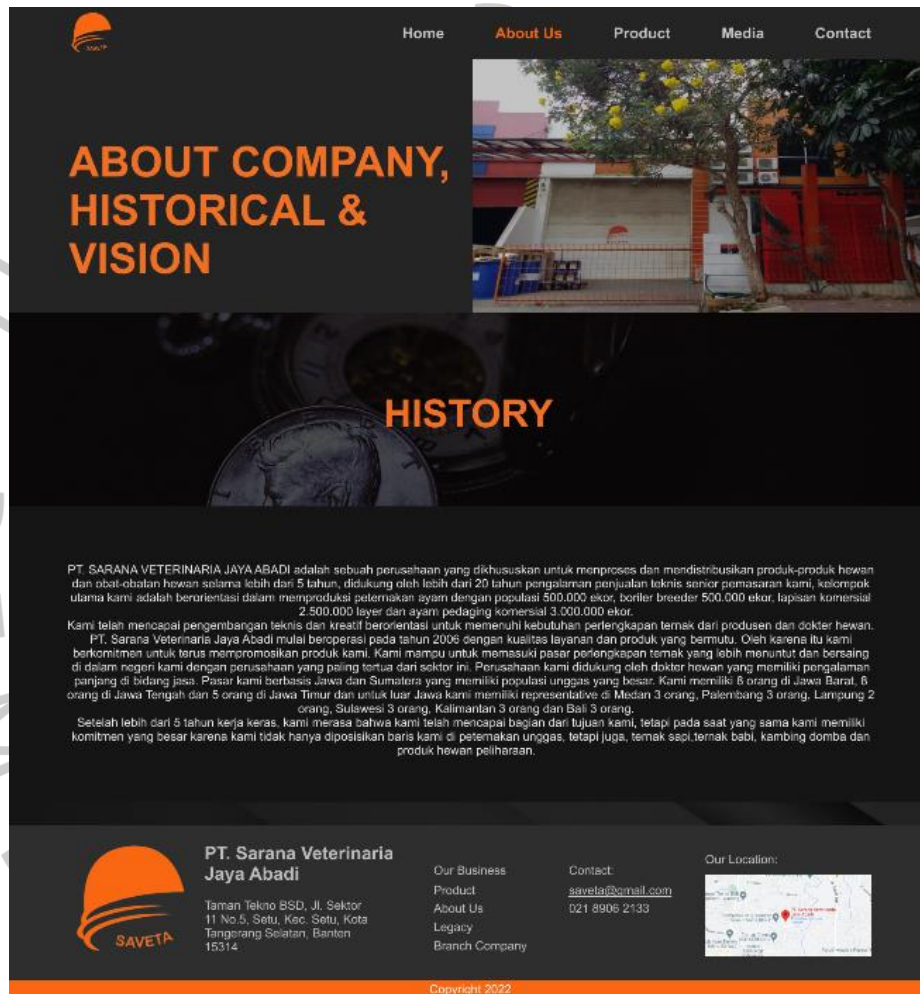
Gambar 3.11 Desain UI Navigationbar & drop down menu

pada gambar 3.9 di atas merupakan UI dari navigation bar dengan mengadopsi sedikit dari gambar rangka yang sudah dibuat diawal tadi dan pada sisi kiri terdapat logo PT. sarana Verterinaria Jaya Abadi sekaligus menjadi button untuk menuju halaman utama.



