

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja Profesi

Kerja Profesi yang dilaksanakan, praktik yang dilaksanakan atau bekerja sebagai UI/UX Designer yang dipercaya untuk mengelola perancangan dan pembuatan desain Website Kelurahan Pondok Pucung. Dan bertugas mengenai perancangan user dan admin Interface Website Kelurahan Pondok Pucung. Praktik Kerja Profesi yang diberikan adalah pembuatan dan perancangan UI/UX Website Kelurahan Pondok Pucung yang merupakan sebuah instansi yang bertujuan untuk membuat masyarakat sekitaran wilayah Pondok Pucung memiliki akses yang lebih mudah dalam pengurusan mengenai berbagai macam kebutuhan yang dibutuhkan untuk masyarakat yang tinggal di wilayah sekitaran pondok pucung. Praktikan dan Pembimbing Kerja Profesi merasa website sebelumnya yang sudah ada memiliki tampilan yang kurang menarik, kurangnya responsive dan kurang fitur-fitur yang memudahkan pengguna. Yang membuat pengguna website tersebut menjadi rada kesulitan dalam mengakses website Kelurahan Pondok Pucung tersebut.

3.2 Pelaksanaan Kerja Profesi

Kerja Profesi yang dilaksanakan dimulai dari tanggal 22 Juli 2024 sampai 22 September 2024, kerja profesi yang dilakukan juga diarahkan kebagian divisi Kesejahteraan Sosial sebagai perancang dan pembuat *UI/UX Designer* pada proyek pembuatan website “Kelurahan Pondok Pucung”. Yang dimana proyekan ini dimulai dari pengenalan proyek yang didasarkan dari lingkungan sekitar, Pembentukan Tim, Pengenalan dengan Pembimbing Kerja dan Kepala Lurah yang akan menuntun website yang akan dibuat, lalu hingga tahap perancangan serta, pengembangan dan perilisan website. Berikut praktikan yang dibuat dalam bentuk gantt chart *timeline* pelaksanaan kerja bagi praktikan.

Tabel 3. 1 Gantt Chart Pelaksanaan Kegiatan

No	Kegiatan	Juli			Agustus				September		
		1	2	3	1	2	3	4	1	2	3
1	Pengenalan Tim										
2	Penjelasan Proyek										
3	Analisis & Riset Kebutuhan										
4	Wireframe										
5	Mencari Referensi										
6	Perancangan UI/UX Website										
7	Masukan dari user										
8	Revisi										
9	Penyerahan Dokumen										

3.2.1 Tahap Pengenalan Tim dan Pembagian Tugas Proyek

Di awal Tahap Pengenalan Tim dan Pembagian Tugas Proyek ini diarahkan dan dibimbing oleh Pembimbing Kerja yang bernama Ibu Nurul Hayati S.Pi, yaitu mentor selama Kerja Profesi yang dilaksanakan. Dalam diskusi pengenalan awal dilakukan secara singkat mengenai instansi dan bidang yang akan ditempatkan, dan praktikan diberikan tugas yang sudah ditentukan yaitu sebagai UI/UX desainer.

Lalu sebagai UI/UX desainer dijelaskan apa Tugas Proyek yang akan dibuat, yaitu pembuatan UI/UX “Website Kelurahan Pondok Pucung”, dan sebagai Tim UI/UX desainer, praktikan diberikan tugas untuk membuat dan merancang website Kelurahan Pondok Pucung supaya dapat digunakan oleh masyarakat, dan juga *user-friendly*.

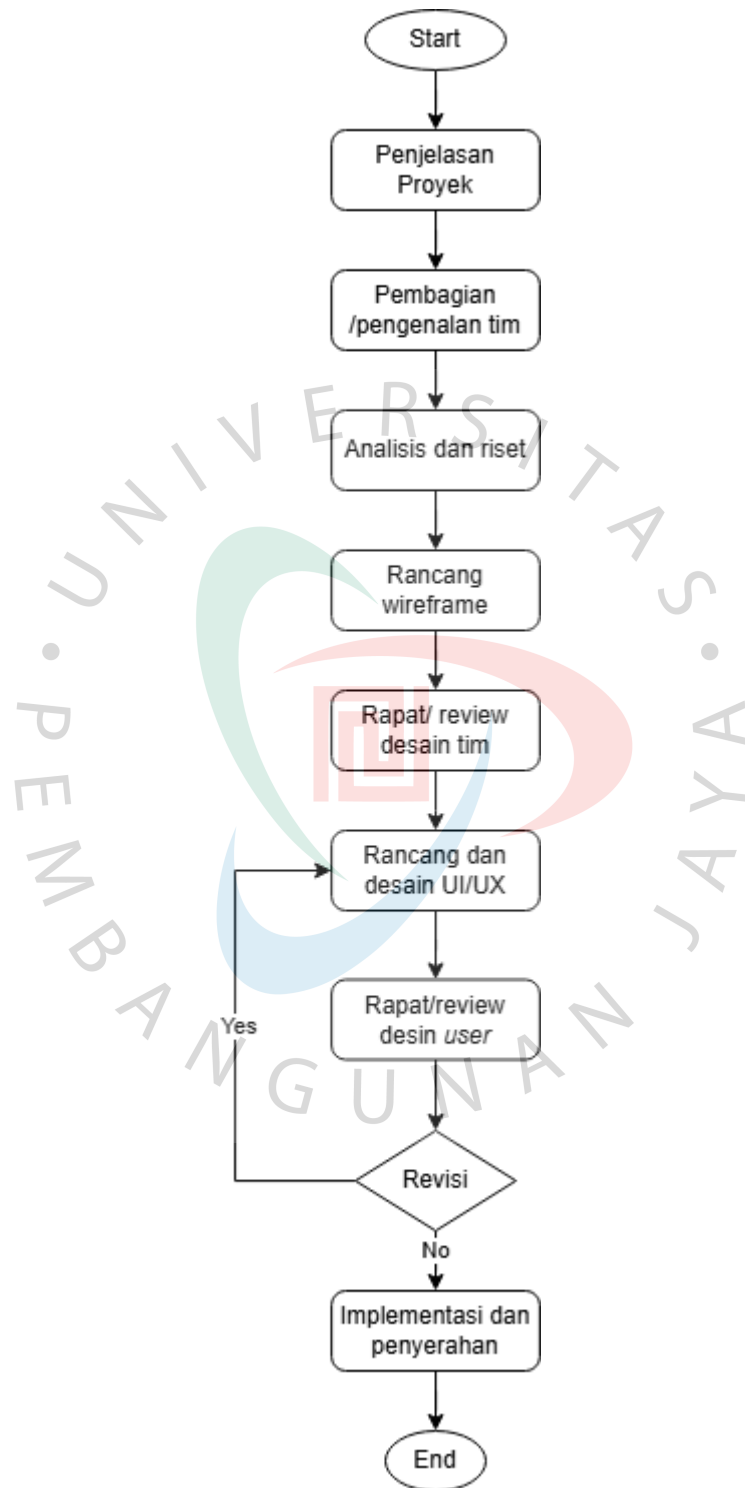
3.2.2 Analisis dan Riset Kebutuhan

Pada kegiatan analisis dan riset, praktikan melakukan riset dan analisis kepada Pembimbing Kerja, yaitu dengan mengumpulkan beberapa data-data dan juga kebutuhan dalam membuat dan merancang UI/UX desain yang akan dibuat untuk website Kelurahan Pondok Pucung. Karena pengumpulan dan analisis itu bersifat kualitatif agar dapat memilah dan lebih menekankan makna daripada desain UI/UX yang akan dibuat nantinya, lalu juga menggunakan metode *Design Thinking* agar desain sesuai dengan kemauan dan kebutuhan pengguna akhir website Kelurahan Pondok Pucung yaitu masyarakat berusia lanjut dan produktif. Setelah mendapatkan data dan melakukan analisis riset, praktikan melakukan pembuatan dan perancangan wireframe, serta *prototyping* agar nantinya dapat menguji tampilan pada *mockup* untuk pengguna agar tampilan sesuai dengan fungsi yang diinginkan oleh pengguna.



