

PERANCANGAN DAN DESAIN USER INTERFACE VERTUXBUCH

Anak Agung Gede Agung Angga Aditya¹, Ida Bagus Made Mahendra², I Gede Arta Wibawa³

ABSTRAK

CV Avatar Solution merupakan perusahaan yang bergerak dibidang layanan *IT Software Developer* dan *ICT (Information and Communication Technology)* yang berada di pulau Bali. CV Avatar Solution memberikan peluang untuk mahasiswa dalam program praktek kerja lapangan. Program magang ini diharapkan dapat memberikan sebuah pengalaman di dunia kerja kepada mahasiswa. Avatar Solution memiliki banyak divisi didalamnya salah satu divisi tersebut adalah *Software Quality Assurance* dimana divisi ini bertugas dalam memeriksa kualitas dari program yang sudah dikembangkan. Penulis berkesempatan menjadi *Software Quality Assurance* pada beberapa proyek yang digarap oleh avatar yaitu Bali Advocate, Atix Dashboard dan masih banyak lagi. Sebagai hasil evaluasi kegiatan penulis juga membantu mengerjakan User Interface dalam proyek vertuxbuch.

Kata Kunci: CV Avatar Solution, Software Quality assurance, IT Software Developer, Quality Assurance, Vertuxbuch

ABSTRACT

CV Avatar Solution is a company engaged in IT Software Developer and ITC (Information and Communication Technology) located on the island of Bali. CV Avatar Solution provides opportunities for students to participate in internship programs. This internship program is expected to give student real work experience. Avatar Solution company have many division one of which is Software Quality Assurance where this division in charge of checking program quality after development. The author had the opportunity to become Software Quality Assurance on multiple project in Avatar Solution like Bali Advocate, Atix Dashboard, and many more. As the result of the evaluation of the author's activities, he also helped work on user interface in the Vertuxbuch.

Keywords: CV Avatar Solution, Software Quality assurance, IT Software Developer, Quality Assurance, Vertuxbuch

1. PENDAHULUAN

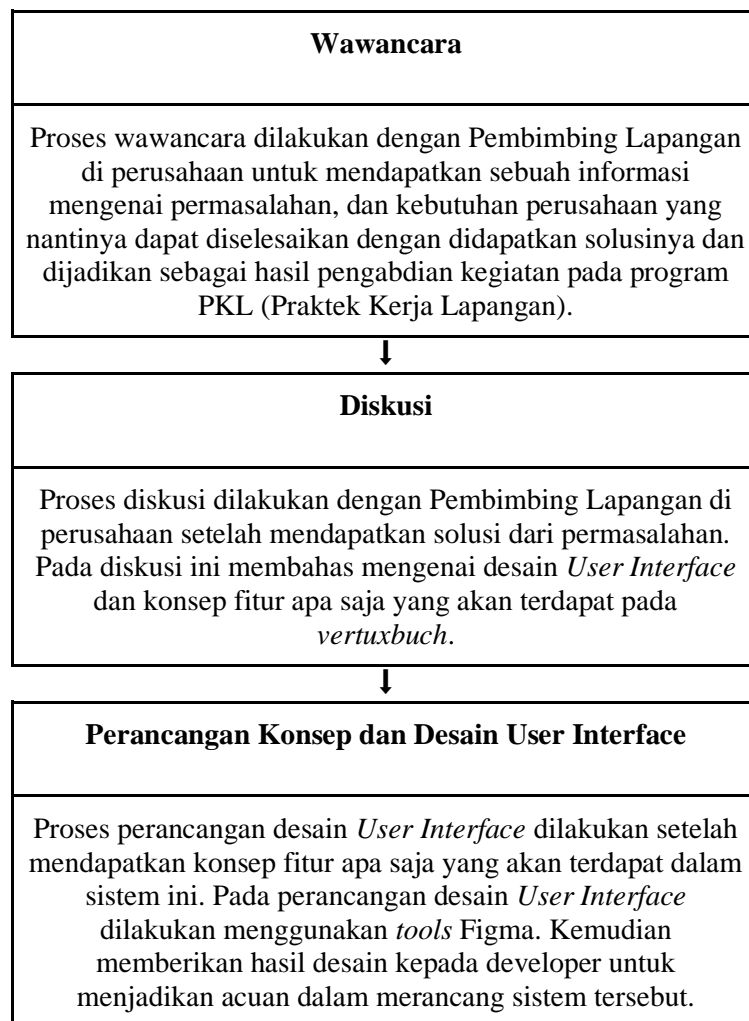
CV Avatar Solution adalah sebuah perusahaan yang menyediakan layanan *ICT (Information and Communication Technology)* dan *IT Software Developer* yang berbasis pada pulau Bali. Perusahaan CV Avatar Solution berdiri pada tahun 2019 hingga saat ini dan sudah bekerja sama dengan banyak perusahaan besar yang berada di pulau Bali. CV Avatar Solution sudah sangat berkembang hingga saat ini dan memiliki banyak divisi diantaranya *Frontend, Backend, Product Manager, IT Admin, IT Support, DevOps, UI/UX, Software Quality Assurance*. Dengan berkembangnya Avatar Solution dibukalah kesempatan untuk magang bagi siswa SMK dan mahasiswa yang ingin mencoba magang pada bidang IT. Saya sebagai penulis mendapat kesempatan magang di CV Avatar Solution pada divisi *Software Quality Assurance* pada program praktek kerja lapangan (PKL) gelombang II yang dimulai pada tanggal 09 Mei 2022 sampai tanggal 09 Juli 2022.