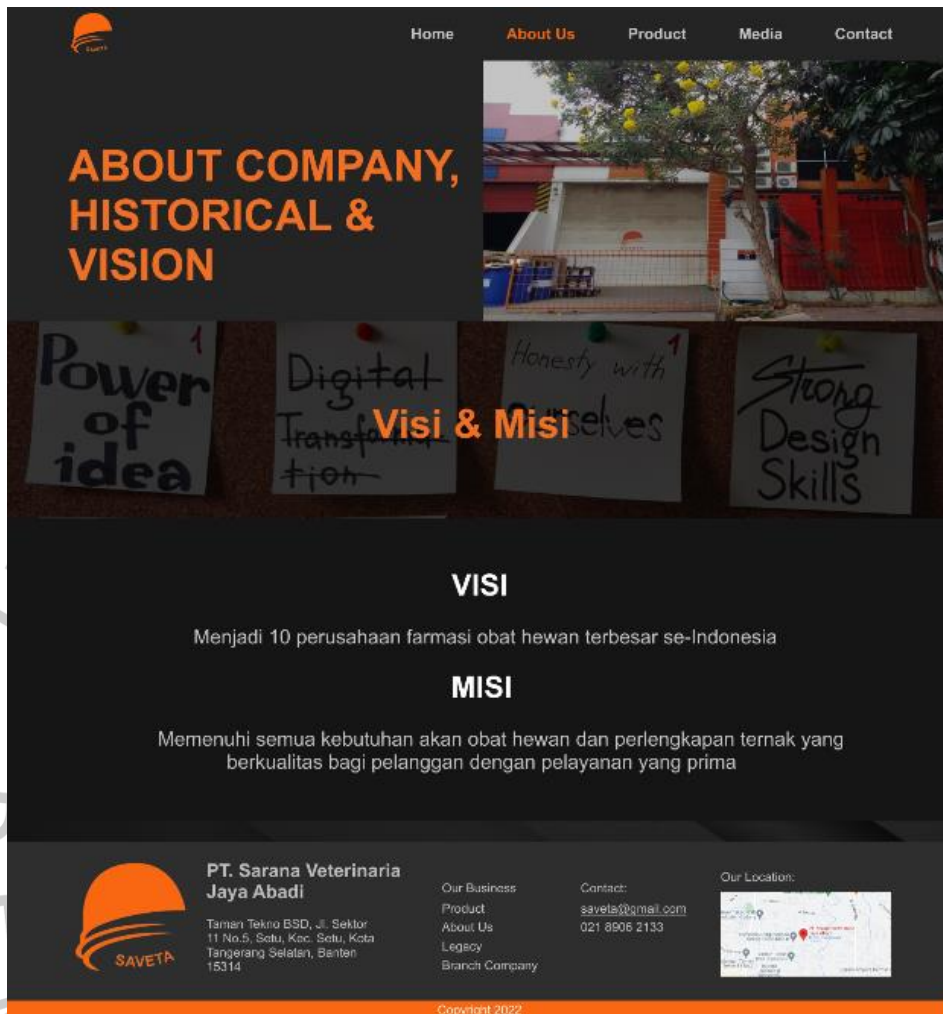
Gambar 3.12 Desain UI halaman About Us

pada gambar 3.10 di atas merupakan UI dari halaman *About Us* yang dimana isi dari halaman tersebut merupakan informasi tentang PT. sarana Verterinaria Jaya Abadi sekaligus sebagai profil perusahaan.



Gambar 3.13 Desain UI halaman About Us drop down menu history

pada gambar 3.11 di atas merupakan UI dari halaman *History*/sejarah singkat tentang PT. sarana Verterinaria Jaya Abadi.



Gambar 3.14 Desain UI halaman About Us drop down menu Visi & misi

pada gambar 3.12 di atas merupakan UI dari halaman Visi & Misi yang berisikan konten tentang visi dan misi milik PT. sarana Verterinaria Jaya Abadi