Gambar 3. 1 Rapat Kelurahan

- Alur UI/UX Desainer Dalam *FlowChart*



Gambar 3. 2 Flowchart Kerja Profesi

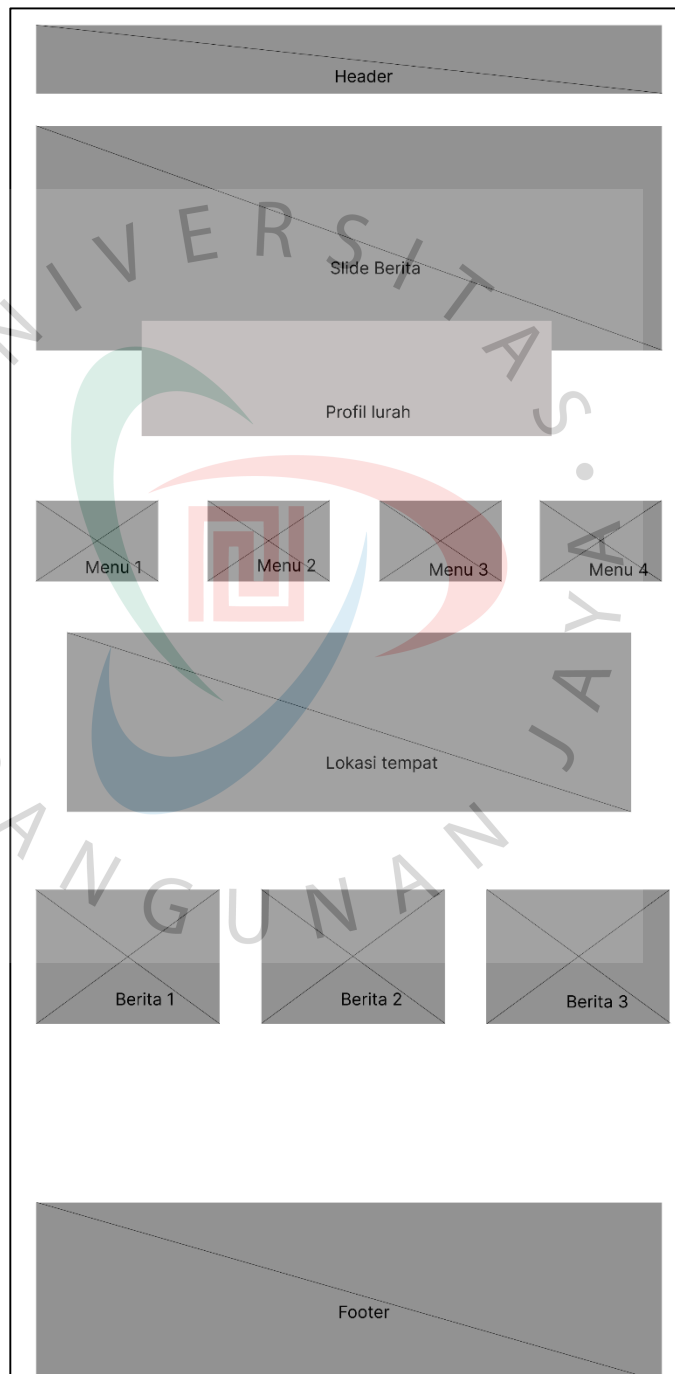
3.2.3 Perancangan Wireframe

Pada perancangan wireframe ini, praktikan membuat kerangka awal dari website Kelurahan Pondok Pucung. Wireframe adalah sebuah kerangka atau awalan dasar yang biasa digunakan untuk mengatur elemen-elemen pada halaman sebuah situs web atau aplikasi yang akan dibuat. Proses pada pembuatan wireframe itu biasanya dilakukan jauh sebelum masuk ke tahap pengembangan dimulai, elemen yang biasanya diatur adalah teks, gambar, tata letak, dan komponen-komponen yang berhubungan lainnya. (Dicoding Inter 2021) Praktikan melakukan riset dan analisis mengenai kebutuhan yang *user* inginkan, setelah melakukan riset dan analisis praktikan melakukan diskusi kepada tim desain dan developer untuk menyesuaikan perancangan wireframe, dari hasil yang telah didiskusikan praktikan baru membuat wireframe yang telah ditentukan dan didiskusikan, serta membuat wireframe untuk setiap halaman mulai dari, *home, profil, galeri, berita, infografis, pelayanan*.

Selain itu, praktikan juga memastikan dan mempertimbangkan beberapa bagian seperti, estetika dalam perancangan *wireframe* yang akan dibuat dan diimplementasikan. Elemen-elemen seperti, warna, *font*, dan tata letak serta posisi ikon dirancang sedemikian rupa untuk memberikan pengalaman yang nyaman dan mudah bagi pengguna. Fokus yang diutamakan oleh praktikan adalah untuk menciptakan antarmuka atau UI/UX yang sederhana dan mudah digunakan oleh pengguna tanpa menghilangkan fungsi utama dari web tersebut. Dari hasil pembuatan *wireframe* ini akan menjadi acuan yang sangat penting untuk melanjutkan ke tahap pembuatan *mockup* dan pengembangan website ke tahap lebih lanjut dan ke tim *developer*.

3.2.4 Wireframe Halaman Home

Tampilan *Wireframe* Home website ini yang berisi slide berita, lokasi tempat Kelurahan dan beberapa menu serta berita yang terdapat pada halaman utama website ini.



Gambar 3. 3 Wireframe Halaman Home

3.2.5 Wireframe Halaman Profil

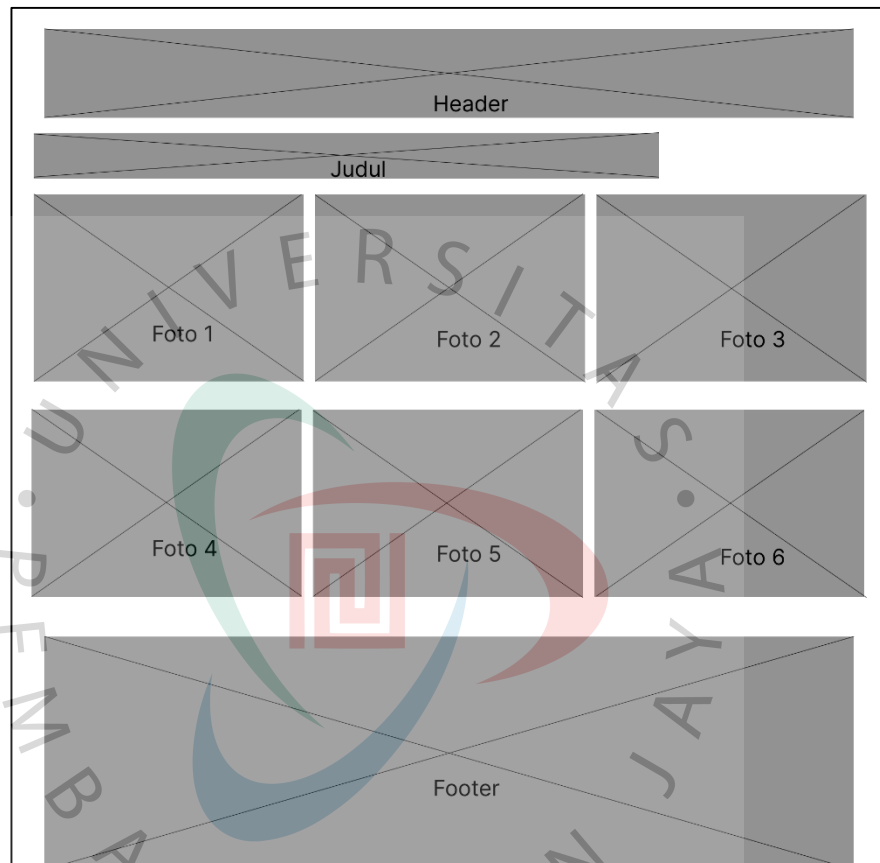
Tampilan *Wireframe* Profil website ini yang berisi tentang tentang kelurahan, mulai dari logo kelurahan, visi misi, struktur organisasi, dan juga sejarah kelurahan serta konten-konten lainnya.