Tugas dari *Software Quality Assurance* disini bertugas untuk melakukan testing pada proyek yang sudah selesai dibuat oleh developer dengan tujuan menemukan bug pada proyek yang dikerjakan. *Software Quality Assurance* akan menghubungi divisi developer

ketika menemukan bug saat melakukan testing pada proyek yang sedang dikerjakan. Selain itu *Software Quality Assurance* juga membuat manual tes dari proyek yang di tes agar memiliki bukti fisik pekerjaan yang dikerjakan dan untuk mencatat bug yang ditemukan. Dengan demikian *Software Quality Assurance* harus bisa menjelaskan kepada divisi developer bug yang ditemukan.

2. METODE PELAKSANAAN

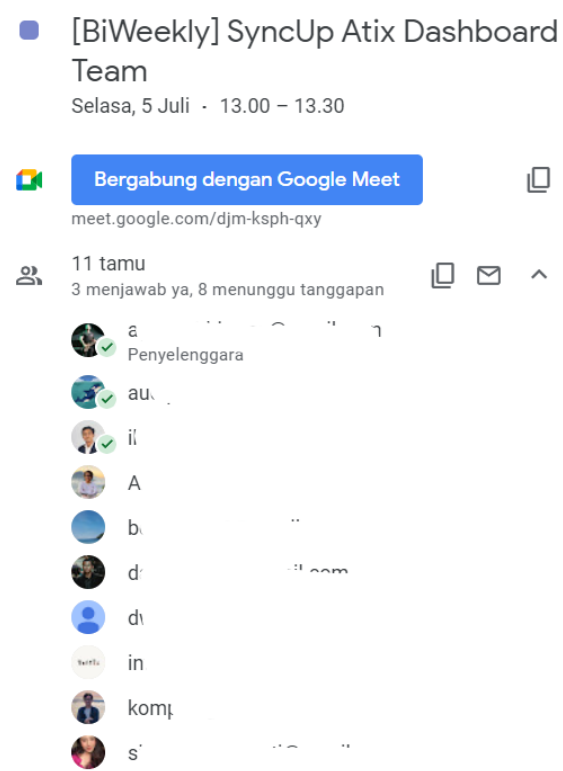
Pelaksanaan kegiatan praktek kerja lapangan di CV Avatar Solution dapat dilakukan secara WFH (*Work From Home*) dan WFO (*Work From Office*). Didalam sebuah tim yang akan mengerjakan sebuah proyek akan bekerja sama dengan banyak divisi untuk menyelesaikan proyek yang di berikan. Pada hasil pengabdian kegiatan mengenai perancangan konsep dan desain *User Interface* mengenai Vertuxbuch. dilakukan beberapa metode untuk mencapai tujuan tersebut yaitu wawancara, diskusi, dan perancangan konsep dan desain *User Interface*.



Bagan 2.1. Kerangka Pemecahan Masalah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan mengikuti program praktek kerja lapangan period ke-II ini telah banyak menambah ilmu. Pada divisi Software Quality Assurance mendapatkan tugas untuk memeriksa program apakah terdapat bug atau tidak. Pada pelaksanaannya melakukan banyak pengecekan terhadap proyek yang sudah selesai tahap pengembangannya, jika mendapatkan bug pada program maka akan menghubungi tim Developer terkait dan Project Manager tentang bug yang ditemukan. Berikut dokumentasi kegiatan selama program PKL dapat dilihat pada gambar 3.1 yaitu notulensi meeting yang dilakukan secara online, 3.2 salah satu testing yang dilakukan pada instansi PKL, dan 3.3 yaitu cuplikan website salah satu proyek di Avatar Solution.



