



2.93%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 23 JUL 2024, 11:23 AM

Similarity report

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

● CHANGED TEXT
2.92%

Report #22127421

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Dalam era digital yang terus berkembang, pentingnya sistem informasi tidak bisa diabaikan. Sistem informasi memiliki peran sentral dalam mengelola, memproses, dan menyediakan data yang sangat diperlukan oleh organisasi dan individu (Eka Putri, Hapzi 2021). Dalam konteks pendidikan tinggi di Universitas Pembangunan Jaya, praktikan menyadari bahwa pemahaman akan pentingnya sistem informasi merupakan kunci untuk menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin terdigitalisasi. Oleh karena itu, praktikan menjalani Kerja Profesi merupakan langkah penting untuk memperdalam pemahaman tersebut. Semakin besar minat terhadap dunia kerja maka semakin siap kerja seorang mahasiswa. Di sisi lain, pengalaman magang memiliki dampak yang signifikan pada persiapan kerja mahasiswa (Anskaria 2020). Sistem informasi, terutama dalam pengembangan situs web, memegang peran kunci dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. 6 User Interface (UI) dan User Experience (UX) merupakan faktor penting yang menentukan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sebuah situs web. UI mencakup tampilan visual dan antarmuka yang dilihat oleh pengguna, sedangkan UX berfokus pada pengalaman keseluruhan pengguna saat berinteraksi dengan situs web (Dea SalsaBila, Dwi Rosa Indah 2023). Oleh karena itu, pemahaman dan penerapan prinsip-prinsip UI/UX menjadi sangat penting dalam upaya membangun situs web yang sukses. Pentingnya merancang dan

REPORT #22127421

mengimplementasikan UI dan UX dalam pengembangan situs web bagi perusahaan yang memiliki fokus khusus pada edukasi dan literasi sangatlah signifikan. User Interface , mencakup elemen- elemen desain yang memengaruhi tampilan visual dan antarmuka situs web. Ketika dikerjakan dengan baik, UI dapat memberikan pengalaman visual yang menarik dan memandu pengguna dengan efektif melalui berbagai informasi dan alat yang disediakan. Sementara itu, User Experience , memfokuskan pada pengalaman keseluruhan pengguna saat berinteraksi dengan situs web. Dalam situs web perusahaan, pengguna harus dapat dengan mudah mengakses informasi dan memahaminya secara efisien. Perancangan UI/UX yang optimal dapat memastikan bahwa pengguna merasa terlibat, tidak terlalu diperlukan panduan ekstensif. Dengan memprioritaskan UI/UX yang baik, perusahaan dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas situs web yang dibangun, yang pada gilirannya akan mendukung tujuannya seperti dalam hal edukasi dan literasi yang ingin dicapai. 1 Buddy Consultant, sebagai subjek proyek KP praktikan, adalah sebuah platform yang berperan krusial dalam edukasi investasi dan meningkatkan literasi keuangan di kalangan pemula yang baru memulai investasi atau ingin belajar tentang investasi yang sehat berdasarkan profil risiko pribadi. Buddy Consultan bertujuan untuk membantu para pemula mencapai tujuan keuangan yang mereka harapkan melalui investasi yang bijak dan berdasarkan pemahaman yang baik tentang

