

RANCANG DESIGN UI/UX WEBSITE PORTOFOLIO PADA PERUSAHAAN PT.KRESNA KARYA MENGGUNAKAN FIGMA

(Portfolio Design UI/UX at PT. Kresna Karya Using Figma)

I Made Agus Tresna^[1], Heri Wijayanto^[1], I Putu Widanta^[2]

^[1]Dept Informatics Engineering, Mataram University
Jl. Majapahit 62, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA

^[2]PT. KRESNA KARYA Branch Mataram
Jl. Sandubaya 55, Mataram, Lombok NTB, INDONESIA

Email: agus.tresna88@gmail.com, heri@unram.ac.id, putuwidanta@gmail.com

Abstrak

UI adalah pengguna antarmuka yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem atau perangkat lunak, dan UX adalah pengalaman pengguna yang diperoleh dari interaksi dengan suatu produk atau layanan. Dan Portofolio adalah sebuah kumpulan keterangan dari proyek atau sebuah pencapaian yang bisa diimplementasikan pada media apa saja. Pentingnya pembuat design kali ini adalah mengacu pada semakin pesatnya perkembangan teknologi yang dimana jika ingin mencari informasi pada sesuatu bisa hanya dengan melalui internet. Dengan pembuatan UI/UX kali ini perusahaan bisa mempunyai gambaran sebuah website portofolio mereka jika diimplementasikan ke dalam sebuah website. Dengan mencakup informasi penting yang mereka punya yang bisa menunjang kinerja perusahaan mereka yang dimana jika seseorang ingin tahu hasil kinerja atau informasi perusahaan, bisa dengan membuka website portofolio yang dimana sudah diimplementasikan dari design UI/UX yang sudah di buat. Selain itu diberikan fitur-fitur pendukung yang memudahkan pengguna dalam mencari informasi perusahaan yang sudah di sediakan seperti form penyedia layanan jika ingin menghubungi perusahaan.

Keywords: Teknologi Informasi, Sistem Informasi, Design, UI/UX

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

PT.Kresna Karya adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang konstruksi yang berdiri sejak tahun 1975. Perusahaan tersebut menyediakan jasa di bidang pembangunan jalan raya yang sudah mengerjakan puluhan proyek pembangunan jalan raya yang sudah memiliki berbagai macam pengalaman di bidangnya. Tetapi pada perusahaan ini tidak memiliki sebuah sistem informasi yang menunjukkan sebuah portofolio dari hasil kinerja yang telah dikerjakan maupun aset atau pencapaian yang di punya. Dengan kesempatan pengabdian pada masyarakat kali ini akan membuat sebuah design UI/UX dimana membuat sistem informasi portofolio pada perusahaan tersebut.

User Interface (UI) adalah antarmuka pengguna yang berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara pengguna dan sistem atau perangkat lunak. Ini mencakup elemen visual seperti tombol, menu, dan tata letak yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem secara efektif. UI memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang inovatif dan menyenangkan [1]. Di sisi lain, User Experience (UX) merujuk pada pengalaman pengguna secara keseluruhan saat menggunakan produk atau layanan. Ini mencakup aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan, kepuasan pengguna, dan keterlibatan pengguna. UX melibatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna, serta desain yang mempertimbangkan alur kerja, navigasi, dan konten yang relevan untuk memberikan pengalaman yang positif dan memuaskan [1].

Dalam pengembangan produk atau layanan, penting untuk memiliki UI yang baik dan pengalaman pengguna yang positif (UX) untuk mencapai tujuan bisnis dan memuaskan pengguna. Kualitas UI dan UX dapat mempengaruhi tingkat adopsi produk, tingkat kepuasan pengguna, dan citra merek secara keseluruhan. Portofolio adalah kumpulan informasi tentang proyek atau pencapaian yang mencerminkan keterampilan dan pengalaman seseorang dalam berbagai bidang. Biasanya, portofolio mencakup contoh-contoh pekerjaan sebelumnya, deskripsi proyek, hasil yang dihasilkan, dan testimonial atau rekomendasi dari klien atau pengguna sebelumnya. Portofolio dapat berbentuk situs web, presentasi, atau dokumen digital lainnya dan digunakan untuk memperlihatkan kemampuan dan pencapaian seseorang atau perusahaan kepada pihak yang berkepentingan, seperti calon klien atau perekrut. Dengan memamerkan portofolio, seseorang atau perusahaan dapat memperlihatkan keahlian dan keberhasilan dalam pekerjaan sebelumnya, yang dapat meningkatkan kepercayaan dan memperkuat reputasi profesional mereka.