Gambar 3.1. Notulensi Meeting Online

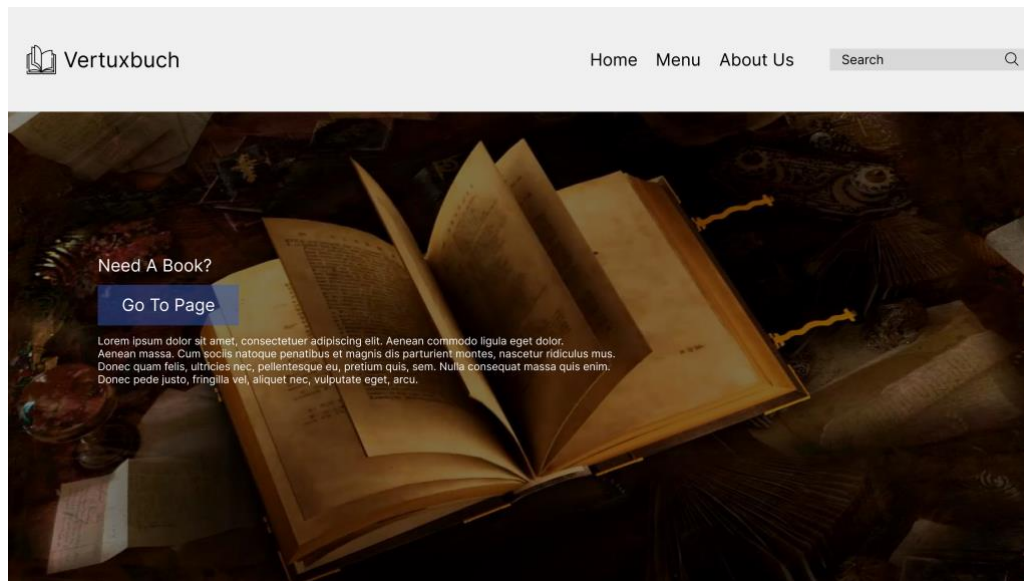
Dengan melakukan meeteng online akan dibagikan tugas sesuai divisi yang diikuti dimana disini penulis mendapatkan tugas untuk mengetes suatu aplikasi yang dimiliki oleh perusahaan. Pengetesan *black box* dilakukan dengan tujuan setelah aplikasi sudah jadi apakah terdapat *bug* atau masalah lain sebelum di rilis untuk public. Setelah mendapatkan sebuah masalah maka dari aplikasi yang sudah dibuat maka divisi *Software Quality Assurance* akan menghubungi tim developer yang mengembangkan aplikasi tersebut agar masalah yang ditemukan dapat di perbaiki.

PERANCANGAN KONSEP DAN DESAIN USER INTERFACE VERTUXBUCH

| Test Case ID | Test Case | Pre-Condition | Test Step | Expected Result | Actual Result | Status |
|--------------|--|---------------|--|---|--|----------|
| Login 1 | Menginput email dan password valid yang terdaftar | User Akses : | 1 Klik Form Username 2 Masukkan Username : iniemalnya@gmail.com 3 Klik Password : 12345 4 Masukkan Password : 12345 5 Klik Login | Login sukses dan masuk ke halaman beranda | Login berhasil dan user diarahkan kedalam dashboard | Berhasil |
| Login 2 | Menginput email yang valid dan menginput password yang invalid | User Akses : | 1 Klik Form Username 2 Masukkan Username : iniemalnya@gmail.com 3 Klik Password : 54321 4 Masukkan Password : 12345 5 Klik Login | Menampilkan pesan error | Terdapat pesan error bahwa password atau email salah | Berhasil |
| Login 3 | Menginput email yang invalid dan menginput password yang valid | User Akses : | 1 Klik Form Username 2 Masukkan Username : bukaniniemalnya@gmail.com 3 Klik Password : 12345 4 Masukkan Password : 12345 5 Klik Login | Menampilkan pesan error | Terdapat pesan error bahwa password atau email salah | Berhasil |
| Login 4 | Menginput email yang invalid dan menginput password yang invalid | User Akses : | 1 Klik Form Username 2 Masukkan Username : iniemalbaru@gmail.com 3 Klik Password : 54321 4 Masukkan Password : 12345 5 Klik Login | Menampilkan pesan error | Terdapat pesan error bahwa password atau email salah | Berhasil |
| Register 1 | Menginput username dan password baru | User Akses : | 1 Klik Form Username 2 Masukkan Username : iniemalbaru@gmail.com 3 Klik Password : 67890 4 Masukkan Password : 67890 5 Verifikasi Password : 67890 | Registrasi sukses | Berhasil membuat akun baru dan user akan diarahkan ke menu login untuk login kedalam web | Berhasil |
| Register 2 | Menginput username dan password yang sudah ada | User Akses : | 1 Klik Form Username 2 Masukkan Username : iniemalnya@gmail.com 3 Klik Password : 12345 4 Masukkan Password : 12345 5 Verifikasi Password : 12345 | Registrasi tidak diterima | Program masih membuat akun dengan email yang sudah digunakan | Gagal |

