

# **LAPORAN KERJA PROFESI**

## **PENGEMBANGAN UI/UX DESIGN DI PT TELKOM AKSES**



**CHRISTOPER ADVENT YOFANDI IRYANTO**  
**2021081028**

Laporan Kerja Profesi ini ditulis untuk memenuhi persyaratan  
Mata Kuliah Kerja Profesi pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas  
Teknologi dan Desain,  
Universitas Pembangunan Jaya

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**  
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA**  
**TANGERANG SELATAN**  
**2024**

# **ABSTRAK**

**Christoper Advent Yofandi Iryanto (2021081028)**

## **PENGEMBANGAN UI/UX DESIGN DI PT TELKOM AKSES**

Laporan ini membahas pengalaman kerja profesi sebagai Desainer UI/UX di PT Telkom Akses dalam proyek pengembangan modul aplikasi My Telkom Akses dan SuperApps. Kerja profesi ini memberikan pemahaman mendalam tentang proses desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang efektif dalam lingkungan bisnis berbasis teknologi. Tugas utama meliputi analisis kebutuhan pengguna, pembuatan wireframe, perancangan mockup, hingga pengujian desain dengan pengguna langsung. Pemilihan elemen visual seperti tipografi, warna, dan ikon disesuaikan dengan identitas perusahaan dan kenyamanan pengguna. Hasil dari kegiatan ini adalah rancangan UI/UX yang meningkatkan efisiensi operasional aplikasi dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Pengalaman ini menekankan pentingnya kolaborasi antar tim dan riset pengguna dalam menciptakan solusi yang tepat guna dan berfokus pada pengguna.

**Kata kunci:** UI/UX, desain antarmuka, pengalaman pengguna, PT Telkom Akses

# **ABSTRACT**

**Christoper Advent Yofandi Iryanto (2021081028)**

## **UI/UX DESIGN DEVELOPMENT AT PT TELKOM AKSES**

*This report discusses the professional work experience as a UI/UX Designer at PT Telkom Akses in the My Telkom Akses and SuperApps application module development project. This professional work provides an in-depth understanding of the effective user interface (UI) and user experience (UX) design process in a technology-based business environment. Key tasks include analyzing user needs, creating wireframes, designing mockups, and testing designs with live users. The selection of visual elements such as typography, colors, and icons is adjusted to the company's identity and user convenience. The result of this activity is a UI/UX design that improves the operational efficiency of the application and provides an optimal user experience. This experience emphasized the importance of cross-team collaboration and user research in creating appropriate and user-focused solutions.*

**Keywords:** *UI/UX, interface design, user experience, PT Telkom Akses*

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya,

Nama Mahasiswa : Christoper Advent Yofandi Iryanto

Nomor Induk Mahasiswa : 2021081028

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi dan Desain

dengan ini menyatakan bahwa Laporan Kerja Profesi yang saya buat dengan judul **"PENGEMBANGAN UI/UX DESIGN DI PT TELKOM AKSES"** adalah:

- 1) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan hasil kuliah, tinjauan lapangan dan buku-buku serta jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada Laporan Kerja Profesi saya.
- 2) Bukan merupakan duplikasi karya ilmiah yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di perguruan tinggi lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan dengan cara referensi yang semestinya.
- 3) Bukan merupakan karya terjemahan dari kumpulan buku atau jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada Laporan Kerja Profesi saya.

Kalau terbukti saya tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka Kerja Profesi saya dapat dibatalkan oleh Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya.

Tangerang Selatan, 15 November 2024

Yang membuat pernyataan,



Christoper Advent Yofandi Iryanto

## LEMBAR PENGESAHAN

Pada Kamis, 5 Desember 2024 telah diselenggarakan Sidang KP untuk memenuhi persyaratan mata kuliah Kerja Profesi pada Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya, atas nama:

**Nama : Christoper Advent Yofandi Iryanto**

**NIM : 2021081028**

Dengan judul **"PENGEMBANGAN UI/UX DESIGN DI PT TELKOM AKSES"** oleh tim penilai seminar yang terdiri dari:

Menyetujui :

Pembimbing KP

Pembimbing Kerja

( \_\_\_\_\_ )

( \_\_\_\_\_ )

Penguji 1

Penguji 2

Kepala Program Studi

( \_\_\_\_\_ )

( \_\_\_\_\_ )

( \_\_\_\_\_ )

## PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikan-Nya, sehingga Laporan Kerja Profesi ini dapat diselesaikan.