Dalam era teknologi yang berkembang pesat ini, pentingnya desain *UI/UX* sangatlah relevan. Dengan adanya akses internet yang memudahkan pencarian informasi, perusahaan perlu memiliki desain *UI/UX* yang memperlihatkan gambaran website portofolio mereka. Desain tersebut harus mencakup informasi penting yang dapat meningkatkan kinerja perusahaan. Dengan memiliki website portofolio yang telah diimplementasikan berdasarkan desain *UI/UX* yang telah dibuat, orang dapat dengan mudah melihat hasil kinerja dan informasi mengenai perusahaan tersebut [4].

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat di simpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara mendesign *UI* yang sesuai dengan portofolio perusahaan?
- b. Bagaimana cara membuat *prototype* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna?

1.3. Tujuan dan Manfaat

a. Tujuan

Tujuan dari rancang *UI/UX* Sistem Informasi Website Portofolio Pada Perusahaan adalah sebagai berikut:

1. Menciptakan gambaran pada perusahaan seperti apa website portofolio yang mereka miliki yang di implementasikan dalam design *UI/UX* tersebut.
2. Menunjang informasi dan hasil kinerja yang di miliki perusahaan dalam pembuatan sebuah design *UI/UX*.

b. Manfaat

1. Bagi Instansi

Dapat memberikan wawasan tentang apa itu sistem informasi portofolio dengan adanya design *user interface* ini. Pada pihak perusahaan menjadikan ada gambaran jika mempunyai sebuah website portofolio yang dimiliki oleh perusahaan dan bisa memperkirakan benefit pada saja jika memiliki sebuah website portofolio perusahaan.

2. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa jadi bisa mengimplementasikan ilmu yang di dapat selama perkuliahan berlangsung dan berguna juga untuk instansi pada masa pengabdian pada masyarakat berlangsung. Dan mahasiswa jadi tau ketertarikan pada bidang apa yang menjadi ketertarikan pada bidang kerja nantinya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Profile Perusahaan



Gambar 1. Kantor PT.Kresna Karya

PT.Kresna Karya merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang kontruksi pembangunan fasilitas jalan raya yang memiliki akreditasi menengah dan. PT. Kresna Karya memiliki cabang utamanya berada di Denpasar-Bali, lalu cabang keduanya berada di Nusa Tenggara Barat-Mataram, Perusahaan PT. Kresna Karya didirikan oleh I Made Sudiarta dan berdiri pada tahun 1975.

2.2. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2. Struktur Organisasi PT.Kresna Karya

Pada Gambar di atas merupakan gambar struktur organisasi perusahaan yang terkait informasi pada perusahaan yang berisi tentang nama kepala cabang beserta nama kepala bidang yang berwenang pada perusahaan tersebut.

2.3. User Interface

UI atau *User Interface* adalah proses yang melibatkan tampilan output atau antarmuka yang dapat dilihat oleh pengguna sebagai hasil dari pemrosesan data sistem. Ini mencakup elemen visual dalam bentuk output atau tampilan yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem, baik itu melalui website, perangkat lunak, atau perangkat keras. Tujuan dari *UI* adalah untuk memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan perangkat yang digunakan. *UI* dirancang dengan tujuan meningkatkan fungsi sistem dan pada saat yang sama memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna atau *user experience*. Dengan kata lain, *UI* adalah elemen visual yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan sistem dan meningkatkan pengalaman pengguna[1].