profil risiko mereka. Literasi keuangan mempunyai nilai penting karena dapat menjadi solusi untuk mengatasi dampak negatif perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Seiring dengan beragamnya produk dan layanan keuangan yang tersedia dengan berbagai pola, literasi keuangan membantu individu untuk lebih baik dalam menilai investasi yang aman dan mengidentifikasi yang berisiko (Purnama Ramadani, Rima Putri, Rendi Prayoga, Ardhi Meianti 2022). Oleh karena itu, Buddy Consultant menyadari bahwa sebuah platform mereka tidak hanya berfungsi sebagai profil perusahaan, tetapi juga sebagai wadah yang mendukung segala proses bisnis yang dijalankan. Karena Pentingnya platform penyedia informasi sangat dibutuhkan oleh semua orang, terutama dalam memfasilitasi pertukaran layanan, informasi, dan menjembatani proses pembelajaran (Wibowo 2019). Sebagai praktikan dalam kerja profesi, praktikan akan bekerja sama dengan Buddy Consultant untuk memperkuat platform ini dengan merancang fitur-fitur UI/UX. Oleh karena itu, pemilihan judul “Desain UI/UX web BuddyCuan pada Buddy Consultant sebagai proyek Kerja Profesi praktikan didasari oleh pemahaman akan pentingnya sistem informasi, khususnya dalam konteks perancangan situs web yang berkualitas. Praktikan yakin bahwa perancangan desain UI/UX adalah langkah kunci dalam meningkatkan pengalaman pengguna di Buddy Consultant, yang pada gilirannya akan mendukung upaya edukasi dan literasi keuangan yang dijalankan oleh platform tersebut. Dengan proyek ini, praktikan berharap dapat memberikan kontribusi yang berarti untuk Buddy Consultant, serta mendapatkan pengalaman praktis yang berharga dalam memahami hubungan antara teori dan praktik dalam perancangan desain UI/UX untuk situs web.

9 12 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2 1 Maksud Kerja Profesi Maksud dari Kerja Profesi (KP) di Buddy Consultant terdapat empat aspek penting. 1. Melakukan perencanaan desain UI/UX untuk website BuddyCuan. 2. Menganalisa terhadap masalah yang muncul dalam perancangan desain UI/UX untuk website BuddyCuan. 3. Merancang desain UI/UX berdasarkan hasil analisis. 2 4. Melakukan proses desain berdasarkan perancangan desain UI/

UX untuk website BuddyCuan. **9** 1.2 **9** 2 Tujuan Kerja Profesi Adapun tujuan Kerja Profesi ini adalah tiga bagian yang saling terkait: 1. Memperoleh kesempatan dalam bidang sistem informasi, terutama dalam merancang dan menerapkan desain UI/UX. 2. Menambah wawasan dalam lingkungan kerja, terutama di bidang IT serta meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam analisis suatu masalah. 3. Mendapatkan pengalaman praktis di dunia kerja nyata di bidang IT.

1.3 Tempat Kerja Profesi Praktikan melaksanakan KP di Buddy Consultan yang berlokasi pada The Collective Space, Tebet Utara Dalam No. 3, Jakarta Selatan, 12820. Tugas praktikan adalah merancang desain UI/UX.

1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Kerja Profesi berlangsung selama 3 bulan, dimulai dari 10 Juli 2023 hingga 29 September 2023, dengan persyaratan minimal jam kerja sebanyak 400 (empat ratus) jam. Praktikan melaksanakan Kerja Profesi di Buddy Consultant secara online, sehingga pekerjaannya dapat dilakukan dengan sistem Work From Home (WFH), serta dengan pertemuan online rutin setiap minggunya. Jadwal pelaksanaan kerja profesi mengikuti jam operasional yang berlaku yaitu pada hari Senin sampai dengan Jumat, mulai pukul 09:00 hingga 17:00 WIB dan pada hari Sabtu sebagai pelaporan progress kerja tiap pekan, mulai pukul 09:00 hingga 13:00 WIB.

Tabel 1.1 Gantt Chart Pelaksanaan Kerja 3

BAB II TINJAUAN UMUM

TEMPAT KERJA PROFESI

2.1 Sejarah Perusahaan Buddy Consultant didirikan pada tanggal 3 Desember 2021 oleh dua individu, yaitu Banu Mulyawan dan Doddy Aries. Kedua pendiri Buddy Consultan t memiliki latar belakang profesi sebagai praktisi HC (Human Capital), namun mereka juga memiliki gairah (passion) dalam dunia investasi. Pada saat pendirian perusahaan, mereka merasa bahwa ada peluang untuk menggabungkan keahlian mereka dalam sumber daya manusia dengan minat mereka dalam investasi untuk memberikan manfaat bagi masyarakat. Banu Mulyawan dan Doddy Aries telah terlibat dalam dunia investasi sejak sembilan tahun yang lalu. Mereka memulai perjalanan belajar tentang berbagai produk investasi, mulai dari Reksadana, saham, hingga forex. Selama waktu ini,