Laporan Kerja Profesi dengan judul “**PENGEMBANGAN UI/UX DESIGN DI PT TELKOM AKSES**” ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan mata kuliah Kerja Profesi pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya, Bintaro, Tangerang Selatan.

Praktikan menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Laporan Kerja Profesi ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, Praktikan mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan Laporan Kerja Profesi ini, yaitu kepada:

- 1) Danto Sukmajati, ST, M.Sc., Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Desain.
- 2) Chaerul Anwar, S.Kom, M.T.I selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi.
- 3) Dr. Rufman Iman Akbar., MM., MKom., IPU., Asean ENG selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan banyak memberikan masukan kepada Praktikan.
- 4) Ibu Meifta Fauziah S.Kom yang telah meluangkan waktunya untuk membantu Praktikan dalam pelaksanaan kerja profesi di PT Telkom Akses Jakarta.
- 5) Dr. Rufman Iman Akbar., MM., MKom., IPU., Asean ENG selaku Penasehat Akademik Praktikan.
- 6) Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Mami dan Papi yang telah memberikan dukungan, cinta, dan doa yang tak terhingga. Tanpa kasih sayang dan pengorbanan kalian, Praktikan tidak akan bisa mencapai semua ini. Semoga Allah selalu memberikan kebahagiaan, kesehatan, dan keberkahan kepada kalian.
- 7) Terima kasih banyak untuk Felicia Tiffani Kojongian, yang selalu ada untuk memberi dukungan dan semangat.
- 8) Semua dosen yang telah mengajar Praktikan selama berkuliah di Universitas Pembangunan Jaya dan seluruh tenaga kependidikan Universitas Pembangunan Jaya yang telah membantu Praktikan dalam kegiatan administratif.
- 9) Semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, Praktikan menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam Laporan Kerja Profesi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi Praktikan. Semoga Laporan Kerja Profesi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Tangerang Selatan, 15 November 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	I
ABSTRACT .....	II
LEMBAR PENGESAHAN .....	IV
DAFTAR TABEL .....	VIII
DAFTAR LAMPIRAN .....	X
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Kerja Profesi.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi.....	3
1.2.1 Maksud Kerja Profesi .....	3
1.2.1 Tujuan Kerja Profesi.....	4
1.3 Tempat Kerja Profesi.....	4
1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi .....	4
BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI .....	5
2.1 Sejarah Perusahaan.....	5
2.1.1 Fokus dan Tujuan Pendirian.....	5
2.1.2 Peran PT Telkom Akses dalam Transformasi Digital .....	6
2.1.3 Layanan dan Operasi .....	7
2.1.4 Visi PT Telkom Akses .....	8
2.1.5 Misi PT Telkom Akses.....	8
2.2 Struktur Organisasi .....	10
2.3 Kegiatan Umum Perusahaan/Divisi .....	15
BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI.....	18
3.1 Bidang Kerja .....	18
3.2 Pelaksanaan Kerja .....	20
3.2.1 Pengenalan Lingkungan Kerja .....	21
3.2.2 Analisis dan Riset Kebutuhan.....	22
3.2.3 Perencanaan Perancangan Sistem .....	24
3.2.4 Perancangan Wireframe .....	32
3.2.5 Perancangan Mockup Desain My Telkom Akses dan SuperApps .....	39
3.3 Kendala Yang Dihadapi.....	45
3.4 Cara Mengatasi Kendala.....	46
BAB IV .....	49
4.1 Simpulan .....	49

