

REDESAIN APLIKASI *MOBILE* ASN MEMAYU



Disusun Oleh:

N a m a : Dimas Wahyu Pratama
NIM : 18523223

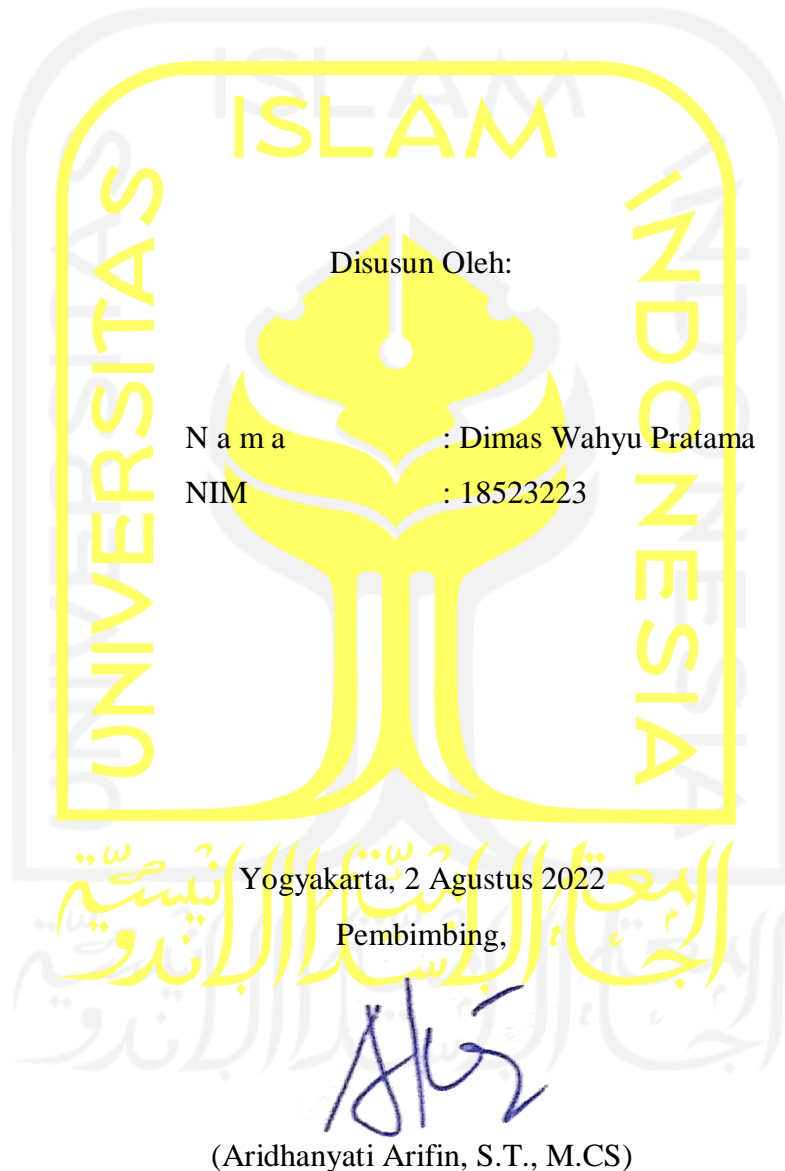
PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2022

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

REDESAIN APLIKASI *MOBILE* ASN MEMAYU

TUGAS AKHIR JALUR MAGANG



HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

ReDesain Aplikasi *Mobile* ASN Memayu

TUGAS AKHIR JALUR MAGANG

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 2 Agustus 2022

Tim Penguji

Aridhanyati Arifin, S.T., M.CS

Anggota 1

Hendrik, S.T., M.Eng.

Anggota 2

Hanson Prihantoro Putro S.T., M.T.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dr. Radeh Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dimas Wahyu Pratama

NIM : 18523223

Tugas akhir dengan judul:

REDESAIN APLIKASI MOBILE ASN MEMAYU

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 Agustus 2022



(Dimas Wahyu Pratama)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua yaitu Bapak Wahyu Ridarto dan Ibu Rosiani yang telah memberikan semuanya. Semua itu tidak bisa dihitung seberapa besar dari pengorbanan, doa serta cinta dari kedua orang tua. Terima kasih untuk adik tersayang Dinda Putri Rafida yang selalu mendukung dan memberikan semangat. Terima kasih teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan dan berjuang bersama.



HALAMAN MOTO

“Sukses merupakan hak semua orang, namun tidak semua orang yang memperjuangkan hak tersebut.”

(Agung Imamudin)

”Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia”

(HR. Ahmad, ath-Thabrani, ad-Daruqutni)

Hadist ini Dihasankan oleh

(al-Albani, Shahihul Jami No:3289)



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat dan taufik serta hidayah-Nya. Karena atas rahmat dan nikmat dari Allah Subhanahu wa ta'ala penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.

Adapun dengan berlangsungnya kegiatan magang di CV Atsoft Teknologi, kemudian laporan ini disusun memenuhi persyaratan tugas jalur magang di Fakultas Teknologi Industri Jurusan Informatika Universitas Islam Indonesia. Dalam penyusunan laporan magang ini, tidak lepas dari arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Dan penulis ingin menyampaikan pihak-pihak yang terkait diantaranya sebagai berikut:

1. Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan umur, Kesehatan, hidayah, keselamatan jasmani dan rohani untuk dapat melaksanakan magang dengan baik.
2. Kedua orangtua tersayang yang selalu mendoakan serta memberikan positif baik secara moral maupun material dalam kegiatan magang ini.
3. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Program Sarjana Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
4. Ibu Aridhanyati Arifin, S.T., M.CS. selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan laporan ini.
5. CV. Atsoft Teknologi, beserta seluruh pimpinan staf dan karyawan yang telah memberikan kesempatan magang, dan membantu dalam kegiatan magang dan menyelesaikan laporan ini.
6. Bapak Andrey Ferriyan sebagai pembina pada saat aktivitas magang berlangsung.

Laporan ini telah dibuat dengan usaha terbaik dari penulis, tetapi masi jauh dari kata sempurna. Sehingga diperlukan kritik dan saran untuk membangun dari pembaca untuk penyempurna laporan ini. Akhir kata, penulis berharap dari disusunnya laporan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 2 Agustus 2022



(Dimas Wahyu Pratama)

SARI

Aplikasi *mobile* ASN Memayu adalah aplikasi yang dibuat untuk meningkatkan pengendalian manajemen kepegawaian pada Badan Kepegawaian dan Diklat Daerah Provinsi Yogyakarta (BKD DIY). Aplikasi *mobile* ASN Memayu menggunakan Bahasa Jawa sebagai inisialisasi bahwa aplikasi digunakan pada daerah Jawa. Aplikasi ASN Memayu banyak digunakan para ASN untuk keperluan kepegawaian seperti data diri hingga berkas pensiun. Desain awal aplikasi *mobile* ASN Memayu terdapat beberapa fitur yang sulit dipahami oleh pengguna, sehingga ini menjadi landasan untuk dilakukannya redesign tampilan aplikasi *mobile* ASN Memayu. Proses redesign melalui 4 proses diantaranya: pemberian tugas serta pengenalan proyek, pengumpulan data dan identifikasi pengguna, pembuatan desain, evaluasi desain. Perbaikan redesign tampilan aplikasi *mobile* ASN Memayu meliputi *user experience* dan *user interface*.

User experience merupakan tahapan untuk menyelesaikan masalah dari pengguna. sebagai keluarannya adalah solusi dari permasalahan pengguna, *user experience* sangat berpengaruh dalam memahami sebuah aplikasi, banyak aplikasi yang ditinggalkan oleh penggunanya yang disebabkan *user experience* yang buruk. *User interface* merupakan sebuah *wireframe* yang telah diberikan warna, typografi serta desain yang menarik. *User interface* merupakan penghubung antara pengguna dan produk.

Hasil dari redesign aplikasi *mobile* ASN Memayu adalah berupa tampilan baru aplikasi ASN Memayu yang lebih mutakhir. Kesimpulan dari redesign aplikasi *mobile* ASN Memayu adalah hasil dari redesign tampilan Aplikasi *mobile* ASN Memayu telah sesuai dengan kebutuhan pengguna, walaupun dalam penerapannya tidak menggunakan metode khusus namun hasil redesign dapat dipahami oleh pengguna.

Kata kunci: *User Experience, User Interface, ReDesain Aplikasi Mobile, Aplikasi E-Government*

GLOSARIUM

- ASN** Aparatur Sipil Negara atau pegawai yang bekerja pada instansi daerah.
- E-Government** Teknologi informasi dari pemerintah untuk memberikan layanan dan informasi bagi pegawai dan masyarakat, serta hal-hal yang bersangkutan dengan pemerintah.
- Usability Testing** Pengujian yang dilakukan untuk memastikan apakah desain atau *Software* telah sesuai dengan kebutuhan pengguna.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI.....	viii
GLOSARIUM.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>User Experience</i> dan <i>User Interface</i>	5
2.2 <i>User Centered Design</i> (UCD).....	5
2.3 <i>Moodboard</i> dan <i>Prototype</i>	6
2.4 Tinjauan Pustaka.....	6
BAB III PELAKSANAAN MAGANG.....	11
3.1 Manajemen Proyek.....	11
3.1.1 Inisialisasi Proyek.....	11
3.1.2 Pendefinisian Proyek.....	12
3.1.3 Perencanaan Proyek.....	12
3.2 Proses dan Hasil Pelaksanaan Proyek.....	13
3.2.1 Pemberian tugas dan pengenalan proyek.....	13
3.2.2 Pengumpulan Data dan Identifikasi Pengguna.....	13
3.2.3 Pembuatan Desain.....	14
3.2.4 Evaluasi Hasil Desain.....	35
3.3 Pemantauan dan Pengendalian Proyek.....	36
3.4 Penutupan Proyek.....	39
BAB IV REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG.....	40
4.1 Relevansi Akademik.....	40
4.2 Pembelajaran Magang.....	41
BAB V PENUTUP.....	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	7
Tabel 3.1 Tabel Gantt Chart	9
Tabel 3.2 Proses pengumpulan data menggunakan metode wawancara.....	11
Tabel 3.3 Hasil Evaluasi.....	33
Tabel 3.4 Rangkuman Aktivitas	34
Tabel 3.5 <i>Feedback</i>	34
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan.....	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Moodboard</i> ASN Memayu.....	13
Gambar 3.2 Figma.....	14
Gambar 3.3 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Register</i>	15
Gambar 3.4 <i>Wireframe</i> Halaman Utama.....	16
Gambar 3.5 <i>Wireframe</i> Cek Data Kirang Leres	17
Gambar 3.6 <i>Wireframe</i> Cek Data Sampun Leres	17
Gambar 3.7 <i>Wireframe</i> Halaman Ubah Koreksi.....	18
Gambar 3.8 <i>Wireframe</i> Halaman Tambah Koreksi	18
Gambar 3.9 <i>Wireframe</i> Halaman Profil ASN.....	19
Gambar 3.10 <i>Wireframe</i> Halaman Pepeling.....	20
Gambar 3.11 <i>Wireframe</i> Halaman Pensiun	21
Gambar 3.12 <i>Wireframe</i> Halaman Kapan Pensiun	22
Gambar 3.13 <i>Wireframe</i> Halaman Proses Pensiun.	23
Gambar 3.14 Halaman Redesain Sebelum Diredesain	24
Gambar 3.15 Hasil Redesain Halaman <i>Register</i>	24
Gambar 3.16 Halaman Utama Sebelum Diredesain	25
Gambar 3.17 Halaman Utama Sesudah Diredesain	25
Gambar 3.18 Tampilan sebelum Diredesain	26
Gambar 3.19 Tampilan Setelah Diredesain.....	26
Gambar 3.20 Tampilan sebelum Diredesain	27
Gambar 3.21 Tampilan Setelah Diredesain.....	27
Gambar 3.22 Tampilan sebelum Diredesain	28
Gambar 3.23 Tampilan Setelah Diredesain.....	28
Gambar 3.24 Tampilan sebelum Diredesain	29
Gambar 3.25 Tampilan Setelah Diredesain.....	29
Gambar 3.26 Tampilan sebelum Diredesain	30
Gambar 3.27 Tampilan sebelum Diredesain	30
Gambar 3.28 Tampilan Setelah Diredesain.....	31
Gambar 3.29 Tampilan Setelah Diredesain.....	31
Gambar 3.30 Tampilan sebelum dan Sesudah Di-redesain Tampilan Profi ASN.....	32
Gambar 3.31 <i>Meeting</i>	36
Gambar 3.32 Komunikasi Menggunakan Discord.....	36
Gambar 4.1 Komunikasi Menggunakan Discord	40

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Software house merupakan sebuah perusahaan pemberi layanan yang dibutuhkan di berbagai bidang, dari industri hingga pemerintahan, mulai dari layanan berbasis *software development* hingga kebutuhan multimedia seperti *graphic design*, *digital marketing* dan layanan lainnya. *Software house* merupakan solusi bisnis pada era digitalisasi. *Software house* dapat menjadi solusi untuk menangani aspek dasar di berbagai perusahaan hingga instansi daerah guna mengelola aspek yang dibutuhkan, seperti sistem informasi kepegawaian dan aspek lainnya.