2.4. User Experience

User Experience atau *UX* adalah proses yang melibatkan interaksi pengguna dengan antarmuka secara nyaman dan sesuai dengan pemahaman mereka. Tujuan dari *UX* adalah meningkatkan kepuasan pengguna saat mengakses tampilan, baik itu melalui website, aplikasi mobile, atau aplikasi desktop. *UX* berperan sebagai penghubung antara pengguna dengan produk berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan perangkat tersebut selama periode waktu tertentu. *UX* bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang memuaskan dan memperhatikan kebutuhan, preferensi, dan harapan pengguna saat berinteraksi dengan antarmuka[1].

2.5. Sistem Informasi

Sistem Informasi (SI) adalah suatu sistem yang terdiri dari sejumlah komponen yang saling terkait dan terintegrasi untuk memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi. Landasan teori SI mencakup berbagai konsep dan prinsip yang terkait dengan pembuatan, pengembangan, pengelolaan, dan penggunaan sistem informasi. Sistem Informasi merupakan gabungan dari sistem, informasi, yang fokus pada pembuatan, pengembangan, pengelolaan, dan penggunaan sistem informasi. Teori ini membahas tentang bagaimana SI dapat memberikan nilai bagi organisasi dan bagaimana SI dapat didesain dan dikelola secara efektif untuk mencapai tujuan organisasi[2].

2.6. Figma

Figma adalah sebuah aplikasi desain digital dan alat *prototyping* yang dapat digunakan untuk membuat situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil untuk proyek lain. Aplikasi ini dirancang untuk desain *UI* dan *UX* dan menggunakan alat berbasis vektor yang tersedia di *cloud*, sehingga penggunaannya bisa bekerja dari mana saja melalui browser. Figma dilengkapi dengan berbagai fitur seperti desain, pembuatan *prototype*, kolaborasi, dan sistem desain organisasi yang membantu pengguna bekerja secara efisien dan terstruktur[3].

2.7. Web Portofolio

Web Portofolio merupakan portofolio yang di kemas dalam bentuk digital yang dimana media penempatan dalam bentuk website. Yang dimana untuk mengaksesnya membutuhkan koneksi jaringan internet yang dimana keuntungan dalam membuat web portofolio pengguna bisa mengakses dimanapun dan kapanpun tujuan di buatnya web portofolio biasanya untuk menunjukkan aset, skill, dan pengalaman yang di tampilkan[4].

2.8. Prototype

Prototype ialah sebuah metode yang mengharuskan pengembang perangkat lunak membuat sebuah mockup berupa model aplikasi, sangat cocok pada kondisi dimana pengguna tidak bisa menyajikan informasi secara jelas mengenai kebutuhan yang sesuai dengan keinginannya. Hasil dari model *prototype* berupa mockup yang akan menjadi rujukan model desain yang akan digunakan saat melatih, presentasi, penilaian sebuah desain, promosi atau keperluan lain[5].

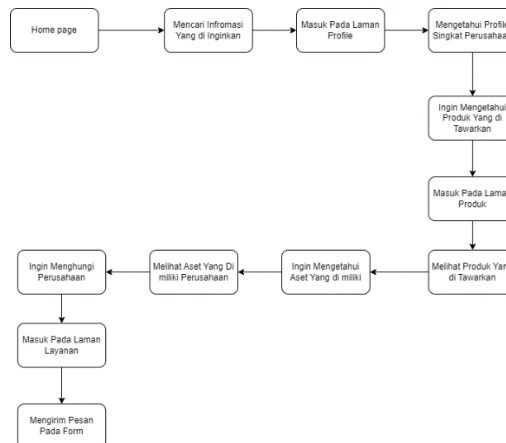
3. METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

3.1. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Dalam Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di PT. KRESNA KARYA, Saya melakukan pembuatan desain *UI/UX* berbasis website. Berikut *jobdesk* yang dilakukan untuk pembuatan desain:

- a. Melakukan riset dan pengumpulan data dari perusahaan.
- b. Membuat desain *UI/UX* website.
- c. Membuat *Prototype* design.
- d. Melakukan percobaan fitur dengan melakukan *prototyping* dengan *UI* yang sudah ada.
- e. Pembuatan Laporan pengabdian pada masyarakat.