4.2	Saran .....	50
	DAFTAR PUSTAKA.....	51
	LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	52



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Gantt Chart Timeline Praktikan .....	21
---	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Telkom Akses .....	5
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi PT Telkom Akses .....	11
Gambar 3. 1 Diskusi <i>Requirement</i> Dengan Pembimbing Kerja Via <i>Chat</i> .....	23
Gambar 3. 2 Flowchart Alur Kerja Praktikan Sebagai UI/UX Designer .....	24
Gambar 3. 3 Logo Aplikasi Figma.....	25
Gambar 3. 4 Contoh Font Roboto Regular .....	26
Gambar 3. 5 Contoh Font Poppins .....	27
Gambar 3. 6 Contoh Ikon dari Iconify .....	28
Gambar 3. 7 Contoh Ikon dari Icons8 .....	29
Gambar 3. 8 Color Pallete Aplikasi My Telkom Akses .....	30
Gambar 3. 9 Color Pallete SuperApps .....	31
Gambar 3. 10 Wireframe Modul Pada Aplikasi My Telkom Akses .....	34
Gambar 3. 11 Wireframe Modul List Data Bank Branch Pada Aplikasi My Telkom Akses.....	35
Gambar 3. 12 Wireframe Add Moment Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps.....	36
Gambar 3. 13 Wireframe Fill Moment Detail Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps.....	37
Gambar 3. 14 Wireframe List Moment Yang Tersedia .....	38
Gambar 3. 15 Modul Tambah Bank Branch Pada Aplikasi My Telkom Akses .....	40
Gambar 3. 16 Modul List Data Bank Branch Pada Aplikasi My Telkom Akses .....	41
Gambar 3. 17 Add Moment Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps.....	42
Gambar 3. 18 Fill Moment Detail Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps .....	43
Gambar 3. 19 List Moment Yang Tersedia .....	44

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Formulir Pengajuan Kerja Profesi .....	A-1
Lampiran 1. 2 Surat Pengantar Kerja Profesi .....	A-2
Lampiran 1. 3 Formulir Penerimaan Kerja Profesi .....	A-3
Lampiran 1. 4 Lembar Harian Pelaksanaan Kerja Profesi.....	A-4
Lampiran 1. 5 Lembar Bimbingan Kerja Profesi.....	A-8
Lampiran 1. 6 Surat Keterangan Pengalaman Kerja .....	A-9
Lampiran 2. 1 Praktikan Saat Melakukan Kerja Profesi .....	B-1
Lampiran 2. 2 Praktikan Saat Melakukan Bimbingan Dengan Pembimbing Kerja .....	B-3

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Kerja Profesi**

Kerja Profesi atau biasa disingkat dengan sebutan KP adalah satu mata kuliah penting dalam rangkaian pembelajaran mahasiswa di Universitas Pembangunan Jaya yang memberikan kesempatan langsung tentang bagaimana realita dari dunia pekerjaan. Adapun yang coba diraih dari adanya MK tersebut adalah pengaplikasian peran persiapan mahasiswa terhadap rintangan maupun peluang dalam proses bekerja nantinya setelah menyelesaikan pendidikan tinggi. Harapannya, mahasiswa dapat mengalami langsung situasi atau realita penerapan pembelajaran selama berkuliah dalam dunia bekerja yang tentunya lebih profesional baik terhadap tuntutan pekerjaan, lingkungan dan lain sebagainya. Bagi Mahasiswa Sistem Informasi di Universitas Pembangunan Jaya, MK ini mendorong setiap individu untuk menyelam dan belajar langsung dari pengalaman di industri terkait bisnis, strategi dan tentunya teknologi. Melalui MK ini pun, mahasiswa akan dibimbing selama proses bekerjanya dalam hal pengambilan keputusan berbasis data, analisis sistem ataupun pengembangan solusi teknologi sehingga menghasilkan pengalaman yang positif.

Namun tidak hanya itu, berdasarkan penelitian Ferns, Smith, dan Russell (2019), penerapan kerja profesi dapat secara langsung melibatkan mahasiswa dalam meningkatkan *soft* maupun *hard skills* yang mana menjadi kualifikasi yang semakin penting bersamaan dengan berkembangnya zaman. Beberapa dari keterampilan yang diutamakan tersebut adalah hal-hal seperti kerja sama tim, komunikasi interpersonal, kemampuan berpikir kritis dan adaptif dalam tekanan, dan lain-lain.

