



13.8%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 12 DEC 2024, 12:48 PM

Similarity report

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

● IDENTICAL 0.26% ● CHANGED TEXT 13.54%

Report #24136213

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Praktikan pada awal semester tujuh program studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Jaya, mahasiswa harus menyelesaikan kerja profesil. Kerja profesi menjadi salah satu syarat untuk lulus Universitas Pembangunan Jaya dengan gelar Strata-1 (S1). Tujuan dari pekerjaan profesional adalah untuk memberikan siswa pengalaman kerja praktis yang dapat mereka gunakan di tempat kerja di masa depan. Siswa menyelesaikan tugas dalam aktivitas kerja profesi ini selama setidaknya dua bulan dan dalam jangka waktu yang ditentukan sekitar 200 jam. Kegiatan ini bertujuan agar seluruh mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya mempunyai pandangan baru terhadap dunia kerja melalui praktik profesional. Selain itu, pengalaman ini ,mahasiswa diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh di perguruan tinggi, memungkinkan mereka untuk berfungsi secara profesional dan menjaga citra baik di lingkungan kampus. (brin dan direktorat kebalik) Praktikan melaksanakan kerja profesi di Deputi yaitu Direktorat Pengukuran dan Indikator Riset Teknologi dan Inovasi Sebagai UI/UX pada intansi BRIN . Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna disingkat menjadi UI/UX . Merupakan tugas desainer UI/UX untuk menciptakan tampilan pengguna yang estetis dan intuitif sekaligus memastikan bahwa pengguna mudah untuk memahami saat menggunakan web atau layanan. Penugasan ini mencakup berbagai topik, termasuk pengujian kegunaan, desain

visual, konstruksi wireframe , dan riset pengguna. Praktikan Menggarap Project perancangan web untuk buku Indikator, IPTEK, Riset ,dan Inovasi (IIRI) 2024, yang dimana untuk menampilkan suatu data seluruh bidang di indonesia secara publik, agar memudahkan orang melihat data di dalam buku. praktikan mengerjakan salah satu indikator yaitu Kontribusi IPTEK, Riset dan inovasi yang berisi Ekspor, Impor dan Neraca Perdagangan serta Kontribusi pertumbuhan TFP. Praktisi desain UI/UX akan mendapatkan pengetahuan tentang permintaan dan preferensi pengguna serta cara menciptakan solusi yang secara efektif mengatasinya. Pendekatan pembuatan prototype , alat evaluasi pengalaman pengguna, dan dasar-dasar desain antarmuka yang efektif juga akan dibahas. Semua ini akan membantu praktisi dalam memperoleh kemampuan yang dibutuhkan untuk menjadi desainer UI/UX yang dapat diandalkan dan kreatif. Dalam lingkungan kerja BRIN bekerja sama dengan berbagai tim, seperti tim Visualisasi Data, Pusdatin, dan koordinator proyek, untuk memastikan desain akhir tidak hanya estetis tetapi juga mudah dipahami dan konsisten dengan tujuan bisnis. 23 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2 1 Maksud Kerja Profesi Dilaksanakannya Kerja Profesi di Badan Riset Inovasi Nasional (BRIN) Untuk praktikan antara lain: 1. Memenuhi persyaratan akademik untuk kelulusan melalui penyelesaian mata kuliah kerja profesi. 2. Memahami peran dan tanggung jawab seorang profesional UI/UX dalam proses desain web. 3. Memperluas wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan mahasiswa di dunia profesional sesuai dengan bidang yang digeluti. keilmuan yang telah dipelajari selama masa perkuliahan. 4. Memberikan gambaran dan pengalaman langsung mengenai dunia kerja yang akan dihadapi setelah lulus. 1.2.2 Tujuan Kerja Profesi 1. Menyelesaikan mata kuliah kerja profesi sebagai salah satu syarat akademik dalam kurikulum Universitas Pembangunan Jaya, sekaligus memastikan mahasiswa memiliki kompetensi praktis yang relevan di dunia kerja. Mendapatkan pemahaman teoritis yang telah dipelajari di Universitas Pembangunan Jaya. 2. Mengembangkan wawasan praktikan tentang peran, tanggung jawab, dan keterampilan yang diperlukan oleh seorang profesional

UI/UX dalam mendesain web yang fungsional, user-friendly, dan sesuai standar profesional. Memberikan Kontribusi pada instansi Badan Riset dan Inovasi Nasional 3. Membekali praktikan dengan pengalaman praktis di dunia kerja yang mendukung pengembangan kompetensi profesional, sehingga mampu menerapkan teori dan keahlian secara efektif sesuai dengan kebutuhan industri. 4. Membantu praktikan memahami situasi nyata dunia kerja, termasuk budaya kerja, tanggung jawab, dan keterampilan yang dibutuhkan, sehingga mampu beradaptasi dengan baik di lingkungan profesional.

1.3 Tempat Kerja Profesi

Tempat pelaksanaan kerja profesi berada di BRIN (Badan Riset dan Inovasi Nasional), yang terletak di Gedung BJ Habibie, Jl. M.H. Thamrin No.8, RT.2/RW.1, Kelurahan Kebon Sirih, Kecamatan Menteng, Jakarta Pusat, DKI Jakarta 10340.. Dalam program kerja profesi ini, terdapat kesempatan untuk berkontribusi di salah satu divisi di BRIN, yaitu Deputy Bidang Kebijakan Riset dan Inovasi (DKRI). Pada divisi tersebut, diberikan tugas sebagai analis data statistik yang berfokus pada platform web IIRI (Indikator Iptek Riset dan Inovasi Nasional).

1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi

Kerja profesi ini direncanakan berlangsung selama 200 jam atau sekitar 2 bulan, mulai dari 1 Juli 2024 hingga 31 Agustus 2024. Jadwal pelaksanaan mengikuti jam operasional BRIN, terutama untuk divisi Deputy Bidang Kebijakan Riset dan Inovasi (DKRI). Kegiatan akan dilakukan dengan pola kerja campuran: pada hari Senin, Rabu, dan Jumat dilaksanakan secara Work From Office (WFO) ,kegiatan mulai pukul 08.00 WIB hingga 16.00 WIB. Sementara itu, pada hari Selasa dan Kamis, kegiatan dilakukan secara Work From Anywhere (WFA) dengan jam yang sama, yaitu dari pukul 08.00 WIB hingga 16.00 WIB.

10 **BAB II**

TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI

2.1 Sejarah Perusahaan Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN)

pertama kali didirikan oleh Presiden Joko Widodo melalui Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2019. Pada awalnya, lembaga ini berada di bawah Kementerian Riset dan Teknologi B-1 (Kemenristek) sebagai bagian dari langkah strategis pemerintah Indonesia untuk memperkuat koordinasi dan meningkatkan efektivitas kegiatan riset di berbagai sektor.

BRIN dirancang untuk menjadi institusi yang bertugas mengembangkan, mengoordinasikan, dan menyelaraskan kegiatan riset dan inovasi di tingkat nasional. Pada tanggal 28 April 2021, BRIN secara resmi memisahkan diri dari Kemenristek dan menjadi lembaga independen yang berada langsung di bawah Presiden Indonesia. Pemisahan ini didasarkan pada Peraturan Presiden Nomor 33 Tahun 2021, yang memberikan BRIN kewenangan penuh untuk mengoordinasikan seluruh aktivitas riset nasional tanpa terikat pada kementerian tertentu. Langkah ini merupakan bagian dari restrukturisasi pemerintah guna memperkuat sistem riset dan inovasi nasional. Sebagai dampak dari pengesahan BRIN sebagai lembaga independen, seluruh badan penelitian nasional di Indonesia dilebur menjadi bagian dari BRIN. 4 5 6 8 Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI), Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT), Badan Tenaga Nuklir Nasional (BATAN), serta Lembaga Penerbangan dan Antariksa Nasional (LAPAN) saat ini berada di bawah pengelolaan dan koordinasi BRIN. Integrasi ini bertujuan untuk menyederhanakan struktur penelitian dan inovasi di Indonesia, memastikan adanya sinergi dalam pengembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, serta memperkuat daya saing riset di kancah internasional.

