

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Selama melaksanakan Kerja Profesi di Buddy Consultant, tugas utama praktikan adalah sebagai *UI/UX Designer* untuk merancang situs web. Sebagai *UI/UX Designer*, tanggung jawab utamanya adalah merancang tampilan, interaksi, dan pengalaman pengguna yang optimal. Praktikan diberikan periode 3 bulan selama kerja profesi untuk menyelesaikan perancangan situs web BuddyCuan dengan beberapa fitur utama yang dapat digunakan.

Dalam pelaksanaannya, praktikan akan mendapatkan arahan untuk membuat *wireframe*, *prototype*, dan desain visual yang akan digunakan sebagai panduan oleh *Web Developer* dalam mengembangkan desain tersebut. Selama proses pengembangan, kolaborasi berkelanjutan terjadi antara tim desain UI/UX dan *Web Developer*, dengan praktikan yang berkomunikasi untuk memastikan bahwa desain yang diusulkan dapat diimplementasikan dengan baik dan sesuai dengan persyaratan teknis yang ada.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Praktikan melaksanakan Kerja Profesi selama periode tiga bulan, yang dimulai pada tanggal 10 Juli 2023 dan berakhir pada tanggal 29 September 2023. Selama periode ini, praktikan ditempatkan di divisi *Web Developer* dengan peran khusus sebagai *UI/UX Designer* yang bertanggung jawab merancang dan mengimplementasikan desain web *company profile*. Dalam proses pengembangan desain UI/UX untuk web ini, praktikan akan mengikuti serangkaian tahapan yang dimulai dari perancangan tampilan desain *mockup* hingga simulasi *prototyping*, memastikan bahwa setiap aspek antarmuka pengguna diperhatikan secara rinci dan memenuhi kebutuhan pengguna serta tujuan perusahaan.

3.2.1. Perencanaan Sistem

Praktikan melaksanakan Kerja Profesi selama 3 bulan dimulai dari 10 Juli 2023 sampai dengan 29 September 2023. Praktikan melakukan

pekerjaan sebagai *UI/UX Designer*, praktikan akan bekerja dengan tim menggunakan timeline yang telah ditentukan. Tugas praktikan adalah menciptakan tampilan desain untuk *Company Profile website* dengan tujuan mempermudah proses dan tahapan pengembangan proyek yang dilakukan oleh *Web Developer*. Desain ini akan disusun dengan modul yang sesuai dan memiliki tampilan yang memudahkan pengguna dalam mencari informasi tentang investasi yang bersifat edukatif dan literasi.

Proses perancangan UI/UX untuk *Company Profile* melibatkan beberapa tahapan. Tahap pertama adalah pembuatan *flowchart* untuk mengidentifikasi masalah yang ada. Tahap kedua adalah *brainstorming* untuk mencari referensi dan ide-ide yang mirip guna mengembangkan *style guide*. Tahap ketiga melibatkan pembuatan desain, termasuk pembuatan *Sitemap*, *Wireframe*, *Mockup*, dan *Prototype* dengan proses yang dilakukan secara bertahap. Tahap keempat adalah memastikan bahwa desain UI/UX sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dapat diimplementasikan oleh *Web Developer*.

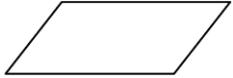
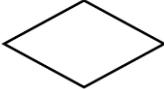
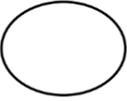
Praktikan melaksanakan tahapan Kegiatan Kerja Profesi sesuai dengan jadwal operasional kantor. Praktikan akan secara berkala memberikan *update* mengenai progres pekerjaannya setiap minggu. Pekerjaan ini akan dilakukan secara *offline* dengan menggunakan metode *Work From Home* (WFH). Seluruh perencanaan kebutuhan, durasi proyek, dan proses bisnis akan dibahas oleh tim yang terdiri dari anggota praktikan tersebut, dan semua informasi tersebut dijelaskan dalam Tabel 1.1 *Gantt Chart* Pelaksanaan Kerja di atas.

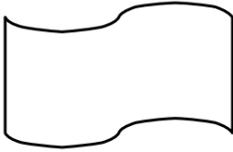
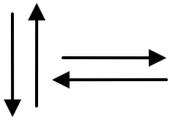
3.2.2. Pembuatan Alur Kerja

Pembuatan Alur Kerja dengan menggunakan *flowchart* adalah tahapan kritis sebelum memulai desain tampilan website. *Flowchart* merupakan serangkaian tugas atau langkah yang harus diikuti oleh pengguna dari awal hingga akhir untuk menjalankan suatu fungsi atau fitur. Dengan memetakan alur dasar aplikasi, pengguna diarahkan untuk memahami setiap langkah dalam perjalanan mereka melalui solusi yang ditawarkan. Langkah awal dalam membuat *flowchart* adalah menciptakan sketsa konseptual di atas kertas, yang nantinya akan diubah menjadi bentuk digital.

Dalam menyusun *Flowchart Diagram*, praktikan menggunakan jenis *flowchart* yang disebut *Task Flow*. Jenis *flowchart* ini menentukan jalur atau proses yang akan diambil oleh pengguna ketika mereka berinteraksi dengan situs web atau aplikasi. Proses dimulai dengan tahap *brainstorming*, di mana ide-ide dan referensi seperti desain tampilan *website*, palet warna, dan pilihan *font* dikumpulkan untuk menciptakan tampilan yang rapi dan menarik bagi pengguna. Ini merupakan langkah awal dalam merencanakan alur interaksi yang mudah dimengerti oleh pengguna dan memberikan pengalaman pengguna yang baik di platform digital. Berikut ini adalah tabel 3.1 simbol-simbol *Flowchart*.

tabel 3.1 simbol-simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Nama	Fungsi Simbol
1.		"Terminal"	Awal atau akhir dari suatu program (prosedur).
2.		"Output/Input"	Proses <i>input</i> atau <i>output</i> tidak bergantung pada jenis perangkat.
3.		"Process"	Operasi yang dilakukan oleh komputer.
4.		"Decision"	Untuk bahwa suatu kondisi tertentu menimbulkan dua kemungkinan, ya atau tidak.
5.		"Connector"	Menghubungkan proses ke proses lain dalam satu halaman.
6.		"Offline Connector"	Menghubungkan dari satu proses ke

			proses lain di halaman yang berbeda.
7.		"Predefined Process"	Mewakili aturan penyimpanan yang akan digunakan untuk memulai perhitungan.
8.		"Punched Card"	Input dapat berasal dari kartu atau hasil keluaran dapat ditulis ke kartu.
9.		"Punch Tape"	-
10.		"Document"	Output dicetak dalam bentuk dokumen melalui printer.
11.		"Flow"	Mengindikasikan jalannya aliran proses tertentu.

t

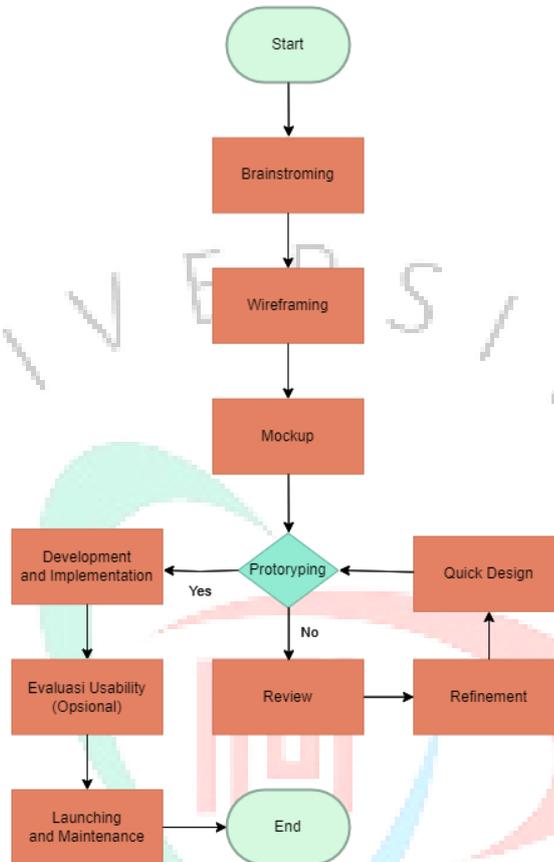
Flowchart diagram merupakan representasi visual yang efektif dalam membantu memahami dan menjelaskan proses alur kerja secara terstruktur. Dengan menggunakan simbol-simbol grafis seperti "*Start*" dan "*End*", serta panah sebagai penghubung, *flowchart* memungkinkan penggambaran langkah-langkah aktivitas dalam suatu proses dengan jelas. Sebagai alat visual, *flowchart* sangat berguna dalam konteks desain UI/UX, di mana setiap tahap dari konsepsi hingga peluncuran produk dapat diilustrasikan dengan detail. Mulai dari tahap "*Start*", yang menandai awal dari proses desain, hingga tahap "*End*", yang menunjukkan

akhir dari perancangan UI/UX, setiap elemen terintegrasi dan terhubung dengan baik.

Penerapan *flowchart* dalam desain UI/UX melibatkan kegiatan-kegiatan seperti *brainstorming* untuk menghasilkan ide, pembuatan *wireframe* untuk struktur antarmuka, pengembangan *mockup*, dan pembuatan prototipe dengan melibatkan pengguna untuk mendapatkan masukan. Panah-panah yang menghubungkan setiap simbol dalam *flowchart* menunjukkan aliran logis dan keterkaitan antaraktivitas, memberikan pandangan menyeluruh terhadap proses secara visual. Dengan demikian, *flowchart* bukan hanya alat presentasi yang efektif, melainkan juga sarana komunikasi yang membantu memfasilitasi pemahaman dan koordinasi dalam menjalankan suatu alur kerja, terutama dalam konteks desain UI/UX yang melibatkan serangkaian langkah terstruktur.



Berikut ini merupakan Alur Kerja dengan menggunakan *flowchart* pada Gambar 3.1 dibawah ini :



Gambar 3.1 *Flowchart Diagram*

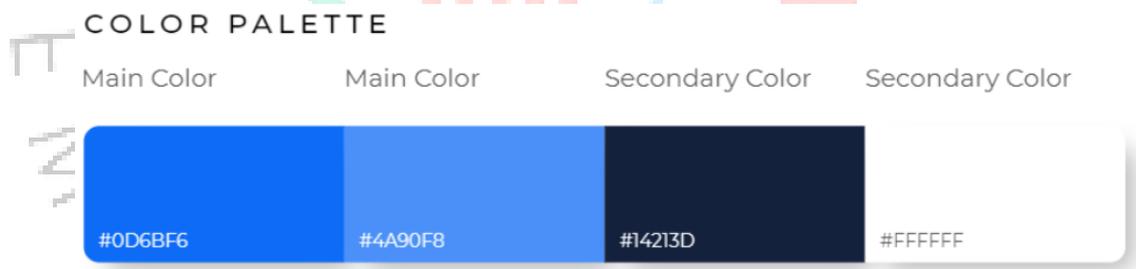
3.2.3. Menampilkan Tampilan *Color* dan *Icon*

Diagram Color adalah representasi visual dari spektrum cahaya yang tercermin oleh sebuah objek dan diterjemahkan oleh mata manusia berdasarkan cahaya yang jatuh pada objek tersebut. Pada konteks desain halaman web, yang juga dikenal sebagai *Hex Color*, palet warna merujuk pada beragam warna yang digunakan dalam proses perancangan halaman web, serta cara menentukan warna yang sesuai dan menarik. Seiring dengan panduan dari CEO Buddy Consultant, warna utama yang dipilih adalah biru, dengan tujuan untuk menciptakan citra perusahaan yang dapat diandalkan dan serius dalam memberikan pendidikan serta literasi keuangan kepada pengguna. Warna biru dipilih karena menciptakan rasa aman dan kenyamanan bagi pengguna yang menjelajahi situs BuddyCuan.