3.2.2.14 Persiapan pembuatan Aplikasi Web

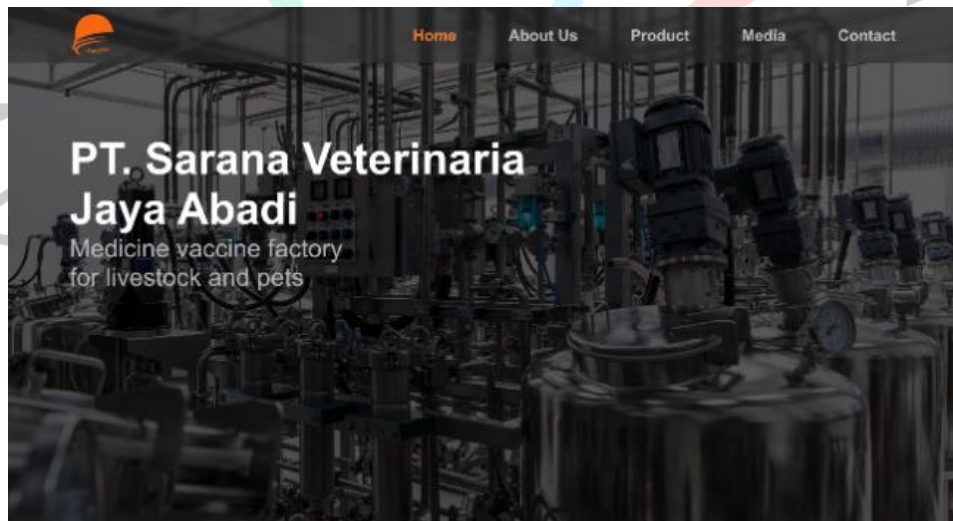
Pelaksana memilih bahasa pemrograman php dengan Framework Laravel 9 dalam pembuatan Website sAVETA. Berikut beberapa hal yang dibutuhkan dalam pembuatan Website sAVETA :

1. php 8
2. Visual studio Code

3. XAMpp
4. Laravel 9
5. Google Webmaster
6. Hosting
7. Composer
8. MySQL

3.2.2.15 Hasil Implementasi

Pada implementasi desain ke dalam aplikasi web, pelaksana memilih bahasa pemrograman PHP dengan framework *Laravel 9*. Untuk pengerjaan pengkodean, pelaksana menggunakan *Visual studio Code* sebagai *code editor*, pelaksana menggunakan *XAMpp* sebagai server lokal dan ketika aplikasi web sudah berhasil dibuat, maka aplikasi web akan diunggah pada hosting berbayar yaitu “domainesia.com”. Aplikasi web katalog ini terdapat di dalam aplikasi web *company profile*, yang dimana di dalam web katalog ini terdapat halaman list produk yang akan menampilkan katalog dengan fitur pencarian dan halaman detail produk yang akan menampilkan detail dari produk yang dipilih.



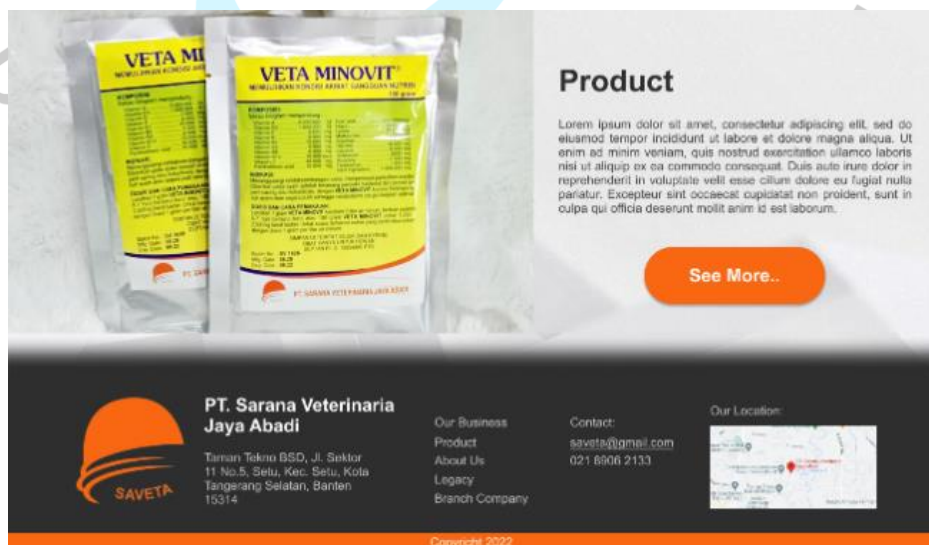
Gambar 3.15 implementasi hasil web pada halaman beranda

pada gambar di atas merupakan hasil implementasi desain halaman *home* bagian *jumbotron* pada situs web profil perusahaan & Katalog PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi.