2.2 Struktur Organisasi BRIN memiliki dua komponen utama, yaitu Dewan Pengarah dan Pelaksana. 4 Dewan Pengarah terdiri dari Ketua, Wakil Ketua, Sekretaris, serta anggota.

Berdasarkan Pasal 5 huruf a, Dewan Pengarah memiliki tugas utama memberikan arahan kepada Kepala BRIN terkait kebijakan dan pelaksanaan kegiatan penelitian, pengembangan, kajian, penerapan, inovasi, serta invensi. Selain itu, Dewan Pengarah juga bertanggung jawab atas kegiatan di bidang ketenaganukliran dan keantariksaan, yang menjadi dasar untuk perencanaan pembangunan nasional berdasarkan nilai-nilai Pancasila. 4 6 Ketua Dewan Pengarah, yang diangkat secara ex-officio, berasal dari lembaga yang memiliki tugas utama dalam pembinaan ideologi Pancasila. Sebagai Ketua, beliau memiliki kewenangan untuk memberikan arahan strategis, memberikan masukan yang konstruktif, melakukan evaluasi terhadap kebijakan yang ada, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan kebijakan yang lebih baik. Dalam kondisi tertentu yang

memerlukan perhatian khusus, Ketua Dewan Pengarah dapat membentuk satuan tugas khusus, yang dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pelaksanaan tugas yang dijalankan oleh Pelaksana, sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam Pasal 5 huruf b. Posisi Wakil Ketua dijabat oleh Menteri Keuangan dan Menteri yang memiliki tanggung jawab langsung dalam perencanaan pembangunan nasional. Sementara itu, Sekretaris dan anggota Dewan Pengarah merupakan individu yang memiliki latar belakang profesional atau akademis yang mumpuni dalam bidang riset, pengembangan, kajian, inovasi, dan invensi. Jumlah anggota Dewan Pengarah ini dibatasi maksimal tujuh orang, yang mencerminkan keahlian yang luas dan beragam dalam mendukung pelaksanaan tugas Dewan Pengarah. Struktur Pelaksana terdiri dari Kepala, Wakil Kepala, Sekretaris Utama, dan sejumlah Deputi. Kepala bertanggung jawab untuk memimpin dan memastikan pelaksanaan tugas dan fungsi BRIN. Wakil Kepala berperan mendukung Kepala dalam pengelolaan tugas organisasi. **2** Sementara itu, Sekretaris Utama bertugas mengoordinasikan kegiatan dan memberikan dukungan administratif kepada seluruh unit di BRIN. Adapun Deputi-deputi memiliki tugas spesifik, di antaranya: 1. Deputi Bidang Kebijakan Pembangunan bertanggung jawab untuk menyusun rekomendasi kebijakan terkait perencanaan pembangunan nasional yang mencakup riset, inovasi, ketenagakerjaan, dan keantariksaan. **3** 2. Deputi Bidang Kebijakan Riset dan Inovasi bertugas merumuskan kebijakan di bidang riset, inovasi, dan teknologi, serta menentukan peta jalan untuk pengembangan riset dan inovasi. **2 3 3** 3. Deputi Bidang Sumber Daya Manusia memiliki tugas mengembangkan kompetensi, profesi, manajemen talenta, serta mengawasi sumber daya manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. 4. Deputi Bidang Infrastruktur Riset dan Inovasi bertugas menyusun kebijakan terkait penyediaan infrastruktur riset dan inovasi. 5. Deputi Bidang Fasilitasi Riset dan Inovasi bertugas untuk menyusun kebijakan yang mendukung dan menyediakan fasilitas untuk riset dan inovasi. 6. Deputi Bidang Pemanfaatan Riset dan Inovasi bertanggung jawab untuk menyusun kebijakan terkait pemanfaatan hasil riset dan inovasi. 7. Deputi Bidang Riset dan Inovasi Daerah

bertugas untuk melakukan koordinasi dan sinkronisasi riset, pengembangan, kajian, serta inovasi yang dilakukan oleh BRIDA. 8. Inspektorat Utama bertugas untuk mengawasi kegiatan internal di lingkungan BRIN. Praktikan bekerja di bawah naungan Direktorat Pengukuran dan Indikator Riset, Teknologi, dan Inovasi. Direktorat ini berada di bawah Deputi Bidang Kebijakan Riset dan Inovasi. Dalam melaksanakan tugasnya, Direktorat Pengukuran dan Indikator Riset, Teknologi, dan Inovasi menjalankan sejumlah fungsi, antara lain: 1. 2 5

11 Melakukan pengukuran dan penyusunan indikator riset, teknologi, dan inovasi melalui kegiatan penelitian, pengembangan, pengkajian, penerapan, invensi, serta inovasi. 2. Menyelenggarakan kajian prospektif terkait riset dan inovasi. 2 18 4. Melakukan pemantauan serta evaluasi terhadap pengukuran dan indikator riset dan inovasi. 2 5. Menjalankan tugas lain yang diberikan oleh Deputi Kebijakan Riset dan Inovasi. B-2

2.3 Kegiatan Umum Perusahaan Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN)

merupakan sebuah lembaga pemerintah yang memiliki peran penting dalam mengatur, merancang, dan melaksanakan kebijakan terkait riset dan inovasi di Indonesia. Sebagai institusi yang dibentuk untuk meningkatkan efektivitas riset di berbagai sektor, BRIN memfokuskan kegiatannya pada penelitian dan pengembangan (litbang) di berbagai disiplin ilmu, termasuk sains, teknologi, kesehatan, lingkungan, energi, dan sosial. 12 Setiap penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan penemuan-penemuan baru yang dapat menjadi solusi inovatif bagi tantangan yang dihadapi oleh masyarakat dan negara. Misalnya, BRIN mendorong riset di bidang teknologi terapan yang bisa digunakan oleh sektor industri untuk meningkatkan efisiensi produksi atau menciptakan produk-produk unggulan yang bernilai tambah tinggi. Selain riset murni, BRIN juga menempatkan perhatian khusus pada inovasi teknologi yang dapat diterapkan di berbagai sektor, seperti industri manufaktur, kesehatan, pertanian, dan pendidikan. Inovasi teknologi ini tidak hanya bermanfaat untuk peningkatan daya saing nasional, tetapi juga untuk memecahkan masalah-masalah konkret yang dihadapi oleh masyarakat. Sebagai contoh, inovasi di bidang kesehatan yang dihasilkan oleh BRIN dapat