Selain warna utama, biru tua digunakan sebagai warna sekunder dalam palet untuk menciptakan tampilan yang menarik dan memberikan kontras yang tegas dengan warna utama. Penggunaan warna ini membantu dalam menetapkan hierarki visual dan menonjolkan konten serta informasi yang disajikan oleh BuddyCuan. Warna putih digunakan sebagai latar belakang untuk mempertahankan tampilan yang bersih dan mudah dibaca pada situs web. Penggunaan warna putih juga mendukung kesan transparansi dan perhatian pada konten edukatif yang disediakan kepada pengguna.

Keseluruhan palet warna ini dirancang dengan tujuan menciptakan tampilan visual yang menarik, profesional, dan dapat dipercaya sesuai dengan visi Buddy Consultant sebagai sumber daya utama dalam literasi dan edukasi keuangan. Palet warna ini juga mencerminkan kualitas, kemampuan, dan pengetahuan yang mendalam yang dimiliki oleh perusahaan dalam industri investasi.

Berikut ini merupakan Gambar 3.2 tampilan *Color Palette* yang digunakan dalam mendesain.



Gambar 3.2 tampilan *Color Palette*

3.2.4. Desain Font

Font adalah kumpulan lengkap karakter, termasuk huruf, angka, simbol, atau karakter lainnya dengan ukuran dan karakteristik tertentu. Dalam desain grafis, font memainkan peran kunci, karena font mengandung alfabet dan simbol yang memungkinkan komunikasi bahasa non-verbal. *Font*, dalam konteks iklan, memiliki potensi untuk memengaruhi keputusan konsumen, sehingga penting untuk memilih dengan hati-hati. Beberapa pandangan menggarisbawahi bahwa huruf dapat mendukung identitas merek dan citra, dan jenis huruf yang digunakan dalam kata-kata dapat menciptakan makna dan kesan visual.

Pentingnya pemilihan font tidak bisa diabaikan, terutama ketika digunakan untuk tujuan komersial. Saat merancang desain UI/UX dalam Figma, praktikan memiliki fleksibilitas untuk mengubah jenis huruf yang digunakan dalam dokumen atau desain situs web, dengan catatan bahwa *font* tersebut dapat digunakan secara sah dalam konteks komersial. Berikut ini merupakan Gambar 3.3 tampilan *Font* desain Web.



Gambar 3.3 tampilan *Font* desain Web Gambar

3.2.5. Desain *Icon*

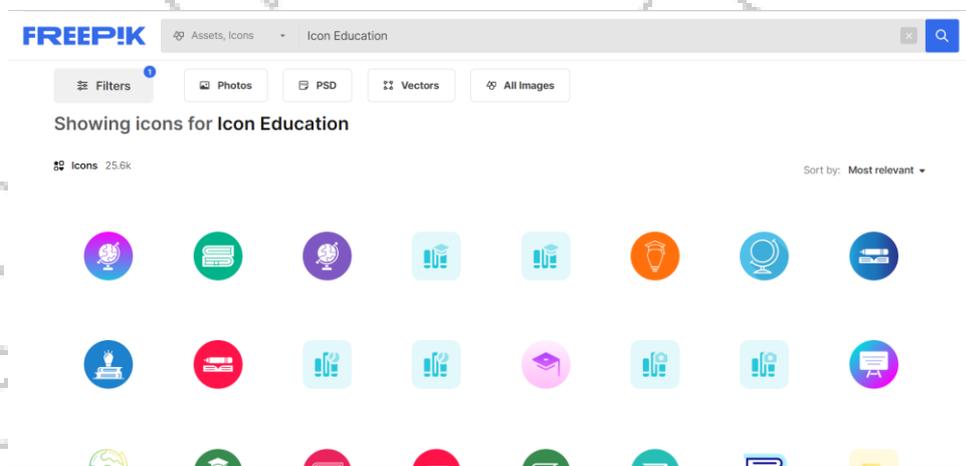
Class *Icon* adalah penampakan suatu objek atau gambar yang merepresentasikan fungsi dari objek itu sendiri. Dalam hal ini, *icon* dibuat untuk memudahkan pengguna mengakses suatu objek tertentu. Hal ini disebabkan adanya alat yang terlihat yang membantu pengguna mengidentifikasi *icon* objek. Pada pembuatan tampilan *website Company Profile* menggunakan aplikasi *figma*, terdapat *tools plugin* yang bernama *Freepik*.

Freepik adalah sumber daya yang sangat berguna bagi UI/UX Designer dalam menemukan *icon* untuk proyek yang diterapkan di *Figma*. Dengan menyediakan berbagai *icon* dalam berbagai kategori dan gaya desain, *Freepik* memungkinkan desainer untuk dengan mudah menemukan elemen-elemen visual yang sesuai dengan kebutuhan proyek mereka. Desainer dapat mencari *icon*-*icon* yang konsisten dengan tema desain, menghemat waktu dan usaha dalam proses pencarian.

Fitur khusus yang ditawarkan oleh *Freepik*, seperti kemampuan untuk mengunduh *icon* dalam format yang sesuai dengan aplikasi desain

seperti Figma, mempermudah integrasi langsung ke dalam alur kerja desain. Desainer dapat mengakses koleksi ikon yang luas, mengunduhnya, dan mengimpor langsung ke dalam proyek Figma tanpa kehilangan kualitas visual.

Freepik tidak hanya menyediakan akses mudah ke berbagai ikon, tetapi juga meningkatkan efisiensi kerja UI/UX Designer dengan memfasilitasi integrasi yang lancar ke dalam alat desain yang mereka gunakan sehari-hari, seperti Figma. Berikut merupakan Gambar 3.4 tampilan Freepik *website*.



Gambar 3.4 tampilan Freepik *Website*

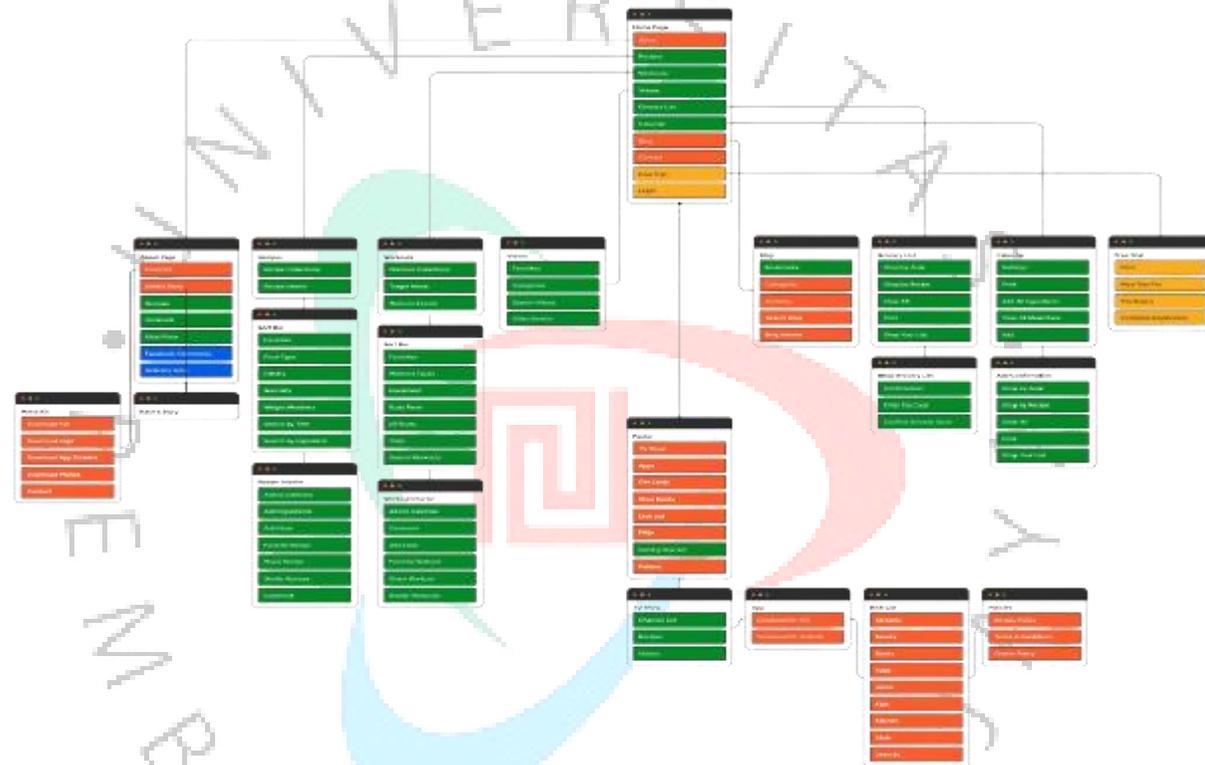
3.2.6. Rancangan *Site Map*

Sitemap merupakan representasi struktural keseluruhan dari sebuah situs web yang dirancang untuk memberikan pandangan sistematis tentang hierarki dan hubungan antarhalaman-halaman yang ada dalam situs tersebut. Peta situs ini umumnya berbentuk diagram atau daftar yang mencakup semua URL (*Uniform Resource Locator*) atau tautan menuju setiap halaman. Pada proyek desain situs web, merancang *sitemap* sangat penting karena memberikan gambaran visual yang jelas tentang bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan situs.

Rancangan *sitemap* membantu dalam menentukan struktur navigasi yang optimal, memastikan bahwa setiap halaman mudah diakses, dan memperhatikan hierarki informasi yang tepat. Dengan merinci setiap bagian dan subbagian, desainer dapat memvisualisasikan alur pengguna melalui situs web. Pentingnya *sitemap* terletak pada fungsinya sebagai

panduan utama dalam menyusun tata letak situs, memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah menavigasi, menemukan konten yang diinginkan, dan mencapai tujuan mereka. Dengan begitu, rancangan sitemap bukan hanya tentang organisasi informasi, tetapi juga tentang menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif dan efisien dalam menjelajahi suatu situs web. Berikut merupakan Gambar 3.5 tampilan struktur *sitemaps website*.