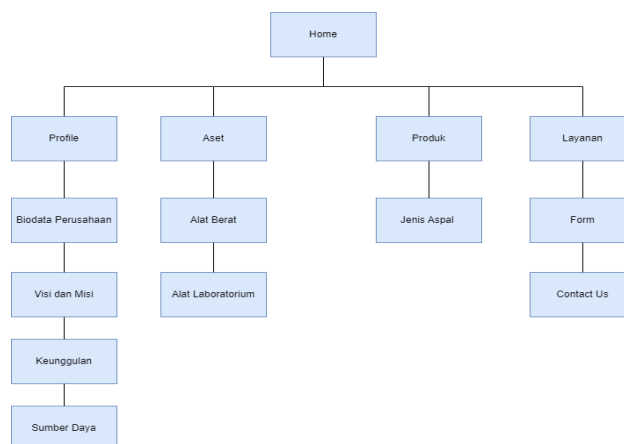
3.2. User Flow



Gambar 3. User Flow *Prototype*

Pada Gambar di atas adalah langkah-langkah yang dilakukan oleh user atau pengguna dalam mengunjungi website untuk mengetahui apa saja yang di lakukan oleh pengguna jika mengunjungi website tersebut.

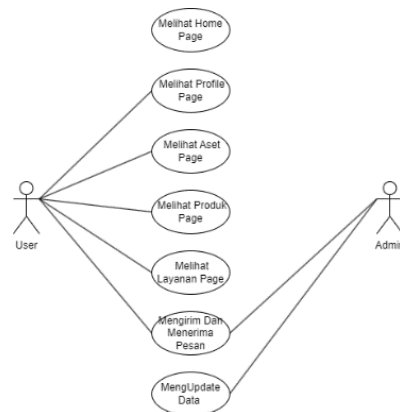
3.3. Site Map



Gambar 4. Site Map

Pada Gambar di atas adalah site map dari website yang dimana pada home *page* bisa mengakses halaman halaman lainnya seperti profile,aset,produk dan layanan pada tiap halaman tersebut terdapat komponen lainnya yang bisa di lihat pada gambar di atas.

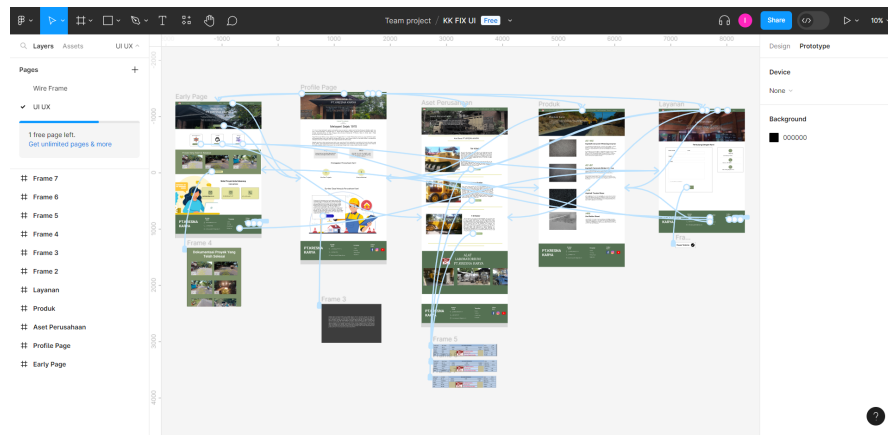
3.4. Use Case Diagram



Gambar 5. Use Case Diagram

Pada Gambar di atas adalah use case diagram dari Sistem Informasi Portofolio Perusahaan Pada PT.Kresna Karya.

3.5. Prototype



Gambar 6. Prototype UX

Untuk memastikan bahwa uji sistem atau fitur yang terdapat dalam desain antarmuka pengguna telah memenuhi kebutuhan pengguna, seringkali dilakukan *prototyping*. Dengan melakukan *prototyping*, kita dapat menguji respon pengguna secara langsung terhadap desain yang telah dibuat.