CV. Atsoft Teknologi merupakan sebuah *software house* yang bergerak dalam bidang *software development*. CV. Atsoft Teknologi mengerjakan berbagai aspek pengembangan teknologi seperti: pemerintahan, industri, pendidikan, hingga kesehatan. CV Atsoft Teknologi berlokasi di daerah Yogyakarta. CV Atsoft Teknologi memiliki 2 lokasi berbeda yang pertama beralamat di Perumahan Kanaka Sejahtera No.2-J, Tiyasan, Condongcatur, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Kemudian lokasi kedua beralamat di Jl. Mojosari Raya No.10, Kalangan, Baturetno, Kec, Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. CV Atsoft Teknologi memiliki visi “Solusi Teknologia Informasi yang berkualitas dan memiliki daya saing tinggi” dan misi “memberikan solusi teknologi informasi berkualitas dalam bidang produktifitas dengan efektif dan efisien”.

Dalam periode kegiatan magang yang penulis pilih untuk menempuh jalur kelulusan. Penulis memilih CV Atsoft Teknologi sebagai tempat magang. Durasi magang berlangsung selama 6 bulan, selama kegiatan magang penulis mengerjakan berbagai proyek. Proyek-proyek yang dikerjakan sebagian besar adalah desain *user interface*. *User experience* merupakan pengalaman dari pengguna dalam menggunakan sebuah produk. *User interface* merupakan antarmuka yang menghubungkan antara produk dan pengguna.

Proyek-proyek dikerjakan penulis dan durasi pengerjaan proyek, diuraikan sebagai berikut:

1. Proyek Peduli Panti selama 1 bulan
2. Proyek desain *dashboard* Sistem Kepegawaian selama 1 bulan
3. Proyek desain *landing page* Sajak Sibaskom selama 2 minggu

4. Proyek *E-Government* (E-Gov) selama 2 bulan
5. Proyek ASN Memayu selama 1 bulan

Alasan utama topik redesain aplikasi ASN Memayu dipilih adalah proyek yang dikerjakan merupakan proyek terakhir sebelum penulis selesai magang dan sebagai analisis gap untuk penggunaan metode desain yang tepat pada perusahaan.

1.2 Ruang Lingkup

Selama kegiatan magang berlangsung, adapun batasan dalam pengerjaan sebuah proyek yang penulis kerjakan. Selama kegiatan magang penulis mengerjakan 5 proyek yang berbeda, batasan setiap proyek yang penulis kerjakan diuraikan sebagai berikut:

- a. Pada proyek peduli Panti, penulis diminta untuk membuat sebuah sistem informasi peduli panti. Penulis membuat desain *website* dan *mobile app* dari peduli panti. Pengerjaan desain *website* dan desain peduli panti dimulai dari *low fidelity* hingga *high fidelity*, desain yang dibuat antara lain:
 - Tampilan *splash screen*.
 - Tampilan *register*.
 - Tampilan utama.
- b. Desain *dashboard* sistem kepegawaian, penulis diminta untuk mendesain *dashboard* dari sistem kepegawaian. Berikut desain yang penulis kerjakan:
 - Tampilan Statistik Pemutakhiran Data Mandiri.
 - Tampilan Statistik Pemutakhiran Data Mandiri Per Unor (Unit Organisasi).
 - Grafik Pemutakhiran Data Mandiri Per Unor (Unit Organisasi).
- c. Desain *landing page* Sajak Sibaskom. Sajak Sibaskom merupakan sistem aplikasi untuk menganalisa jabatan, beban kerja, evaluasi jabatan dan standar kompetensi daerah Yogyakarta. Dalam proyek ini penulis diminta untuk membuat *landing page* yang digunakan pada desain *login* sistem.
- d. Proyek *E-Government*, pada proyek ini penulis diminta untuk mengerjakan beberapa fitur pada bagian *front end*. Proyek E-Gov menggunakan *framework* PHP yaitu Phalcon. Selama pengerjaan proyek E-Gov, penulis mengerjakan fitur-fitur sebagai berikut:
 - Fitur Kegiatan.
 - Fitur Sub Kegiatan.
 - Fitur Sasaran Program.
 - Fitur Jabatan.

- Fitur Kelompok Jabatan.
 - Fitur Renstra Program.
 - Fitur Renstra Sasaran.
- e. Proyek ASN Memayu, ASN Memayu merupakan sebuah sistem informasi sistem kepegawaian. ASN Memayu merupakan *re-branding* dari sistem kepegawaian daerah Yogyakarta. Penulis mengerjakan desain aplikasi *mobile* ASN Memayu, berikut batasan proyek ASN Memayu:
- Tampilan Halaman *Register*.
 - Tampilan Halaman Utama.
 - Tampilan Halaman Cek Data.
 - Tampilan Halaman Pepeling.
 - Tampilan Halaman Pensiun.
 - Tampilan Halaman Kapan Pensiun.
 - Tampilan Halaman Kirang Leres.
 - Tampilan Halaman Sampun Leres.
 - Tampilan Halaman Tambah Koreksi.
 - Tampilan Halaman Ubah Koreksi.
 - Tampilan Halaman Profil ASN.

1.3 Tujuan

Tujuan dilakukannya redesain aplikasi *mobile* ASN Memayu adalah:

- Mencari solusi untuk permasalahan dari penggunaan aplikasi *mobile* ASN Memayu.
- Mengidentifikasi kebutuhan pengguna.
- Menghasilkan desain yang lebih baru dan mudah dipahami oleh pengguna.

1.4 Manfaat

Manfaat dari redesain aplikasi *mobile* ASN Memayu adalah dapat membuat aplikasi menjadi praktis dan mudah digunakan serta desain yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran secara umum mengenai laporan akhir yang dikerjakan. Sistematika penulisan sebagai berikut:

a) Bab I: Pendahuluan.

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, ruang lingkup, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

b) Bab II: Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka.

Pada bab ini menjelaskan mengenai dasar teori dan tinjauan pustaka

c) Bab III: Pelaksanaan Magang.

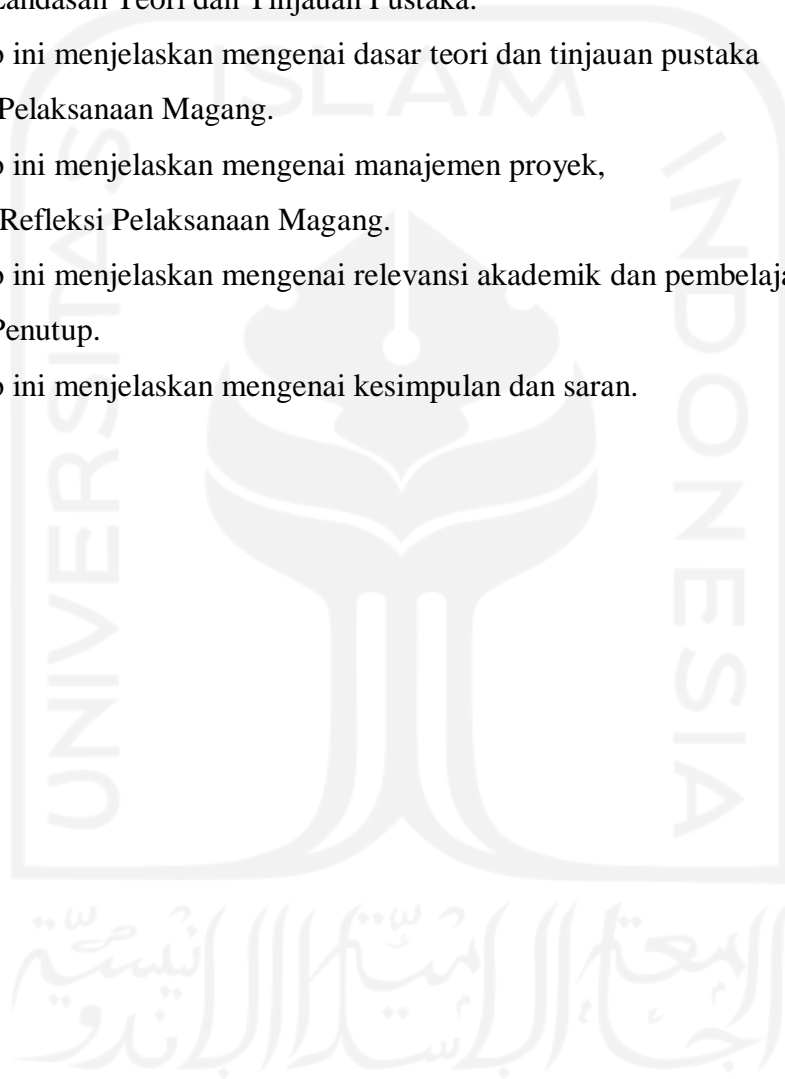
Pada bab ini menjelaskan mengenai manajemen proyek,

d) Bab IV: Refleksi Pelaksanaan Magang.

Pada bab ini menjelaskan mengenai relevansi akademik dan pembelajaran magang.

e) Bab V: Penutup.

Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran.



BAB II

LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *User Experience dan User Interface*

User experience merupakan sebuah tahapan menyelesaikan sebuah masalah. *User experience* biasanya memahami masalah yang terjadi pada pengguna. Sebagai keluarannya *user experience* menghasilkan solusi yang tepat. *User Experience* pada *aplikasi mobile* sangat berpengaruh dalam memahami pengguna aplikasi agar aplikasi tidak ditinggalkan oleh penggunanya. *User experience* memastikan aplikasi yang digunakan oleh pengguna sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pengguna (Norman, D. A).

User Interface adalah sebuah tampilan *wireframe* yang telah diberikan warna, typografi, serta desain yang menarik. *User interface (UI)* adalah penghubung antara produk yang dibuat dengan pengguna. *user interface* merupakan tampilan grafis yang mudah dipahami oleh pengguna dalam menggunakan sebuah sistem, konseptual dan fisik (Satzinger, 2015).

2.2 *User Centered Design (UCD)*

Metode *User Centered Design (UCD)* merupakan sebuah metode perancangan desain yang fokus utamanya adalah pengguna. Metode UCD melibatkan penggunanya dalam merancang sebuah desain. Pengguna dilibatkan untuk memberikan evaluasi terhadap rancangan desain untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Metode desain UCD dirancang untuk mengikuti keinginan perilaku pengguna dan pengguna tidak perlu menyesuaikan perilaku dalam menggunakan sebuah aplikasi. Metode UCD memiliki 5 tahapan yaitu: *plan the human centered process, specify the context of use, specify user and organizational requirements, product design solutions, evaluate design against user requirements*. (L. Albani, G & Lombardi, 2019). Tahapan dari UCD diuraikan sebagai berikut:

1. *Plan The Human Centered Process.*

Tahapan ini merupakan tahapan untuk membangun komitmen bersama orang yang bersangkutan dalam proyek. Proyek melibatkan pengguna dari awal hingga proyek selesai.