Gambar 3. 5 tampilan struktur *sitemaps website*

3.2.7. Rancangan *mockup* dan *prototype*

Mockup merupakan langkah kunci dalam berkomunikasi antara desainer dan pemangku kepentingan, membantu memastikan bahwa visi desain dipahami dengan jelas sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya.

Sementara itu, *prototype* adalah model interaktif yang melibatkan lebih dari sekadar representasi visual. Prototipe menciptakan pengalaman pengguna yang dapat diuji dan dieksplorasi. Biasanya mencakup elemen-elemen seperti navigasi, animasi, dan fungsi interaktif lainnya. Pembuatan prototipe bermanfaat untuk menguji fungsionalitas desain dan mendapatkan umpan balik lebih awal dari pengguna, yang dapat membawa pada perbaikan lebih lanjut sebelum proses pengembangan penuh dimulai.

Pada tahap *prototyping*, ide-ide sebelumnya perlu divisualisasikan dengan jelas. Tahapan ini mencakup *sketching*, desain, *mockup*, dan langkah-langkah lainnya. *Prototyping* dimulai dari *wireframe*, kemudian menuju *mockup*, dan akhirnya prototipe. Ini melibatkan pembuatan desain pengembangan UI/UX berdasarkan ide-ide untuk mengatasi permasalahan yang ada. Tahap ini memerlukan identifikasi setiap ide, di mana praktikan harus menentukan desain awal sebelum melanjutkan ke tahap desain prototipe. Sebelum masuk ke tahap desain prototipe, langkah awal adalah merancang *wireframe* tampilan aplikasi, dilanjutkan dengan *mockup* tampilan aplikasi, dan terakhir adalah merancang alur pemakaian web serta membuat pola fitur dalam web. Digital *prototype* ini berfungsi sebagai referensi dalam simulasi desain aplikasi.

Hasil akhir dari proses ini adalah desain prototipe yang telah diuji. Proses tersebut melibatkan iterasi desain prototipe untuk memastikan bahwa desain tersebut memenuhi kebutuhan pengguna akhir. Selanjutnya, ditampilkan tampilan *Mockup* yang telah selesai pada *Homepage*, situs web, dan juga melibatkan tampilan *Quick Link Page*, *Services Page*, serta tampilan *Legal Page*.

1. Tampilan *Quick Link Page* mencakup halaman seperti *Home*, *About Us*, *Services*, *News*, dan *Contact*.

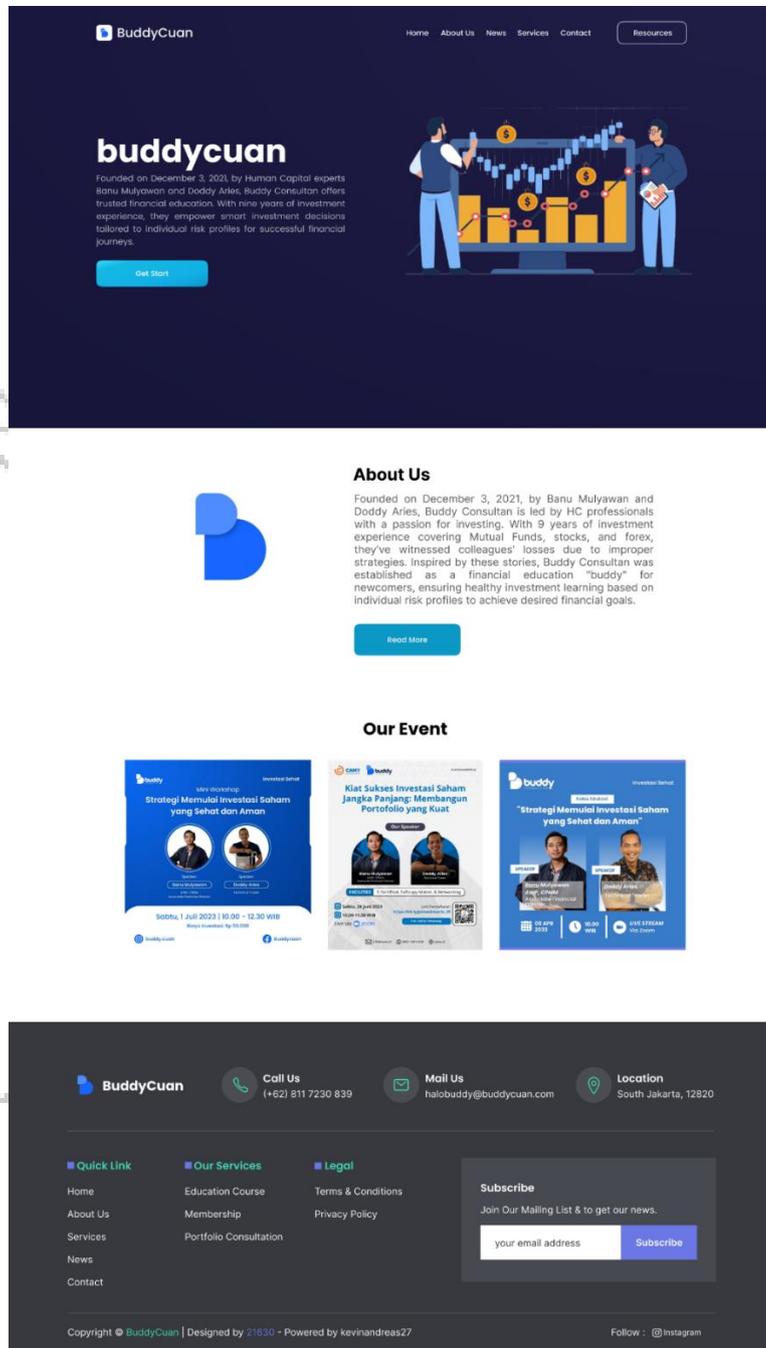
- *Home*: Mengarahkan pengguna kembali ke halaman utama situs.

- *About Us*: Menyajikan informasi tentang sejarah, misi, dan visi Buddy Consultan.
 - *Services*: Menyajikan layanan yang ditawarkan oleh Buddy Consultan.
 - *News*: Memberikan pembaruan terbaru atau berita terkait industri investasi.
 - *Contact*: Menyediakan informasi kontak untuk berinteraksi dengan Buddy Consultan.
2. Tampilan *Services Page* mencakup halaman seperti *Education Course*, *Membership*, dan *Portfolio Consultation*.
- *Education Course*: Menyajikan informasi tentang kursus atau pelatihan investasi yang ditawarkan.
 - *Membership*: Memberikan informasi tentang program keanggotaan yang disediakan.
 - *Portfolio Consultation*: Menyediakan layanan konsultasi untuk membantu pengguna merencanakan portofolio investasi.
3. Tampilan *Legal Page* mencakup halaman seperti *Terms & Conditions* dan *Privacy Policy*.
- *Terms & Conditions*: Menyajikan syarat dan ketentuan penggunaan situs web.
 - *Privacy Policy*: Memberikan informasi tentang kebijakan privasi dan perlindungan data pengguna.

3.2.8. Tampilan *mockup* pada halaman *Homepage*

Mockup pada halaman homepage BuddyCuan adalah representasi visual statis dari desain yang mencakup tata letak dan elemen desain utama. Dalam *mockup* ini, elemen-elemen kunci seperti *header*, *footer*, dan bagian konten utama telah diatur untuk memberikan gambaran visual tentang tampilan akhir situs. Penggunaan warna, tipografi, dan elemen desain lainnya dapat dilihat secara statis, memberikan gambaran yang jelas tentang estetika dan pengalaman visual yang diinginkan. *Mockup* ini merupakan langkah awal dalam mengkomunikasikan konsep desain kepada tim dan pemangku kepentingan, memastikan pemahaman yang konsisten sebelum melanjutkan ke tahap *prototyping* dan pengembangan lebih lanjut.

Berikut dibawah ini merupakan *mockup* Gambar 3.6 tampilan pada halaman *Home* seperti berikut ini :



Gambar 3.6 tampilan *Mockup* halaman *Homepage*

3.2.9. Tampilan *mockup* pada halaman About Us

Mockup pada halaman "About Us" website BuddyCuan adalah representasi visual statis dari desain yang memvisualisasikan tata letak dan elemen desain yang akan memperkuat identitas dan pesan di halaman ini. Dengan menggunakan warna, tipografi, dan elemen desain yang diinginkan, *mockup* membantu merancang tampilan halaman "About Us" secara jelas dan koheren. Ini memudahkan tim dan pemangku kepentingan untuk memahami secara visual bagaimana informasi dan elemen desain akan disajikan sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan dan implementasi. *Mockup* pada halaman ini menjadi alat komunikasi efektif untuk memastikan bahwa desain mencerminkan nilai dan pesan perusahaan dengan tepat.

Berikut dibawah ini merupakan mockup Gambar 3.7 tampilan pada halaman About Us seperti berikut ini :