berupa teknologi medis baru atau pendekatan ilmiah untuk mengatasi penyakit endemik di Indonesia. Di sektor industri, kerja sama antara BRIN dan sektor swasta memungkinkan implementasi teknologi yang lebih canggih dan ramah lingkungan, sehingga mampu meningkatkan produktivitas sekaligus menjaga keberlanjutan lingkungan. BRIN juga berperan penting dalam pengembangan sumber daya manusia (SDM) di Indonesia, khususnya bagi para peneliti, ilmuwan, dan inovator. Melalui program pelatihan, lokakarya, serta magang yang ditawarkan, BRIN memberikan kesempatan bagi para profesional dan mahasiswa untuk memperdalam ilmu pengetahuan mereka serta memperkaya pengalaman praktis dalam dunia riset. Selain itu, BRIN aktif dalam menyebarkan hasil-hasil riset dan inovasi melalui publikasi ilmiah, jurnal, serta konferensi nasional dan internasional. Langkah ini tidak hanya memperluas jangkauan pengetahuan yang dihasilkan oleh para peneliti Indonesia, tetapi juga mendorong kolaborasi lintas negara dan disiplin ilmu, sehingga mempercepat perkembangan riset yang lebih holistik dan berdampak luas. Dalam mendukung proyek-proyek riset, BRIN juga menyediakan dana hibah dan fasilitasi untuk berbagai inisiatif penelitian. Hibah ini ditujukan bagi akademisi, peneliti, maupun institusi yang memiliki proposal riset inovatif yang sejalan dengan visi dan misi BRIN. Selain pendanaan, BRIN juga mengelola infrastruktur penelitian yang canggih, termasuk laboratorium dan pusat-pusat penelitian di berbagai wilayah Indonesia. Infrastruktur ini memungkinkan para peneliti mengakses peralatan mutakhir serta fasilitas yang diperlukan untuk melaksanakan eksperimen dan penelitian berkualitas tinggi. Melalui berbagai aktivitas dan dukungannya, BRIN berkomitmen untuk meningkatkan daya saing nasional dan kesejahteraan masyarakat melalui riset dan inovasi. Dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, BRIN berperan dalam memajukan Indonesia menuju bangsa yang lebih inovatif, mandiri, dan siap bersaing di tingkat global. Tujuan jangka panjang BRIN adalah menciptakan ekosistem riset yang kuat dan berkelanjutan, di mana hasil penelitian dapat diimplementasikan secara nyata untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat

serta mendukung pembangunan nasional yang inklusif dan berkelanjutan. BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI 3.1 Bidang Kerja UI (User Interface)

Designer memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan produk digital seperti aplikasi, situs web, atau perangkat lunak. Peran ini menuntut kemampuan kreatif dan teknis untuk menciptakan antarmuka visual yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga mudah digunakan oleh pengguna. Desainer UI harus mampu memahami bagaimana elemen-elemen visual seperti tata letak, warna, tipografi, ikonografi, serta animasi, dapat memengaruhi interaksi pengguna dengan produk. Dengan demikian, fokus utama dari seorang UI Designer adalah menciptakan desain antarmuka yang harmonis, intuitif, dan nyaman digunakan, memastikan bahwa setiap elemen di dalamnya mendukung pengalaman pengguna secara keseluruhan. Tata letak (layout) menjadi salah satu komponen terpenting dalam desain UI karena mempengaruhi cara pengguna menavigasi dan berinteraksi dengan produk. Desainer UI harus mampu mengatur komponen-komponen di layar dengan cara yang logis dan terstruktur agar pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan atau melakukan tindakan tertentu. Pemilihan warna juga tidak boleh sembarangan; selain memperkuat identitas visual produk, warna yang dipilih harus mampu memberikan pengalaman visual yang menyenangkan dan mudah dilihat. Misalnya, warna kontras digunakan untuk menonjolkan elemen-elemen penting seperti tombol aksi (call to action), sementara warna yang lebih lembut digunakan untuk menciptakan suasana nyaman saat pengguna membaca teks panjang. Selain itu, tipografi yang dipilih oleh UI Designer harus mendukung keterbacaan dan komunikasi pesan yang jelas. Ukuran, jenis, dan gaya huruf yang digunakan dalam desain antarmuka memiliki dampak besar terhadap kenyamanan dan efisiensi penggunaan. Elemen tipografi harus mudah dibaca di berbagai perangkat dan ukuran layar, terutama dalam konteks aplikasi atau situs web yang responsif. Di samping itu, ikonografi juga menjadi elemen kunci dalam desain UI. Penggunaan ikon yang sesuai membantu mempercepat pemahaman pengguna tentang fungsi atau tindakan yang dapat mereka ambil, tanpa

harus membaca teks panjang. Desainer harus memilih ikon yang dapat dimengerti secara universal dan relevan dengan konteks penggunaannya. Bagian lain dari tanggung jawab seorang UI Designer adalah pembuatan wireframe, yaitu representasi visual dasar dari tata letak dan elemen-elemen yang akan ada di antarmuka. Wireframe membantu mengilustrasikan bagaimana elemen-elemen tersebut akan ditempatkan sebelum desain visual akhir diterapkan. Proses ini memungkinkan desainer untuk berfokus pada struktur dan fungsi halaman tanpa harus terjebak pada aspek estetika. Wireframe juga berfungsi sebagai panduan bagi pengembang (developer) dalam memahami bagaimana desain tersebut akan diterjemahkan ke dalam produk nyata, sehingga mereka dapat memulai pengembangan prototipe interaktif. Selama kegiatan Kerja Profesi di BRIN, praktikan memiliki tugas utama sebagai UI Designer, dengan tanggung jawab untuk mengembangkan antarmuka dan pengalaman pengguna yang optimal dalam sebuah produk digital, B-3 khususnya web. Tugas ini mencakup keseluruhan proses desain, mulai dari analisis kebutuhan pengguna, pembuatan wireframe, hingga finalisasi desain visual. Praktikan juga perlu bekerja sama dengan berbagai tim, seperti tim pengembangan dan analisis data, untuk memastikan bahwa desain antarmuka tidak hanya estetik tetapi juga berfungsi dengan baik sesuai dengan kebutuhan pengguna.. Sebagai bagian dari proses desain, praktikan juga harus memahami pola perilaku pengguna (user behavior) dan preferensi mereka untuk menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan dan efisien. Ini melibatkan riset tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk, mengidentifikasi pain points, dan mencari solusi desain yang dapat mengatasi masalah tersebut. Proses ini tidak hanya membutuhkan kreativitas, tetapi juga keterampilan analitis dan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip desain antarmuka. Dalam lingkungan kerja di BRIN, praktikan berkesempatan untuk belajar dan menerapkan berbagai prinsip desain UI/UX yang digunakan dalam proyek nyata. Praktikan terlibat dalam semua tahap pengembangan produk digital, mulai dari perencanaan hingga evaluasi desain akhir. Keseluruhan pengalaman

ini memberikan pemahaman yang lebih luas tentang peran UI Designer dalam menciptakan produk digital yang berhasil, serta bagaimana desain yang baik dapat memengaruhi kepuasan dan produktivitas pengguna.

3.2 Pelaksanaan Kerja Pelaksanaan Kerja Profesi yang dilakukan mulai dari tanggal 1 Juli 2024 hingga 31 Agustus 2024 atau sekitar 2 (dua) bulan sebagai UI/UX Untuk Desain web IIRI. Berikut Gantchart dari pelaksanaan Kerja Profesi Table 3. 1 Gantchat NO KEGIATAN JULI AGUSTUS

No	Kegiatan	Juli	Agustus
1	Pengenalan Lingkungan Kerja	1	1
2	Pembagian dan Pemberian Tugas	2	2
3	Analisis Kebutuhan User	3	3
4	Perancangan Wireframe	4	4
5	Perancangan Mockup	5	5
6	Pembuatan Prototype	6	6
7	Penyesuaian Tools Tableau	7	7
8	Desain Akhir	8	8

3.2.1 Pengenalan Lingkungan Kerja Pada tahap Pengenalan Lingkungan Kerja praktikan dibimbing oleh pembimbing kerja yaitu Pak Yudi sebagai Koordinator IIRI, dalam pengenalan Lingkungan kerja diperkenalkan seluruh anggota team yang bekerja di deputi Direktorat pengukuran dan indikator, riset ,teknologi dan inovasi. perkenalan IIRI dan apa saja yang akan dilakukan dan dikerjakan serta projek apa saja yang kedepannya akan di kerjakan seperti pembuatan web dan visualisasi data.