2. *Specify The Context of Use.*

Tahapan ini merupakan tahapan mengidentifikasi terhadap pengguna yang akan dituju dan kendala dari pengguna yang harus dievaluasi.

3. *Specify User and Organizational Requirements.*

Tahapan ini merupakan tahapan mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan organisasi. Proses identifikasi tahapan ini bertujuan untuk mengumpulkan data dari pengguna dan organisasi untuk memperoleh solusi desain yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna dan organisasi. Pada tahapan ini pengguna diwawancara untuk mengumpulkan data.

4. *Product Design Solutions.*

Tahapan ini merupakan tahapan merancang solusi desain yang mementingkan kebutuhan dan keinginan pengguna. Pada tahapan ini pengguna dilibatkan untuk memberikan masukan terhadap desain yang dibuat.

5. *Evaluate Design Against User Requirements.*

Tahapan ini merupakan tahapan untuk mengevaluasi hasil desain yang telah dibuat. Hasil desain yang dibuat dievaluasi oleh pengguna secara langsung untuk mendapatkan desain yang sesuai dengan perilaku pengguna. Pada tahapan ini pengguna dilibatkan untuk melakukan evaluasi terhadap hasil desain.

2.3 *Moodboard dan Prototype*

Moodboard merupakan wadah untuk mengumpulkan gambar, *font*, ide-ide desain yang digunakan sebagai inspirasi dalam pembuatan solusi desain (Dewi et al., 2021). *Moodboard* digunakan desainer untuk memudahkan dalam membuat konsep solusi desain.

Prototype adalah gambaran awal atau desain awal sebuah produk sebelum masuk tahapan pengembangan (Fikriyya & Dirgahayu, 2020). *Prototype* digunakan untuk memberikan desain awal aplikasi sebelum dikembangkan.

2.4 *Tinjauan Pustaka*

Aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang dibuat dan dikembangkan untuk *platform* berbasis *mobile*. Aplikasi *mobile* banyak digunakan untuk membantu dalam berbagai bidang, seperti bidang kesehatan, untuk membantu dokter (Suryawan, D., dkk 2021), (Rahmawati, R. N., dkk 2021), pada bidang ekonomi (Susilo, E., dkk 2018), pada bidang pendidikan (Fajri, S., dkk 2021), (Ali, E., 2016), (Krisnoanto, A., dkk 2018).

Aplikasi *mobile* yang mudah dipahami tidak lepas dari perancangan *interface* yang baik. *Interface* memiliki peranan penting dalam aplikasi *mobile*. *Interface* atau antarmuka merupakan penghubung antara pengguna dengan produk. *Interface* yang sulit dipahami akan

menyulitkan pengguna dalam memahami penggunaan aplikasi *mobile*, sehingga banyak aplikasi *mobile* yang ditinggalkan oleh penggunanya.

Solusi untuk meningkatkan kualitas dari desain *interface* dapat menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). *User Centered Design* (UCD) adalah metode yang fokus utamanya adalah pengguna, metode UCD melibatkan penggunanya dalam proses perancangan desain *interface*, mulai dari proses pengembangan sistem, konteks, dan sifat-sifat yang didasarkan dari pengalaman pengguna.

Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam penerapan metode UCD:

1. Metode UCD berpusat kepada pengguna
2. Pengguna memahami sistem
3. Pengguna terlibat dalam pembangunan sistem
4. Perancangan yang interaktif berdasarkan keinginan pengguna.

Penggunaan metode UCD banyak diterapkan pada penelitian sebelumnya, salah satunya penerapan metode UCD dalam aplikasi darurat yang dapat membantu pengguna mendapatkan informasi kontak instansi yang tersedia pada layanan tersebut (Iqbal, M., dkk, 2020). Penelitian lainnya metode UCD berhasil digunakan untuk perancangan *E-commerce* (Yatana Saputri, I. S., dkk, 2017), penelitian lain penulis uraikan dalam Tabel 2.1.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, diketahui bahwa penerapan metode UCD mampu menghasilkan desain *user interface* sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada analisis gap dan usulan bagi perusahaan untuk menggunakan metode yang tepat dalam perancangan desain.

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya

No	Penulis	Masalah	Tools	Hasil Akhir	Hasil Pengujian
1	Suryani, S., Kurniati, R., Mawarni, S., Alam, Jlb., & Alam Bengkalis-Riau, S. (2019).	Kurangnya pengetahuan masyarakat yang ingin melaksanakan haji dalam tata cara pelaksanaan haji	Adobe flash master professional cs6	Aplikasi yang berisikan materi-materi urutan yang benar dalam pelaksanaan haji.	Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada perangkat <i>smartphone</i> android versi 4.1.2(<i>Jellybean</i>), 5.1 (<i>Lollipop</i>), 6.0

					(Marshmallow), 7.1 (Nougat) dan 8.1.0 (Oreo). Aplikasi ini dapat menjadi alternatif dalam melatih calon jamaah haji/umrah.
2	Shinta Dewi, D., Hendra Brata, A., & Fanani, L. (2018).	Terbatasnya akses informasi mengenai lokasi penginapan hostel dan informasi lengkap hostel tersebut.	Android Studio	Aplikasi sistem informasi khusus hostel di Kota Malang	Pengujian <i>usability</i> mendapatkan hasil rata-rata 91.7%. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi <i>Roommate</i> sesuai dengan kebutuhan pengguna.
3	Rifai, M., & Akbar, M. (2020).	Kurang lengkapnya fasilitas penyedia obat.	Android Studio	Sistem penyedia obat berbasis android	Pengujian pengguna melalui kuisisioner, didapatkan hasil 90% pengguna setuju bahwa desain <i>prototype</i> Sistem Penyedia Obat Berbasis Android Sesuai dengan

					kebutuhan pengguna.
4	Adnan, F., Huda Muttaqin, M., & Dharmawan, T. (2018).	Tingkat kepuasan pengguna dalam penggunaan aplikasi.	Adobe XD	<i>Prototype E-Learning</i>	Pengujian menggunakan tabel <i>completion rate</i> , didapatkan bahwa kurang dari 50% pengguna kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Maka dilakukan penyesuaian kembali.
5	Fitriiddullah, A. G., Darwiyanto, E., & Kaburuan, E. R. (2018).	Kurangnya aplikasi yang menyajikan pengujian terhadap pemahaman dan merekam aktivitas pada anak-anak Sekolah Dasar (SD).	Adobe XD	<i>Prototype aplikasi mobile</i> yang menyajikan pendekatan dalam menumbuhkan dan membentuk karakter anak dengan media aplikasi <i>smart phone</i> .	Hasil pengujian didapatkan bahwa setiap setiap persentase <i>Quality in User Integrated Measurement</i> (QUIM) mengalami peningkatan sebesar 92%.
6	Priyatna, B. (2019).	Kurangnya informasi mengenai wisata kuliner Indonesia.	Microsoft Office Visio 2013	Sistem pemesanan kuliner Nusantara	Pengujian menggunakan alpha testing, didapatkan aplikasi yang

				berbasis android	dibuat mudah digunakan dan layak.
7	Purnama, I. (2017).	Meningkatnya penggunaan <i>smartphone</i> .	Android Studio	Aplikasi <i>mobile</i> , kamus muslim	Pengujian fungsionalitas didapatkan rata-rata jawaban setuju terhadap pengujian yang diberikan. Dapat disimpulkan bahwa kamus muslim dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar agama islam.

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Manajemen Proyek

Manajemen pada proyek pada redesain *user interface* aplikasi *mobile* ASN Memayu, aktivitas penulis dapat dilihat pada Gantt Chart pada Tabel 3.1. Aktivitas manajemen proyek pada minggu pertama adalah pemberian tugas dan pengenalan proyek, kemudian pengumpulan data pengguna, kemudian pada minggu ke 2 adalah pengumpulan ide, membuat *moodboard*, pembuatan *wireframe*, minggu ke 3 adalah membuat solusi desain, minggu ke 4 melakukan evaluasi hasil desain yang dibuat, evaluasi dilakukan oleh pembimbing proyek.

Task Name	W1	W2	W3	W4
Pemberian Tugas dan Pengenalan proyek				
Pengumpulan data Pengguna				
Pengumpulan Data Melalui Wawancara				
Pengumpulan ide dan membuat <i>Moodboard</i>				
Pembuatan <i>Wireframe</i>				
Pembuatan Solusi Desain				
Evaluasi Desain				

Tabel 3.1 Gantt Chart Manajemen Proyek

Tahapan manajemen proyek penulis uraikan sebagai berikut:

3.1.1 Inisialisasi Proyek

Tahapan inisialisasi proyek bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan proyek dan waktu pengerjaan. Proyek redesain aplikasi *mobile* ASN Memayu bertujuan untuk membuat desain yang lebih baru serta mudah dipahami oleh pengguna. Adapun orang-orang yang bersangkutan dalam pengerjaan proyek:

- *Project Manager* (PM) yang bertanggung jawab kepada proyek ASN Memayu pada saat magang, dilakukan dengan cara pemantauan, pengendalian, dan pengelolaan proyek secara menyeluruh. *Project Manager* (PM) disebut juga pemimpin dalam sebuah proyek.
- *UI/UX Designer* adalah yang bertanggung jawab atas rancangan dan implementasi terhadap desain yang meliputi *user experience* dan *user interface*.

- *Mobile Developer* adalah orang yang bertanggung jawab atas implementasi *mobile app* dan pembuatan aplikasi ASN Memayu, yang meliputi implementasi desain UI/UX ke dalam kode program.
- Pembimbing proyek adalah orang yang bertanggung jawab dalam membimbing peserta magang dalam kegiatan magang.

3.1.2 Pendefinisian Proyek

ASN Memayu merupakan sistem informasi kepegawaian berbasis *web* dan *mobile* yang dibangun untuk meningkatkan pengelolaan manajemen kepegawaian di Badan Kepegawaian dan Diklat Daerah Provinsi Yogyakarta (BKDD Yogyakarta). Redesain aplikasi *mobile* ASN Memayu dilakukan untuk memberikan desain yang lebih minimalis sehingga memudahkan pengguna lansia dalam menggunakan aplikasi *mobile* ASN Memayu. Tujuan dari redesain aplikasi *mobile* ASN Memayu adalah untuk membuat tampilan aplikasi yang lebih baru dan mudah dipahami, beberapa fitur sulit dipahami oleh pengguna yang mengalami gangguan pada penglihatan, sehingga redesain menjadi solusi yang tepat. fitur-fitur yang dikerjakan antara lain: halaman *register*, halaman utama, halaman cek data, halaman profil ASN, halaman pepeling, pensiun dan kapan pesiun.

3.1.3 Perencanaan Proyek

Perencanaan proyek adalah proses pengumpulan data berdasarkan kebutuhan pengguna. Perencanaan proyek bertujuan untuk melakukan riset terhadap pengguna. Hasil dari riset pengguna adalah mendapatkan pemahaman dari pengguna yang dituju dan memperoleh masalah dari pengguna. Hasil dari riset dari pengguna akan dikelompokkan, selanjutnya dari permasalahan tersebut akan mendapatkan solusi.

Ide-ide yang dikumpulkan sebagai solusi dari permasalahan tersebut ditempatkan dalam satu wadah, yaitu *moodboard*. Setelah riset dan pengelompokan masalah dari pengguna, maka konsep dari solusi desain dari permasalahan pengguna dibuat. Proses pembuatan solusi desain dimulai dengan pembuatan *wireframe* hingga *prototype*. Setelah itu, untuk mendapatkan hasil solusi desain yang maksimal, dibutuhkan evaluasi terhadap solusi desain yang dibuat. Evaluasi terhadap solusi desain bertujuan untuk mendapatkan *feedback* dari pengguna terhadap solusi desain yang dibuat.