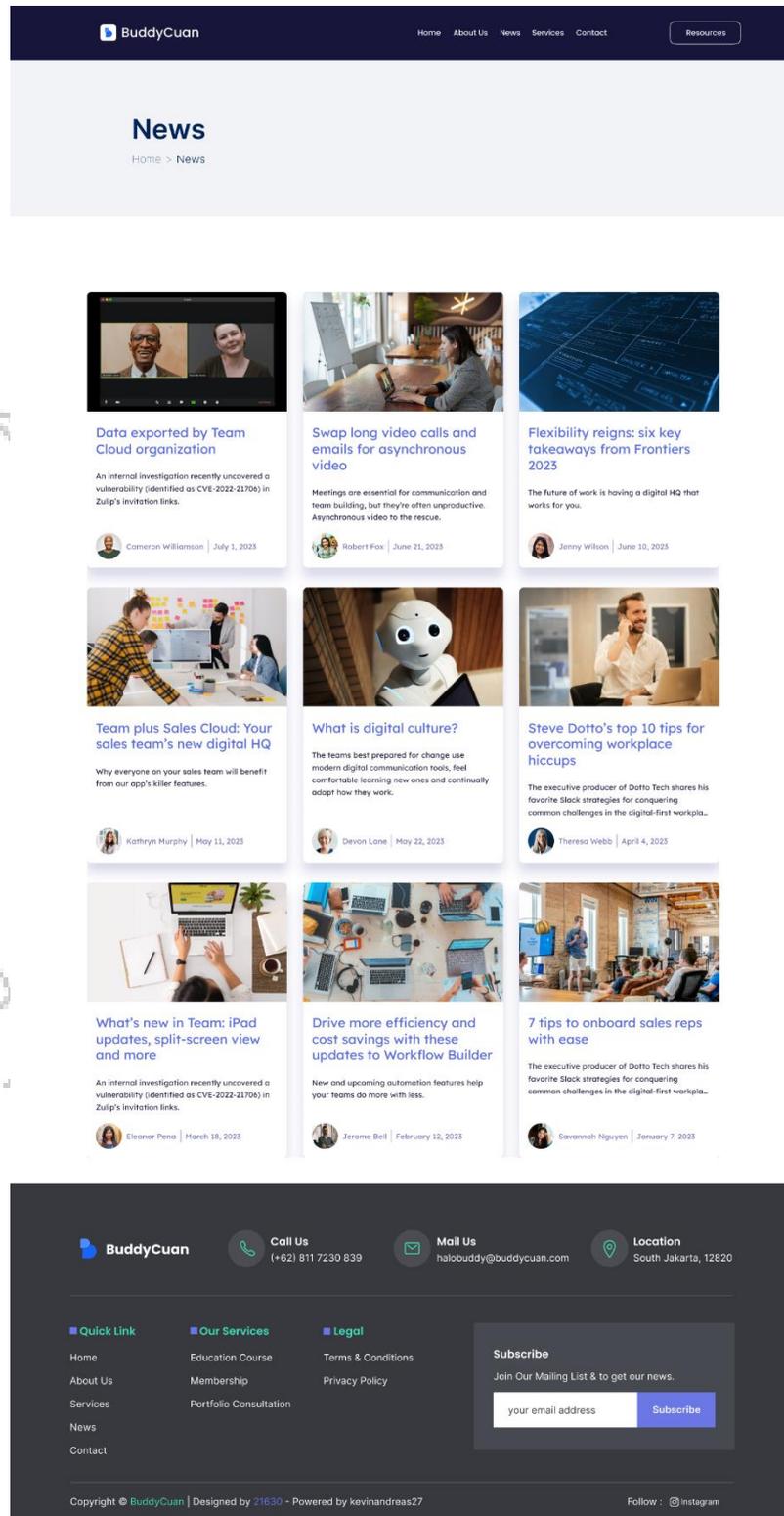


Gambar 3.7 tampilan Mockup halaman About Us

3.2.10. Tampilan *mockup* pada halaman *News*

Mockup pada halaman "News" website BuddyCuan adalah representasi visual statis yang memberikan gambaran bagaimana tata letak dan desain elemen akan disusun untuk memudahkan navigasi dan penyerapan informasi bagi pengguna. Dengan memperlihatkan warna, tipografi, dan komponen visual lainnya, *mockup* membantu merancang tampilan halaman "News" dengan jelas dan koheren sebelum dilakukan pengembangan lebih lanjut. Penggunaan *mockup* dalam tahap ini memungkinkan tim desain dan pemangku kepentingan untuk secara efektif berkolaborasi dan memastikan bahwa desain mencapai tujuan komunikatif dan estetis yang diinginkan.

Berikut dibawah ini merupakan *mockup* Gambar 3.8 tampilan pada halaman *News* seperti berikut ini :



Gambar 3.8 tampilan *Mockup* halaman *News*

3.2.11. Tampilan *mockup* pada halaman **Services**

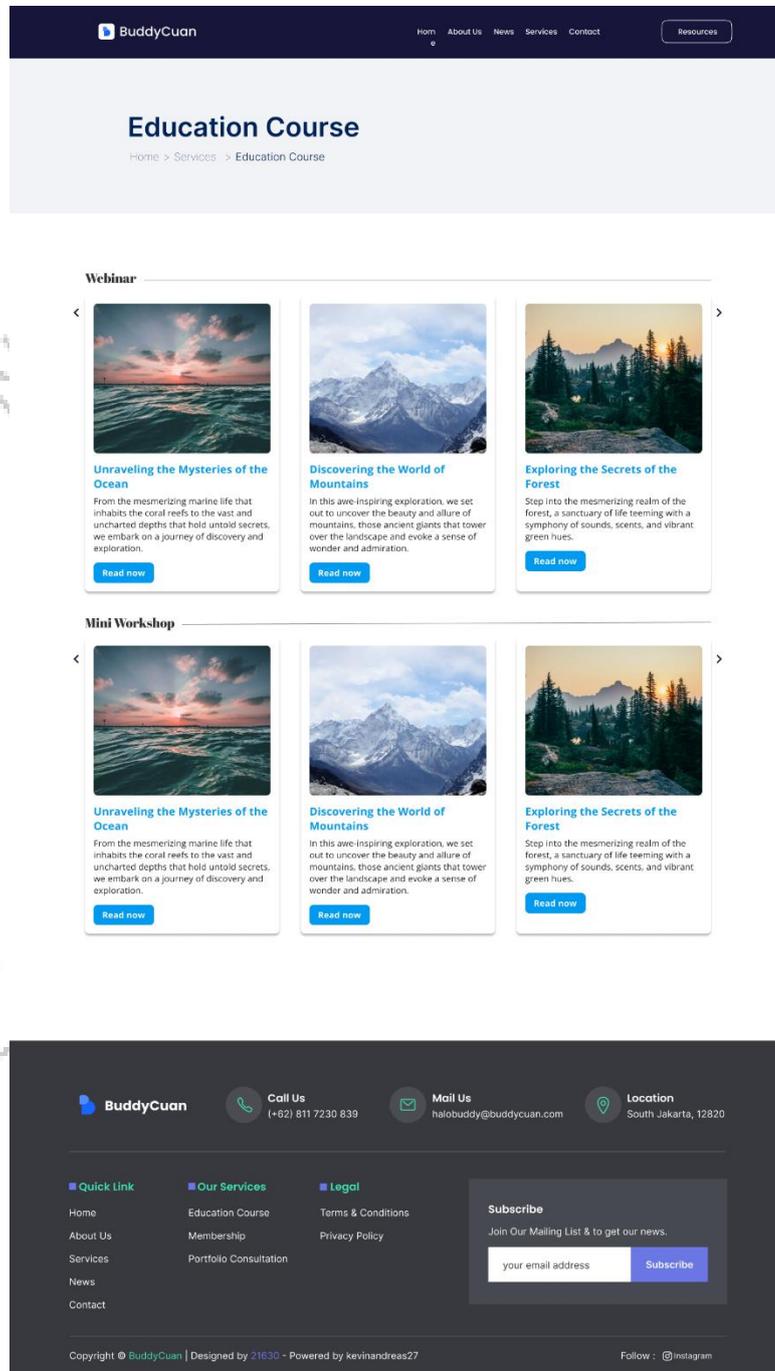
Mockup pada halaman "Services" website BuddyCuan menggambarkan secara visual tata letak dan desain elemen yang terkait dengan tiga layanan utama yang disediakan: "Education Course", "Membership", dan "Portfolio Consultation". Untuk "Education Course" mockup memperlihatkan bagaimana tampilan webinar dan mini workshop disusun agar mudah diakses dan diikuti oleh pengguna. Pada bagian "Membership" mockup memberikan gambaran tentang bagaimana pengguna dapat mendaftar dan mengelola keanggotaan mereka. Sementara itu, untuk "Portfolio Consultation" *mockup* merinci tampilan halaman konsultasi portofolio dengan menampilkan jadwal yang tersedia untuk melakukan *booking*, memastikan pengguna dapat dengan jelas melihat dan berinteraksi dengan informasi yang disajikan. Dengan menggunakan mockup pada tahap ini, desainer dapat secara efektif mengomunikasikan ide dan memastikan bahwa antarmuka pengguna mencerminkan fungsionalitas yang diinginkan.

Berikut dibawah ini merupakan *mockup* Gambar 3.9 tampilan pada halaman *Services* seperti berikut ini :

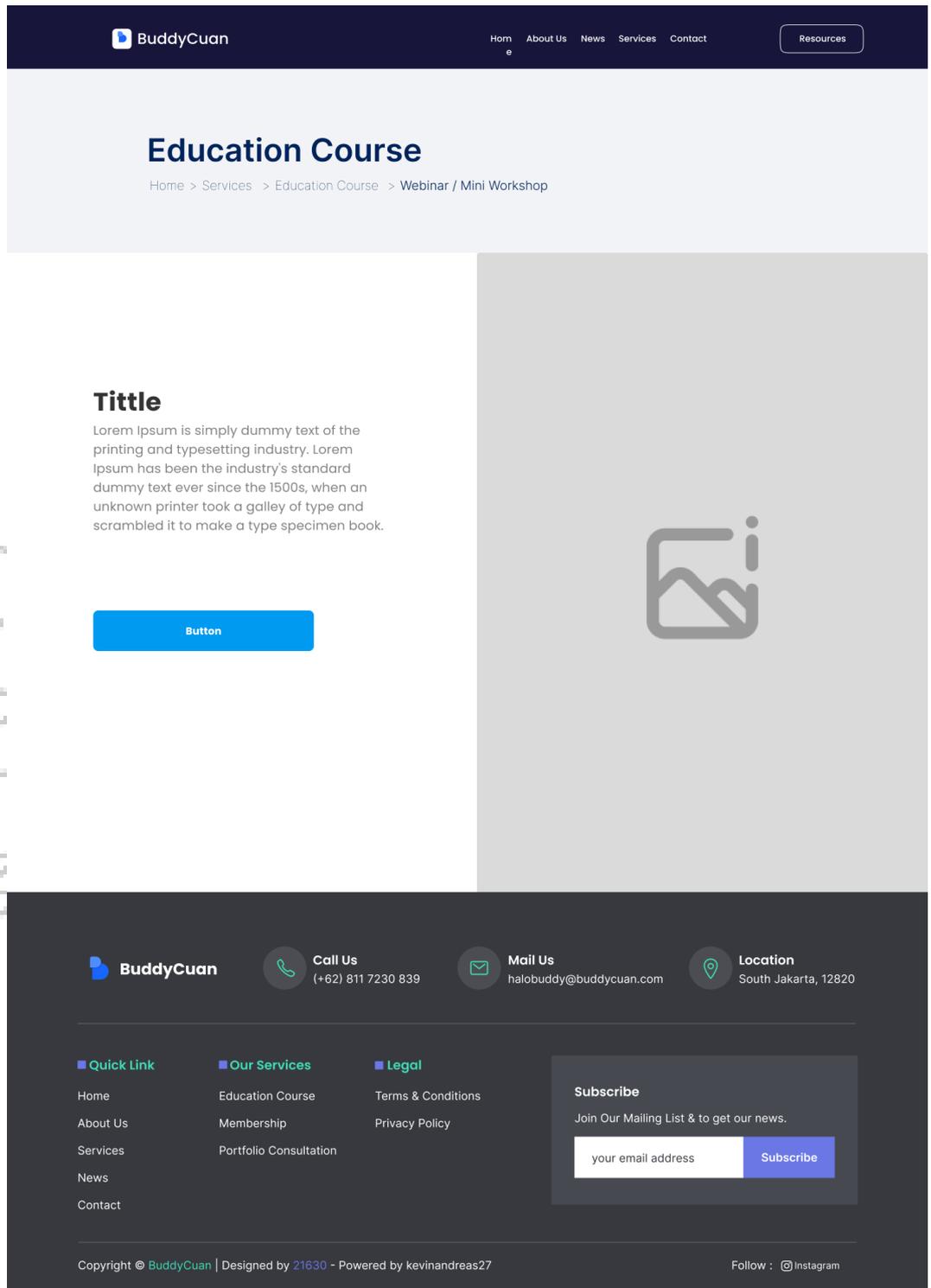


Gambar 3.9 tampilan *Mockup* halaman *Services*

Berikut dibawah ini merupakan *mockup* Gambar 3.10 dan Gambar 3.11 tampilan pada halaman *Services* bagian *Education Course* seperti berikut ini :