3.2.2 Pembagian dan Pemberian Tugas Pada kesempatan ini, Pak Yudi memberikan tugas utama kepada praktikan untuk membuat tampilan baru pada halaman web IIRI serta membantu desain untuk kebutuhan launching buku IIRI. Dalam arahan ini, Pak Yudi menekankan pentingnya membuat tampilan web yang mudah dipahami oleh pengguna dan mampu menampilkan data yang diperlukan dengan jelas dan efektif. Sebagai bagian dari proses desain, praktikan berperan sebagai UI/UX Designer yang bertanggung jawab merancang dan mengembangkan antarmuka pengguna yang intuitif. Tugas ini mencakup membuat desain yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional sehingga pengguna dapat memahami informasi yang disajikan dengan mudah. Kejelasan dalam menampilkan data menjadi prioritas utama dalam pengembangan antarmuka ini. Tahapan pengembangan desain UI/UX dimulai dengan pembuatan wireframe yang menampilkan tata letak atau struktur dasar halaman. wireframe ini berfungsi sebagai kerangka kerja awal untuk menentukan

penempatan elemen- elemen penting pada web. Dengan membuat wireframe, praktikan dapat merencanakan bagaimana informasi akan diatur dan diakses oleh pengguna. Setelah wireframe , langkah berikutnya adalah membuat mockup yang menggambarkan visual situs web secara lebih rinci, diikuti dengan prototipe yang menyimulasikan alur interaksi pengguna. prototipe ini membantu dalam mengevaluasi navigasi dan pengalaman pengguna di situs web sebelum versi final diluncurkan. Tujuan akhirnya adalah menciptakan desain antarmuka yang intuitif dan interaktif sesuai kebutuhan pengguna dan ekspektasi Pak Yudi.

3.2.3 Analisis Kebutuhan User B-4 Analisis kebutuhan pengguna adalah langkah selanjutnya dalam mempraktikkan pekerjaan profesional. Dengan mempraktikkan analisis kebutuhan pengguna, praktikan dapat menentukan apa yang diperlukan untuk merancang antarmuka pengguna dan memperoleh analisis permintaan fungsional dan non-fungsional.

Table 3. 2 Functional dan Non Functional
NO FUNCTIONAL
1 Menampilkan Logo Perusahaan
2 Menampilkan Nama Perusahaan
3 Menampilkan Data setiap Indikator
4 Dapat Mengunduh Data
5 Dapat Mengunduh Buku
6 Terdapat Highlight
7 Menampilkan Sosial Media Perusahaan
NON FUNCTIONAL
1 Mudah Dipahami User
2 Tampilan Web Responsive
3 Dapat Diakses Melalui Web

Dengan demikian, praktikan dapat Mengetahui Kebutuhan web dan dapat lanjut untuk merancang wireframe tampilan web .

3.2.3.1 user flow

Diagram user flow menggambarkan alur navigasi pengguna pada website Indikator Iptek, Riset, dan Inovasi. Proses dimulai dari langkah masuk ke dalam website, di mana pengguna diarahkan ke halaman utama. Setelah itu, pengguna diberikan opsi untuk memilih salah satu dari tiga menu utama, yaitu Beranda, Indikator, atau Publikasi. Pada menu Beranda, pengguna dapat melihat data terkini serta deskripsi umum terkait indikator yang tersedia. Jika memilih menu Indikator, pengguna akan diarahkan untuk melihat empat indikator utama yang ditampilkan secara visual atau dalam bentuk tabel. Sedangkan pada menu Publikasi, pengguna dapat mengakses berbagai publikasi dan memiliki opsi untuk mengunduh e-book IIRI yang tersedia. Setelah pengguna menyelesaikan aktivitas yang

diperlukan di salah satu menu tersebut, alur navigasi berakhir. Desain alur ini dibuat sederhana dan intuitif, sehingga memudahkan pengguna dalam menjelajahi informasi yang ada di website. **1** 3.2 **1** 4 Perancangan Wireframe Pada tahap ini, praktikan membuat wireframe sebagai kerangka dasar untuk web IIRI. Wireframe merupakan representasi visual awal dari sebuah halaman web yang bertujuan untuk mengatur tata letak dan elemen-elemen utama sebelum menerapkan desain visual serta konten akhir. Wireframe ini membantu merencanakan struktur dan navigasi situs agar semua komponen penting dapat ditempatkan dengan tepat. Selama proses pembuatan wireframe, praktikan memprioritaskan identifikasi dan penempatan elemen utama seperti header, menu navigasi, data, dan footer. Selain itu, praktikan memastikan desain yang dihasilkan ramah pengguna untuk memudahkan pengunjung dalam menemukan informasi yang diperlukan. **1** 9 Setiap bagian dari halaman web dirancang dengan mempertimbangkan aspek fungsionalitas dan pengalaman pengguna. Tahap pembuatan wireframe ini memberikan dasar yang kokoh untuk proses pengembangan web IIRI di tahap selanjutnya. **1** Langkah ini sangat penting karena menyediakan panduan visual yang jelas, sehingga hasil akhir dari situs web dapat berfungsi dengan optimal, menarik secara visual, dan sesuai dengan visi perusahaan.

3.2 **1** 4.1 Halaman Utama Wireframe halaman utama ini dirancang untuk menampilkan berbagai konten yang dapat diakses melalui navigasi utama web IIRI. Pada header, logo perusahaan ditempatkan bersama dengan menu navigasi utama, sehingga memudahkan pengguna menavigasi seluruh situs dengan lebih efektif. Di bawah header, terdapat banner besar yang berfungsi sebagai sorotan utama (highlight) untuk menarik perhatian pengunjung. Bagian ini menampilkan informasi terkini dari buku IIRI, yang dilengkapi dengan teks yang kuat dan mengundang pengunjung untuk mengeksplorasi konten situs lebih lanjut. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam melihat data serta menciptakan tampilan yang menarik dan informatif. Di bawah banner, terdapat deskripsi singkat tentang IIRI, disertai dengan navigasi yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi berbagai indikator dalam Buku IIRI. Di sebelah kanan,

pengunjung dapat melihat berita terbaru dari BRIN, sementara pada bagian bawah tersedia tombol yang memungkinkan pengunduhan data dan buku terkait. Footer web berfungsi sebagai area informasi tambahan, termasuk link ke akun media sosial BRIN. 1 Melalui footer ini memungkinkan pengunjung untuk terhubung dengan perusahaan melalui berbagai platform media sosial dan tetap mendapatkan informasi terbaru. Fitur ini juga mendukung pengalaman pengguna dengan menyediakan akses lebih luas ke konten yang relevan serta mempermudah interaksi dengan perusahaan. B-5 Struktur desain yang sistematis ini memudahkan pengunjung dalam menavigasi situs dan menemukan informasi yang mereka cari. Desain responsif dan intuitif ini tidak hanya menampilkan layanan dan aktivitas perusahaan secara optimal, namun juga mempererat hubungan antara perusahaan dan pengunjung. 3.2

4.2 Halaman Indikator Kontribusi IPTEK, Riset dan Inovasi Wireframe

halaman indikator ini dirancang untuk menyajikan data indikator secara terstruktur dan mudah diakses. 1 Pada bagian header, terdapat logo perusahaan yang ditempatkan bersama dengan menu navigasi utama yang dirancang untuk membantu pengguna berpindah antar halaman di situs web IIRI secara efisien.