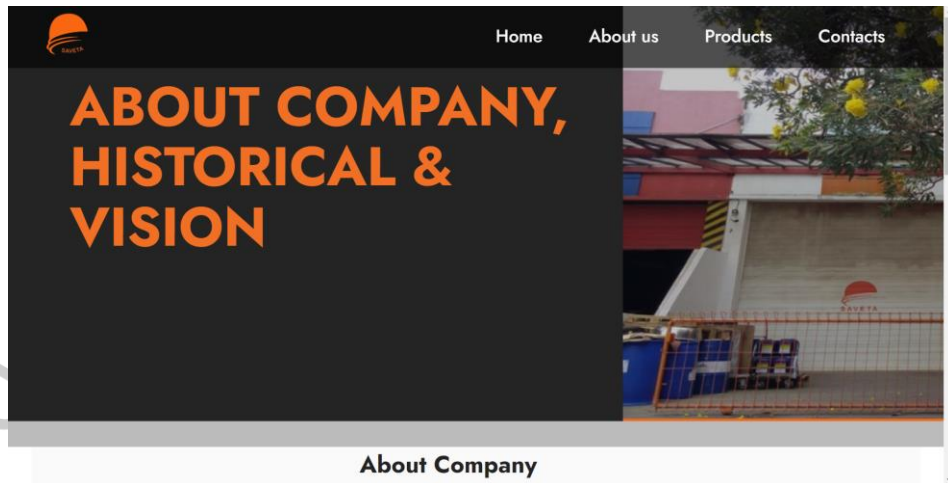
Gambar 3.16 implementasi hasil web pada halaman beranda

pada gambar di atas merupakan hasil implementasi desain halaman *home* bagian artikel pada situs web profil perusahaan & Katalog PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi.



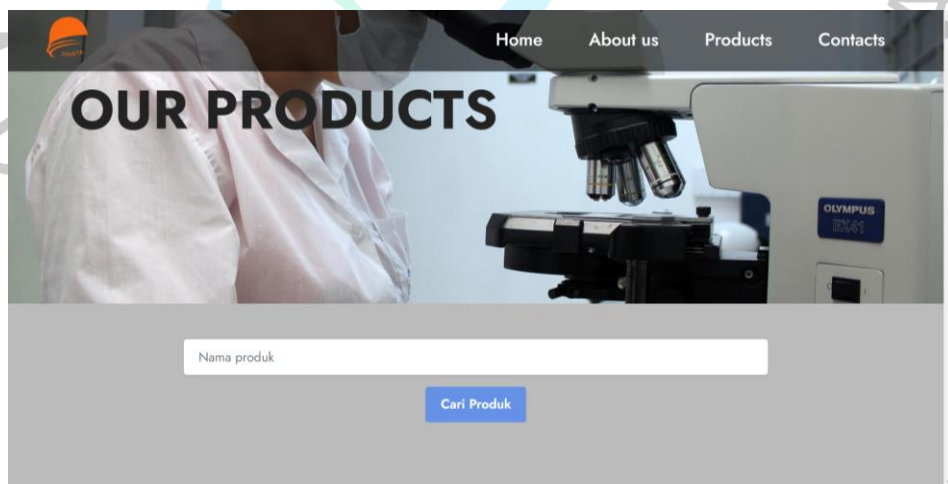
Gambar 3.17 implementasi hasil web pada halaman beranda

pada gambar di atas merupakan hasil implementasi desain halaman *home* pada bagian *footer* di situs web profil perusahaan & Katalog PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi.