Gambar 3. 4 Wireframe Halaman Profil

3.2.6 Wireframe Halaman Galeri

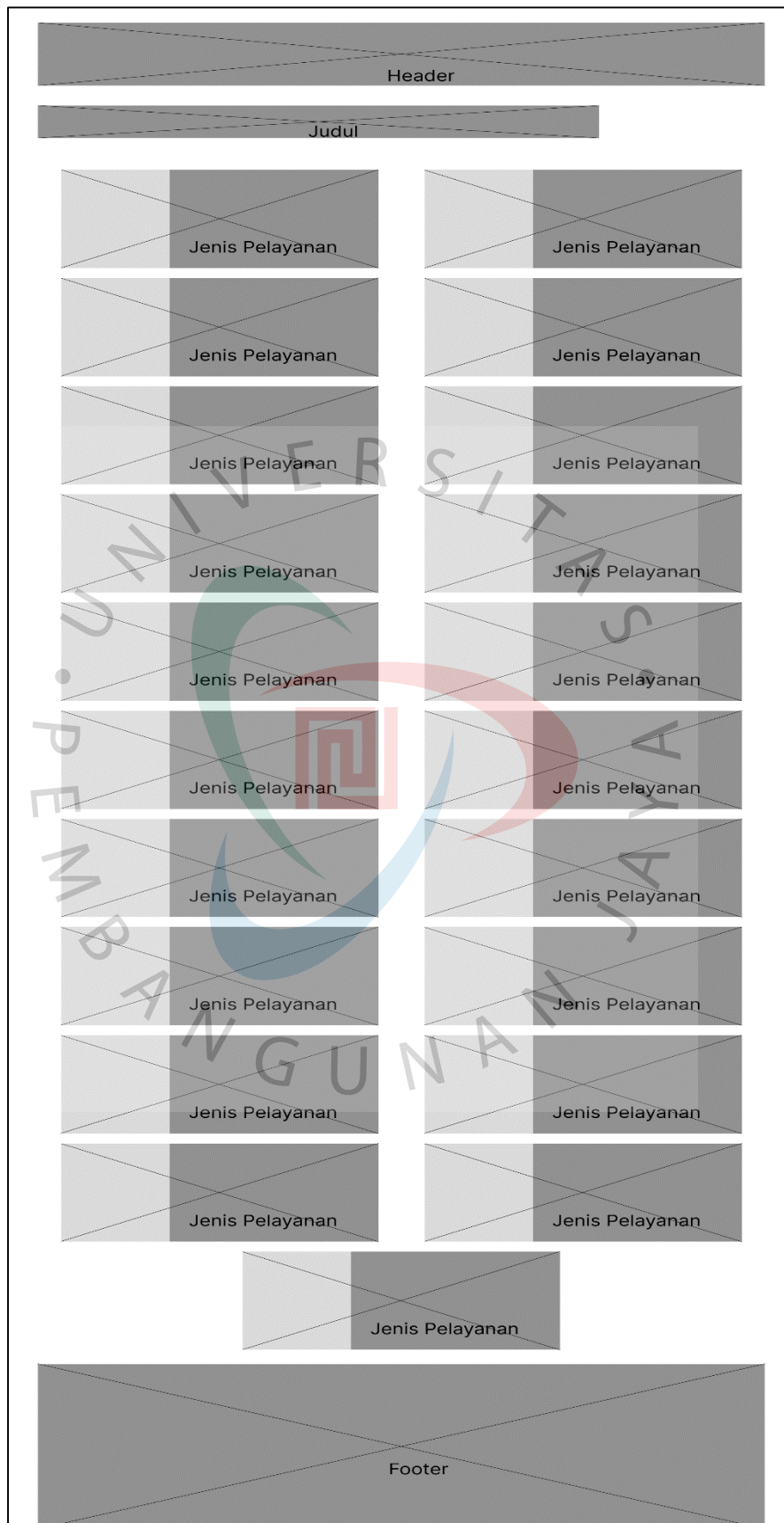
Tampilan *Wireframe* Galeri website ini adalah konten yang berisi foto-foto kegiatan yang dilakukan dan berkaitan oleh Kelurahan Pondok Pucung.



Gambar 3. 5 Wireframe Halaman Galeri

3.2.7 Wireframe Halaman Pelayanan

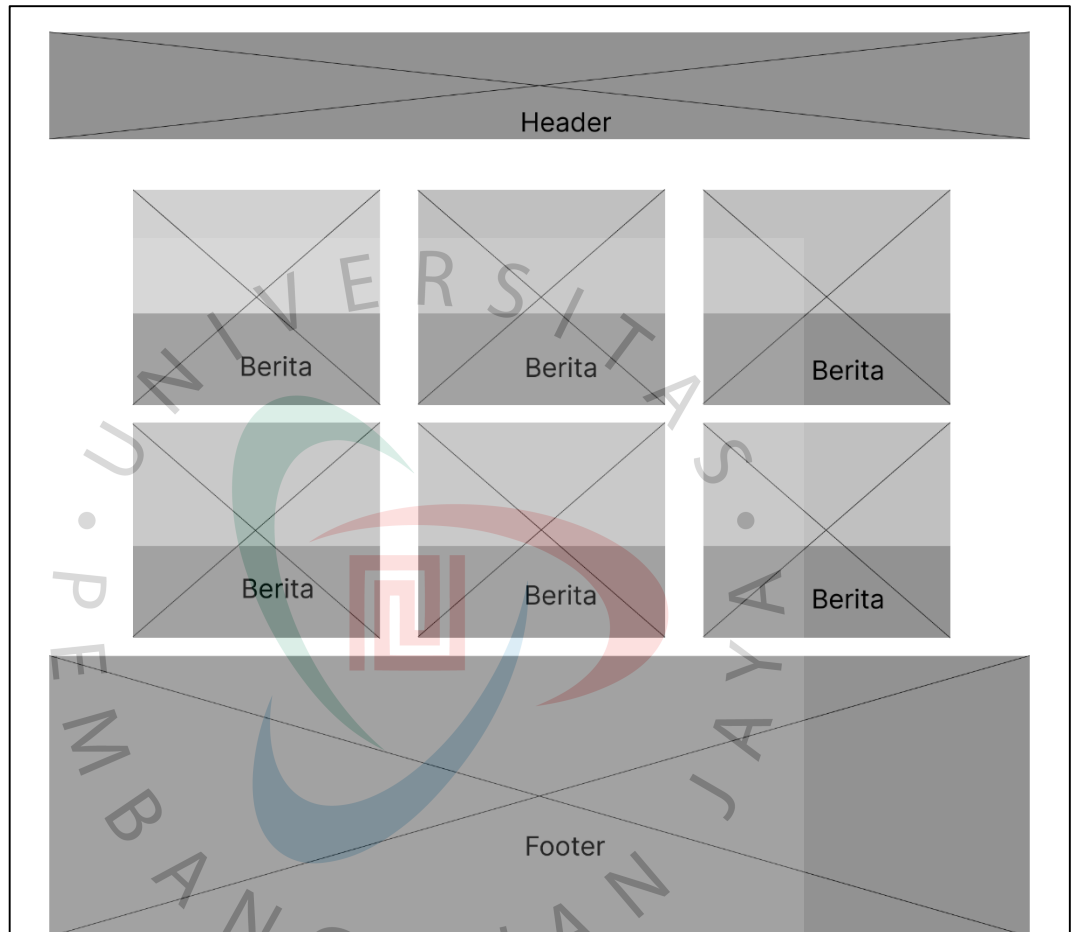
Tampilan *Wireframe* Pelayanan website ini berisi tentang jenis-jenis pelayanan mengenai pengurusan surat menyurat untuk masyarakat sekitar Pondok Pucung.