Di bawah header, terdapat bagian filter dan pencarian yang memungkinkan pengguna untuk menelusuri dan menyaring data indikator berdasarkan kategori tertentu, seperti tahun, sektor, atau tipe data. 16 Ini membantu pengguna untuk cepat menemukan informasi yang mereka butuhkan tanpa harus menelusuri seluruh halaman. Di bawah filter, terdapat tampilan visual yang menunjukkan data indikator dalam bentuk grafik atau tabel interaktif. Bagian ini menjadi sorotan utama (highlight) dari halaman indikator, karena menampilkan informasi terkini dan relevan dari Buku IIRI. Data yang disajikan bersifat dinamis, memungkinkan pengguna untuk menggali lebih dalam dengan memilih data yang ingin mereka analisis. Visualisasi ini dirancang untuk memberikan gambaran yang jelas dan mudah dipahami, sambil tetap informatif. Di sebelah kiri atau atas data indikator, tersedia deskripsi singkat mengenai setiap indikator, memberikan konteks bagi pengguna tentang apa yang sedang ditampilkan. Pengguna juga dapat memilih

untuk menampilkan lebih banyak detail tentang setiap indikator atau memilih opsi untuk mengeksplor data dalam berbagai format, seperti PDF atau Excel, sehingga memudahkan pengguna untuk memanfaatkan data tersebut sesuai kebutuhan mereka. Pada sisi kanan halaman, tersedia bagian untuk berita terbaru dari BRIN, yang terus diperbarui, serta tombol cepat yang memungkinkan pengunduhan data atau buku terkait. Ini memberikan akses tambahan ke informasi penting yang mungkin berguna bagi pengguna. Footer halaman berisi tautan ke sumber daya tambahan, termasuk media sosial BRIN dan kontak perusahaan, untuk memfasilitasi interaksi lebih lanjut dengan pengguna. Footer ini memperkaya pengalaman pengguna dengan menyediakan akses ke informasi yang relevan serta menjaga keterhubungan dengan perusahaan.

3.2 **1** 5 Perancangan Mockup Pada tahap berikutnya, praktikan akan memperdalam desain web dengan membuat mockup yang lebih terperinci. Berpedoman pada wireframe yang telah disusun sebelumnya, praktikan akan mengembangkan tampilan visual secara lebih mendetail. Tahap ini melibatkan transformasi sketsa wireframe menjadi mockup dengan visual yang lebih realistis, mencakup elemen seperti warna, tipografi, gambar, dan ikon yang akan digunakan di web. Dalam proses pembuatan mockup ini, praktikan memanfaatkan Figma sebagai alat desain UI dan UX berbasis web. Figma, yang diperkenalkan pada tahun 2012, memiliki keunggulan sebagai platform berbasis cloud, memungkinkan pengguna untuk mengaksesnya dari berbagai lokasi dengan koneksi internet. Salah satu fitur unggulan Figma adalah kemampuannya mendukung desain antarmuka secara kolaboratif dan real-time, sehingga memudahkan tim bekerja bersama secara lebih efisien. Kolaborasi dalam Figma memungkinkan setiap anggota tim untuk mengakses dan mengerjakan desain secara bersamaan. Selain itu, Figma menawarkan perangkat lunak gratis yang dapat digunakan siapa saja tanpa membayar bulanan. Pengguna juga dapat mengerjakan proyek langsung dari ponsel mereka dengan aplikasi seluler Figma. Oleh karena itu, desainer UI/UX sering kali memilih Figma untuk membuat prototipe situs web atau aplikasi dengan cepat dan efektif. Font Inter digunakan di

seluruh halaman. Inter memiliki tampilan sederhana namun tidak membosankan. 1 Selain itu, font ini memiliki karakter modern dan bersih, yang dapat meningkatkan keterbacaan dan kejelasan konten pada berbagai perangkat. Pada tahapan selanjutnya setelah menentukan font yang digunakan pada pengembangan web kali ini, praktikan melanjutkan pengembangan tahapan selanjutnya dengan menyesuaikan ukuran resolusi layer yang sesuai dengan tampilan layar desktop yaitu 1920x1080 dan beberapa halaman memiliki ukuran lebih dari 1080 mengikuti kebutuhan menu dan konten yang ada pada setiap halaman web. Setelah menentukan ukuran resolusi web, praktikan menentukan beberapa palet warna yang digunakan dalam pengembangan web yang terdapat pada tabel dibawah ini 1. Halaman Utama Mockup halaman utama menampilkan desain yang mencakup banner besar sebagai highlight utama. Pada bagian ini terdapat informasi terkini dari Buku IIRI yang menarik perhatian pengguna. Terdapat juga menu navigasi yang memudahkan akses ke berbagai bagian situs, seperti indikator dan data. Desainnya responsif dan user-friendly, memudahkan pengguna untuk mengunduh data dan buku terkait melalui tombol yang jelas. Footer pada halaman utama juga menyediakan tautan ke media sosial BRIN, memudahkan interaksi lebih lanjut. B-6 2. Halaman Ekspor Mockup ini dirancang untuk memvisualisasikan data ekspor dengan grafis yang mudah dipahami. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat data ekspor yang ditampilkan secara interaktif, dengan opsi untuk men-download data dalam berbagai format. Pengguna juga dapat memfilter dan menelusuri data berdasarkan kebutuhan mereka 3. Halaman Impor Mirip dengan halaman ekspor, mockup halaman impor menyajikan data terkait impor Indonesia. Desain visualnya memudahkan pengguna untuk melihat tren impor melalui grafik dan tabel interaktif. Pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi yang diinginkan dengan fitur pencarian dan filter yang terintegrasi 4. Halaman Neraca Perdagangan Halaman ini menyajikan visualisasi neraca perdagangan Indonesia. Pengguna dapat melihat data perdagangan secara keseluruhan dengan grafik interaktif yang menampilkan surplus atau defisit perdagangan. Desain ini memprioritaskan kemudahan

navigasi dan penyampaian informasi yang jelas 5. Halaman Kontribusi Pertumbuhan TFP Mockup halaman ini menampilkan data kontribusi pertumbuhan TFP (Total Factor Productivity) dengan desain visual yang informatif. Pengguna dapat memilih dan melihat detail kontribusi pertumbuhan dari berbagai sektor melalui grafik yang mudah dipahami.

3.2.6 Pembuatan Prototype

Tahapan selanjutnya setelah menyelesaikan pembuatan desain mockup web buku IIRI , praktikan akan membuat prototyping yang dapat digunakan sebagai gambaran web nanti saat digunakan dan juga mensimulasikan ketepatan dalam fungsinya dan juga efisiensi dalam melakukan interaksi antara pengguna dengan desain web yang telah dibuat oleh praktikan. Pembuatan prototyping dalam pengembangan desain UI/UX untuk web IIRI bertujuan untuk menciptakan model interaktif yang dapat merepresentasikan fungsionalitas dan tampilan akhir dari web tersebut.