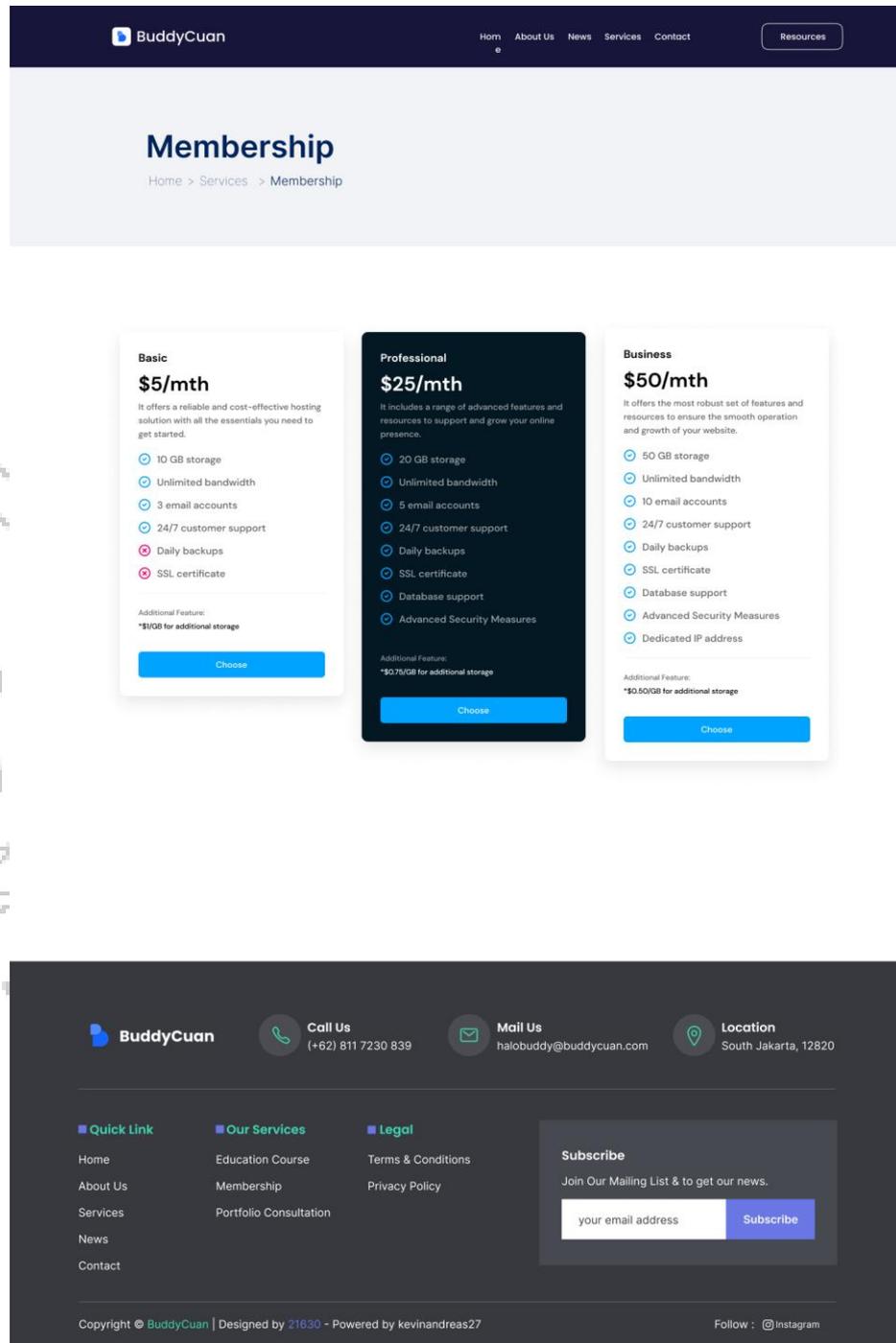


Gambar 3.10 tampilan *Mockup* halaman *Services* bagian *Education Course*



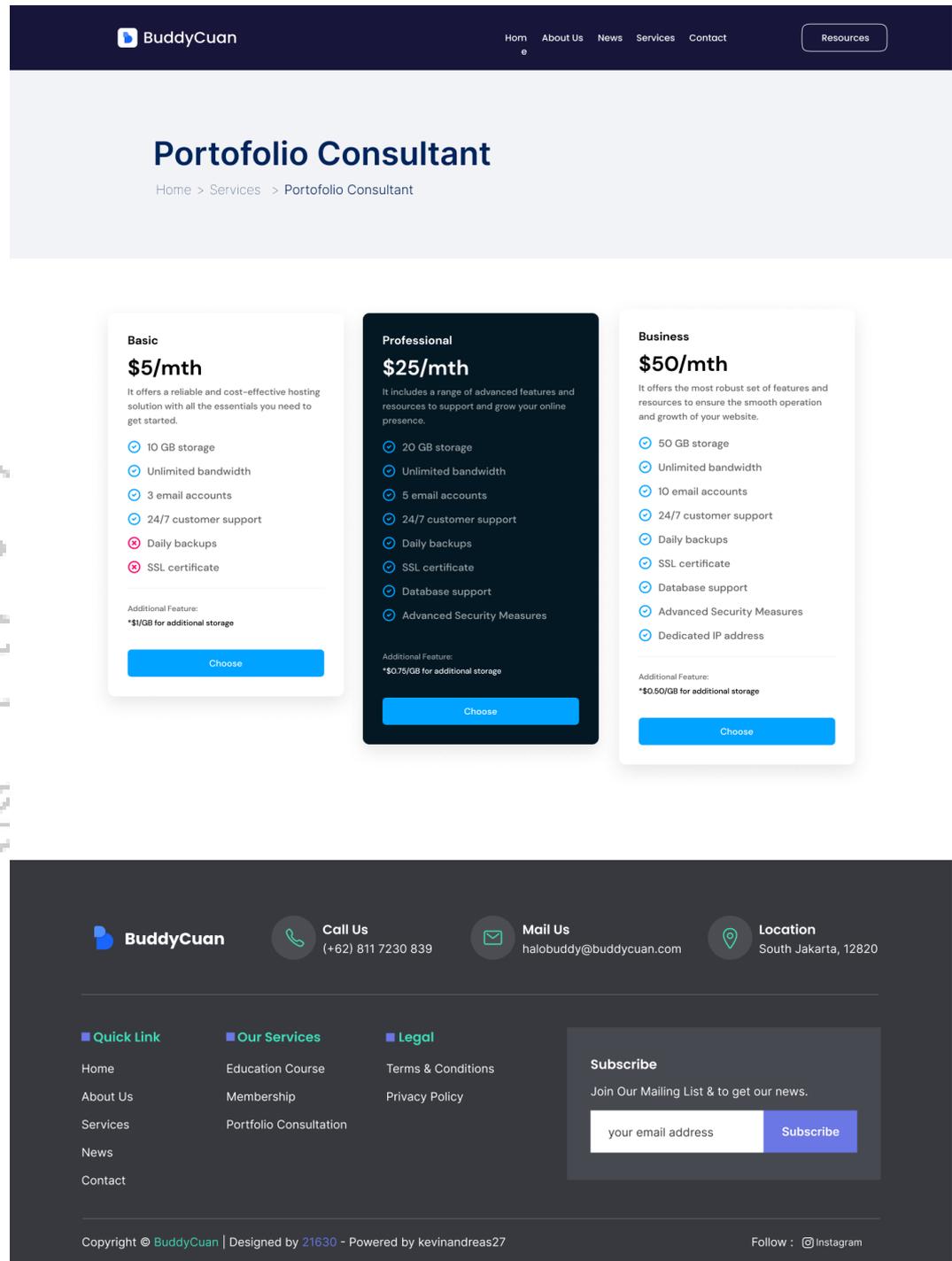
Gambar 3.11 tampilan *Mockup* halaman *Services* bagian *Education Course*

Berikut dibawah ini merupakan *mockup* Gambar 3.12 tampilan pada halaman *Services* bagian *Membership* seperti berikut ini :



Gambar 3.12 tampilan *Mockup* halaman *Services* bagian *Membership*

Berikut dibawah ini merupakan *mockup* Gambar 3.13 tampilan pada halaman *Services* bagian *Portfolio Consultation* seperti berikut ini :