Gambar 3. 6 Wireframe Halaman Pelayanan

3.2.8 Wireframe Halaman Berita

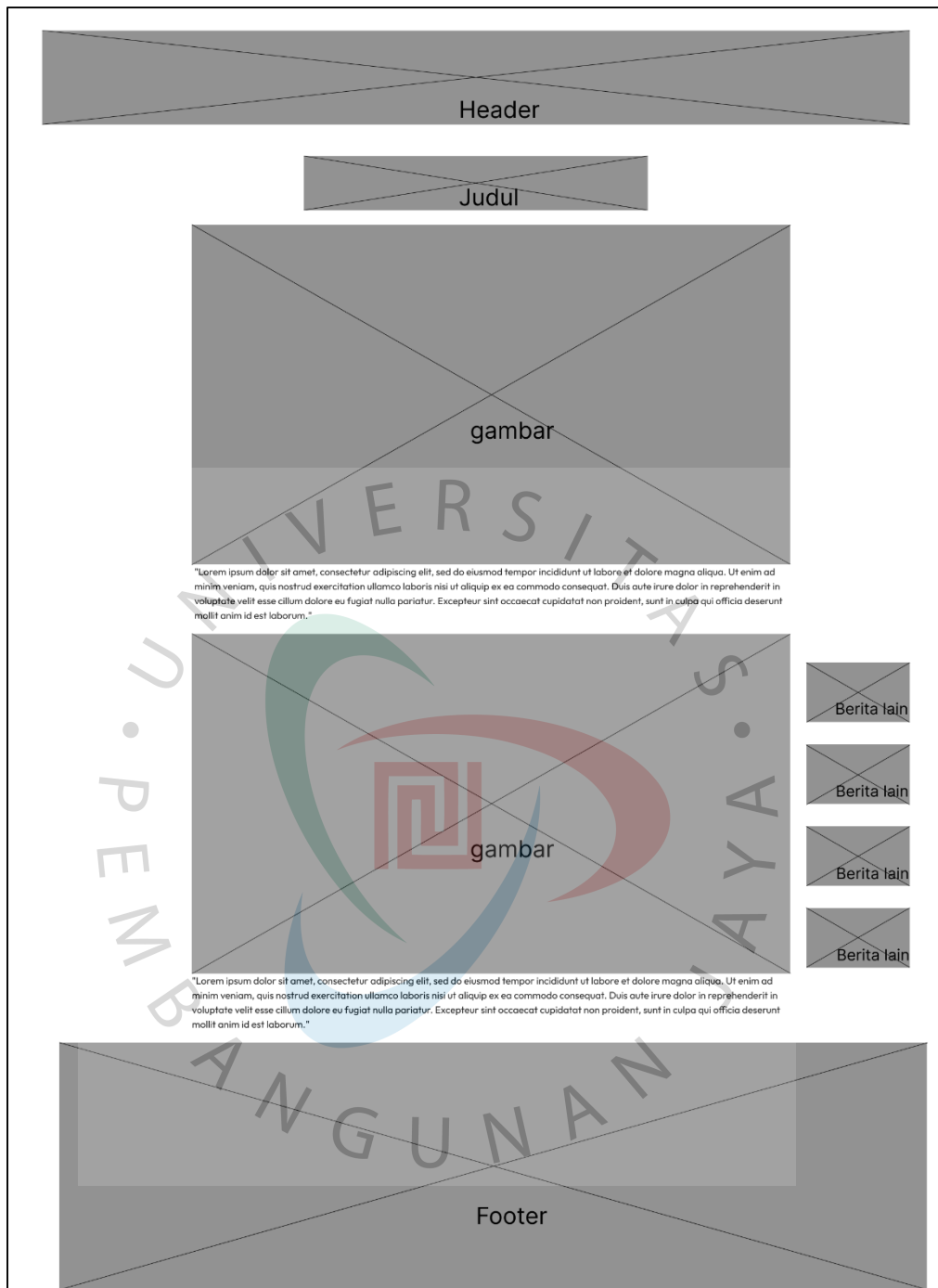
Tampilan *Wireframe* Berita website ini berisi tentang judul dan konten berita-berita yang terkait dengan seputaran Kelurahan Pondok Pucung yang dapat dibaca oleh pengunjung website.



Gambar 3. 7 Wireframe Halaman Berita

3.2.9 Wireframe Halaman Isi Berita

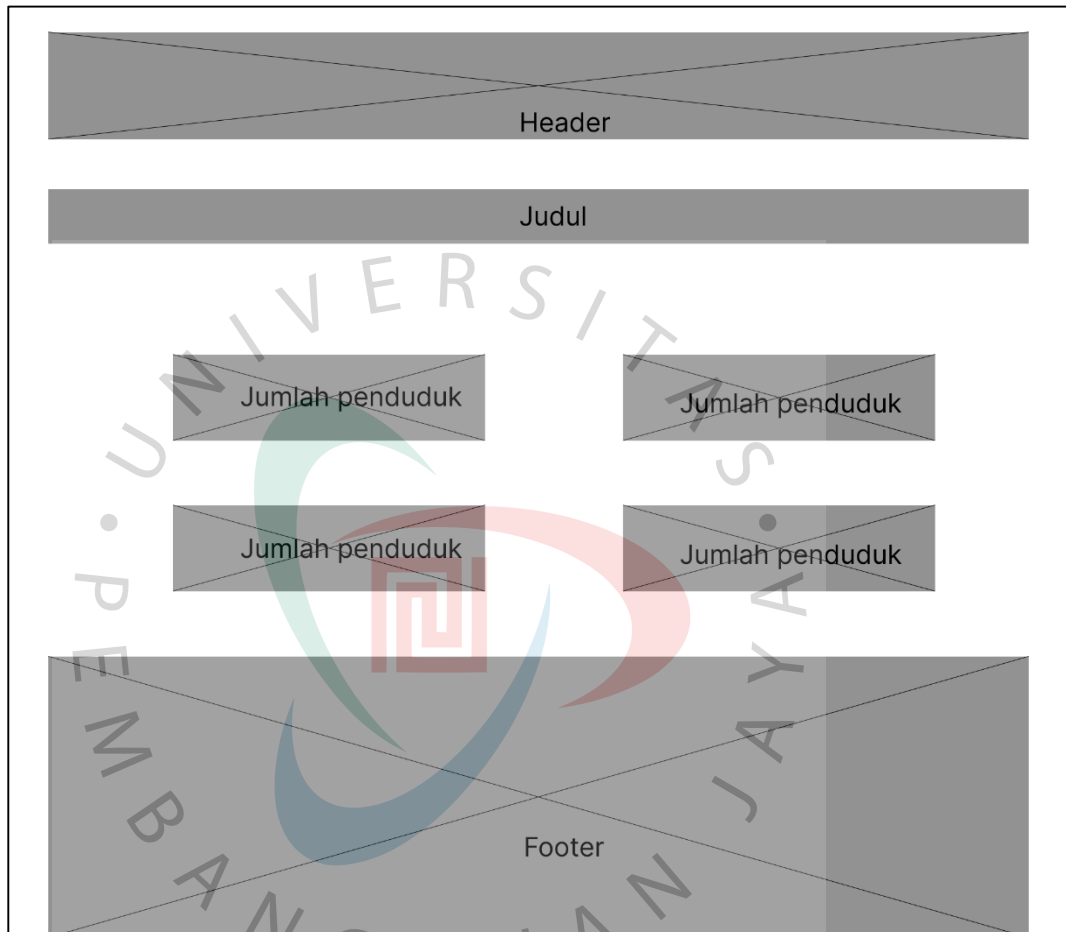
Tampilan *Wireframe* Isi Berita pada website ini adalah berisi judul dan konten isi berita dari halaman Berita sebelumnya, dan menjelaskan isi berita secara keseluruhan agar dapat dibaca oleh pengunjung website.



Gambar 3. 8 Wireframe Halaman Isi Berita

3.2.10 Wireframe Halaman Infografis

Tampilan *Wireframe* Infografis pada website ini berisi terkait data-data jumlah penduduk yang berada disekitaran Kelurahan Pondok pucung agar jumlah jiwa terpantau.