3.2 Proses dan Hasil Pelaksanaan Proyek

3.2.1 Pemberian tugas dan pengenalan proyek

Tahapan pertama dalam pelaksanaan proyek adalah diskusi dengan tim dan orang-orang yang ikut dalam mengerjakan proyek. Pada tahapan ini desainer melakukan diskusi dengan pembimbing proyek untuk membangun komitmen dan arahan dalam menyelesaikan solusi desain. Selama pengerjaan proyek berlangsung, komunikasi dengan tim sangat berharga untuk mengevaluasi kesalahan-kesalahan dan saling mendukung satu sama lain. Dalam pengerjaan proyek, penulis, pembimbing dan rekan kerja lainnya menggunakan Discord sebagai *tools* yang digunakan untuk berkomunikasi dengan tim dan memberikan evaluasi terhadap kesalahan-kesalahan dalam membuat solusi desain.

3.2.2 Pengumpulan Data dan Identifikasi Pengguna

Proses ini merupakan proses untuk mendapatkan karakteristik dari pengguna aplikasi yang dituju. Proses ini bertujuan untuk menentukan konteks dari pengguna yang harus dievaluasi. Proses ini bertujuan untuk memaparkan masalah dari pengguna dan organisasi kemudian dapat menghasilkan perancangan solusi desain. Pada proses ini penulis melakukan wawancara dengan pembimbing proyek untuk mendapatkan data-data mengenai profil pengguna. Proses wawancara penulis lakukan pada aktivitas magang, hasil wawancara dirangkum dalam sebuah tabel yang dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Table 3.2 Proses pengumpulan data menggunakan metode wawancara

No	Pertanyaan	Hasil
1	Siapa saja pengguna aplikasi <i>mobile</i> ASN Memayu?	Pengguna utama dari aplikasi <i>mobile</i> ASN Memayu adalah para ASN daerah Yogyakarta.
2	Apa permasalahan dari aplikasi <i>mobile</i> ASN Memayu?	Permasalahan dari aplikasi <i>mobile</i> ASN Memayu adalah pengguna yang berusia lanjut dan sulit memahami aplikasi.
3	Berapakah usia rata-rata pengguna aplikasi <i>mobile</i> ASN Memayu?	Usia rata-rata pengguna aplikasi <i>mobile</i> ASN

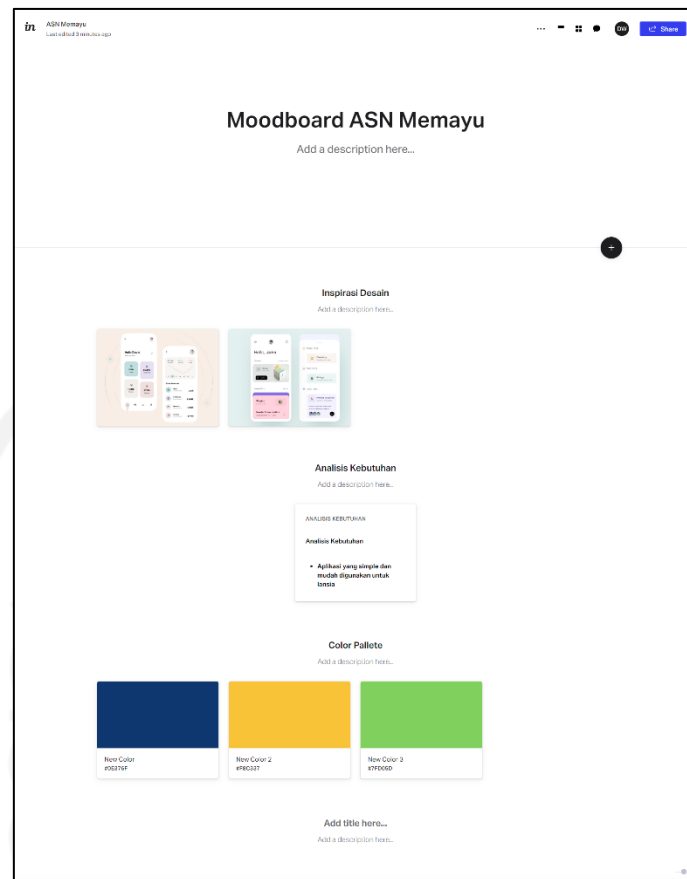
		Memayu adalah 26 hingga 50 tahun.
4	Hasil redesain seperti apa yang diharapkan?	Hasil desain yang diharapkan adalah desain yang minimalis dan mudah dipahami oleh pengguna yang berusia lanjut.

3.2.3 Pembuatan Desain

Proses ini merupakan proses perancangan solusi desain. Proses ini menghasilkan solusi desain dari permasalahan pengguna. Berikut penulis uraikan perancangan solusi desain:

1) *Moodboard*

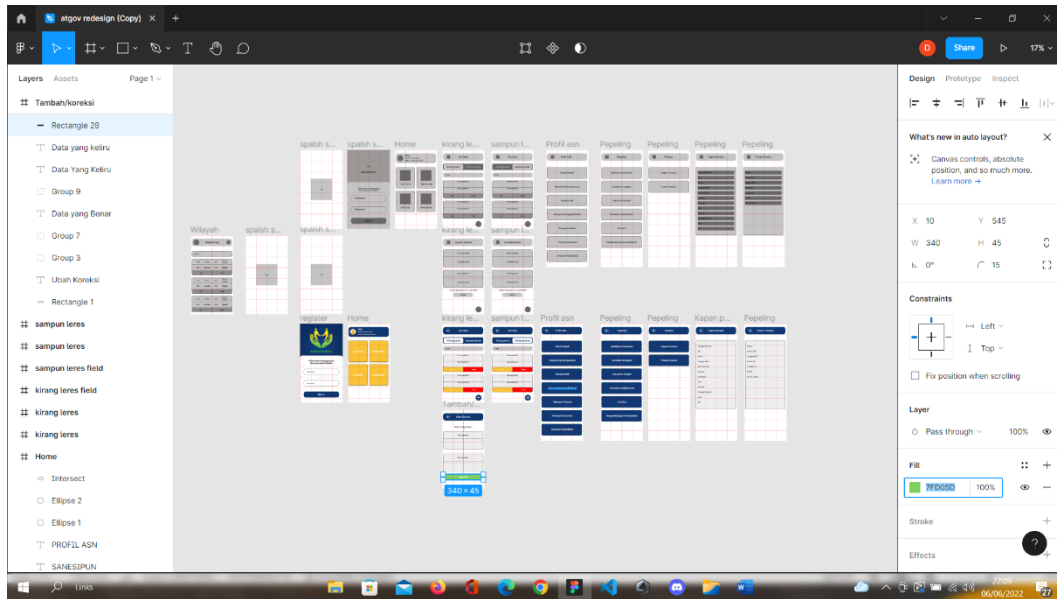
Salah satu cara yang efektif untuk memudahkan desainer dalam membuat konsep solusi desain adalah dengan membuat *moodboard*. *Moodboard* merupakan wadah untuk mengumpulkan gambar, *font*, ide-ide desain yang digunakan sebagai inspirasi dalam pembuatan solusi desain. Dalam proses ini penulis membuat *moodboard* menggunakan Invision. Invision merupakan sebuah *platform* yang dibuat untuk memudahkan penggunaanya dalam mengumpulkan ide, *brainstorm*, merancang *wireframe* hingga membuat *prototype*. Pada proyek ini Invision digunakan penulis untuk mengumpulkan ide-ide desain, dokumen analisa kebutuhan dan *color pallete* yang akan digunakan nantinya. Invision dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 *Moodboard* ASN Memayu

2) *Prototype*

Setelah pengumpulan kebutuhan desain, proses selanjutnya adalah membuat solusi desain dalam bentuk *prototype*. *Prototype* merupakan gambaran awal sebuah produk sebelum memasuki tahapan pengembangan. Pada proyek ini penulis membuat solusi desain menggunakan aplikasi Figma. Figma adalah *tools* yang banyak digunakan oleh para desainer UI/UX untuk membuat desain *prototype*, *user flow* dan lain-lain. Figma memungkinkan penggunaanya bekerja secara kolaborasi. Pada proyek ASN Memayu, Figma digunakan untuk mendesain *user interface* aplikasi *mobile* ASN Memayu. Figma ditampilkan pada Gambar 3.2.




Gambar 3.2 Figma

3) Lo-Fi

Low-Fidelity (Lo-Fi) atau biasa disebut *wireframe* merupakan sebuah desain awal dari sebuah aplikasi. Berikut ini Lo-Fi aplikasi *mobile* ASN Memayu:

a. Register

Pada tampilan *register* ini penulis memberikan *field* untuk *register* pengguna. hasil dari *low fidelity* tampilan *register* dapat dilihat pada Gambar 3.3. Perubahan desain didapatkan dari beberapa inspirasi pada *moodboard* kemudian diterapkan pada desain halaman *register*.



Logo

ASN MEMAYU

Silakan Masuk menggunakan
akun yang sudah terdaftar

Username

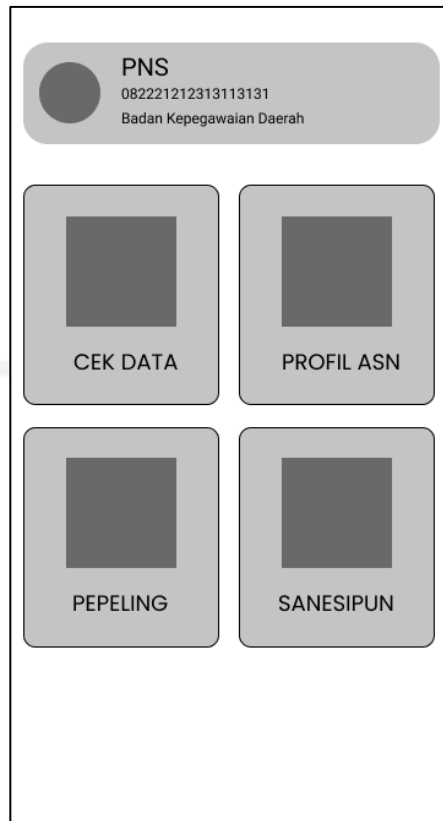
Password

Sign In

Gambar 3.3 *Wireframe* Halaman Register

b. Halaman Utama

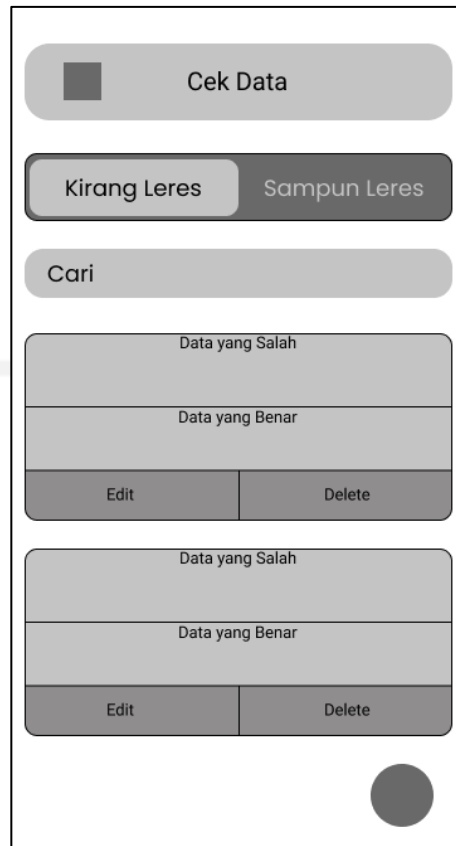
Pada desain *wireframe* halaman utama penulis memberikan informasi pengguna kemudian dibawahnya fitur-fitur pada aplikasi *mobile* ASN Memayu, *wireframe* dari halaman utama dapat dilihat pada Gambar 3.4. Perubahan desain pada halaman utama mengikuti desain sebelumnya, dilakukan perubahan pada ukuran dari *button* fitur yang diperbesar.