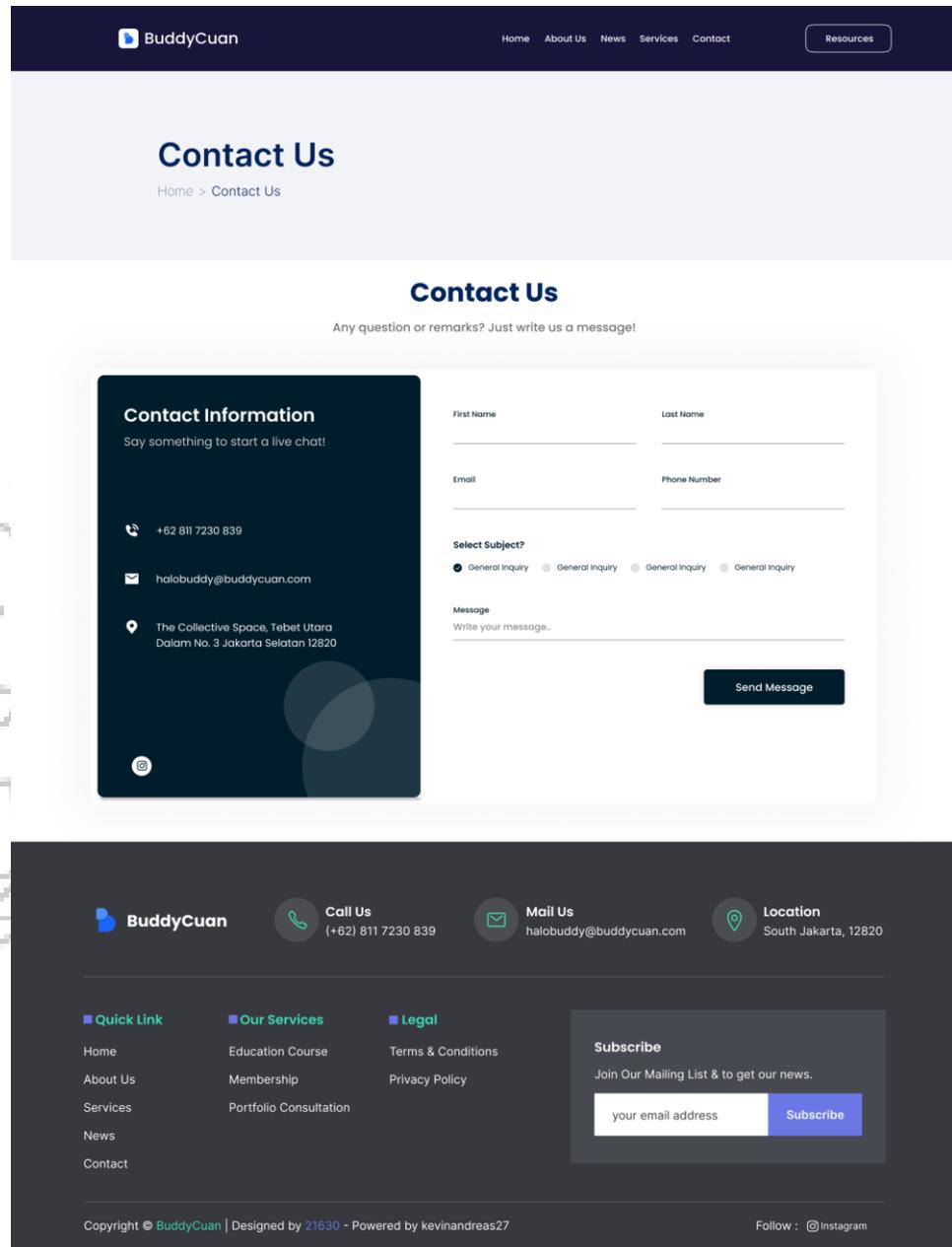


Gambar 3.13 tampilan *Mockup* halaman *Services* bagian *Portfolio Consultation*

3.2.12. Tampilan *mockup* pada halaman *Contact Us*

Mockup pada halaman "*Contact Us*" website BuddyCuan memberikan gambaran visual tentang tata letak dan desain elemen yang terkait dengan informasi kontak. Ini mencakup penempatan formulir kontak, alamat, nomor telepon, dan opsi media sosial. Melalui *mockup* ini, desainer dapat menunjukkan bagaimana pengguna dapat dengan mudah menghubungi BuddyCuan, memastikan antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif. Desain ini juga mempertimbangkan estetika visual dan kejelasan informasi, sehingga memberikan pengalaman pengguna yang optimal pada halaman "*Contact Us*". *Mockup* pada tahap ini sangat penting untuk mengkomunikasikan desain yang diinginkan dan memastikan bahwa semua elemen kontak dapat diakses dengan mudah oleh pengguna.

Berikut dibawah ini merupakan *mockup* Gambar 3.14 tampilan pada halaman *Contact Us* seperti berikut ini :



Gambar 3.14 tampilan *Mockup* halaman *Contact Us*

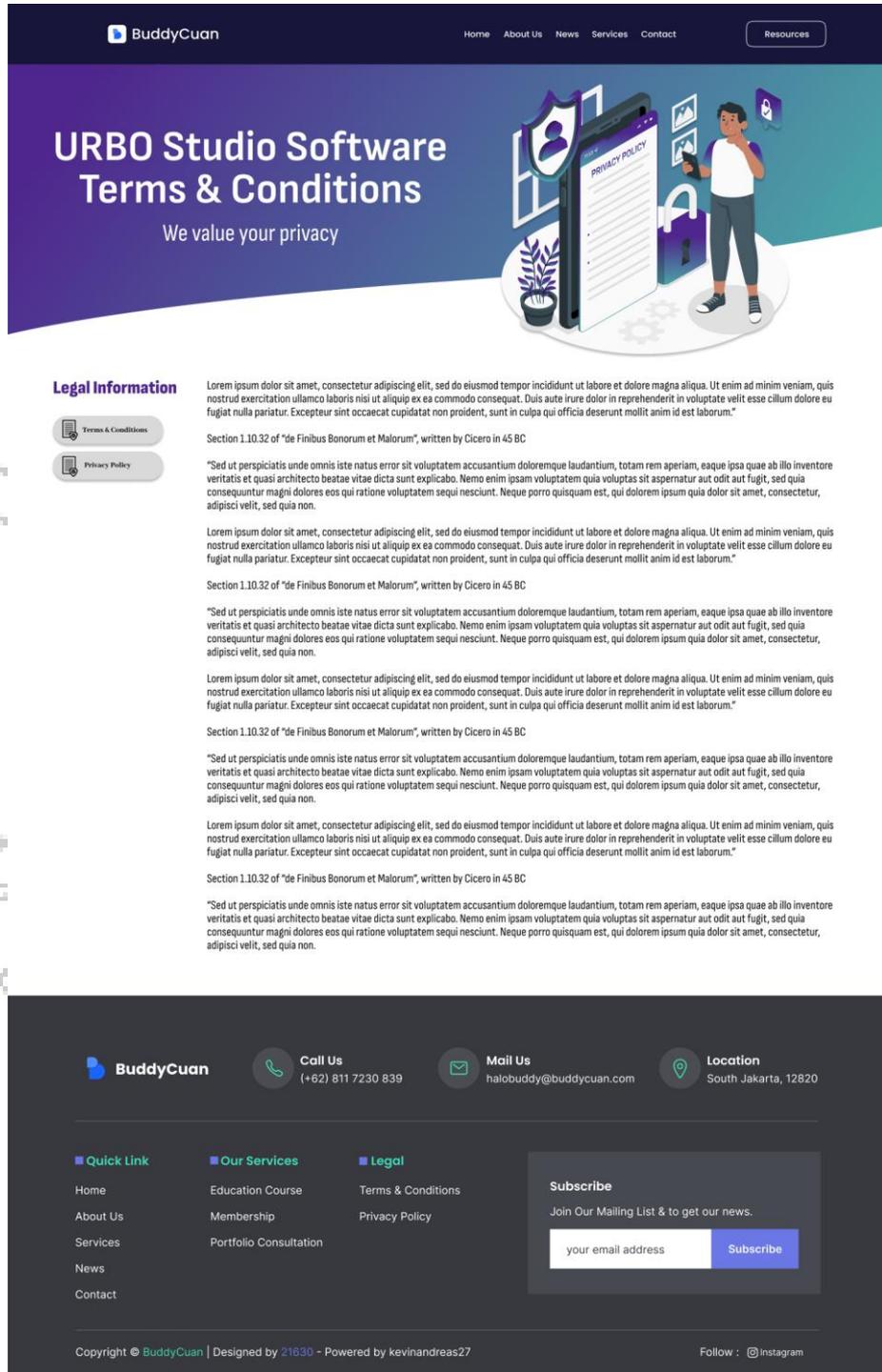
3.2.13. Tampilan *mockup* pada halaman *Legal Page*

Mockup pada halaman "*Legal Page*" website BuddyCuan memberikan representasi visual tentang tata letak dan desain elemen yang terkait dengan informasi hukum. Ini mencakup penempatan link ke "*Terms & Conditions*" dan "*Privacy Policy*", memastikan keterbacaan dan

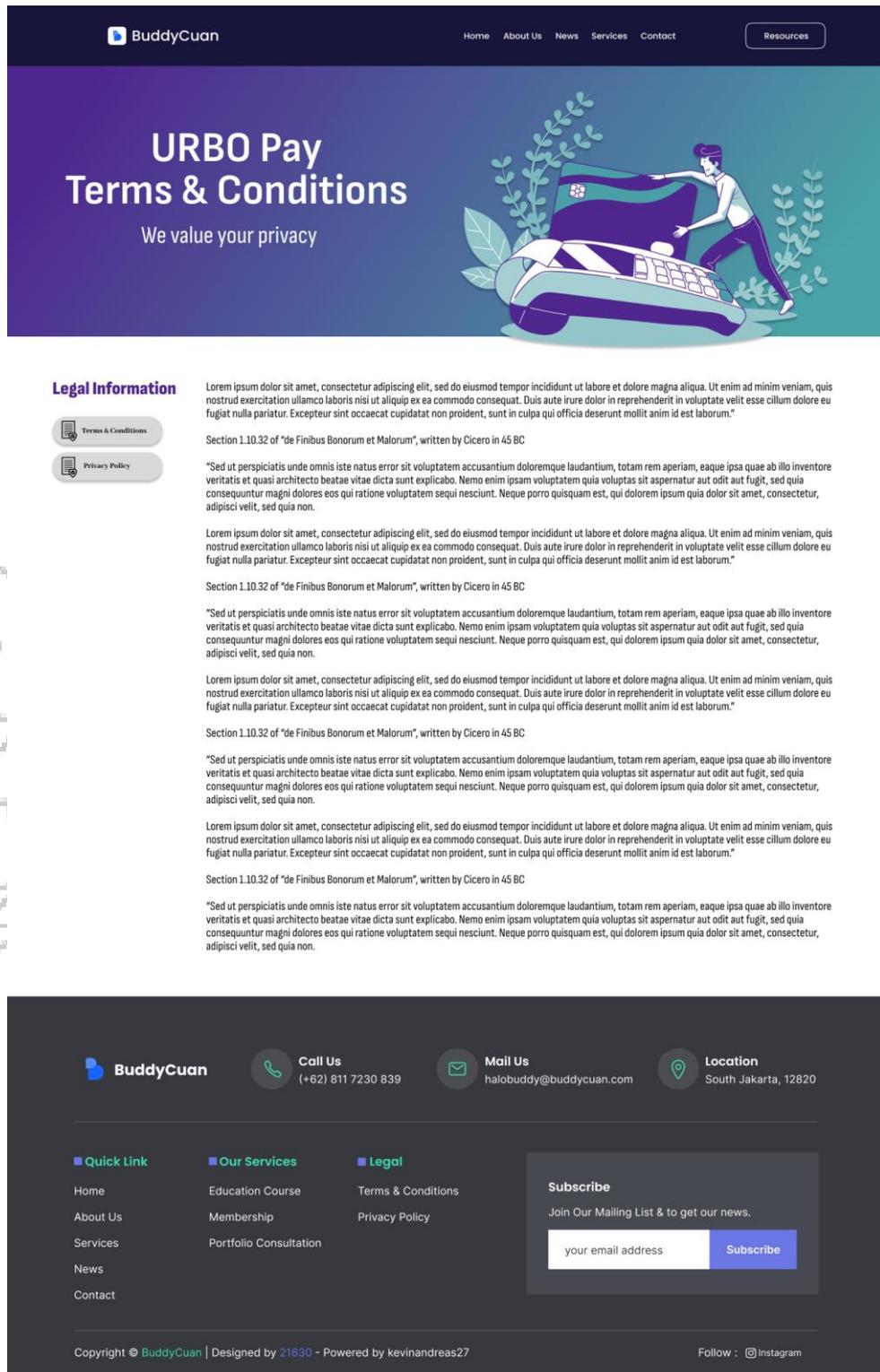
aksesibilitas yang baik. Melalui *mockup* ini, desainer dapat menunjukkan bagaimana informasi hukum disajikan secara jelas dan mudah dimengerti oleh pengguna. Desain ini juga memperhitungkan aspek estetika visual untuk menciptakan halaman yang terstruktur dan bersih. *Mockup* pada langkah ini penting untuk mengomunikasikan desain yang diinginkan dan memastikan kepatuhan terhadap pedoman hukum dan privasi yang berlaku.