mereka mengembangkan pemahaman mendalam tentang dunia investasi dan memperoleh pengalaman berharga dalam mengelola portofolio investasi mereka sendiri. Salah satu faktor yang mendorong pendirian Buddy Consultant adalah pengalaman dari teman-teman kantor mereka. Banu Mulyawan dan Doddy Aries sering mendengar dan menerima keluhan dari teman-teman kerja yang mengalami kerugian dalam investasi mereka. Banyak dari teman-teman mereka telah menerapkan metode investasi atau trading yang kurang tepat. Pengalaman teman-teman kantor ini menjadi dorongan bagi mereka untuk mengambil langkah selanjutnya dalam mendirikan Buddy Consultant. Buddy Consultant didirikan dengan visi untuk menjadi “buddy” atau teman yang dapat memberikan edukasi dan literasi keuangan kepada individu yang baru memulai investasi atau yang ingin memperdalam pemahaman mereka tentang investasi yang sehat. Tujuan utama Buddy Consultant adalah membantu individu dalam memahami risk profile mereka sendiri dan mencapai financial goal yang diharapkan. Dengan kata lain, Buddy Consultant bertujuan untuk memberikan panduan, dukungan, dan edukasi yang diperlukan untuk membuat keputusan investasi yang cerdas. Buddy Consultant memiliki rencana ambisius untuk masa depan. Perusahaan bermaksud untuk menjadi solusi bagi mereka yang ingin memahami dunia investasi dengan lebih baik. Dalam upaya mencapai tujuannya, Buddy Consultant akan menjadi tempat untuk belajar ilmu investasi dan konsultasi. Dua topik ini, yaitu edukasi investasi dan konsultasi, akan menjadi fokus utama yang ingin dimaksimalkan oleh Buddy Consultant. Salah 4 satu prioritas utama Buddy Consultant adalah mencapai sebanyak mungkin pengguna yang tertarik dalam mempelajari investasi. Perusahaan berupaya menjadikan platformnya sangat terjangkau, dengan fokus pada aksesibilitas dan ketersediaan informasi yang memperkenalkan sebuah web bernama BuddyCuan, sebagai Company Profile dan mempromosikan jasa/layanan yang ada seperti layanan konsultasi. Dengan cara ini, Buddy Consultant berharap dapat menyediakan ilmu investasi kepada beragam kalangan, tanpa memandang latar belakang atau tingkat pengetahuan mereka tentang investasi. Ini adalah

langkah kunci dalam menciptakan dampak yang signifikan dalam memberdayakan lebih banyak orang untuk mengelola keuangan mereka dengan bijak. Untuk mendukung visi dan misi mereka, Buddy Consultant menganggap situs web sebagai inti dari usahanya dalam memberikan layanan edukasi dan konsultasi investasi. Situs web Buddy Consultant akan menjadi platform utama tempat belajar, berbagi pengetahuan, dan mendapatkan saran berkualitas tinggi dalam bidang investasi. Ini mencerminkan peran sentral yang dimainkan oleh teknologi dalam pendidikan dan konsultasi keuangan modern. Situs web BuddyCuan akan dirancang dan dikelola dengan tujuan memberikan pengalaman yang informatif dan interaktif bagi pengguna, yang mendukung proses belajar dan pengambilan keputusan investasi. Buddy Consultant memiliki Visi, Misi, dan Tujuan yaitu sebagai berikut: Visi Buddy Consultant: Visi Buddy Consultant adalah menjadi penyedia utama literasi dan edukasi investasi saham dan forex yang andal. Perusahaan ini bercita-cita untuk menjadi panduan yang terpercaya bagi individu yang ingin memahami investasi dengan lebih baik. Dengan visi ini, Buddy Consultant bertujuan untuk memberikan alat dan pengetahuan yang diperlukan bagi individu agar mereka dapat mengelola keuangan mereka dengan bijak dan mencapai kemandirian finansial. Misi Buddy Consultant: Misi Buddy Consultant adalah membantu setiap individu membangun pondasi finansial yang kuat melalui edukasi dan literasi investasi. Perusahaan ini bertekad untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang investasi saham dan forex kepada individu, sehingga mereka dapat membuat keputusan investasi yang cerdas dan memenuhi tujuan keuangan mereka. Melalui misinya, Buddy Consultant ingin memberikan sumber daya dan dukungan yang diperlukan agar setiap individu dapat meraih kebebasan finansial dan masa depan yang lebih cerah. Tujuan Buddy Consultant: 1. Memberikan Edukasi yang Berkualitas: Tujuan utama Buddy Consultant adalah menyediakan edukasi investasi berkualitas tinggi. Perusahaan berusaha 5 untuk mengembangkan dan menyajikan konten edukasi yang informatif, relevan, dan mudah dimengerti kepada pengguna. 2. Membangun Kesadaran tentang Risiko