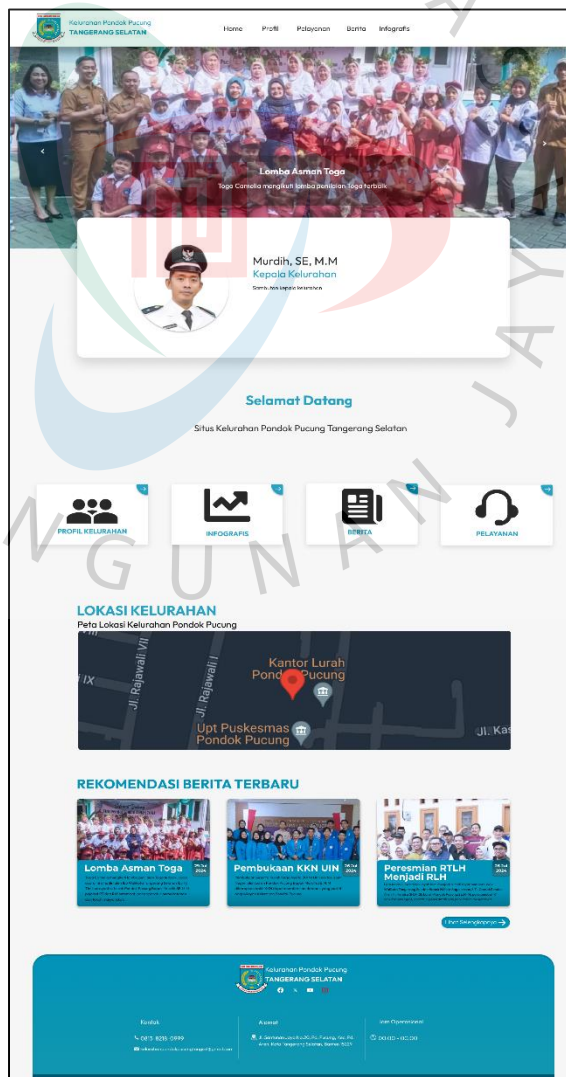
Gambar 3. 9 Wireframe Halaman Infografis

3.2.11 Perancangan UI/UX Website

Setelah selesai melakukan tahap perancangan dengan membuat *Wireframe* untuk menentukan tata letak agar sesuai dengan pada website yang akan dibuat. Selanjutnya praktikan melakukan proses pembuatan desain *Mockup* website yang menerapkan konsep yang sebelumnya sudah dialami dan dipelajari oleh praktikan, pada mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer, dengan pembuatan *Mockup* ini praktikan memberikan warna, elemen-elemen dan ornament untuk gambaran website Kelurahan Pondok Pucung yang lebih jelas seperti apa.

3.2.12 Mockup Halaman Home

Tampilan Halaman *Home* merupakan tampilan utama halaman yang menampilkan konten yang dapat diakses oleh pengguna yang mengunjungi situs *web*. Halaman ini terdiri dari beberapa bagian yang dibagi yaitu, *header*, *menu*, konten, dan *footer* yang juga diterapkan pada halaman-halaman lainnya di situs *web* Kelurahan Pondok Pucung. Dan pada halaman *Home* ini terdapat *Slide* berita yang menampilkan berita-berita terbaru seputar kegiatan Pondok Pucung, dan juga dibawahnya terdapat nama Lurah yang sedang menjabat saat ini, lalu di halaman utama ini juga ada lokasi dari tempat Kelurahan Pondok Pucung dan berita-berita yang bisa di pencet lalu akan mengarah ke halaman berita yang lebih spesifik dan detail.



Gambar 3. 10 Mockup Halaman Home

3.2.13 *Mockup* Halaman Profil

Di halaman Profil Kelurahan Pondok Pucung ini, praktikan membuat dan menampilkan identitas dari Kelurahan Pondok Pucung yang berisi Logo dari kelurahan serta dilanjutkan dengan Visi dan Misi, juga menampilkan bagan kelurahan yaitu, Organisasi Kelurahan Pondok Pucung yang menyebutkan bagian-bagian tugas dari masing-masing divisi. Dan pada halaman ini juga memperlihatkan jumlah data RT/RW untuk mempermudah para pengunjung melihat datanya dan sebagai apresiasi untuk RT/RW yang bertugas, selain itu juga ada Sejarah Kelurahan yang berisi deskripsi lengkap tentang sejarah terbentuknya Kelurahan Pondok Pucung dan asal-usul hingga perkembangannya saat ini. Dibagian paling bawah ada Galeri yang dapat dilihat oleh pengunjung tentang kegiatan-kegiatan yang dilakukan dan juga ada tombol untuk melihat keseluruhan Galeri dari website lebih lengkap.

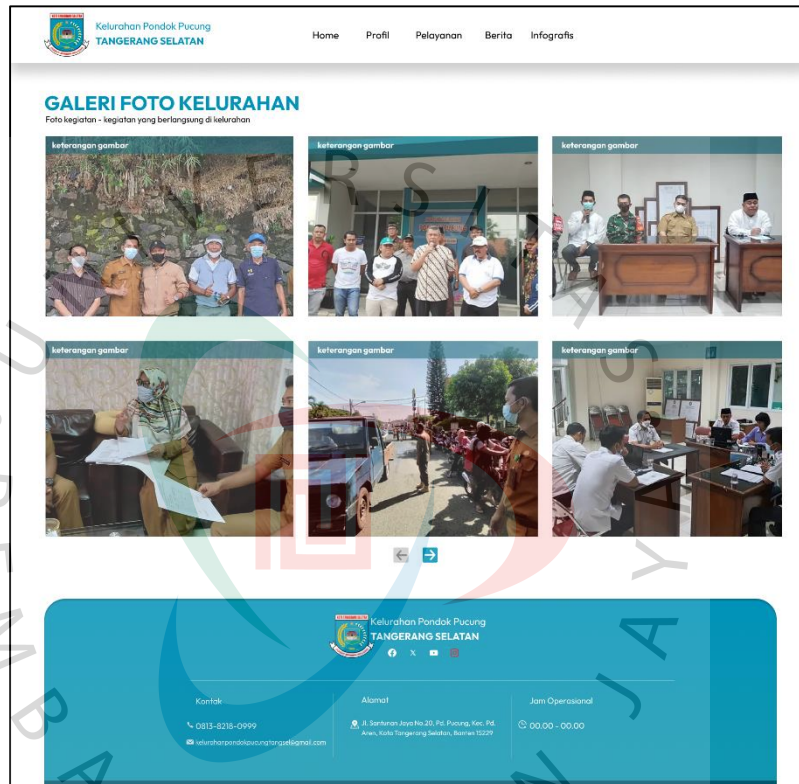




Gambar 3. 11 Mockup Halaman Profil

3.2.14 *Mockup* Halaman Galeri

Pada Halaman Galeri berisi tentang foto-foto kegiatan dari instansi Kelurahan Pondok Pucung yang dilaksanakan, dengan adanya halaman galeri ini pengunjung dapat melihat foto-foto dari Kelurahan Pondok pucung ini, serta juga berguna untuk instansi mendokumentasikan setiap kegiatan yang dilaksanakannya.