Berikut dibawah ini merupakan *mockup* Gambar 3.15 dan Gambar 3.16 tampilan pada halaman *Legal Page* seperti berikut ini :



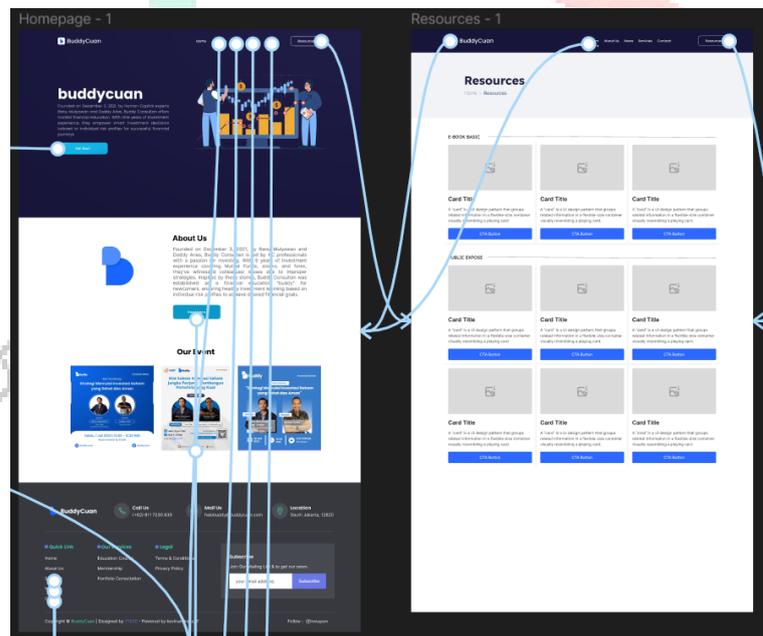
Gambar 3.15 tampilan *Mockup* halaman *Legal Page* bagian *Terms & Conditions*



Gambar 3.16 tampilan *Mockup* halaman *Contact Us* bagian *Privacy Policy*

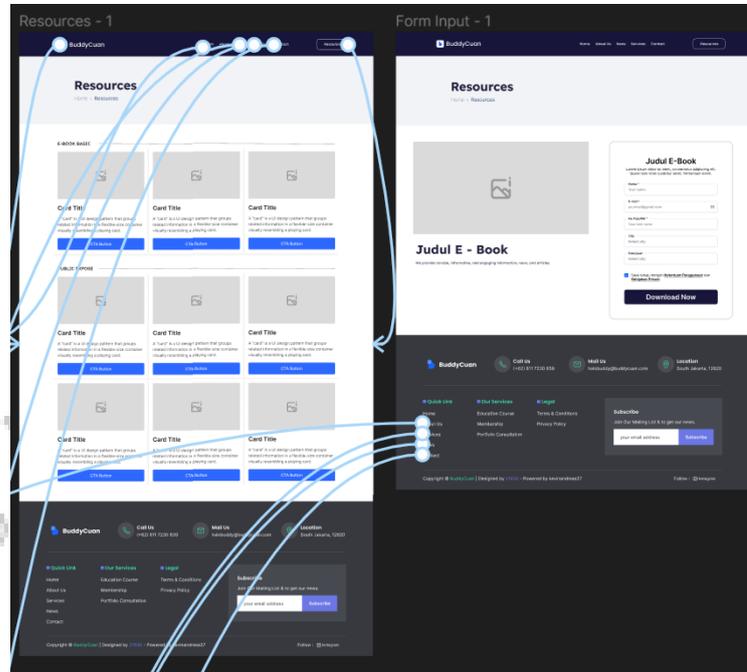
3.2.14. Tampilan *prototype* pada halaman *Homepage*, *About Us*, *News*, *Services*, *Contact Us* dan *Legal Page* dengan *figma*

Prototype pada halaman-halaman utama seperti *Homepage*, *About Us*, *News*, *Services*, *Contact Us*, dan *Legal Page* di *website* BuddyCuan, dibuat dengan *Figma* untuk memberikan pengalaman interaktif kepada pengguna. Pengguna dapat melihat dan merasakan bagaimana navigasi antar halaman dilakukan, animasi yang digunakan, dan interaksi dengan berbagai elemen. Hal ini memungkinkan desainer untuk menguji fungsionalitas desain, mengidentifikasi potensi perbaikan, dan memperoleh umpan balik pengguna sebelum pengembangan penuh dimulai. Dengan menggunakan *Figma*, proses pembuatan *prototype* menjadi lebih efisien dan kolaboratif, memastikan kesesuaian desain dengan visi awal dan mempercepat pengembangan selanjutnya. Berikut dibawah ini merupakan *prototype* Gambar 3.17 tampilan pada halaman *Homepage* dan *Resources* seperti berikut ini :

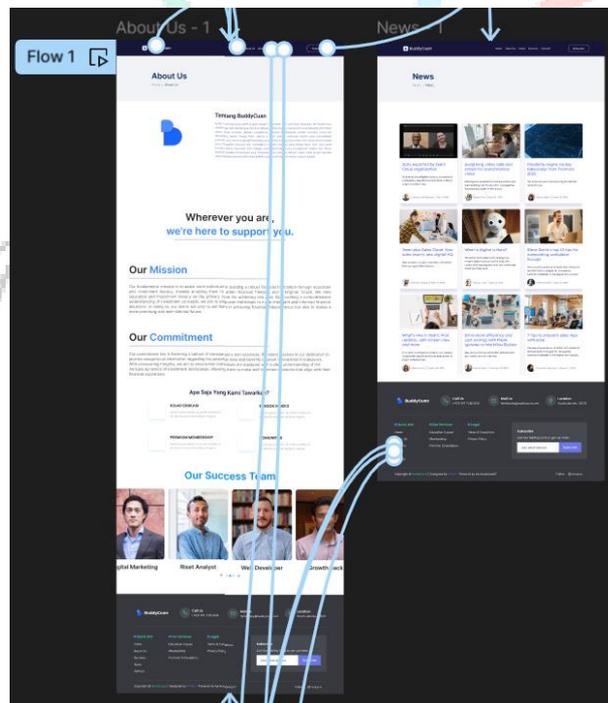


Gambar 3.17 tampilan *Prototype* halaman *Homepage* dan *Resources*

Berikut dibawah ini merupakan *prototype* Gambar 3.18 tampilan pada halaman *Resources* seperti berikut ini :

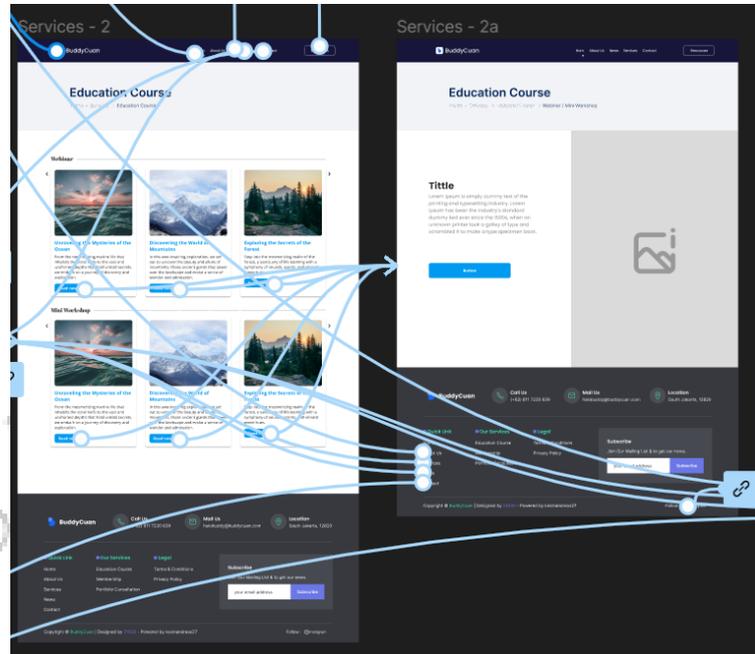


Gambar 3.18 tampilan *Prototype* halaman *Resources*
 Berikut dibawah ini merupakan *prototype* Gambar 3.19 tampilan pada halaman *About Us* dan *News* seperti berikut ini :

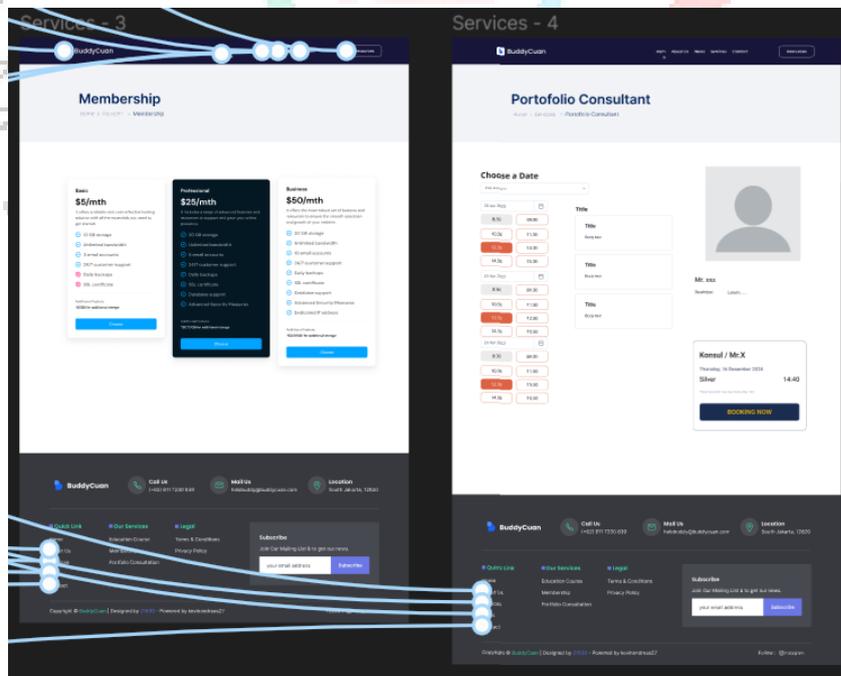


Gambar 3.19 tampilan *Prototype* halaman *About us* dan *News*

Berikut dibawah ini merupakan *prototype* Gambar 3.20 tampilan pada halaman *Services* pada bagian *Education Course* seperti berikut ini :