Halaman Utama Indikator

dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengakses dan memahami data indikator iptek, riset, dan inovasi. Bagian atas halaman dilengkapi dengan search bar untuk memudahkan pencarian data secara cepat. Selain itu, tersedia filter berbasis dropdown yang memungkinkan pengguna menyaring data berdasarkan tahun, kategori, atau wilayah tertentu. Visualisasi data utama ditampilkan menggunakan grafik batang, pie chart, atau heatmap, sehingga informasi dapat dengan mudah dipahami secara visual. Di bawah visualisasi tersebut, terdapat tabel data detail yang menampilkan informasi lebih rinci terkait indikator yang dipilih. Untuk mendukung kebutuhan analisis lebih lanjut, tersedia tombol ekspor data yang memungkinkan pengguna mengunduh data dalam format PDF atau Excel.

Halaman Detail Indikator

dirancang untuk menyajikan informasi yang lebih mendalam terkait indikator tertentu. Halaman ini menampilkan grafik interaktif yang lebih rinci, memberikan gambaran spesifik mengenai indikator yang dipilih. Selain itu, halaman ini juga memuat informasi tambahan, seperti metode pengumpulan data, sumber data, serta penjelasan teknis lainnya yang relevan. Untuk mempermudah navigasi, disediakan tombol atau tautan yang memungkinkan pengguna kembali ke halaman utama indikator dengan mudah.

Desain ini memastikan pengguna dapat mengeksplorasi data secara menyeluruh sekaligus tetap mudah diakses. 3.2.7 Penyesuaian Tools Tableau Tableau adalah platform visualisasi data yang membantu pengguna dalam mengeksplorasi, menganalisis, dan mempresentasikan data secara interaktif dan intuitif.

7 Salah satu tool utama yang disediakan adalah Tableau Desktop, yang memungkinkan pengguna untuk menghubungkan berbagai sumber data, seperti file Excel, SQL, atau database cloud. Dengan antarmuka drag-and-drop, pengguna dapat dengan cepat membuat berbagai jenis visualisasi, seperti bar chart, scatter plot, dan pie chart, serta menggabungkannya dalam satu web interaktif. Tableau Desktop juga memiliki fitur untuk membuat calculated fields dan narasi visual (storyline), sehingga analisis data dapat direpresentasikan secara lebih efektif. 7 15 Tableau Public adalah versi gratis yang memungkinkan pengguna membuat dan membagikan visualisasi secara publik di internet.

Meskipun Tableau Public memiliki keterbatasan dalam hal koneksi data dan privasi, platform ini tetap menjadi pilihan populer bagi individu atau organisasi yang ingin membagikan hasil analisis secara terbuka. Secara keseluruhan, Tableau menawarkan alat yang sangat kuat untuk analisis dan visualisasi data, mulai dari persiapan data dengan Tableau Prep hingga berbagi dashboard dengan Tableau Server atau Online. Kombinasi fitur-fitur ini memungkinkan pengguna dari berbagai tingkat keahlian untuk mengolah data dan menyajikan hasil analisis dengan cara yang menarik dan informatif. 1. Halaman Utama Halaman ini merupakan pusat navigasi utama yang dirancang berdasarkan mockup awal dengan beberapa modifikasi agar sesuai dengan integrasi Tableau. Pada halaman utama, pengguna dapat melihat ikhtisar data yang mencakup ringkasan statistik, visualisasi utama, dan tautan ke modul lainnya. 2. Halaman Ekspor Halaman ini berfokus pada data dan analisis terkait aktivitas ekspor. Tableau memanfaatkan data ekspor dari sumber yang relevan dan menyajikannya dalam bentuk visual yang informatif. 3. Halaman Impor Halaman ini mirip dengan halaman ekspor, tetapi khusus untuk aktivitas impor. Tableau mengolah data impor untuk menampilkan tren dan kontribusi

dari berbagai sektor. 4. Halaman Neraca Perdagangan Halaman ini menampilkan analisis neraca perdagangan, yaitu perbandingan antara ekspor dan impor.

21 Tableau digunakan untuk menyajikan data ini dalam bentuk visual yang mudah dipahami.

5. Halaman Kontribusi Pertumbuhan TFP Halaman ini menyajikan data yang berhubungan dengan Total Factor Productivity (TFP), yang mengukur kontribusi efisiensi dan teknologi terhadap pertumbuhan ekonomi. Tableau digunakan untuk menggambarkan kontribusi TFP dalam berbagai sektor ekonomi.

. 3.2.8 Desain Akhir Desain akhir dalam laporan profesi ini mencakup perancangan UI/UX untuk web IIRI (Indikator Iptek Riset dan Inovasi), dengan beberapa halaman penting, yaitu halaman utama yang menampilkan informasi utama Buku IIRI dengan banner besar dan navigasi yang mudah, halaman ekspor dan impor yang memfasilitasi visualisasi data terkait perdagangan, halaman neraca perdagangan dengan grafik interaktif, serta halaman kontribusi pertumbuhan faktor total (TFP) yang menyajikan data secara informatif. Desain ini diimplementasikan menggunakan Tableau, meskipun ada kendala terkait fleksibilitas dalam desain visual dan kolaborasi karena keterbatasan Tableau Desktop. 1. Halaman Utama Pada Gambar 3.18 Desain Akhir Halaman Utama, halaman ini dirancang untuk menyajikan informasi utama dari Buku Indikator Iptek, Riset, dan Inovasi (IIRI). Terdapat banner besar yang menjadi elemen visual utama, memberikan gambaran singkat tentang konten yang tersedia. Navigasi di halaman ini dirancang dengan struktur yang intuitif untuk memudahkan pengguna dalam menjelajahi informasi dan fitur yang tersedia. Selain itu, halaman ini juga menyediakan akses cepat bagi pengguna untuk melihat dan mengunduh data, laporan, atau buku terkait dengan topik iptek, riset, dan inovasi. 2. Halaman Ekspor Pada Gambar 3.19 Desain Akhir Halaman Ekspor, halaman ini menampilkan data perdagangan ekspor secara interaktif. Data tersebut divisualisasikan dalam bentuk grafik dinamis dan tabel interaktif untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam. Pengguna dapat mengeksplorasi informasi berdasarkan kategori, wilayah, atau periode waktu tertentu. 3. Halaman Impor Pada Gambar 3.20 Desain Akhir Halaman

Impor, halaman ini dirancang untuk menampilkan data terkait perdagangan impor. Fokus utama adalah pada penyajian data yang jelas dan mudah diakses melalui visualisasi, seperti grafik dan tabel. 4. Halaman Neraca Perdagangan Pada Gambar 3.21 Desain Akhir Halaman Neraca Perdagangan, halaman ini berfungsi untuk menampilkan data neraca perdagangan secara visual. Desainnya menonjolkan grafik yang informatif dan interaktif, memberikan gambaran perbandingan antara data ekspor dan impor untuk menganalisis tren perdagangan.. 5. Halaman Kontribusi Pertumbuhan TFP Pada Gambar 3.22 Desain Akhir Halaman TFP, halaman ini dirancang untuk menyajikan data kontribusi pertumbuhan Total Factor Productivity (TFP). Data yang ditampilkan meliputi analisis kontribusi TFP terhadap pertumbuhan ekonomi. Halaman ini dilengkapi dengan grafik dan diagram yang mendalam, memvisualisasikan informasi secara komprehensif. Tujuannya adalah untuk memberikan wawasan terkait faktor-faktor yang memengaruhi pertumbuhan ekonomi berbasis inovasi dan produktivitas. **22** 3.3 Kendala Yang Dihadapi 1. Akses Terbatas Salah satu kendala yang dihadapi dalam perancangan desain berbasis Tableau di BRIN adalah keterbatasan akses terhadap data dan platform yang diperlukan. Akses ini mencakup keterbatasan hak pengguna, keamanan data, dan pembatasan sumber daya yang hanya dapat diakses oleh pihak tertentu. Dalam banyak kasus, proses perizinan untuk mendapatkan akses membutuhkan waktu yang cukup lama, yang dapat menghambat progres pengembangan sistem. Selain itu, keterbatasan akses terhadap fitur-fitur premium Tableau dapat menjadi tantangan. Tableau menawarkan berbagai fitur canggih yang hanya tersedia dalam versi berbayar, seperti kemampuan untuk mengintegrasikan data dari berbagai sumber atau fitur kolaborasi real-time. Jika instansi hanya menggunakan versi dasar atau memiliki lisensi terbatas, kemampuan untuk memaksimalkan potensi Tableau menjadi terhambat. **22 24** 3.4 Cara Mengatasi Kendala 1. **20** Tableau menawarkan masa uji coba (trial) gratis selama 14 hari untuk produk mereka. Manfaatkan waktu ini untuk mengevaluasi apakah Tableau benar-benar memenuhi kebutuhan Anda sebelum melakukan pembelian. Jika diperlukan, Anda bisa menghubungi tim Tableau