dan Manfaat: Buddy Consultant berkomitmen untuk meningkatkan kesadaran tentang risiko dan manfaat investasi. Perusahaan ingin mengedukasi individu tentang pentingnya pemahaman yang transparan tentang investasi sehingga pengguna dapat membuat keputusan yang berdasarkan pengetahuan. 3. Mendorong Kemandirian Finansial: Buddy Consultant ingin membantu individu mencapai kemandirian finansial. Tujuannya adalah memberikan pemahaman dan alat yang diperlukan agar setiap individu dapat mengelola keuangan mereka dengan bijak dan merencanakan masa depan keuangan yang lebih cerah. 4. Menjangkau Sebanyak Mungkin Individu: Salah satu tujuan penting Buddy Consultant adalah mencapai sebanyak mungkin individu yang tertarik dalam mempelajari investasi. Perusahaan berusaha untuk menjadikan layanan dan kontennya sangat terjangkau dan aksesibel, sehingga dapat memberikan manfaat kepada beragam kalangan.

2.2 Struktur Organisasi

Gambar

2.1 Struktur Organisasi Buddy Consultant

Dalam struktur organisasi Buddy Consultant, Pak Banu dan Pak Doddy memegang posisi puncak sebagai CEO dan bertanggung jawab atas empat departemen utama: Digital Marketing, Riset Analyst, Growth Hack, dan Web Developer. Setiap departemen memiliki fungsi dan tugas yang spesifik.

1. CEO:
 - a. Mengatur tugas dan rencana perusahaan untuk mencapai tujuan bersama dengan departemen.
 - b. Memahami tantangan yang dihadapi oleh setiap departemen dan memberikan bantuan dalam menemukan solusi terbaik.
 - c. Merevisi hasil kerja setiap departemen dan memberikan masukan yang relevan untuk mencapai tujuan perusahaan.
 - d. Mengawasi kemajuan kerja setiap departemen melalui pelaporan mingguan.
 - e. Membangun hubungan dengan eksternal yang dapat mendukung operasi perusahaan, mulai dari platform transaksi hingga kerja sama dengan pembicara.
2. Bagian Digital Marketing:
 - a. Bertanggung jawab atas platform online Buddy Consultant.
 - b. Mengurus konten dan desain postingan di media sosial dan platform online.
 - c. Merancang strategi pemasaran digital untuk meningkatkan eksposur Buddy Consultant.
 - d. Mencari mitra pihak ketiga yang sesuai untuk mendukung promosi.
 - e. Mengelola anggaran yang diperlukan untuk pemasaran digital, termasuk