Lalu, pengalaman dari Kerja Profesi nantinya dapat membantu mahasiswa secara jangka panjang melalui pembangunan jaringan atau hubungan profesional dalam lingkup karir maupun industri pekerjaan mereka. Kemampuan ini mungkin tidak dipelajari dengan dalam oleh Mahasiswa Sistem Informasi di Universitas Pembangunan Jaya, namun,

kegiatan membangun networking ini cukup krusial untuk membuka peluang kerja ataupun bentuk kolaborasi bagi mahasiswa yang baru berkecimpung di dunia kerja. Dalam pelaksanaan Kerja Profesi ini, mahasiswa harus dengan baik menjaga hubungan dengan orang-orang professional dalam perusahaan kerja atau industri, nantinya relasi ini dapat membantu lebih dalam pemahaman terhadap bisnis tersebut hingga pengambilan keputusan pada penerapan teori yang dipelajari di kampus untuk situasi di lapangan. Melalui bimbingan dan masukan tersebut, mahasiswa juga akan mengalami pengembangan cara berpikir juga kemampuan secara holistic yang mana dapat menguji kembali kesiapan mahasiswa tersebut dalam mengasah kemampuannya dalam beradaptasi di lingkungan kerja yang dinamis hingga pengembalian tanggung jawab secara langsung dan professional dalam proyek yang nyata diharapkan *output*-nya.

Saat ini Praktikan telah selesai melakukan Kerja Profesi sebagai Divisi *Information Technology* (IT) di PT Telkom Akses, dan difokuskan untuk masuk ke bagian UI/UX Desain pada pengembangan modul aplikasi My Telkom Akses atau MYTA dan Super Apps. Selama pengalaman magang ini, Praktikan mempelajari secara teknis spesifikasi dari desain UI/UX dan juga kemampuan bekerja sama antar tim lintas divisi, juga turut membantu dalam pelaksanaan riset pengguna yang mana mengumpulkan informasi tentang kebutuhan dan preferensi pengguna. Riset pengguna, menurut Redish (2012), merupakan salah satu kunci dalam beberapa komponen dalam proses desain UX. Hal ini dikarenakan hasil dari riset tersebut dapat membantu perancang seperti Praktikan, dalam memahami dengan baik siapa pengguna akhir aplikasi dan bagaimana interaksi mereka dengan produk agar menyesuaikan desain UX seefisien mungkin.

UI (User Interface) berfokus pada aspek visual, termasuk bagaimana elemen-elemen seperti tombol, warna, dan layout diatur untuk memastikan aplikasi mudah digunakan dan menarik secara visual. UX (User Experience), di sisi lain, lebih mengarah pada bagaimana pengguna merasakan aplikasi saat digunakan apakah navigasinya intuitif, mudah dipahami, dan memberikan pengalaman yang positif. Pengalaman pengguna sangat menentukan dan penting, menurut Norman (2013), yang

akan menghasilkan jawaban dari apakah aplikasi dapat diterima dan digunakan secara efektif oleh pengguna.

Selain itu, Praktikan juga belajar tentang pentingnya iterasi dalam proses desain UI/UX. Desain yang baik memerlukan pengujian berulang, serta umpan balik langsung dari pengguna untuk memastikan bahwa setiap elemen aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Seperti yang diungkapkan oleh Garrett (2010), desain UX yang sukses tidak hanya menyelesaikan masalah secara teknis, tetapi juga menciptakan interaksi yang bermakna dan berkelanjutan dengan pengguna sehingga menjaga hubungan yang baik sebagai perusahaan yang berkembang bersama pengguna.

Dengan keterlibatan Praktikan sebagai Designer UI/UX, Divisi *Information Technology* (IT) di PT Telkom Akses dapat memperluas keterampilan dalam bidang desain dan teknologi, sekaligus meningkatkan pemahaman tentang pentingnya riset dan kolaborasi dalam menciptakan solusi yang tepat guna dan ramah pengguna. Oleh karena itu, Kerja Profesi ini tidak hanya menambah pengalaman kerja Praktikan semata, tetapi juga sebuah kesempatan yang berharga untuk mengembangkan keterampilan, membangun jaringan, dan mendapatkan pemahaman mendalam mengenai industri yang akan dimasuki setelah lulus dan mendapatkan tujuan yang sebelumnya diharapkan.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi**

### **1.2.1 Maksud Kerja Profesi**

Maksud dari Kerja Profesi adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pengalaman kepada mahasiswa tentang situasi lingkungan kerja secara nyata.
2. Mengimplementasikan teori-teori yang sudah diperoleh dengan praktik secara nyata.
3. Membekali mahasiswa untuk masuk ke dunia profesional dengan pengalaman nyata.
4. Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menghadapi masalah yang ada di dunia kerja.