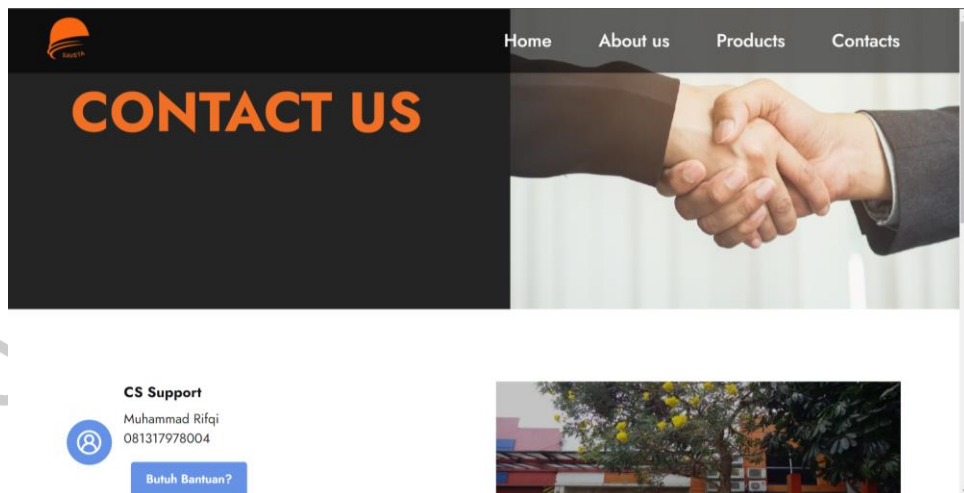
Gambar 3.18 implementasi hasil web pada halaman beranda

pada gambar di atas merupakan hasil implementasi desain halaman *About Us* pada situs web profil perusahaan & Katalog PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi.



Gambar 3.19 implementasi hasil web pada halaman beranda

pada gambar di atas merupakan hasil implementasi desain halaman *product* / Katalog pada situs web profil perusahaan & Katalog PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi.



Gambar 3.20 implementasi hasil web pada halaman beranda

pada gambar di atas merupakan hasil implementasi desain halaman *Contact Us* pada situs web profil perusahaan & Katalog PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi.

3.2.2.16 Kasus dan Hasil pengujian

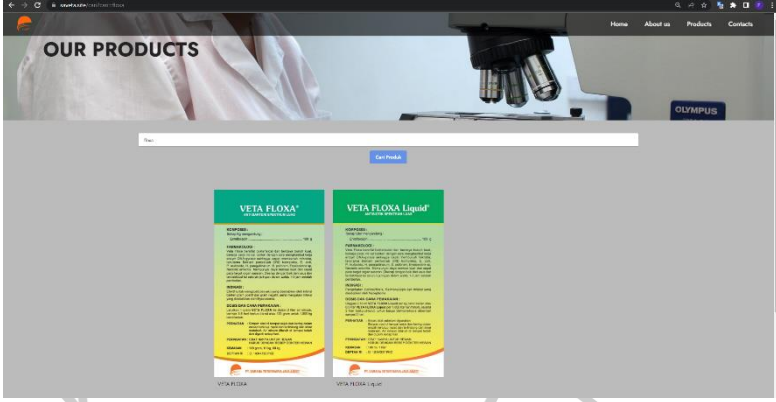
Dalam melakukan pengujian, Tentu saja ada objek yang harus diuji dimana setelah itu akan didapat hasil dari pengujian tersebut.

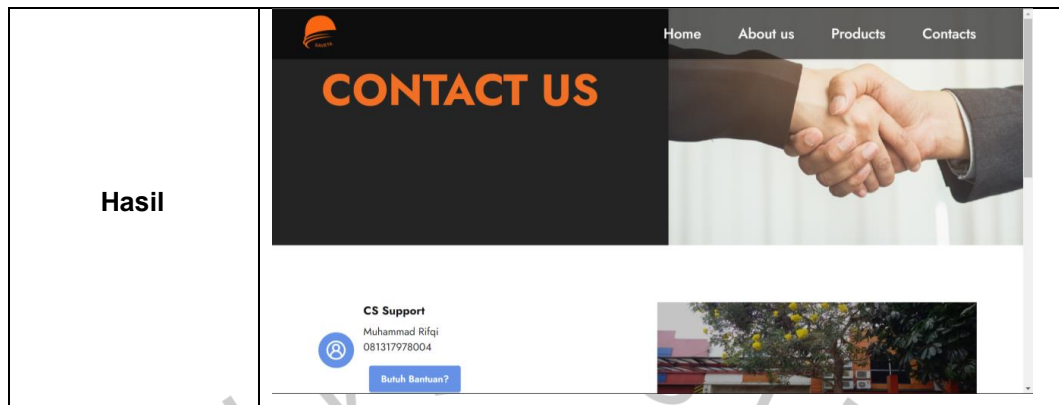
1. pengujian Tampilan

Tabel 3.6 Tabel Kasus dan Hasil pengujian Tampilan / Interface

Kasus dan Hasil Uji			
Data	Yang diharapkan	pengamatan	Kesimpulan
Menampilkan halaman beranda Ketika pengguna mengunjungi situs	Halaman beranda dapat ditampilkan	halaman ditampilkan	Diterima