3.6. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 7. Dokumentasi Kegiatan

Pada Gambar di atas adalah kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang di mana menguji coba *prototype* kepada pembina lapangan yang di mana bertugas untuk mengawasi saat kegiatan pengabdian berlangsung. Pada saat melakukan uji coba *prototype* yang di mana pembina adalah sebagai sisi pengguna. Pendapatnya mengenai

prototype yang di uji cobakan sudah cukup bagus dan dimana pada konsep awal sistem informasi di buat adalah portofolio instansi sudah mencakup informasi yang di punya oleh instansi tersebut.

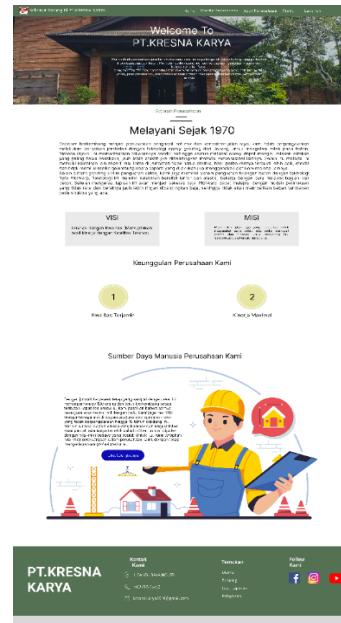
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Desain UI/UX

a. Halaman Home Perusahaan



Gambar 8. Halaman Home



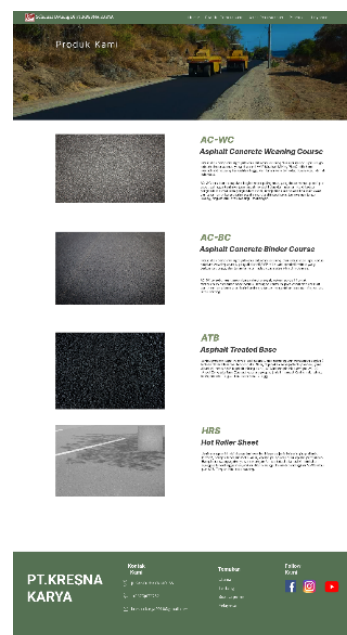
Gambar 9. Halaman Profile

Home *page* merupakan tampilan awal ketika membuka sebuah website yang dimana di dalamnya terdapat informasi-informasi singkat dan informasi apa saja yang terdapat pada website tersebut. Dan pada *profile page* merupakan halaman yang lebih spesifik menampilkan profile dari perusahaan tersebut. Seperti latar belakang perusahaan tersebut dan sumber daya apa saja yang terdapat pada perusahaan tersebut dan lainnya.

b. Halaman Aset Perusahaan



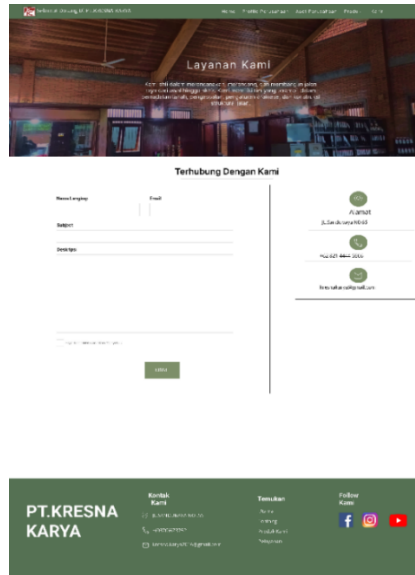
Gambar 10. Halaman Aset



Gambar 11. Halaman Produk

Halaman Aset Perusahaan merupakan halaman yang menampilkan aset atau apa saja yang di punya oleh perusahaan. Yang dimana bisa menunjang ketertarikan pengguna untuk melakukan kerja sama dengan perusahaan tersebut. Dan pada produk *page* merupakan halaman yang menampilkan produk apa saja yang di tawarkan oleh perusahaan tersebut. Dan penjelasan singkat mengenai produk tersebut agar pengguna tahu jenis-jenis produk yang di tawarkan.