Gambar 3.4 Wireframe Halaman Utama

c. Cek Data

Pada halaman cek data kirang leres, penulis meletakkan informasi halaman, 2 buah *button edit* dan *delete* serta 3 buah *form*: pencarian, data yang salah dan data yang benar. Hasil desain ini diperoleh dari beberapa inspirasi desain dari *moodboard*, hasil dari cek data dapat dilihat pada Gambar 3.5. Kemudian pada tampilan cek data sampun leres, penulis menambahkan *card* untuk informasi data yang telah diinput, hasil sampun leres dapat dilihat pada Gambar 3.6. Kemudian pada tampilan ubah koreksi dan tambah koreksi penulis mengambil dari desain *card* pada sampun leres, kemudian penulis menambahkan *button submit*. Hasil dari desain ubah koreksi dan tambah koreksi dapat dilihat pada Gambar 3.7 dan 3.8. desain dari ubah koreksi dan tambah koreksi mengikuti dari desain sebelumnya, perubahan yang terjadi adalah *button* yang dibuat lebih lebar, *field* untuk mengisi dan menampilkan data dibuat lebih besar agar pengguna dapat melihat jelas.



Gambar 3.5 Wireframe Cek Data Kirang Leres



Gambar 3.6 Wireframe Cek Data Sampun Leres

Ubah Koreksi

Data yang Salah?

Isi jawaban anda

Data yang Benar

Isi jawaban anda

Pastikan data yang anda isi sudah benar

Submit

Gambar 3.7 *Wireframe* Halaman Ubah Koreksi

Tambah Koreksi

Data yang Salah?

Isi jawaban anda

Data yang Benar

Isi jawaban anda

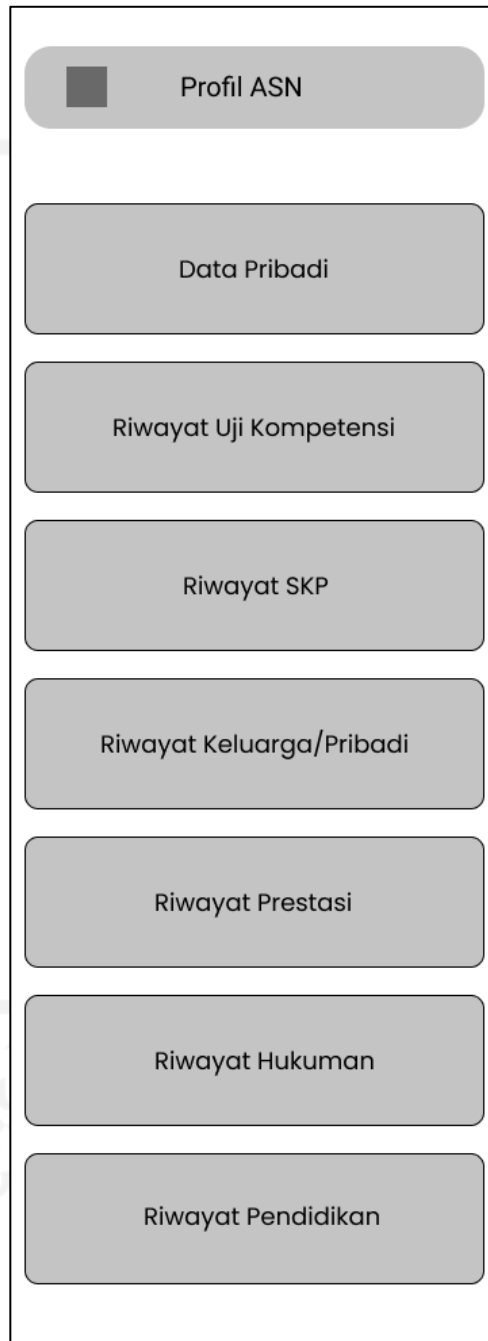
Pastikan data yang anda isi sudah benar

Submit

Gambar 3.8 *Wireframe* Halaman Tambah Koreksi

d. Profil ASN

Pada halaman *wireframe* Profil ASN, penulis meletakkan *button* sesuai keinginan pengguna. hasil *wireframe* dapat dilihat pada Gambar 3.10.



Gambar 3.9 *Wireframe* Halaman Profil ASN

e. Pepeling

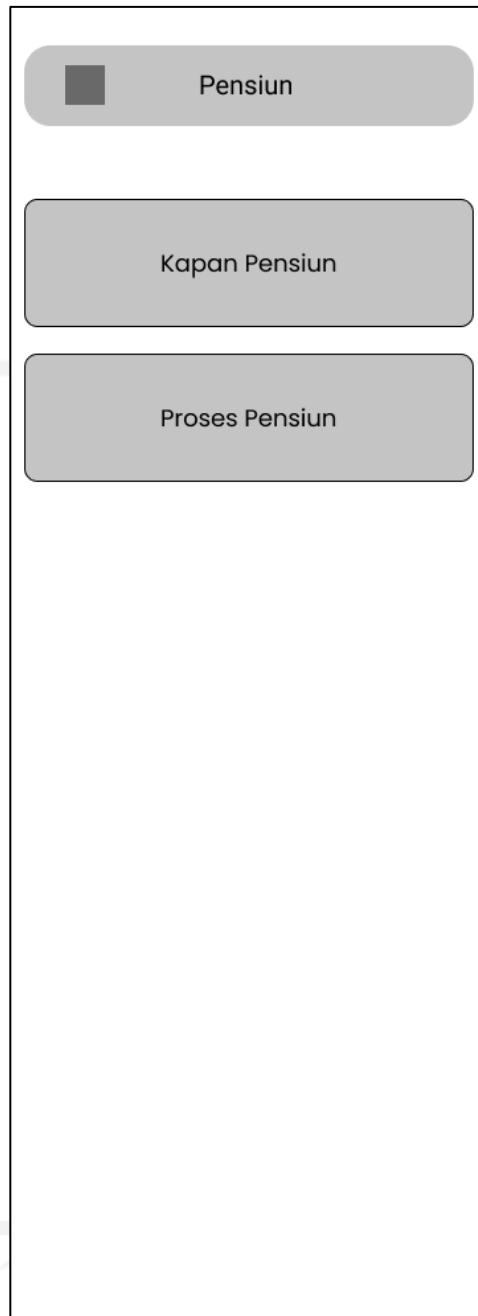
Pada hasil *wireframe* tampilan pepeling dan pensiun, penulis meletakkan *button* untuk memilih fitur yang pengguna inginkan. Desain *wireframe* dari pepeling dan pensiun mengikuti desain sebelumnya, perubahan yang terjadi adalah *button list* yang dibuat lebih besar dan lebar. Hasil dari *wireframe* pepeling dan pensiun dapat dilihat pada Gambar 3.10 dan 3.11. Pada tampilan kapan pensiun dan proses pensiun, penulis menampilkan data-data dari pengguna, desain mengikuti desain sebelumnya hanya dimodifikasi bagian *layout* yang diperbesar. Hasil dari pensiun dan proses pensiun dapat dilihat pada Gambar 3.12 dan 3.13.





Gambar 3.10 Wireframe Halaman Pepeling





Gambar 3.11 *Wireframe* Halaman Pensiun

Kapan Pensiun

Tanggal Pensiun :

NIP :

Nama :

Tanggal Lahir :

Jenis Kelamin :

Jabatan :

Golongan :

Unor :

Instansi :

Tanggal Pensiun :

Usia :

BUP :

Gambar 3.12 Wireframe Halaman Kapan Pensiun

Gambar 3.13 Wireframe Halaman Proses Pensiun.

4) Hasil redesain

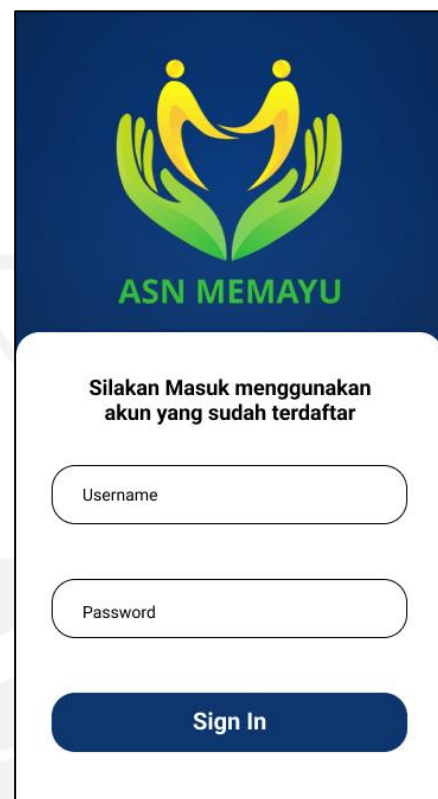
a. Halaman *Register*

Hasil redesain halaman *register* sebelum dan sesudah diredesain. Pada halaman ini pengguna aplikasi diminta untuk melakukan *Sign-In* akun dengan mengisi *field username* dan *password*. Hasil gambar sebelum diredesain dapat dilihat pada Gambar Gambar 3.14 dan setelah diredesain Gambar 3.15. Pada hasil redesain tampilan *register* digunakan *layout* baru untuk memudahkan *field* dari *username* dan *password*-nya terlihat oleh pengguna. Pada hasil redesain tampilan *register* tetap menggunakan warna yang sama dengan

tampilan sebelumnya yaitu biru, kuning, hijau untuk tetap menjaga warna utama dari aplikasi ASN Memayu.



Gambar 3.14 Halaman *Register* Sebelum Diredesain



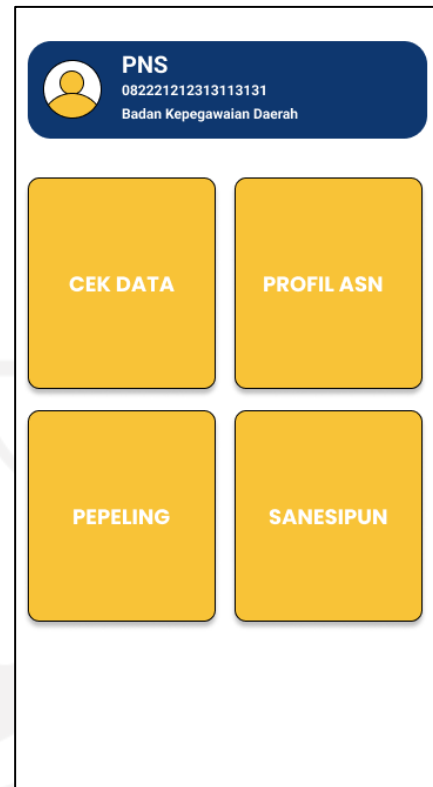
Gambar 3.15 Hasil Redesain Halaman *Register*

b. Tampilan Halaman Utama

Pada tampilan halaman utama, pengguna dapat melihat fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *mobile* ASN Memayu. Fitur-fitur pada halaman utama antara lain: Cek Data, Profil ASN, Pepeling dan Sanesipun. Tampilan sebelum diredesain dapat dilihat pada Gambar 3.16 dan setelah diredesain Gambar 3.17. Perubahan yang terjadi pada halaman utama adalah *layout* dari fitur-fitur diperbesar serta dominan dengan menggunakan warna kuning. Penggunaan warna yang lebih sedikit untuk memudahkan pengguna melihat fitur-fitur.