Gambar 3. 12 *Mockup* Halaman Galeri

3.2.15 *Mockup* Halaman Pelayanan

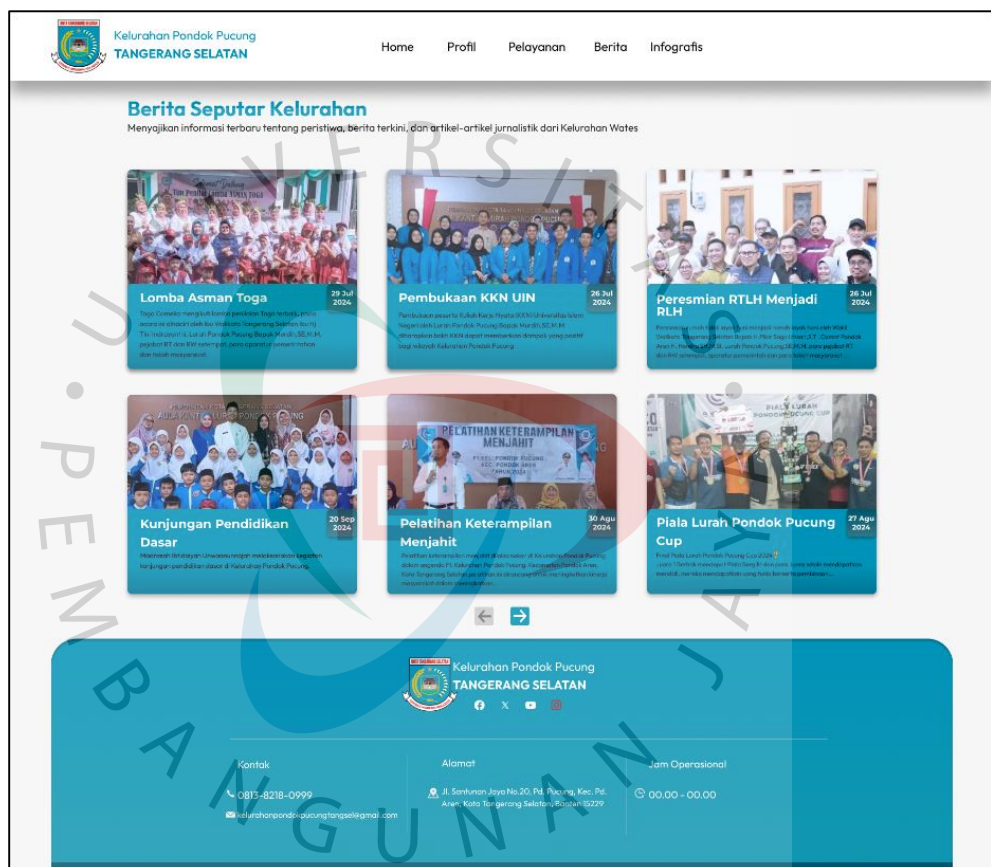
Di tampilan halaman Pelayanan terdapat syarat-syarat dan ketentuan untuk masyarakat ataupun pengunjung *website* dalam pengurusan surat-surat atau kegiatan yang berhubungan dan dilakukan di daerah atau sekitaran Kelurahan Pondok Pucung, serta untuk mempermudah masyarakat melakukan pengurusan karena tinggal membaca persyaratan yang bisa langsung *download* langsung pada halaman yang tersedia.



Gambar 3. 13 Mockup Halaman Pelayanan

3.2.16 Mockup Halaman Berita

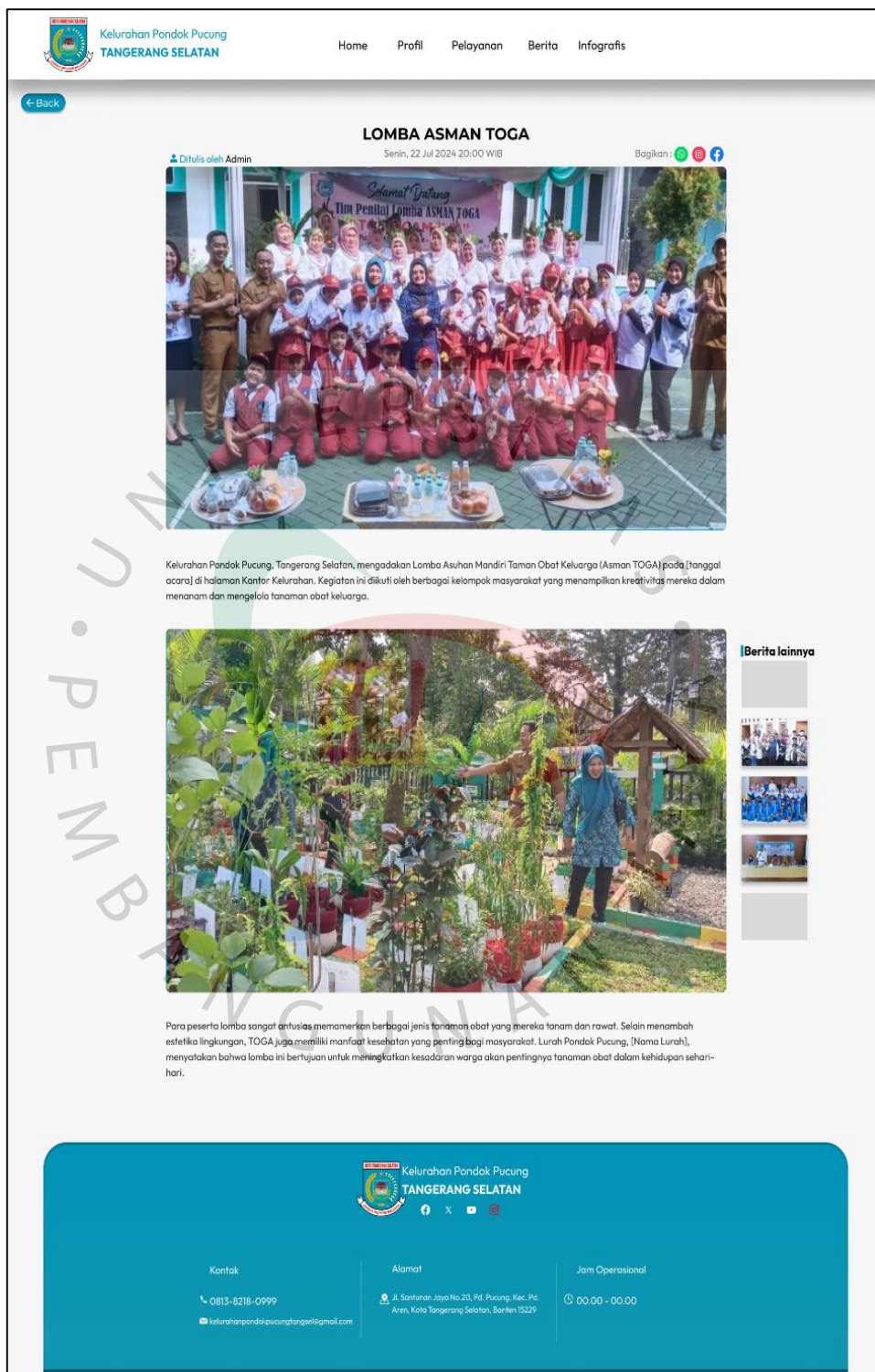
Pada halaman Berita terdapat informasi berita seputar kelurahan untuk memberikan para pengunjung berita apa saja yang sedang terjadi atau dilakukan di Kelurahan Pondok Pucung ini, dan tentu dengan adanya halaman berita pada *website* ini mempermudah pengunjung untuk mengetahui informasi terbaru dari Kelurahan Pondok Pucung.



Gambar 3. 14 Mockup Halaman Galeri

3.2.17 Mockup Halaman Isi Berita

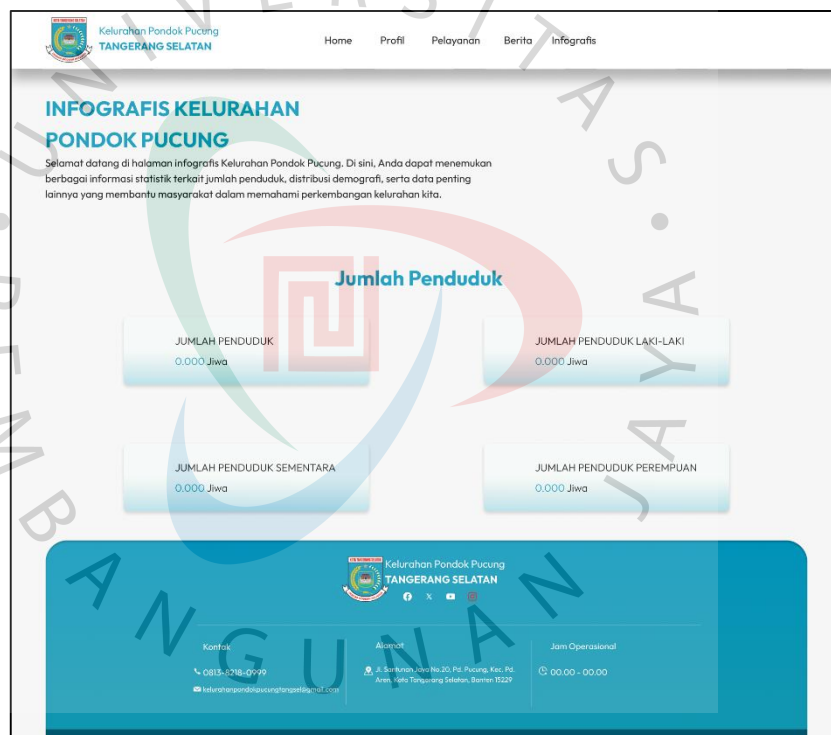
Pada halaman Isi Berita ini menampilkan isi dari konten berita yang ada pada sebelumnya jika di klik oleh pengunjung *website* akan menampilkan secara keseluruhan atau lebih lengkap lagi dari berita yang ada pada Kelurahan Pondok Pucung. Dan pengunjung dapat membaca informasi berita serta berisi gambar dari kegiatan yang dilaksanakan. Disamping ditampilkan berita yang tersedia untuk mempermudah pengunjung jika ingin membaca berita lainnya.