iklan. 3. Bagian Riset Analyst: a. Memantau pergerakan pasar investasi, terutama pada Reksadana, Forex, dan Saham. b. Melakukan riset pasar investasi dan menyusun analisis sesuai dengan kondisi pasar. c. Mengembangkan strategi investasi berdasarkan analisis pasar. d. Memberikan rekomendasi investasi, seperti pemilihan saham, berdasarkan analisis pasar. e. Menyediakan konten dasar untuk departemen Digital Marketing yang dapat digunakan untuk promosi Buddy Consultant. 4. Bagian Growth Hack: a. Merancang rencana pertumbuhan yang sejalan dengan tim Digital Marketing. b. Menggunakan berbagai alat, termasuk SEO dan alat analitik, untuk memaksimalkan upaya pemasaran digital. c. Memberikan rekomendasi iklan dan dukungan berdasarkan data yang terbaik. d. Berkolaborasi dengan departemen Digital Marketing untuk mencapai tujuan pertumbuhan. 5. Bagian Web Developer: a. Bertanggung jawab atas desain dan pengembangan situs web sesuai dengan arahan CEO. b. Memastikan situs web berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan perusahaan. c. Memastikan fitur-fitur sesuai dengan keinginan pemilik dan mendukung proses bisnis Buddy Consultant. d. Memastikan situs web mudah digunakan, jelas, dan lancar dalam operasinya. 7 2.3 Kegiatan Umum Perusahaan Buddy Consultant mengoperasikan dengan penuh komitmen dalam memberikan edukasi investasi yang berkelanjutan melalui berbagai platform online . Konten berkualitas tinggi, seperti artikel, video, dan webinar, dihasilkan dan disebarakan untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang investasi saham dan forex. Selain itu, perusahaan menawarkan layanan konsultasi investasi yang personal, di mana tim Research Analyst berperan penting dalam memberikan saran investasi yang sesuai dengan profil risiko dan tujuan finansial masing-masing klien. Buddy Consultant juga aktif dalam memantau pergerakan pasar investasi dan menghasilkan analisis pasar terkini yang mencerminkan situasi pasar yang sedang berlangsung. Kontennya mencakup evaluasi kinerja aset, perkembangan ekonomi, dan berita terkait yang dapat memengaruhi pasar. Perusahaan ini juga berfokus pada pengembangan konten berkualitas tinggi dan relevan yang disampaikan kepada pengguna melalui berbagai

platform online . Ini mencakup artikel, video, dan webinar yang bertujuan memberikan nilai tambah kepada pengguna dengan menyajikan informasi yang dapat diandalkan dan memungkinkan mereka memahami investasi dengan lebih baik. Pertumbuhan dan inovasi terus diupayakan oleh Buddy Consultant melalui tim Growth Hack yang merancang perencanaan pertumbuhan dengan penggunaan alat-alat seperti SEO dan analitik untuk memaksimalkan pemasaran digital. Dengan data yang terkumpul, mereka memberikan rekomendasi iklan dan dukungan berdasarkan hasil yang terbaik. Dengan fokus yang kuat pada literasi investasi, Buddy Consultant bertujuan untuk mendukung individu dalam mencapai tujuan keuangan mereka dan mengembangkan wawasan mereka tentang investasi.

2 4 8 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 Buddy Cuan 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.

5 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 9 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 HKerja diatas. 3.2.2. Pembuatan Alur Kerja Pembuatan Alur Kerja dengan menggunakan flowchart adalah tahapan kritis sebelum memulai desain tampilan website.

7 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

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 10 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. 11 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 12 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 1 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. 1 10 Hal ini disebabkan adanya alat yang terlihat yang membantu pengguna mengidentifikasi icon objek. Pada pembuatan tampilan website Company Profile menggunakan aplikasi figma, terdapat tools plugiun yang bernama Freepik. Freepik adalah sumber daya yang sangat berguna bagi UI/UX Designer dalam menemukan ikon untuk proyek yang diterapkan di Figma. Dengan menyediakan berbagai ikon 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 ikon-ikon yang konsisten dengan tema desain, menghemat waktu dan usaha dalam proses pencarian. Fitur khusus yang ditawarkan oleh Freepik, seperti kemampuan untuk mengunduh ikon 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 13 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 . 14 Gambar 3. 5 tampilan struktur sitemaps website 21 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. **3** 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. 1 - 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. 2 Berikut dibawah ini merupakan mockup Gambar 3.6 tampilan pada halaman Home seperti berikut ini : Gambar 3.6 tampilan Mockup halaman Homepage 3 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. 4 Berikut dibawah ini merupakan mockup