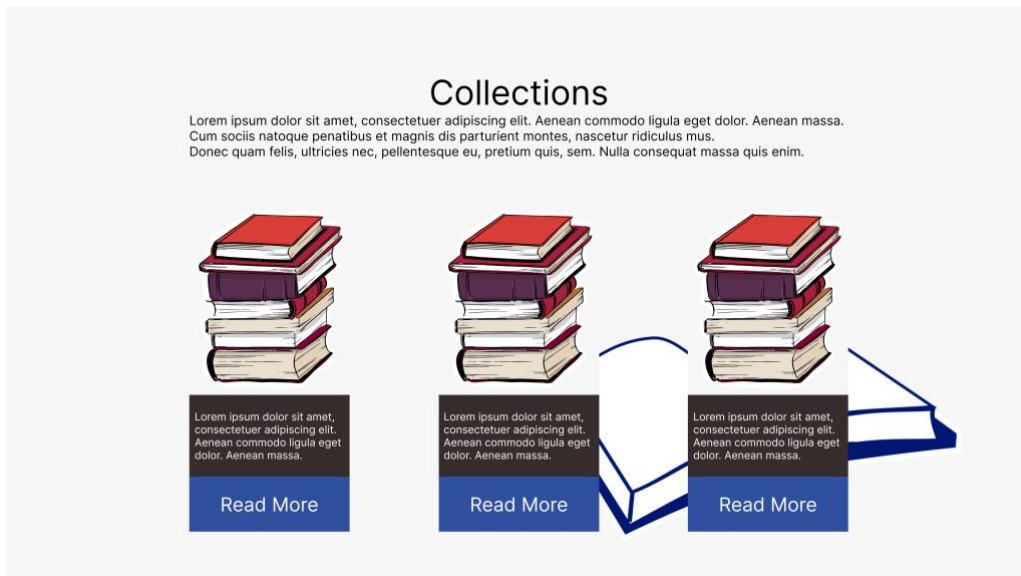
Gambar 3.2. Dokumentasi Testing aplikasi

Kemudian untuk hasil kegiatan dilakukan pengerjaan user interface dari proyek vertuxbuch. Vertuxbuch merupakan salah satu proyek yang dibuat untuk Avatar. Vertuxbuch dibuat untuk membantu klien dalam melakukan branding dari perusahaan terdapat fitur yang tersedia yaitu Home, Menu, dan About Us. Berikut merupakan fitur-fitur yang tersedia pada website ini. Website ini berbentuk landing page jadi semua konten yang ada pada website ini menjadi satu halaman.



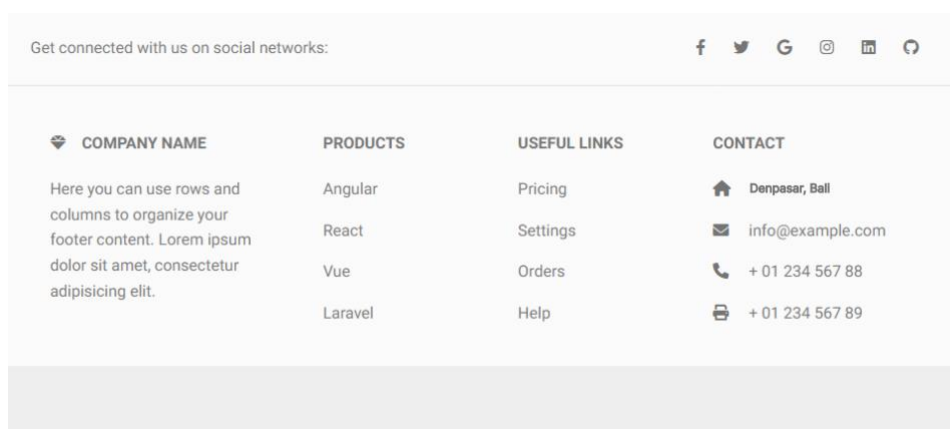
Gambar 3.3. Tampilan Fitur Home

Pada menu Home akan dijumpai pada tampilan awal dari website yaitu berisi beberapa pilihan fitur yang bisa dituju oleh pengguna. Terdapat kata kata yang mendeskripsikan website tersebut.