Gambar 3.16 Halaman Utama Sebelum Diredesain



Gambar 3.17 Halaman Utama Sesudah Diredesain

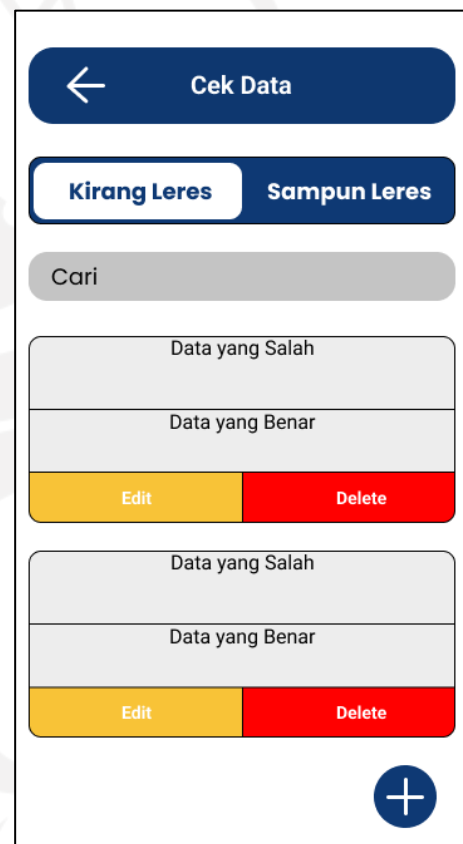
c. Tampilan Halaman Cek Data

Tampilan halaman cek data berisi fitur perbaikan data pengguna. Fitur kirang leres merupakan fitur yang digunakan untuk memperbaiki data pengguna yang salah, fitur sampun leres merupakan fitur untuk menampilkan data pengguna yang sudah benar. Pada fitur ubah koreksi berfungsi untuk mengubah data yang salah, sedangkan fitur tambah koreksi untuk menambahkan ubahan data yang salah. Tampilan cek data kirang leres sebelum diredesain dapat dilihat pada Gambar 3.18 dan sesudah diredesain dapat dilihat pada Gambar 3.19. Tampilan cek data sampun leres sebelum diredesain dapat dilihat pada Gambar 3.20 dan sesudah diredesain dapat dilihat pada Gambar 3.21. Hasil redesain dari ubah koreksi dapat dilihat pada Gambar 3.22 dan 3.23. Hasil dari redesain tambah koreksi sebelum dan sesudah dapat dilihat pada Gambar 3.24 dan 3.25. Perubahan pada halaman cek data kirang leres dan sampun leres adalah bagian *bar* penunjuk halaman dan *layout* untuk mengisi dan

menampilkan data yang benar dan salah. Perubahan yang terlihat jelas adalah warna dari *button edit* dan *delete*. Penamaan *edit* dan *delete* pada *button* merupakan kata yang telah familiar dan sering terlihat. Penggunaan warna kuning dan merah agar pengguna memahami fungsi dari masing-masing *button*. Perubahan selanjutnya adalah pada bagian tambah koreksi dan ubah koreksi. Pada tampilan ubah koreksi dan tambah koreksi *button submit* dan tambah koreksi dibuat lebih besar sehingga dapat terlihat jelas oleh pengguna.



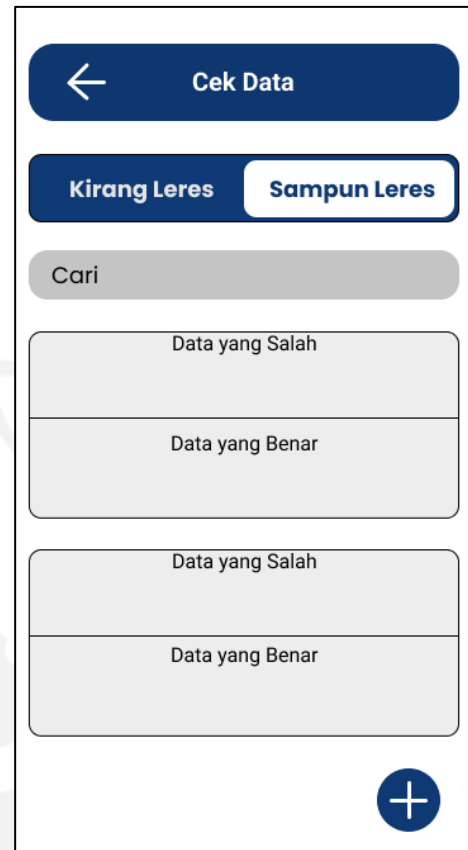
Gambar 3.18 Tampilan sebelum Diredesain



Gambar 3.19 Tampilan Setelah Diredesain



Gambar 3.20 Tampilan sebelum
Diredesain



Gambar 3.21 Tampilan Setelah Diredesain

← Ubah Koreksi

Data apa yang keliru ?

nama di data pribadi ada yang keliru. disana Anda

Seharusnya

seharusnya Andi

Submit

Gambar 3.22 Tampilan sebelum
Diredesain

← Ubah Koreksi

Data Yang Keliru

Data yang keliru

Data yang Benar

Pastikan data yang anda isi sudah benar

Submit

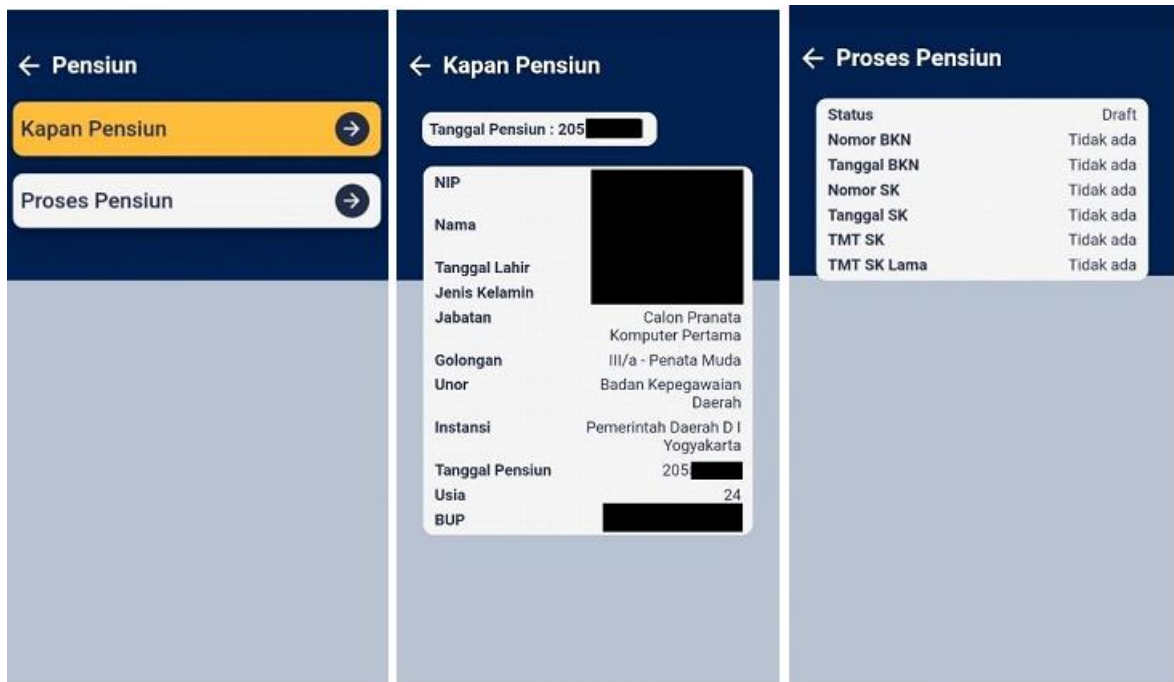
Gambar 3.23 Tampilan Setelah Diredesain

Gambar 3.24 Tampilan sebelum Diredesain

Gambar 3.25 Tampilan Setelah Diredesain

d. Tampilan Halaman Pepeling dan Pensiun

Halaman pepeling merupakan salah satu fitur dari aplikasi *mobile ASN Memayu*. Halaman pepeling memuat bagian: notifikasi kehadiran, kenaikan pangkat, hukuman disiplin, kenaikan gaji berkala, pensiun dan pengembangan kompetensi. Tampilan pepeling dan pensiun sebelum diredesain dapat dilihat pada Gambar 3.26 dan 3.27. Hasil redesain tampilan pepeling dapat dilihat pada Gambar 3.28 dan 3.29. Perubahan yang terjadi pada halaman pepeling adalah perbaikan pewarnaan pada *list* dan mengubah warna menjadi biru, agar pengguna tidak bingung terhadap perbedaan warna. Pada tampilan pensiun, kapan pensiun dan proses pensiun adalah pada *list* dan *layout*. Pada desain kapan pensiun dan proses pensiun sebelumnya kurang minimalis sehingga dilakukan perbaikan pada *layout* kapan pensiun dan proses pensiun.



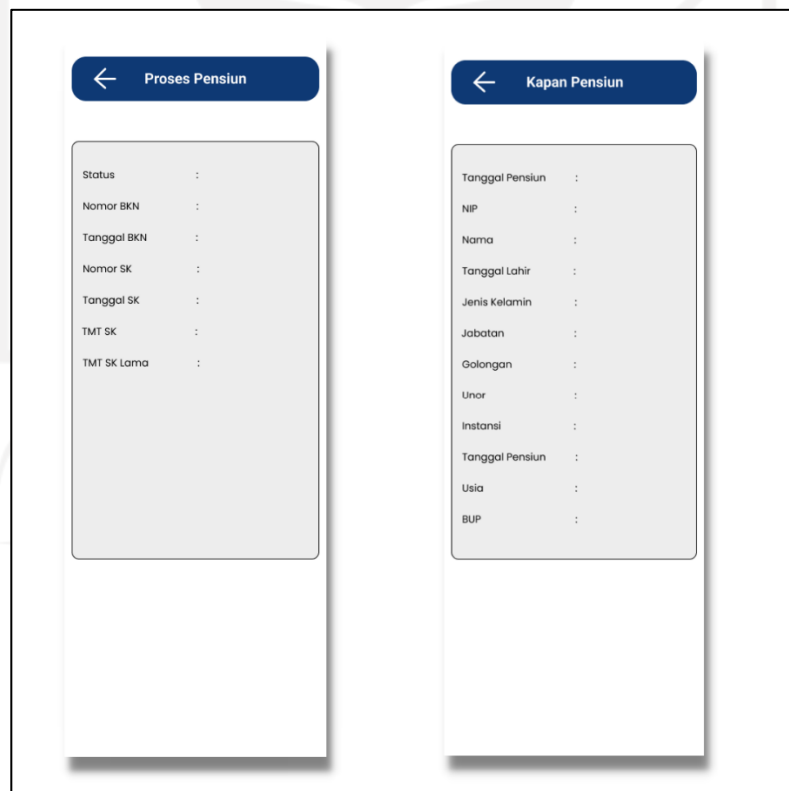
Gambar 3.26 Tampilan sebelum Diredesain



Gambar 3.27 Tampilan sebelum Diredesain



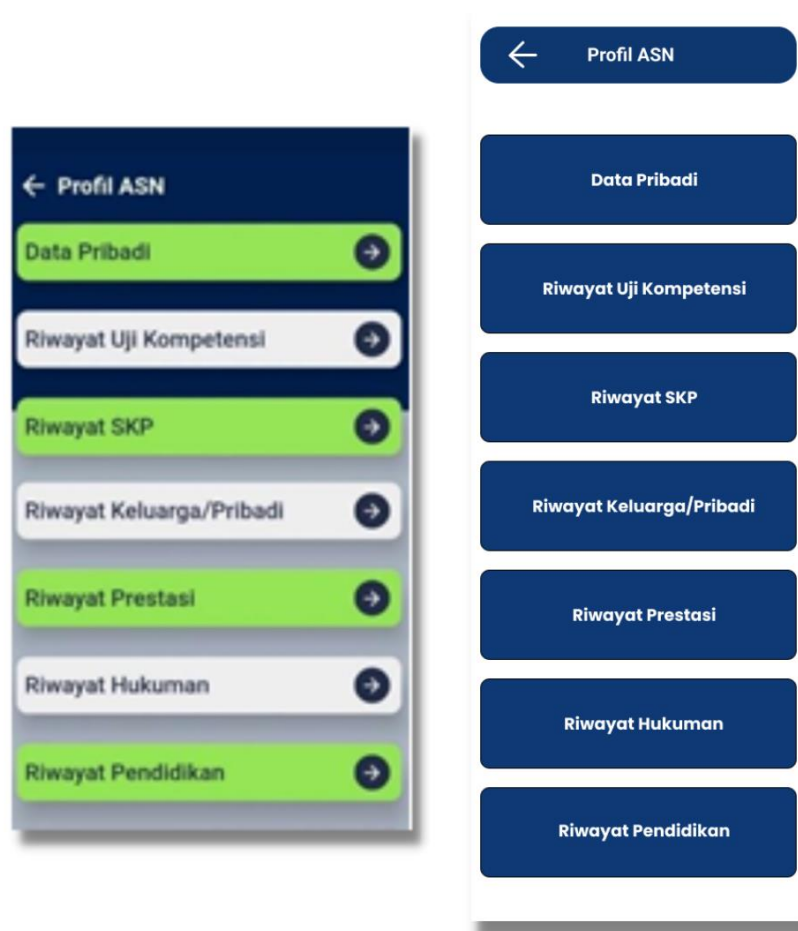
Gambar 3.28 Tampilan Setelah Diredesain



Gambar 3.29 Tampilan Setelah Diredesain

e. Tampilan Halaman Profil ASN

Halaman profil ASN merupakan salah satu fitur dari aplikasi mobil ASN Memayu. Profil ASN menampilkan data pengguna antara lain: data pribadi, Riwayat uji kompetensi, riwayat uji SKP (Sasaran Kerja Pegawai), riwayat keluarga/pribadi, riwayat prestasi, riwayat hukuman dan riwayat Pendidikan. Tampilan sebelum dan sesudah diredesain tampilan profil ASN dapat dilihat pada Gambar 3.30. Pada tampilan *list* pada halaman Profil ASN sebelum diredesain dapat dilihat *list* yang kecil serta warna yang kurang sesuai sehingga tampilan terlihat sulit dipahami oleh pengguna.