### **1.2.1 Tujuan Kerja Profesi**

Tujuan Kerja Profesi adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan kemampuan mahasiswa sesuai dengan bidang studi yang ditempuh
2. Mengaplikasikan teori pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dunia kerja nyata
3. Membangun komunikasi dan sosial untuk mendukung karier mahasiswa
4. Membantu mahasiswa untuk beradaptasi dalam menghadapi masalah dan tuntutan industri pekerjaan

### **1.3 Tempat Kerja Profesi**

Kerja Profesi dilaksanakan di Gedung PT Telkom Akses yang berlokasi di Jl. Letjen S. Parman No.Kav 8 1, RT.1/RW.7, Tomang, Kec. Grogol Petamburan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11440. Praktikan memulai hari pertama Kerja Profesi pada 1 Juli 2024 dan berkesempatan untuk melakukan pekerjaan sebagai UI/UX Desainer pada Modul Bank Branch di aplikasi My Telkom Akses dan Modul Moment That Matter di aplikasi Super Apps.

### **1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi**

Kerja Profesi dilaksanakan selama 2 bulan yang dimulai pada tanggal 1 Juli 2024 hingga 2 September 2024. Kegiatan Kerja Profesi ini dilaksanakan sesuai dengan jam operasional kantor yaitu dimulai dari pukul 08.00 hingga 17.00 WIB dan bersifat on-site, yang kadang memerlukan Praktikan untuk lembur atau membawa pulang pekerjaan jika diperlukan.

## BAB II

### TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI

#### 2.1 Sejarah Perusahaan

PT Telkom Akses (PTTA) adalah anak perusahaan dari PT Telekomunikasi Indonesia Tbk (Telkom Indonesia) yang didirikan pada 12 Desember 2012 dengan tujuan mendukung pengembangan dan perluasan infrastruktur jaringan *broadband* di Indonesia. Perusahaan ini didirikan untuk mempercepat transformasi digital di Indonesia melalui pembangunan jaringan berbasis serat optik yang mendukung akses internet berkecepatan tinggi di seluruh negeri nantinya.



Gambar 2. 1 Logo Telkom Akses

Sumber: [telkomakses.co.id](http://telkomakses.co.id)

Mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat terhadap hal tersebut, PT Telkom Akses muncul sebagai jawaban atas meningkatnya permintaan terhadap layanan digital dan internet seiring dalam industri teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia. Peran Telkom Akses besarnta adalah untuk membangun jaringan fiber optic yang mampu mendukung kebutuhan telekomunikasi modern baik itu koneksi internet cepat, penyebaran layanan telekomunikasi di area terpencil hingga pendukungan berbagai program pemerintah demi pengembangan ekonomi digital.

##### 2.1.1 Fokus dan Tujuan Pendirian

Adapun fokus utama dari PT Telkom Akses adalah pengembangan jaringan akses *broadband*. Hal ini dilakukan melalui pemasangan infrastruktur serat *optic* yang menjadi bagian krusial dalam peningkatan untuk layanan *broadband* internet di Indonesia. PT Telkom Akses juga



bertanggung jawab atas operasi serta pemeliharaan jaringan telekomunikasi yang di dalamnya memastikan stabilitas konektivitas untuk terus berjalan dengan baik.

Dalam mendukung visi Telkom untuk mempercepat digitalisasi nasional, PT Telkom Akses memiliki beberapa tujuan kunci, tujuan-tujuan itu termasuk:

a. **Pembangunan Infrastruktur Jaringan Broadband**

Dengan membantu perluasan jaringan *broadband* hingga ke pelosok daerah demi mendukung layanan internet yang lebih cepat dan terjangkau secara merata.

b. **Pemeliharaan Jaringan**

Dengan memastikan operasional jaringan yang stabil dan berkualitas tinggi melalui layanan pemeliharaan yang efisien dan responsif.

c. **Dukungan pada Transformasi Digital Nasional**

Dengan mendorong percepatan program digitalisasi Indonesia melalui penyediaan infrastruktur yang memungkinkan implementasi teknologi digital di berbagai sektor, baik pemerintahan maupun swasta hingga NGO.