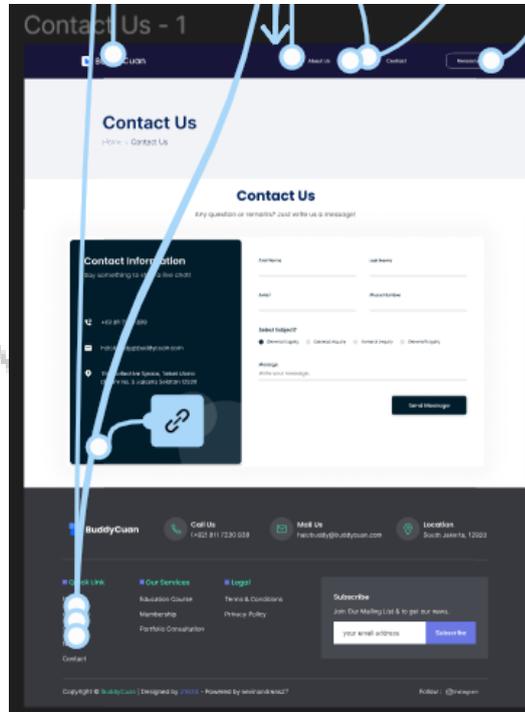


Gambar 3.20 tampilan *Prototype* halaman *Services* bagian *Education Course*
 Berikut dibawah ini merupakan *prototype* Gambar 3.21 tampilan pada halaman *Services* pada bagian *Membership* dan *Portofolio Consultant* seperti berikut ini :



Gambar 3.21 tampilan *Prototype* halaman *Services* bagian *Membership* dan *Portofolio Consultant*

Berikut dibawah ini merupakan *prototype* Gambar 3.22 tampilan pada halaman *Services* pada halaman *Contact Us* seperti berikut ini :



Gambar 3.22 tampilan *Prototype* halaman *Contact Us*

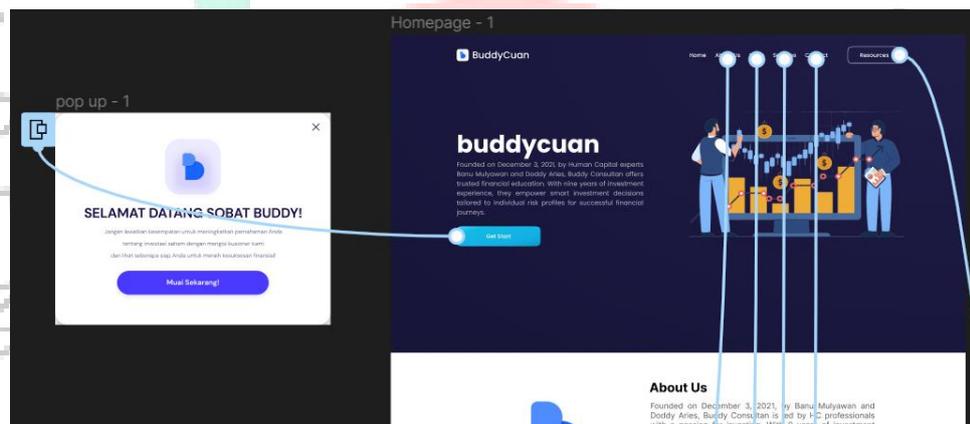
Berikut dibawah ini merupakan *prototype* Gambar 3.23 tampilan pada *Legal Page* bagian *Terms & Conditions* dan *Privacy Policy* seperti berikut ini :



Gambar 3.23 tampilan *Prototype* halaman *Legal page* bagian *Terms & Conditions* dan *Privacy Policy*

3.2.15. Tampilan *prototype Pop-Up* dengan figma

Pada tampilan *prototype*, tombol "Get Started" diarahkan menuju *pop-up* yang dirancang dengan Figma untuk memberikan interaksi yang jelas dan intuitif kepada pengguna. Ketika pengguna mengklik tombol, *pop-up* muncul dengan informasi lebih lanjut atau formulir pendaftaran, menciptakan pengalaman yang responsif dan mudah dipahami. Desain ini memastikan bahwa pengguna dapat dengan nyaman berinteraksi dengan elemen halaman, memberikan informasi tambahan, atau melakukan tindakan spesifik tanpa kebingungan. Melalui Figma, proses pembuatan prototipe ini dapat dijalankan dengan lancar, memungkinkan pengujian fungsionalitas dan visualisasi interaksi dengan cepat dan efisien. Berikut dibawah ini merupakan *prototype* Gambar 3.24 tampilan pada *Homepage* bagian *button "Get Start"* seperti berikut ini :



Gambar 3.24 tampilan *Prototype* halaman *Homepage* bagian *button "Get Start"*

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Sebagai praktikan yang menjalani Kerja Profesi sebagai *UI/UX Designer* di perusahaan Buddy Consultant, praktikan menghadapi kendala dalam penggunaan teknik estimasi proyek yaitu tipe "*Bottom-Up*". Salah satu kendala yang praktikan temui adalah revisi atau modifikasi yang diminta oleh CEO untuk desain ulang meskipun sudah ada kesepakatan sejak awal proyek.

Kendala ini mengakibatkan perubahan dalam estimasi waktu dan sumber daya yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek. Selain itu, desain ulang juga dapat mempengaruhi kerangka kerja dan struktur proyek yang sudah ada, sehingga mempengaruhi estimasi biaya dan jadwal proyek secara keseluruhan.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Untuk mengatasi kendala tersebut, praktikan menggunakan teknik estimasi proyek yang lebih efektif. Berikut ini adalah metode estimasi proyek yang digunakan:

Guesstimating. Metode ini melibatkan perkiraan atau estimasi kasar yang didasarkan pada pengalaman dan pengetahuan yang ada. Dalam hal ini, dengan dukungan pengalaman dan pengetahuan *UI/UX Designer*, praktikan dapat memberikan perkiraan yang lebih akurat dan realistis terkait dengan perubahan yang diminta.

Dengan menerapkan metode estimasi proyek ini, sebagai *UI/UX Designer*, praktikan dapat mengatasi kendala yang muncul akibat revisi atau modifikasi dari CEO untuk desain ulang. Hal ini membantu dalam memperoleh estimasi yang lebih akurat, mengelola perubahan dengan lebih efektif, dan memastikan delivery proyek yang sukses.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Pembelajaran yang diperoleh dari Kerja Profesi yang praktikan lakukan di Buddy Consultan sebagai UI/UX menyentuh banyak aspek yang berbeda, salah satunya adalah pentingnya menentukan dan menerapkan teknik estimasi proyek yang relevan. Estimasi proyek merupakan langkah kritis dalam proses perancangan desain web, karena memungkinkan tim untuk mengatur sumber daya, waktu, dan biaya secara efektif.

Tujuan pembuatan Perancangan Fitur UI/UX bertujuan untuk dapat melatih praktikan implementasi terhadap apa yang sudah di dapat dan dipelajari pada mata kuliah :

1. Interaksi Antar Manusia Dan Komputer (Semester 2)

Dalam lingkup pekerjaan ini, praktikan mampu memahami interaksi antara manusia dan komputer, termasuk perancangan, evaluasi, dan implementasi antarmuka pengguna untuk kemudahan penggunaan oleh pengguna.

2. Manajemen Proyek (Semester 7)

Manajemen Proyek Sistem Informasi yang digunakan praktikan dalam bidang kerja berikut adalah memprediksi kuantitas, biaya, dan harga sumber daya yang akan dibutuhkan untuk menyelesaikan proyek di dalam ruang lingkup proyek.

Pentingnya menentukan teknik estimasi proyek yang relevan terletak pada kemampuan untuk memperkirakan kebutuhan yang akurat untuk perancangan UI/UX. Tanpa estimasi yang tepat, risiko kesalahan dalam pengekseskuan proyek meningkat, yang dapat mengakibatkan penundaan, biaya berlebih, dan ketidakpuasan pengguna. Oleh karena itu, dalam konteks UI/UX, estimasi proyek harus mempertimbangkan berbagai faktor yang relevan, seperti tugas yang terlibat, kompleksitas desain, kebutuhan pengguna, dan lain sebagainya.

Langkah awal dalam menentukan estimasi proyek yang relevan adalah memahami tugas yang terlibat dalam pengembangan UI/UX. Setiap proyek UI/UX memiliki tujuan dan ruang lingkup yang unik, oleh karena itu penting bagi praktikan untuk menjalani proses penganalisisan yang komprehensif untuk menentukan kebutuhan dan persyaratan proyek dengan baik. Seperti yang diketahui, proyek UI/UX melibatkan fase seperti penelitian pasar, analisis pengguna, desain interaksi, pengembangan prototipe, hingga implementasi akhir. Setelah memahami tahap-tahap ini, praktikan dapat mulai memperkirakan waktu yang diperlukan untuk setiap tahapan, pengalokasian sumber daya, dan estimasi biaya yang tepat.

Selain itu, estimasi proyek dalam konteks UI/UX juga harus memperhitungkan faktor kompleksitas desain. UI/UX yang efektif dan menarik seringkali melibatkan desain yang rumit, dengan pertimbangan seperti keberlanjutan, keterbacaan, dan interaksi pengguna yang memadai. Oleh karena itu, praktikan harus mempertimbangkan tingkat kesulitan yang mungkin terjadi dalam menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan proyek. Dalam hal ini, pengalaman praktikan dalam menghadapi tantangan desain kompleks menjadi sangat berharga dalam menerapkan estimasi yang tepat.

Pentingnya menentukan dan menerapkan teknik estimasi proyek yang relevan di UI/UX juga mencakup pemahaman yang mendalam

tentang kebutuhan pengguna. Desain UI/UX yang sukses didasarkan pada pemahaman yang baik tentang audiens target dan menciptakan pengalaman yang memenuhi kebutuhan mereka. Oleh karena itu, praktikan harus melibatkan pengguna dalam proses estimasi proyek. Penggunaan teknik seperti wawancara, survei, dan pengamatan pengguna dapat membantu praktikan dalam memperkirakan kebutuhan pengguna dengan lebih akurat.

Dalam kesimpulannya, pentingnya menentukan dan menerapkan teknik estimasi proyek yang relevan di UI/UX sangatlah krusial. Estimasi proyek yang akurat dan relevan akan memastikan pengembangan perangkat lunak yang sukses dan memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam konteks UI/UX, praktikan harus mempertimbangkan berbagai faktor, termasuk tugas yang terlibat, kompleksitas desain, dan kebutuhan pengguna. Dengan melakukan analisis yang komprehensif dan melibatkan pengguna dalam proses estimasi, praktikan dapat memastikan kesuksesan proyek UI/UX yang dikerjakan.