untuk memperpanjang masa uji coba dalam kasus tertentu. 2. Tableau Public sebagai sarana berbagi dashboard dengan anggota tim. Dashboard yang diunggah di Tableau Public bisa diakses oleh siapa saja yang memiliki tautannya, memungkinkan anggota tim untuk melihat dan memberikan umpan balik. tapi d Tableau Public bersifat terbuka, jadi tidak cocok untuk data sensitif atau internal. 3. Bergantian menggunakan akun yang sudah terverifikasi untuk menunjang kebutuhan desain yang tersedia di tabelau. 3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi 1) mendapatkan ilmu baru tentang tableau Selama menjalani kerja profesi, salah satu pembelajaran yang sangat berharga adalah mendapatkan ilmu baru tentang Tableau, khususnya dari segi desain visualisasi data. Tableau, sebagai perangkat lunak visualisasi data yang sangat populer, tidak hanya membantu dalam mengolah data secara efisien, tetapi juga memberikan banyak fleksibilitas dalam hal desain dan penyajian data. Pembelajaran ini membuka wawasan tentang pentingnya aspek visual dalam menyampaikan informasi, terutama ketika berhadapan dengan data yang kompleks. Dari segi desain, Tableau memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan berbagai elemen visual, seperti warna, jenis grafik, tata letak, hingga penggunaan teks dan anotasi. Setiap elemen tersebut berperan penting dalam menyajikan data yang mudah dipahami dan menarik secara visual. Misalnya, pemilihan warna yang tepat dapat membantu membedakan kategori data atau menyoroti tren penting. Sementara itu, penggunaan grafik yang sesuai, seperti bar chart, line chart, atau scatter plot, dapat membantu menekankan pesan yang ingin disampaikan dari data yang dianalisis. Dalam proses pembelajaran ini, pemahaman tentang teori warna, prinsip tata letak, serta bagaimana memvisualisasikan data dengan cara yang tidak hanya akurat tetapi juga estetik, menjadi sangat krusial. Selama kerja profesi, kesempatan untuk mempraktikkan penggunaan Tableau dari segi desain juga memberikan pengalaman berharga dalam menyeimbangkan antara fungsi dan estetika.

Desain visualisasi data tidak hanya harus menarik, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan yang diinginkan. Misalnya, terlalu banyak elemen

visual yang digunakan dapat membuat tampilan menjadi membingungkan, sementara visualisasi yang terlalu sederhana mungkin tidak dapat menyampaikan semua informasi yang relevan. Dengan Tableau, tantangan ini dapat diatasi dengan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk bereksperimen dengan desain hingga menemukan format yang paling tepat dan mudah dipahami oleh audiens. 2) kerja sama tim dalam dunia kerja

Kolaborasi tim menjadi salah satu elemen penting dalam lingkungan kerja yang memiliki peran signifikan dalam keberhasilan sebuah organisasi. **13** Dalam sebuah tim, setiap anggota berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama, berbagi tanggung jawab, dan saling melengkapi kelemahan satu sama lain. Melalui kerja tim, setiap individu dapat memberikan kontribusi sesuai dengan keahlian dan pengetahuan yang dimilikinya, sambil juga memperoleh wawasan baru dari pengalaman dan sudut pandang rekan-rekan timnya. Kemampuan untuk berkolaborasi dalam tim tidak hanya berdampak pada peningkatan produktivitas, tetapi juga memperkuat hubungan antaranggota. tetapi juga menciptakan lingkungan kerja yang lebih harmonis dan saling mendukung. **19** Salah satu keuntungan utama dari kerja tim adalah terciptanya kolaborasi yang lebih efisien. Saat sebuah tim terdiri dari anggota dengan berbagai latar belakang, mereka membawa pandangan dan cara-cara yang berbeda dalam mengatasi masalah. Hal ini dapat memperkaya proses pengambilan keputusan dan menghasilkan ide-ide yang lebih inovatif. Dalam menghadapi situasi yang kompleks, kerja tim memungkinkan pembagian tugas berdasarkan keahlian dan keunggulan masing-masing anggota, sehingga masalah dapat diselesaikan dengan lebih cepat dan efektif. Perpaduan berbagai keahlian juga menjadikan tim lebih fleksibel dan mampu beradaptasi terhadap perubahan serta tantangan yang mungkin timbul di lingkungan kerja. Selain itu, kerja sama tim juga memperkuat komunikasi dan koordinasi dalam organisasi. Dalam tim yang efektif, setiap anggota berperan aktif dalam berbagi informasi, memberikan umpan balik, serta mendengarkan masukan dari anggota lain. Komunikasi yang baik di antara anggota tim tidak hanya mencegah miskomunikasi dan kesalahpahaman, tetapi juga membantu dalam menyelesaikan masalah dengan

lebih cepat. Tim yang memiliki komunikasi yang solid cenderung bekerja lebih selaras, sehingga dapat mencapai target secara lebih konsisten dan dengan kualitas yang lebih baik. Tidak kalah penting, kerja sama tim juga berperan dalam membangun budaya kerja yang positif. Saat anggota tim saling mendukung dan menghargai kontribusi masing-masing, lingkungan kerja menjadi lebih baik dan menyenangkan. **14** Kondisi ini dapat meningkatkan motivasi dan kepuasan kerja, yang pada akhirnya berdampak positif pada produktivitas dan loyalitas karyawan. Tim yang solid juga lebih mudah mengatasi konflik internal, karena ada rasa saling percaya dan komitmen untuk menyelesaikan perbedaan dengan cara yang konstruktif. Kerja sama tim yang baik tidak hanya menguntungkan organisasi, tetapi juga mendukung perkembangan individu dalam karirnya. 3) manajemen waktu