Gambar 3.4. Tampilan Fitur Menu

Pada bagian Menu website ini berisikan beberapa pilihan buku yang bisa di baca oleh pengguna. Jika ingin membaca lebih lanjut pengguna dapat klik Read More untuk membaca lebih banyak.



Gambar 3.5. Tampilan fitur About Us

Pada fitur terakhir yaitu About Us akan menampilkan nama perusahaan, deskripsi perusahaan, produk yang disajikan, dan informasi lainnya dari perusahaan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari kegiatan program praktek kerja lapangan diatas maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya program PKL ini diharapkan ilmu yang didapat berguna bagi mahasiswa, karena pada pengalaman kerja yang di dapat langsung dari sebuah perusahaan atau instansi dapat membantu mahasiswa dalam mengimplementasikan

teori-teori yang sudah dipelajari di kampus. Dengan melakukan beberapa pengetesan pada aplikasi yang dibuat oleh orang yang berpengalaman juga memiliki beberapa kesalahan maka dari itu melakukan testing akan sangat membantu perusahaan sebelum merilis aplikasi. Jika tidak ada masalah dalam aplikasi yang rilis untuk masyarakat akan lebih meningkatkan efisiensi penggunaan aplikasi tersebut. divisi *Software Quality Assurance* akan mengecek dengan detail aplikasi yang sudah selesai dibuat sebelum akhirnya dirilis ke masyarakat. Hasil dari kegiatan PKL ini setelah melakukan wawancara terhadap pihak instansi beberapa developer sudah menyetujui desain yang dibuat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada CV Avatar Solution karena sudah memberikan kesempatan untuk bergabung menjadi bagian dari perusahaan dalam program PKL. Penulis juga mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada Program Studi Informaika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana karena telah memfasilitasi dan juga telah mengarahkan proses pelaksanaan PKL. Serta penulis juga berterima kasih kepada bapak Ida Bagus Made Mahendra, S.Kom., M.Kom. dan I Gede Arta Wibawa, S.T., M.KOM. karena telah senantiasa membimbing penulis dalam melancarkan kegiatan dan pembuatan jurnal pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Rafli, Yenzi, and Muhammad Adri. "PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS E-BOOK INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS | Rafli | Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)." *e-Journal UNP*, March 2019, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteteknika/article/view/103787/101491>.
- Damayanti, Cintya, et al. "JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA." *Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale*, vol. 6, no. 1, Januari 2022, pp. 551-559.
- Frendiana, Viving, and Dandun Widhiantoro. "Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual." *Desain UI dan UX pada Aplikasi Android Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)*, vol. 5, no. 2, Desember 2020, pp. 85-93.
- Joo, Heonsik. "International Journal of Applied Engineering Research." *A Study on Understanding of UI and UX, and Understanding of Design According to User Interface Change*, vol. 12, no. 20, 2017, pp. 9931-9935.
- M. Agus Muhyidin, et al. "JURNAL DIGIT." *PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MY CIC LAYANAN INFORMASI AKADEMIK MAHASISWA MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA*, vol. 10, no. 2, 2 November 2020, pp. 208-219.
- Pressman, Roger S., and Bruce R. Maxim. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. McGraw-Hill Education, 2014.
- Robertus Rotama Marbun, et al. "JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)." *PERANCANGAN USER INTERFACE/USER EXPERIENCE (UI/UX) WEBSITE HELPMEONG UNTUK SHELTER MENGGUNAKAN METODE GOAL-DIRECTED DESIGN*, vol. 7, no. 4, Desember 2022, pp. 1096 - 1109.
- Sommerville, Ian. *Software Engineering*. Pearson, 2011.
- Suryn, Witold. *Software Quality Engineering: A Practitioner's Approach*. Wiley, 2014.
- Young, Ralph Rowland. *The Requirements Engineering Handbook*. Artech House, 2004.

Halaman ini sengaja dikosongkan