Gambar 3. 15 Mockup Halaman Isi Berita

3.2.18 Mockup Halaman Infografis

Pada halaman infografis praktikan membuat dan menampilkan data dan informasi mengenai jumlah-jumlah dari penduduk Kelurahan Pondok Pucung mulai dari jumlah penduduk keseluruhan, jumlah penduduk sementara, total seluruh penduduk laki-laki, dan total seluruh penduduk perempuan, yang berfungsi untuk transparansi dan memudahkan kepada pengunjung *website* dalam melihat data penduduk yang terbaru dan ada saat ini.

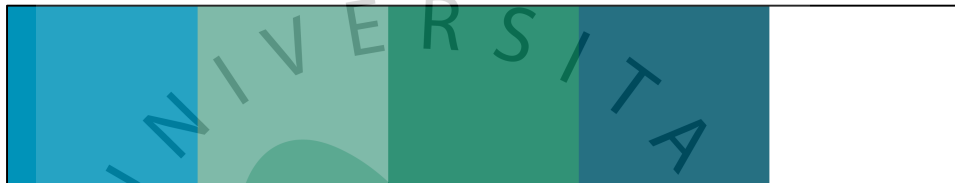


Gambar 3. 16 Mockup Halaman Infografis

1. Warna yang digunakan

Pemilihan warna yang digunakan dipilih karena kombinasi warna biru, hijau dan putih yang memiliki kesan yang menyejukkan dan kawasan yang asri, dan ini sangat cocok untuk mewakili lingkungan atau kawasan Kelurahan Pondok Pucung yang memberikan pelayanan yang nyaman kepada penduduknya. Serta warna biru dan hijau untuk representasi alam yang menciptakan dan memberi kesan alami dan ramah lingkungan, warna

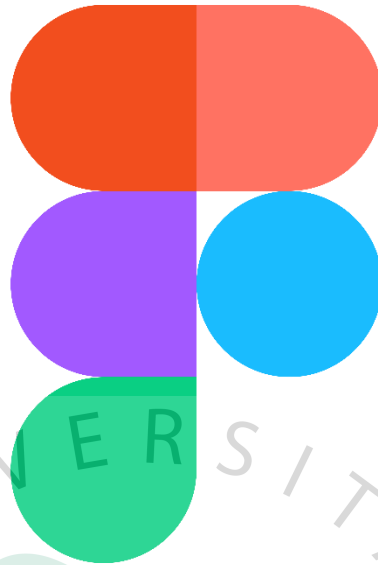
yang kontras ini membuat teks dan elemen-elemen lainnya mudah dipadukan dengan baik dan *website* menjadi mudah untuk dibaca dan membuat informasi tersampaikan dengan jelas kepada penggunanya. Warna-warna ini walaupun terlihat terinspirasi dari alam akan tetap terlihat elegan dan lebih modern karena membuat kesan bahwa Kelurahan Pondok Pucung mengikuti perkembangan zaman dan memperhatikan desain visual yang estetik.



Gambar 3. 17 Color Palette

2. Tools yang digunakan

Pada desain yang praktikan telah buat seperti *wireframing* dan *prototyping* serta, *mockup* menggunakan tools figma. Figma itu sendiri merupakan sebuah alat yang berada atau berbasis web yang dapat memungkinkan pengguna untuk mendesain kapan saja yang dimana saja selama memiliki atau terhubung ke koneksi internet. Pada umumnya, figma ini dapat dimanfaatkan untuk merancang sebuah antarmuka sebuah aplikasi yang nantinya akan dikembangkan, dan dalam proses itu, Figma dapat digunakan untuk platform kerjasama tim. Aplikasi figma ini juga kompatibel dengan sistem komputer, seperti Windows dan macOS untuk versi desktopnya. Fitur utama pada figma juga berfokus pada desain-desain yang berkaitan dengan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Tampilan yang ditampilkan visual oleh aplikasi Figma serta pengalaman pengguna yang dirasakan saat menggunakan aplikasi dikembangkan melalui penggunaan Figma. Beberapa tools yang memiliki kemiripan seperti Figma adalah Sketch dan Adobe XD dan yang membedakannya hanya pada fitur.



Gambar 3. 18 Gambar Logo Figma (sumber : www.iconfinder.com/)

3. Font yang digunakan

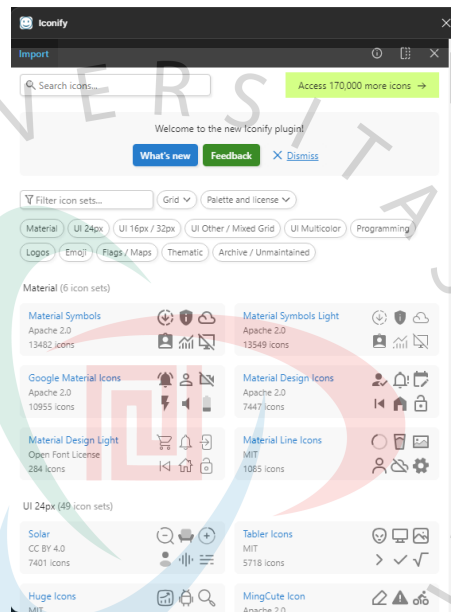
Pemilihan *font* yang digunakan adalah *Outfit* karena *font* ini memiliki beberapa yang dapat diunggulkan, yaitu dapat dibaca dengan baik dan mudah karena *Outfit font* ini termasuk jenis *sans-serif* yang memiliki karakter huruf yang jelas dan rapih, sehingga pengunjung dapat mudah untuk membacanya terutama masyarakat yang mungkin tidak biasa dengan *font* yang rumit dan mudah dibaca dalam berbagai macam ukuran layar. Dan juga huruf *Outfit* mendapatkan kesan yang modern dan lebih professional karena simpel dan minimalis, hal ini membuat cocok untuk dipakai *website* Kelurahan Pondok Pucung yang ingin tampil menarik tetapi juga terlihat lebih profesional.