REPORT #22127421

Gambar 3.7 tampilan pada halaman About Us seperti berikut ini :

Gambar 3.7 tampilan Mockup halaman About Us 5 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. 6

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. 7

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

REPORT #22127421

ini : Gambar 3.10 tampilan Mockup halaman Services bagian Education Course 8 Gambar 3.11 tampilan Mockup halaman Services bagian Education Course 9 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 10 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 Portofolio Consultation 11 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. 12 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. 13 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 14 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 :

15 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.

2 8 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. 18 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.

19 BAB IV PENUTUP 4.1 Simpulan Dalam melaksanakan kerja profesi dengan fokus pada desain UI/UX untuk website BuddyCuan pada perusahaan Buddy Consultant, tujuan utamanya adalah meningkatkan kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna. Melalui pengembangan desain yang terfokus, praktikan bertujuan memberikan kontribusi positif terhadap edukasi investasi di Indonesia, sejalan dengan misi perusahaan. Selama proses tersebut, tercapainya proyek menjadi langkah signifikan meskipun dihadapi beberapa tantangan, terutama dalam hal komunikasi dengan CEO. Keberhasilan proyek ini tercermin dalam implementasi desain UI/UX yang dapat mendukung seluruh proses bisnis perusahaan. Meskipun adanya miskomunikasi dan ketidakjelasan pesan terkait ketentuan akhir desain, proyek dapat diselesaikan dengan baik. Keterlibatan sebagai UI/UX Designer di Buddy Consultant membuka pemahaman lebih dalam terhadap dinamika dunia kerja, dan pengalaman ini mempersiapkan praktikan untuk menghadapi tantangan dunia kerja profesional setelah menyelesaikan pendidikannya. Dengan begitu, keseluruhan kerja profesi ini tidak hanya memberikan pengalaman praktis tetapi juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam mendukung visi perusahaan untuk memberikan edukasi investasi yang berkualitas di Indonesia. Simpulan dari pengalaman Kerja Profesi di Buddy Consultant sebagai UI/UX Designer menyoroti kepentingan teknik estimasi proyek dalam pengembangan desain web. **11** Estimasi proyek menjadi langkah kritis untuk mengatur sumber daya, waktu, dan biaya secara efektif. Praktikan menyadari bahwa estimasi yang tepat meminimalkan risiko kesalahan dalam pelaksanaan proyek, menghindari penundaan, biaya berlebih, dan ketidakpuasan pengguna. Dalam konteks UI/UX, estimasi proyek harus mempertimbangkan berbagai faktor seperti tugas yang terlibat, kompleksitas desain, dan kebutuhan

pengguna. Langkah awal dalam menentukan estimasi proyek yang relevan adalah memahami tugas yang terlibat dalam perancangan desain UI/UX. Proyek UI/UX melibatkan fase-fase seperti penelitian pasar, analisis pengguna, desain interaksi, pengembangan prototipe, hingga implementasi akhir. Praktikan dapat memperkirakan waktu, sumber daya, dan biaya dengan memahami setiap tahapan ini. Kompleksitas desain juga menjadi pertimbangan penting, mengingat desain UI/UX yang efektif seringkali melibatkan aspek-aspek seperti keberlanjutan, keterbacaan, dan interaksi pengguna yang memadai. Pentingnya teknik estimasi proyek di UI/UX juga memerlukan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna. Praktikan harus melibatkan pengguna dalam proses estimasi, menggunakan teknik seperti wawancara, survei, dan pengamatan pengguna untuk memastikan estimasi yang akurat. Dengan begitu, pengembangan perangkat lunak dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan menciptakan pengalaman yang optimal. Kendala yang dihadapi praktikan terkait dengan tipe estimasi proyek "Bottom-Up". Revisi atau modifikasi yang diminta oleh CEO dapat mempengaruhi estimasi waktu dan sumber daya proyek. Desain ulang yang diminta CEO dapat mengubah kerangka kerja dan struktur proyek, berdampak pada estimasi biaya dan jadwal keseluruhan. Buruknya komunikasi antara praktikan dan CEO menjadi tantangan dalam menjaga konsistensi estimasi proyek.