https://saveta.site /			
<p>Hasil</p>			
Kasus dan Hasil Uji			
Data	Yang diharapkan	pengamatan	Kesimpulan
pengguna mengunjungi halaman <i>about us</i>	Halaman <i>about us</i> berhasil ditampilkan	halaman ditampilkan	Diterima
<p>Hasil</p>			
Kasus dan Hasil Uji			
Data	Yang diharapkan	pengamatan	Kesimpulan
Mencari produk Menggunakan Fitur search Bar	Data produk yang dicari dapat ditampilkan sesuai keyword yang dimasukan	Data produk yang dicari ditampilkan	Diterima

<p>Hasil</p>			
<p>Kasus dan Hasil Uji</p>			
<p>Data</p>	<p>Yang diharapkan</p>	<p>pengamatan</p>	<p>Kesimpulan</p>
<p>pengguna mengunjungi halaman <i>product</i></p>	<p>Halaman <i>product</i> berhasil ditampilkan</p>	<p>halaman ditampilkan</p>	<p>Diterima</p>
<p>Hasil</p>			
<p>Kasus dan Hasil Uji</p>			
<p>Data</p>	<p>Yang diharapkan</p>	<p>pengamatan</p>	<p>Kesimpulan</p>
<p>pengguna mengunjungi halaman <i>contact us</i></p>	<p>Halaman <i>contact us</i> berhasil ditampilkan</p>	<p>halaman ditampilkan</p>	<p>Diterima</p>



Hasil

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Setelah melaksanakan kerja profesi, pelaksana mendapatkan kendala-kendala yang harus dihadapi dalam pembuatan UI/UX pada profil perusahaan dan katalog di PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi. Berikut adalah kendala-kendala yang dialami:

1. peserta tidak mendapatkan referensi situs web seperti apa yang diinginkan oleh perusahaan.
2. salah satu rekan kerja profesi yang menjadi frontend developer tidak melanjutkan pekerjaannya sehingga menghambat pembuatan website dan membagikan tugas frontend untuk dikerjakan oleh UI/UX designer dan backend developer.
3. perusahaan tidak memberikan gambaran desain kepada peserta sebagai acuan dari situs web yang mereka inginkan.
4. Kurangnya komunikasi dengan pihak perusahaan terkait kebutuhan pengguna.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Saat menjalankan tugas profesi, pelaksana berusaha mengatasi hambatan yang muncul dengan berbagai cara, di antaranya:

1. pelaksana mencari tutorial di internet mengenai penggunaan Figma dan juga meminta saran dari teman yang sudah berpengalaman menggunakan Figma.
2. pelaksana membuat jadwal untuk melakukan pertemuan dengan tim UI/UX designer dan front end.

3. pelaksana mencari solusi dengan berdiskusi bersama rekan kerja dan mencari referensi desain di internet.
4. pelaksana meningkatkan komunikasi dengan pihak perusahaan terkait pembuatan website.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja profesi

Pengetahuan dan pengalaman di PT. sarana Veterinaria Jaya Abadi. pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh sebagai berikut:

1. pelaksana dapat mempelajari cara membuat sebuah situs web proyek berjalan pada sebuah perusahaan.
2. pelaksana mempelajari cara mengatur waktu yang tepat dan efisien saat melaksanakan proyek.
3. pelaksana mendapatkan gambaran tentang melakukan pekerjaan nyata di dunia kerja.
4. pelaksana lebih bertanggung jawab atas proyek yang mereka kerjakan.
5. pelaksana mendapatkan pengalaman dari pekerjaan profesional yang berguna setelah lulus kuliah.
6. pelaksana mendapatkan ilmu baru.