Pengelolaan waktu yang efektif selama pelaksanaan kerja profesi sangat krusial untuk memastikan bahwa seluruh tugas dan kewajiban dapat diselesaikan sesuai tenggat waktu dan dengan hasil yang berkualitas. Dalam dunia kerja profesi, Praktikan seringkali dihadapkan pada berbagai tugas yang memerlukan perhatian segera, proyek jangka panjang, serta interaksi dengan anggota lain. Oleh karena itu, keterampilan mengatur waktu sangat krusial untuk menjaga produktivitas dan menghindari stres yang berlebihan. Dengan manajemen waktu yang efektif, Praktikan dapat membagi waktu antara tanggung jawab harian, proyek besar, dan pengembangan diri dengan seimbang. Selama menjalani kerja profesi, prioritas tugas menjadi salah satu komponen kunci dalam manajemen waktu. Sering kali, berbagai tugas datang secara bersamaan, dan tidak semuanya memiliki tingkat kepentingan atau urgensi yang sama. Teknik seperti Eisenhower Matrix atau metode ABC prioritization sangat membantu dalam membagi tugas berdasarkan urgensi dan dampaknya. Dengan menentukan mana yang harus dikerjakan terlebih dahulu, seseorang bisa lebih fokus menyelesaikan tugas yang penting tanpa terburu-buru atau terjebak dalam hal-hal yang kurang esensial. Hal ini juga membantu menjaga alur kerja yang teratur dan menghindari penundaan pada pekerjaan yang paling kritis. Selain itu, pembuatan jadwal harian

dan mingguan sangat membantu dalam memaksimalkan waktu selama kerja profesi. Dengan jadwal yang terstruktur, setiap hari dapat dimulai dengan pandangan yang jelas tentang apa yang perlu dilakukan dan kapan hal itu harus diselesaikan. Menggunakan alat bantu seperti kalender digital atau aplikasi manajemen tugas dapat memberikan gambaran yang jelas tentang tenggat waktu, pertemuan, dan proyek yang sedang berjalan. Penting juga untuk menyisakan waktu untuk kegiatan tak terduga atau darurat yang mungkin muncul, sehingga tidak mengganggu alur kerja yang sudah direncanakan. Menyusun waktu secara efektif juga membantu memastikan bahwa proyek jangka panjang tetap mendapatkan perhatian yang cukup tanpa harus terabaikan oleh tugas-tugas sehari-hari. Secara keseluruhan, manajemen waktu yang baik selama kerja profesi tidak hanya membantu meningkatkan produktivitas, tetapi juga mendukung perkembangan profesional dan keseimbangan hidup yang lebih sehat. Dengan mengatur waktu secara efektif, individu dapat mencapai tujuan kerja tanpa merasa kewalahan, serta memastikan bahwa mereka memberikan hasil terbaik dalam pekerjaan mereka.

BAB IV PENUTUP

4.1 Simpulan

Kesimpulan dari kerja profesi ini adalah menjelaskan perancangan desain web yang bertujuan untuk menampilkan indikator kontribusi IPTEK, riset, dan inovasi pada instansi BRIN. Melalui proses desain yang meliputi analisis kebutuhan, pembuatan wireframe, dan mockup, praktikan berhasil menciptakan antarmuka yang intuitif dan menarik. Penggunaan tools seperti Tableau dalam visualisasi data juga menunjukkan efektivitas dalam menyajikan informasi yang kompleks secara interaktif. Proses ini didukung oleh pemahaman dari mata kuliah terkait, seperti Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) yang membantu dalam merancang antarmuka pengguna yang ramah dan mudah dipahami, Teknologi dan Aplikasi Multimedia (TAM) yang mendukung pembuatan desain multimedia interaktif, serta Infografik yang memberikan dasar dalam menyajikan data secara visual dan menarik.

B-10 4.2 Saran

1. Peningkatan Fasilitas Pelatihan

Disarankan agar BRIN menyediakan lebih banyak pelatihan terkait UI/UX dan alat desain untuk meningkatkan kompetensi tim yang terlibat

REPORT #24136213

dalam proyek-proyek serupa. 2. Pengujian Pengguna Melakukan lebih banyak pengujian pengguna sebelum implementasi akhir untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat meningkatkan pengalaman pengguna. 3. Pembaruan Berkala Rutin melakukan pembaruan pada web untuk memastikan bahwa data yang disajikan selalu relevan dan akurat, serta mengikuti perkembangan terbaru dalam IPTEK, riset, dan inovasi. 4. Dokumentasi Proses Meningkatkan dokumentasi setiap langkah dalam proses desain untuk memudahkan pemahaman bagi anggota tim baru dan untuk referensi di masa depan. B-11



REPORT #24136213

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	7% eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8609/13/BAB%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
2.	2.5% peraturan.go.id https://peraturan.go.id/files/bn977-2021.pdf	●
INTERNET SOURCE		
3.	1.8% peraturan.go.id https://peraturan.go.id/files/ps78-2021.pdf	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.87% kompaspedia.kompas.id https://kompaspedia.kompas.id/baca/profil/lembaga/badan-riiset-dan-inovasi-n..	● ●
INTERNET SOURCE		
5.	0.81% wacanapublik.stisipoldharmawacana.ac.id https://wacanapublik.stisipoldharmawacana.ac.id/index.php/politik/article/dow..	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.73% id.wikipedia.org https://id.wikipedia.org/wiki/Badan_Riset_dan_Inovasi_Nasional	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.6% www.qubisa.com https://www.qubisa.com/article/perbedaan-antara-tableau-public-dan-tableau...	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.47% id.wikipedia.org https://id.wikipedia.org/wiki/Lembaga_Penerbangan_dan_Antariksa_Nasional	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.44% written.id https://written.id/en/desain/pengertian-desain/	●



REPORT #24136213

INTERNET SOURCE		
10. 0.4%	ejournal.arimbi.or.id https://ejournal.arimbi.or.id/index.php/JUMABEDI/article/download/116/168/56..	●
INTERNET SOURCE		
11. 0.34%	tirto.id https://tirto.id/apa-itu-brin-bagaimana-tugas-dan-fungsinya-gndC	●
INTERNET SOURCE		
12. 0.33%	repository.mediapenerbitindonesia.com http://repository.mediapenerbitindonesia.com/290/1/%28%2BISBN%29T279%2..	●
INTERNET SOURCE		
13. 0.32%	hr.proxsisgroup.com https://hr.proxsisgroup.com/istilah-dream-team-cara-menciptakan-team-ideal-...	●
INTERNET SOURCE		
14. 0.26%	bithourproduction.com https://bithourproduction.com/blog/manfaat-komunikasi-tim/	●
INTERNET SOURCE		
15. 0.23%	course-net.com https://course-net.com/blog/pengertian-dan-fungsi-tableau/	●
INTERNET SOURCE		
16. 0.21%	www.eduzaid.com https://www.eduzaid.com/2024/05/style.html	●
INTERNET SOURCE		
17. 0.21%	www.pilarteknotama.co.id https://www.pilarteknotama.co.id/blog/lembaga-pelatihan-kerja-desain-grafis-...	●
INTERNET SOURCE		
18. 0.17%	peraturan.go.id https://peraturan.go.id/files/peraturan-brin-no-2-tahun-2024.pdf	●
INTERNET SOURCE		
19. 0.17%	repository.poltekesos.ac.id https://repository.poltekesos.ac.id/bitstreams/3a1ac54d-5b43-4e98-8e5d-26044...	●
INTERNET SOURCE		
20. 0.16%	www.hostinger.co.id https://www.hostinger.co.id/tutorial/tools-wireframe-aplikasi-dan-website	●



REPORT #24136213

INTERNET SOURCE

21. **0.16%** www.liputan6.com

<https://www.liputan6.com/feeds/read/5830306/tujuan-peta-fungsi-jenis-dan-un...>



INTERNET SOURCE

22. **0.11%** repository.stiedewantara.ac.id

<http://repository.stiedewantara.ac.id/2152/1/LAPORAN%20KULIAH%20KERJA...>



INTERNET SOURCE

23. **0.07%** kerma.esaunggul.ac.id

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



INTERNET SOURCE

24. **0.05%** eprints.upj.ac.id

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/1795/13/13.%20BAB%20III.pdf>