Gambar 3.30 Tampilan sebelum dan Sesudah Diredesain Tampilan Profil ASN

3.2.4 Evaluasi Hasil Desain

Tahapan terakhir adalah evaluasi hasil desain solusi yang telah dibuat oleh desainer. Hasil solusi desain akan diberikan ke pengguna untuk dilakukan evaluasi terhadap desain yang belum memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna. Jika solusi desain yang diberikan belum

sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna maka desainer akan memperbaiki solusi desain hingga mendapatkan hasil akhir yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Penulis melakukan evaluasi *usability testing*. Pengujian dilakukan oleh pembimbing proyek melalui Figma. Hasil evaluasi dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Table 3.3 Hasil Evaluasi

No	Pertanyaan	Hasil			
		1	2	3	4
1	Apakah tampilan <i>Register</i> mudah dipahami dan telah memenuhi kebutuhan pengguna?				✓
2	Apakah Halaman Utama sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna?				✓
3	Apakah tampilan Cek data telah sesuai?			✓	
4	Apakah setiap aksi dari Cek Data mudah dipahami?			✓	
5	Apakah tampilan Profil ASN telah sesuai?				✓
6	Apakah tampilan Pepeling telah sesuai?				✓

Keterangan

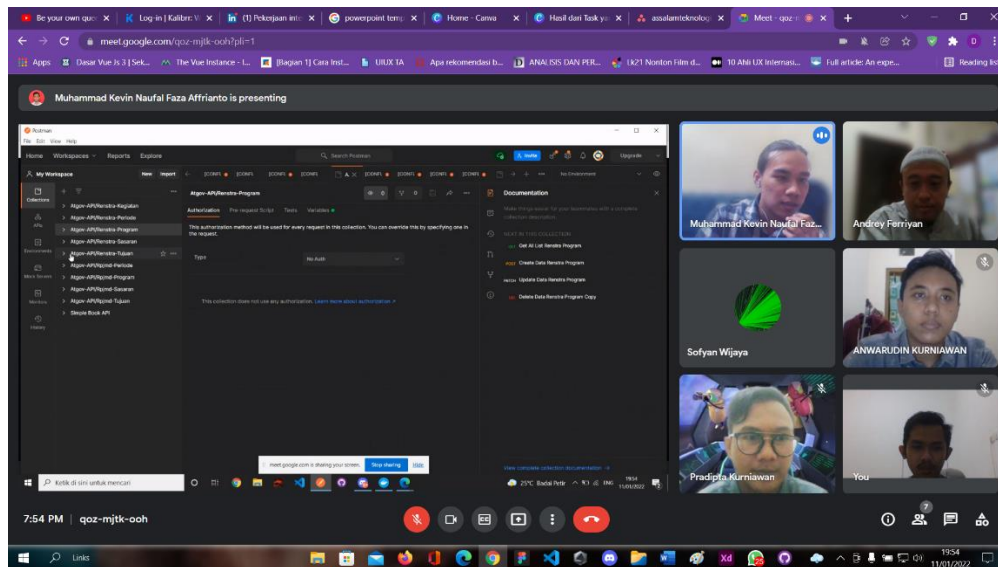
1. Tidak Paham
2. Kurang Paham
3. Paham
4. Sangat Paham

Dari hasil evaluasi pada Tabel 3.3 didapatkan nilai rata-rata yang diberikan pembimbing proyek adalah 4. Dengan nilai yang diperoleh dapat disimpulkan desain yang telah dibuat dapat menjadi solusi dari permasalahan pengguna. Dengan dilakukannya evaluasi dapat menjadikan aplikasi yang sesuai dengan pengguna.

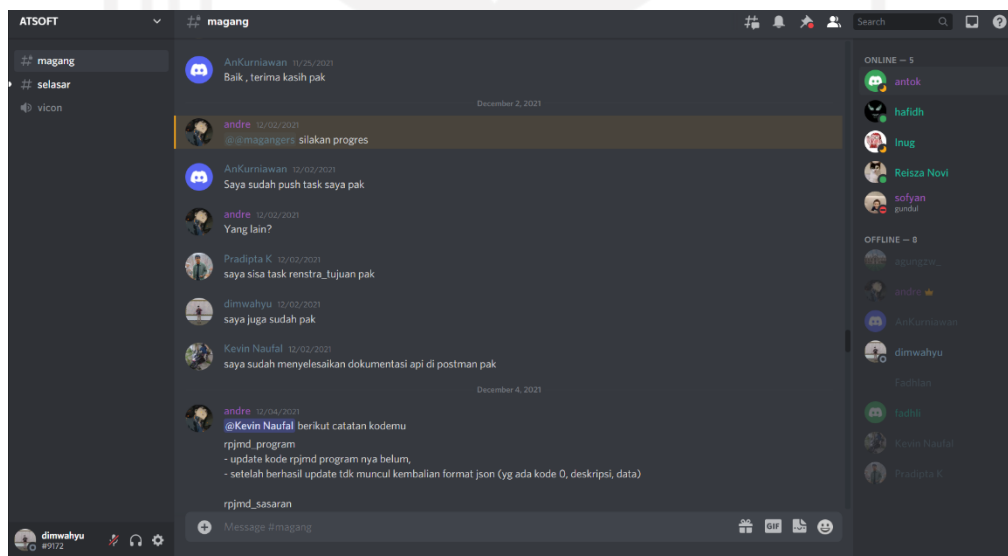
3.3 Pemantauan dan Pengendalian Proyek

Pemantauan dan pengendalian proyek pada aktivitas magang menggunakan Discord sebagai *tools* untuk berkomunikasi, dapat dilihat pada Gambar 3.31 dan Gambar 3.32. Pada agenda pemantauan dan pengendalian proyek menggunakan Discord, pembimbing proyek biasanya menanyakan kemajuan proyek dari peserta magang, sesi pemberian *feedback* dan

persiapan untuk penugasan selanjutnya. Pemberian *feedback* oleh pembimbing proyek biasanya diumumkan dalam Discord. Pengerjaan peserta magang juga dilakukan pemantauan pada aplikasi Figma, Figma memungkinkan pembimbing proyek dan para pemegang melakukan pemantauan dan kolaborasi. Aktivitas pemantauan dan pengendalian proyek penulis rangkum pada Tabel 3.4.



Gambar 3.31 Meeting



Gambar 3.32 Komunikasi Menggunakan Discord

Table 3.4 Rangkuman Aktivitas

No	Aktivitas
1	<i>Meeting</i> pertama pembimbing proyek memberikan penjelasan mengenai tugas-tugas yang diberikan kepada para pemegang.
2	Aktivitas selanjutnya memberikan gambaran umum dari proyek yang dikerjakan.
3	Aktivitas selanjutnya memberikan evaluasi terhadap desain.
4	Aktivitas selanjutnya memberikan masukan terhadap desain yang dibuat.

Pemberian masukan oleh pembimbing proyek untuk memberikan arahan kepada setiap peserta magang dalam menyelesaikan proyek yang telah diberikan untuk memperoleh hasil yang sesuai dengan rencana. Berikut ini penulis memberikan rangkuman Aktivitas terhadap pengerjaan desain aplikasi *mobile* ASN Memayu dalam bentuk tabel yang dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Table 3.5 *Feedback*

No	Skenario	<i>feedback</i>
1	Mengumpulkan hasil analisis kebutuhan pengguna aplikasi.	Hasil analisis pengguna sudah cukup untuk mamaparkan kebutuhan pengguna.
2	Pengumpulan ide-ide melalui <i>moodboard</i> .	<i>Moodbord</i> yang dibuat sudah memberikan konsep dari solusi desain yang akan dibuat.
3	Pembuatan solusi desain.	Hasil dari solusi desain masih terdapat kesalahan dari penggunaan <i>font</i> dan <i>button</i> : <ul style="list-style-type: none"> • Pada tampilan sampun leres tidak menggunakan <i>button</i> edit dan <i>delete</i>. • <i>Font</i> pada tampilan <i>register</i> dan cek data kurang besar.

3.4 Penutupan Proyek

Penutupan proyek redesain aplikasi *mobile* ASN Memayu yaitu dengan penyerahan hasil desain aplikasi *mobile* ASN Memayu. Karena keterbatasan waktu saat kegiatan magang serta penugasan proyek pada akhir magang maka penyempurnaan bagian desain yang perlu disempurnakan akan dilanjutkan oleh pegawai CV. Atsoft Teknologi.



BAB IV

REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG

4.1 Relevansi Akademik

Pada saat proyek dijalankan, proses yang terjadi pada pelaksanaan magang secara linier dan tidak menggunakan metode khusus untuk pengerjaan proyek redesain aplikasi *mobile* ASN Memayu. Berdasarkan penelitian sebelumnya penulis mengusulkan metode yang cocok untuk desain melalui beberapa kajian Tabel 2.1 yaitu metode UCD.

Metode UCD merupakan metode yang berpusat kepada pengguna. Dalam penerapannya metode UCD melibatkan pengguna dalam proses perancangan desain *interface*. Metode UCD memiliki 5 tahapan diantaranya: *plan the human centered process, specify the context of use, specify user and organizational requirements, product design solutions, evaluate design against user requirements*. (L. Albani, G & Lombardi, 2019). Dalam penerapan metode UCD dalam kegiatan magang, terdapat beberapa *gap* antara teori dan pelaksanaan magang. Pada kegiatan magang yang dikerjakan, Penulis memaparkan analisis *gap* antara teori dan pelaksanaan magang sebuah Tabel 4.1.

Table 4.1 Analisis *Gap*

No	Proses Desain UCD	Pelaksanaan Proyek Redesign	<i>Gap</i>
1	<i>plan the human centered process</i> . Membangun komitmen dengan orang-orang yang bersangkutan dalam proyek.	Penulis melakukan diskusi dengan pembimbing proyek	Pada tahapan ini seharusnya dilakukan diskusi dengan pengguna dan orang yang bersangkutan.
2	<i>specify the context of use</i> . Mengidentifikasi kebutuhan pengguna yang harus dievaluasi.	Pada proses ini penulis melakukan identifikasi calon pengguna aplikasi.	Proses ini tidak secara <i>face to face</i> dengan pengguna.
3	<i>specify the context of use</i> . Mengevaluasi kebutuhan	Penulis melakukan	-

	pengguna dan organisasi. Tahapan ini menghasilkan profil pengguna melalui wawancara dengan pengguna.	analisis kebutuhan pengguna.	
4	<i>product design solutions.</i> Perancangan desain solusi. Proses ini melibatkan pengguna untuk memberikan masukan terhadap desain.	Perancangan desain solusi dengan pembimbing proyek.	Perancangan solusi melibatkan pengguna langsung pada setiap desain yang dibuat.
5	<i>evaluate design against user requirements.</i> Proses evaluasi adalah proses mengevaluasi hasil desain dengan melibatkan pengguna.	Proses evaluasi hanya dilakukan oleh pembimbing proyek.	Proses evaluasi dilakukan oleh pengguna dan orang yang bersangkutan dalam proyek.