4.2 Saran Berdasarkan Pengalaman Kerja Profesi

terdapat beberapa saran yang dapat diajukan berdasarkan kegiatan dan pembelajaran yang telah dilakukan selama masa Kerja Profesi tersebut:

1. Peningkatan Komunikasi: Memperkuat komunikasi antara praktikan dan CEO untuk meminimalkan revisi yang dapat memengaruhi estimasi proyek. Keterlibatan yang lebih aktif dan pertemuan rutin dapat meningkatkan pemahaman.
2. Penggunaan Teknik Estimasi Proyek yang Lebih Fleksibel: Mengadopsi metode estimasi proyek yang lebih fleksibel dan adaptif untuk mengakomodasi perubahan yang mungkin terjadi selama proses pengembangan.
3. Pelibatan Pengguna yang Lebih Intensif: Melibatkan pengguna dalam setiap tahapan estimasi proyek untuk memastikan pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan pengguna dan meminimalkan

REPORT #22127421

risiko revisi. 4. Pelatihan Lebih Lanjut: Meningkatkan pengetahuan praktikan dalam teknik- teknik estimasi proyek terbaru dengan mengikuti pelatihan dan memanfaatkan sumber daya pembelajaran daring. 5. Dokumentasi yang Teliti: Menjaga dokumentasi yang teliti terkait estimasi proyek untuk memudahkan pemantauan dan evaluasi, serta memberikan dasar yang kuat untuk perubahan yang mungkin diperlukan. 6. Peninjauan Reguler: Melakukan peninjauan reguler terhadap estimasi proyek dengan tim pengembangan dan manajemen untuk memastikan konsistensi dan akurasi estimasi. 7. Evaluasi Tipe Estimasi yang Digunakan: Mengevaluasi keefektifan tipe estimasi proyek yang digunakan, dan mempertimbangkan alternatif yang lebih sesuai dengan kebutuhan proyek UI/UX. 21



REPORT #22127421

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.61% accurate.id https://accurate.id/teknologi/icon-adalah/	●
INTERNET SOURCE		
2.	0.59% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7492/12/BAB%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.38% kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/id/eprint/26747/4/BAB_III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.34% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1375/1/LAPORAN%20KP%20DINDA%20MASHI...	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.31% repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/4023/1/Laporan%20Praktek%20Kerja%20Lapanga...	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.29% www.liputan6.com https://www.liputan6.com/hot/read/5259936/mockup-adalah-representasi-visu...	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.27% www.exabytes.co.id https://www.exabytes.co.id/blog/flowchart-adalah/	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.25% repository.fe.unj.ac.id http://repository.fe.unj.ac.id/4469/1/Laporan%20PKL_2017_Firda%20Radita%2...	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.25% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/2555/4/2018101050%20-%20Kencana%20Rah...	●



REPORT #22127421

INTERNET SOURCE

10. **0.2%** www.jkqh.uniqhba.ac.id ●

<https://www.jkqh.uniqhba.ac.id/index.php/sij/article/download/472/244/2167>

INTERNET SOURCE

11. **0.19%** eprints.unm.ac.id ●

<https://eprints.unm.ac.id/33986/1/DIKTAT%20MATA%20KULIAH%20METODOLO...>

INTERNET SOURCE

12. **0.07%** kerma.esaunggul.ac.id ●

<https://kerma.esaunggul.ac.id/upload/kerjasama/3557-Laporan%20Magang%20..>