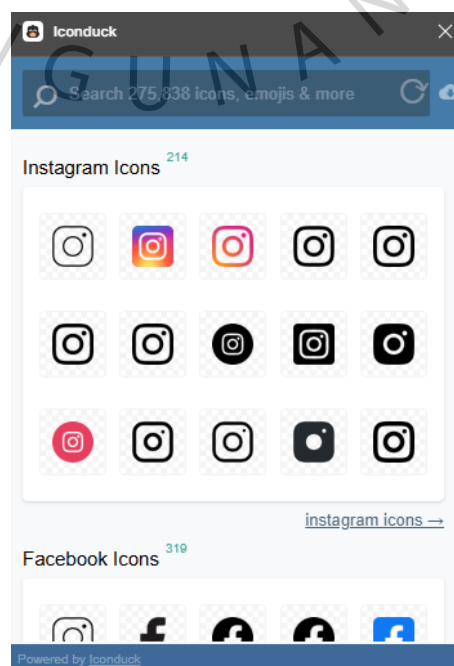
Gambar 3. 19 Gambar Font Outfit (sumber : www.cursuswp.com/)

4. Elemen-elemen yang digunakan

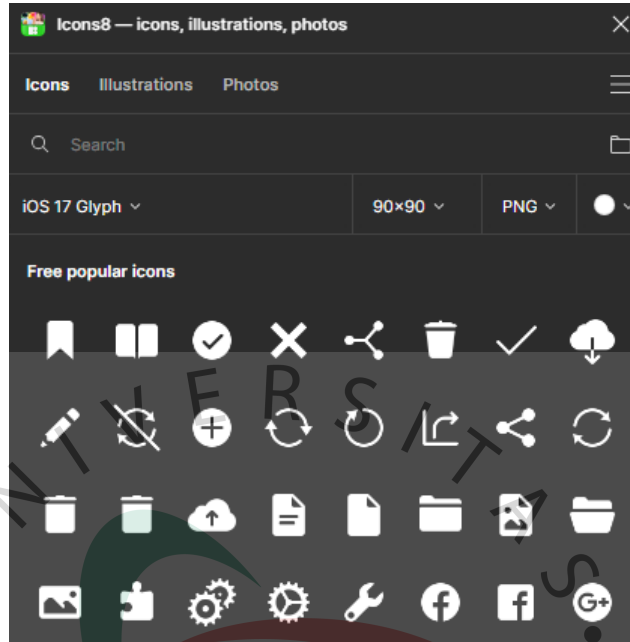
Pembuatan desain UI/UX Kelurahan Pondok Pucung ada beberapa elemen-elemen atau *plugins* yang digunakan dalam *tools* Figma yang bertujuan untuk mendetailkan dan memperjelas desain UI/UX website yang akan dibuat. Elemen atau *plugins* yang digunakan adalah seperti pada gambar-gambar dibawah ini.



Gambar 3. 20 Iconify Plugins Figma

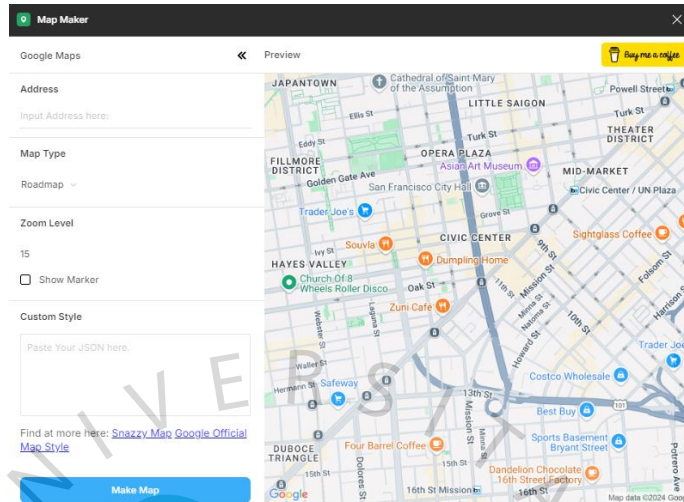


Gambar 3. 21 Iconduck Plugins Figma



Gambar 3. 22 Icons8 Plugins Figma

Karena elemen-elemen yang digunakan disediakan di Figma, mudah digunakan dan berbagai variasi. Serta dengan menggunakan ikon-ikon ini dapat diharapkan mempermudah pengembang dan developer website kelurahan dalam mengimplementasikan kedalam websitenya. Ikon-ikon ini juga memungkinkan desainer lebih mudah dan fleksible dalam memilih ikon yang sesuai dengan gaya desain dan tema antarmuka yang diinginkan. Dan juga dengan menggunakan *plugins* pada Figma ini akan membuat desain lebih konsisten, meningkatkan *User Experience* karena membuat pengguna lebih mudah memahami fungsi elemen antarmuka dengan lebih cepat.



Gambar 3. 23 Map Maker Plugins Figma

Disini praktikan juga menggunakan *plugins* Map Maker juga, karena dengan Map Maker dapat dengan mudah membuat peta statis pada tampilan UI/UX desain website yang dibuat dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan desain. Selanjutnya juga dapat kustomisasi tampilan pada petanya dengan mengubah warna peta, gaya latar, dan juga gaya visualnya sesuai dengan desain antarmuka yang dibuat.

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Selama melakukan Kerja Profesi, praktikan mengalami beberapa masalah pada beberapa hal sebagai berikut :

- **Pengumpulan Data yang Akurat:**
Kesulitan dalam mengumpulkan data yang akurat, seperti data statistik penduduk layanan, dan informasi lainnya yang sulit didapatkan dan lambat diberikan oleh pihak Kelurahan, sehingga membuat penyusunan atau pembuatan konten pada UI/UX desain pada website terhambat.
- **Responsivitas Desain:**
Tantangan dalam merancang dan membuat desain yang ramah pengguna dan mudah diakses, serta digunakan oleh individu dari berbagai kelompok usia, khususnya untuk masyarakat dalam rentang usia produktif.

- **Koordinasi dengan Tim:**

Memerlukan waktu yang cukup lama untuk berdiskusi dengan tim desain dan developer agar desain antarmuka dapat disesuaikan dengan baik dalam pengembangan website kelurahan.

- **Revisi dan Penyesuaian Desain:**

Adanya revisi berulang dalam desain untuk meningkatkan kenyamanan antarmuka pengguna, yang memerlukan waktu tambahan dengan adanya revisi yang berulang cukup memakan waktu dalam pengerjaan dan adanya penambahan waktu dalam mengerjakan UI/UX website tersebut

3.4 Cara Mengatasi Kendala Kerja Profesi

Strategi yang dilakukan praktikan untuk mengatasi masalah pada kendala yang dihadapi yaitu dengan bersama-sama melakukan Studi Observasi yaitu, mengamati cara pengguna atau masyarakat yang lanjut usia menggunakan *smartphone* dan mengidentifikasi kesulitan mereka, karena dapat membantu dalam mendesain UI/UX *website* Kelurahan Pondok Pucung tersebut dengan lebih *user-friendly*. Dan juga melalui perantara seperti Kepala Kelurahan dan juga Pembimbing Kerja, karena sulitnya mendapatkan masukan dari masyarakat lanjut usia secara langsung maka dari itu tim UI/UX desainer menanyakan hal tersebut kepada tim Kelurahan yang memiliki koneksi terhadap masyarakat usia lanjut untuk membantu dan menanyakan lewat pendamping dan secara tidak langsung bisa mendapatkan perspektif dari dari masyarakat yang lanjut usia. Selanjutnya masalah dalam mengumpulkan data yang akurat, mengatasinya dengan cara meminta pihak Kelurahan untuk meminta penjadwalan pertemuan yang sesuai dengan kebiasaan pihak Kelurahan untuk permintaan data secara langsung selama sekali seminggu supaya pihak Kelurahan dapat mengatur waktu untuk menyiapkan data yang dibutuhkan oleh tim UI/UX desainer. Dan juga melakukan pemanfaatan data sementara dan data perkiraan untuk melakukan penyusunan konten awal pada UI *website*, setelah data yang baru telah didapatkan, data tersebut dapat diubah atau diperbarui.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Saat 2 bulan praktikan menjalani pelaksanaan Kerja Profesi yang berada di Kelurahan Pondok Pucung, praktikan memperoleh pengalaman yang cukup berharga mengenai pentingnya untuk melakukan kerja sama tim dan mengatur kegiatan dalam perancangan dan pembuatan UI/UX website Kelurahan Pondok Pucung, dan praktikan banyak bertemu dan bekerja sama dengan baik dengan tim developer, pengembang aplikasi dan memahami bagaimana cara kerja secara profesional serta, menghadapi berbagai macam situasi. Dan selama kerja profesi itu praktikan juga mengasah kemampuan untuk manajemen waktu dan perencanaan proyek dengan adanya keterbatasan waktu dan sudah ditentukan, pembelajaran ini juga termasuk cara mengatur waktu tahapan desain dari wireframe hingga mockup agar setiap tahapan yang dilakukan dapat diselesaikan tepat waktu.