c. Halaman Layanan Perusahaan



Gambar 12. Halaman Layanan

Layanan *page* ini adalah halaman yang membantu pengguna terhubung langsung dengan perusahaan. Yang dimana nantinya jika ada hal penting yang ingin di sampaikan bisa mengirimkan pesan melalukan halaman layanan tersebut.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengabdian pada masyarakat di PT.Kresna Karya Cabang Lombok berupa Rancang Design *UI/UX* Sistem Informasi Portofolio Perusahaan dengan menggunakan Figma, Maka dapat di simpulkan sebagai berikut:

- Mendesain *UI/UX* menggunakan figma mempermudah para desainer untuk membuat design aplikasi yang di butuhkan. Dengan fitur-fitur yang lengkap dari figma memaksimalkan sebuah aplikasi yang akan di desain nantinya.
- Pada prototyping di sediakan fitur media sosial apa saja yang di miliki perusahaan dan bisa mengirimkan pesan melalui form yang ada pada halaman layanan dan sebagainya.
- Dengan ada fitur *prototype* dari figma yang dimana untuk menguji jalannya aplikasi sebelum di develop oleh programmer, kita bisa mendemokan sebagaimana gambaran berjalannya aplikasi tersebut.
- Dengan di buatnya design *UI/UX* sistem informasi portofolio perusahaan berbasis website ini perusahaan mempunyai gambaran nantinya jika perusahaan tersebut mempunyai website portofolio sendiri.

5.2. Saran

Adapun saran yang di berikan penulis agar Rancangan Design *UI/UX* Sistem Informasi Portofolio Perusahaan Berbasis Website Pada PT.Kresna Karya ini akan menjadi lebih baik kedepannya adalah sebagai berikut:

- Perlu adanya pembaruan fitur terbaru pada website tersebut agar pengguna merasa ada perkembangan dalam website tersebut dari sisi warna, tampilan, dan fitur-fitur yang di sediakan.
- Perlu adanya pembaharuan data seiring berjalannya waktu, dimana perusahaan tersebut akan menerima sebuah proyek-proyek terbaru atau ada aset perusahaan yang bertambah agar user tahu proyek atau aset apa saja yang telah di terima oleh perusahaan tersebut.
- Setelah di lakukan design aplikasi berbasis website ini di harapkan akan di bangun dalam bentuk website agar sebuah design tersebut akan terciptanya menjadi sebuah website portofolio perusahaan sederhana.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada instansi PT. KRESNA KARYA cabang Lombok khususnya kepada bapak divisi kepala bidang keuangan dan tata usaha yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan pengabdian masyarakat, rekan-rekan pegawai perusahaan yang telah memberikan data dan informasi untuk dijadikan sebagai bahan dasar pembuatan design *UI/UX*. Serta kepada keluarga dan teman-teman yang membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dalam pengabdian masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Kurnia Ningrum, I. W. Utomo, Z. Umami, U. Dian Nuswantoro Semarang Jl Imam Bonjol No, and P. Kidul Kota Semarang, "Rancang Bangun Design *UI/UX* pada Aplikasi PANTAU menggunakan Pendekatan Design Thinking," vol. 15, no. 2, pp. 422–433, 2022, [Online]. Available: <http://journal.stekom.ac.id/index.php/elkom/page422>
- [2] D. Purnomo, "Model *Prototyping* Pada Pengembangan Sistem Informasi," *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, 2017.
- [3] M. Al Mahal Ramadano and N. Huda, "Rancang Bangun *UI/UX* Pre-Order Dekorasi Pernikahan Pada Wedding Organizer DSN Design and *Build UI/UX* Wedding Decoration Pre-Order on DSN Wedding Organizer."
- [4] M. F. Santoso, "Implementasi Konsep dan Teknik *UI/UX* Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma." [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- [5] M. A. Idris, G. P. Mahardhika, and B. Suranto, "Perancangan *UI/UX* Aplikasi Perangkat Bergerak Ivent Menggunakan Pendekatan HCD (Human Centered Design)."