Kesimpulan dari tabel analisis *gap* adalah untuk menganalisis kesenjangan yang terjadi antara metode *User Centered Design (UCD)* dengan pelaksanaan magang. Pada penerapannya, proses pelaksanaan magang tidak menggunakan metode khusus, dari analisis *gap* didapatkan hasil bahwa penggunaan metode *UCD* dapat menjadi metode yang tepat dalam mendesain *user interface*.

4.2 Pembelajaran Magang

Pembelajaran magang yang penulis dapatkan selama magang 6 bulan, penulis uraikan sebagai berikut:

a. Skill

Selama kegiatan magang, penulis dapat mengambil beberapa poin sebagai manfaat dari magang. Magang dapat meningkatkan berbagai kemampuan yang diperlukan di dunia kerja maupun kehidupan sehari-hari. Dengan melakukan magang mahasiswa dapat meningkatkan skill sesuai dengan bidang yang dipilih maupun bidang yang lain. Selain *skill* mahasiswa juga Mendapatkan koneksi yang akan memudahkan mahasiswa

kedepannya. Magang melatih mahasiswa untuk mengasah kemampuan yang dimiliki. Pola pikir serta gaya komunikasi yang berbeda menjadikan magang sebagai tempat mendapatkan ilmu baru.

b. Manajemen diri, Waktu dan Tanggung Jawab

Dalam dunia kerja tidak akan terlepas dari manajemen diri, waktu dan tanggung jawab. Ketika mendapat tugas, maka tanggung jawabnya adalah menyelesaikan tugas tersebut secara maksimal dan selesai dalam kurun waktu yang diberikan. Ketika bekerja, manajemen diri diperlukan untuk mengelola diri sendiri agar sesuai dengan visi dan misi diri masing-masing. Selama proses magang, penulis mendapatkan beberapa proyek yang berbeda, penulis harus bisa memajemen diri untuk menyelesaikan setiap proyek tepat waktu dan dapat belajar mengenai apa yang akan dikerjakan proyek selanjutnya. Dalam dunia kerja, mahasiswa harus bisa mengatur diri agar bisa memanfaatkan waktu pada setiap pekerjaan, sehingga pekerjaan lainnya tidak terlewatkan dan dapat meningkatkan kualitas diri dengan belajar hal baru.

c. Membangun Portofolio

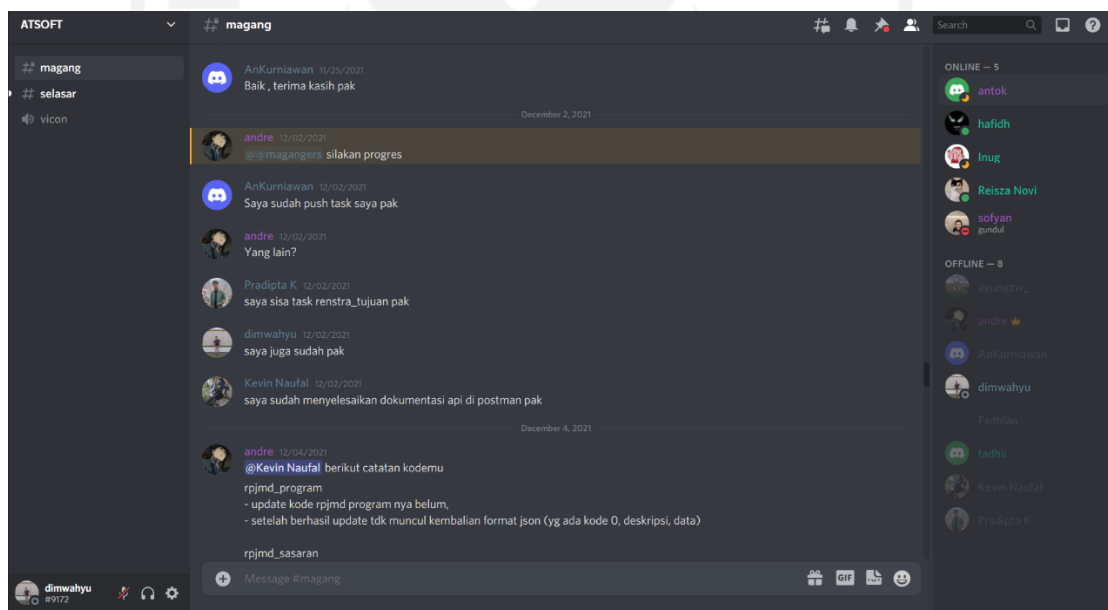
Banyaknya lowongan pekerjaan dan pencari kerja, maka portfolio sangat dibutuhkan mahasiswa untuk memudahkan mahasiswa dalam mendapatkan pekerjaan. Portofolio merupakan kumpulan pengalaman yang pernah dikerjakan mahasiswa. Portofolio dapat menjadi peluang besar dalam mendapatkan pekerjaan. Salah satu cara untuk memperbanyak isi dari portofolio adalah melaksanakan kegiatan magang. Portofolio merupakan alat sebagai gambaran dari refleksi diri, sebagai informasi pengalaman kerja, hasil karya yang pernah dibuat, dan sebagai acuan dalam mencari pekerjaan.

d. Akademik

Kemampuan akademik merupakan salah satu manfaat mengikuti magang. Pada kegiatan magang, mahasiswa akan belajar banyak mengenai bidang yang mereka pilih. Pada kegiatan magang yang penulis kerjakan, penulis mengambil bidang desain dan *front end website*. Kemampuan yang didapatkan selama magang seperti: belajar menggunakan Docker, belajar menggunakan *framework* Phalcon, belajar menggunakan Postman, dan belajar bagaimana mendesain aplikasi yang baik.

e. Komunikasi

Komunikasi merupakan hal dilakukan semua orang dalam bekerja. Tidak semua komunikasi dapat digunakan dalam dunia kerja. Selama kegiatan magang, penulis belajar bagaimana komunikasi yang baik dengan atasan, bagaimana komunikasi dengan rekan kerja dan tim, bagaimana berkomunikasi yang baik tanpa membuat orang lain tersinggung. Magang dapat menjadi tempat untuk melatih cara berkomunikasi bagi mahasiswa. Komunikasi tidak hanya melalui lisan. Komunikasi juga bisa melalui tulisan. Salah satu komunikasi menggunakan tulisan adalah mengirim email kepada atasan. Salah satu contoh komunikasi lisan diantara lain adalah berdiskusi dengan tim mengenai proyek yang dikerjakan. Dengan kegiatan magang akan dilatih bagaimana berbicara yang baik dengan rekan kerja dan tim, bagaimana cara memberikan solusi, bagaimana cara bertanya dan lain-lain. Contoh komunikasi dalam magang dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Komunikasi Menggunakan Discord

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan proyek magang yang dilakukan didapatkan kesimpulan:

- Pada pelaksanaan magang yang dimulai dari manajemen proyek, proses dan hasil pelaksanaan, penutupan proyek, Peningkatan UI/UX pada aplikasi *mobile* ASN Memayu dapat dilihat pada hasil desain dan hasil evaluasi, dari hasil evaluasi desain, pembimbing proyek dapat memahami alur penggunaan aplikasi *mobile* ASN Memayu.
- Pada pelaksanaan magang tidak menggunakan metode khusus, namun +dari analisis gap yang dilakukan didapatkan hasil bahwa metode *User Centered Design (UCD)* dapat menjadi metode yang tepat untuk mendesain sebuah aplikasi.

5.2 Saran

Adapun saran dari penulis untuk desain yang lebih maksimal antara lain:

- 1) Proses evaluasi terhadap desain bisa dilakukan dengan pengguna secara langsung dan *face to face*.
- 2) Pada proses tahapan identifikasi kebutuhan pengguna lebih baik melibatkan pengguna langsung untuk mendapatkan profil pengguna lebih spesifik.
- 3) Untuk pengembang selanjutnya, desain dari aplikasi ASN Memayu dapat dibuat lebih minimalis lagi dan mudah dipahami oleh pengguna serta mengikuti *trend* desain
- 4) Proses *usability testing* atau evaluasi desain lebih baik menggunakan *tools* seperti Maze.design untuk mendapatkan hasil evaluasi yang lebih maksimal.
- 5) Sebaiknya menggunakan metode desain yang banyak digunakan untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal, seperti metode *User Centered Design (UCD)*.



DAFTAR PUSTAKA

- Ali, E. (2016). SATIN-Sains dan Teknologi Informasi Metode User Centered Design (UCD) dalam Membangun Aplikasi Layanan Manajerial di Perguruan Tinggi (Vol. 2, Issue 2). <http://jurnal.stmik-amik-riau.ac.id>
- Adnan, F., Huda Muttaqin, M., & Dharmawan, T. (2018). Penerapan Metode User Centered Design Untuk Mengembangkan E-Learning Universitas Jember Berbasis Mobile. In *Informatics Journal* (Vol. 3, Issue 3).
- Fajri, S., Fujiawati, F. S., & Permanasari, A. T. (2021). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE APPS BERBASIS ANDROID B'TRACE MERANGKAI GERAK TARI TRADISIONAL. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 6(1).
- Fitriddullah, A. G., Darwiyanto, E., & Kaburuan, E. R. (2018). Perancangan Aplikasi Mobile Interactive Dalam Penanaman Dan Pembentukan Karakter Anak Bangsa Dengan Metode User Centered Design. 5(3).
- Iqbal, M., Marthasari, G. I., & Nuryasin, I. (2020). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada Perancangan Aplikasi Darurat Berbasis Android. *REPOSITOR*, 2(2), 201–214.
- Krisnoanto, A., Hendra Brata, A., & Ananta, M. T. (2018). *Penerapan Metode User Centered Design Pada Aplikasi E-Learning Berbasis Android (Studi Kasus: SMAN 3 Sidoarjo)* (Vol. 2, Issue 12). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Norman, D. A. (n.d.). *The design of everyday things*.
- Priyatna, B. (2019). PENERAPAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) PADA SISTEM PEMESANAN MENU KULINER NUSANTARA BERBASIS MOBILE ANDROID. *AIMS: Jurnal Accounting Information System*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.32627/aims.v2i1.55>
- Purnama, I. (2017). PERANCANGAN KAMUS MUSLIM BERBASIS SMARTPHONE ANDROID DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD) Oleh. In *Jurnal Ilmiah AMIK Labuhan Batu* (Vol. 5, Issue 3). www.amik-labuhanbatu.ac.id
- Rahmawati, R. N., Setyonugroho, W., Kurniawati, H. F., Studi, P., Kebidanan, M., & Kesehatan, I. (2021). *SCOPING REVIEW TENTANG PENGGUNAAN MOBILE APP DALAM PEMANTAUAN KESEHATAN ANAK BALITA*.

- Rifai, M., & Akbar, M. (2020). Implementasi Metode User Centered Design (Ucd) Pada Pembangunan Sistem Penyediaan Obat Berbasis Android. In *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika* (Vol. 1, Issue 4).
- Suryawan, D., Adinandra, S., Arifianto, J., Nugroho, E. S., Masykur, L. A., & Purnama, R. H. (2021). RANCANG BANGUN ROBOT PELAYAN MEDIS UNTUK PASIEN KARANTINA COVID-19 DENGAN KENDALI BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Terapan* |, 7(1).
- Satzinger, J. W., Jackson, R. B., & Burd, S. D. (n.d.). SIXTH EDITION SYSTEMS ANALYSIS AND DESIGN IN A CHANGING WORLD. www.cengage.com/highered.
- Suryani, S., Kurniati, R., Mawarni, S., Alam, Jlb., & Alam Bengkalis-Riau, S. (2019). *Aplikasi Simulasi Rukun Haji Berbasis Android*. 4(1).
- Susilo, E., Danang Wijaya, F., & Hartanto, R. (2018). Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application. In *JNTETI* (Vol. 7, Issue 2).
- Shinta Dewi, D., Hendra Brata, A., & Fanani, L. (2018). *Penerapan User Centered Design dalam Pembangunan Aplikasi Informasi Hostel berbasis Android* (Vol. 2, Issue 12). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Yatana Saputri, I. S., Fadhli, M., & Surya, I. (2017). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) Pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 269–278. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v3i2.2017.269-278>

LAMPIRAN