## **2.1.2 Peran PT Telkom Akses dalam Transformasi Digital**

Sesuai dengan fokusnya sebagai perusahaan, PT Telkom Akses berkontribusi serta menjalankan perannya yang strategis dalam permasalahan jaringan akses untuk proyek Indonesia Digital Network atau IDN, yang mana merupakan program inovatif yang diinisiasikan oleh Telkom sendiri demi memperluas cakupan jaringan serat optic di seluruh Indonesia. Dampak yang dapat dirasakan dari program tersebut telah dirasakan sampai daerah-daerah terpencil atau terpinggirkan yang sebelumnya hampir tidak dapat dijamah untuk optimalisasi teknologi komunikasi modern. Hal ini dikarenakan, PT Telkom Akses telah sukses

membangun lebih dari 75.000 kilometer jaringan serat optic yang tersebar secara merata di berbagai wilayah Indonesia.

Selain itu, PT Telkom Akses juga terlibat dalam program Palapa Ring yang merupakan sebuah proyek nasional dengan tujuan untuk menyediakan akses internet di seluruh pelosok Indonesia, termasuk wilayah-wilayah dengan infrastruktur telekomunikasi yang terbatas. Kontribusi terhadap program ini juga mendukung tujuan perusahaan secara umum.

### **2.1.3 Layanan dan Operasi**

Sebagai bagian dari usaha pengembangan jaringan akses *broadband*, PT Telkom Akses menyediakan berbagai layanan, antara lain:

**a. Instalasi Jaringan Serat Optik**

Atau instalasi kabel serat optik untuk mendukung layanan internet *broadband* berkecepatan tinggi

**b. Network Terminal Equipment (NTE)**

Atau penyediaan peralatan jaringan yang diperlukan untuk memastikan koneksi internet yang optimal

**c. Operasi dan Pemeliharaan Jaringan**

Atau pengelolaan jaringan secara berkelanjutan untuk menjaga kualitas dan ketersediaan layanan

Dari pilihan layanan-layanan tersebut PT Telkom Akses melibatkan lebih dari 400 teknisi serta personel profesional yang tersebar di seluruh Indonesia. Dengan keahlian mereka yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan, hasil dari layanan PT Telkom Akses dapat memastikan infrastruktur jaringan yang dibangun berjalan dengan baik dan mendukung perkembangan ekonomi digital Indonesia serta menjaga citra perusahaan yang telah dibangun.

#### **2.1.4 Visi PT Telkom Akses**

Menjadi mitra strategis yang dipilih oleh industri telekomunikasi di Indonesia, dengan fokus untuk membawa masyarakat menuju kemajuan digital yang berkelanjutan. PT Telkom Akses berkomitmen menjadi pionir dalam pengembangan infrastruktur digital yang modern, andal, dan inklusif, sehingga dapat mempercepat transformasi digital yang berdampak positif bagi kehidupan masyarakat di seluruh penjuru Indonesia. Melalui kolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan, PT Telkom Akses berharap dapat turut memainkan peran kunci dalam menciptakan ekosistem digital yang kuat dan terintegrasi yang akan memperkuat daya saing bangsa di era globalisasi dan teknologi.

#### **2.1.5 Misi PT Telkom Akses**

##### **a. Mempercepat pembangunan infrastruktur digital**

PT Telkom Akses memiliki misi utama untuk mendorong pembangunan infrastruktur digital yang meliputi jaringan serat optik, *broadband*, serta layanan telekomunikasi berkualitas sebagai kunci jawaban untuk menyelesaikan permasalahan kesenjangan digital di Indonesia. Melalui infrastruktur ini, perusahaan bertujuan untuk menyediakan akses internet yang cepat dan stabil ke berbagai wilayah termasuk area pedesaan dan daerah terpencil, sehingga semua lapisan masyarakat dapat menikmati manfaat dari kemajuan teknologi.

##### **b. Mengelola layanan yang berkualitas tinggi**

Tidak hanya fokus pada pembangunan infrastruktur, PT Telkom Akses juga berkomitmen untuk mengelola layanan telekomunikasi dan digital dengan standar kualitas yang tinggi. Hal ini didorong oleh keinginan perusahaan untuk terus memastikan pelanggan baik seperorangan ataupun pemangku kepentingan lainnya, mendapatkan impresi yang baik dalam pelayanannya terhadap pengelolaan jaringan secara efisien, operasi serta pemeliharaan yang detail hingga bentuk-bentuk inovasi teknologi berkelanjutan lainnya.

**c. Mengorkestrasi ekosistem infrastruktur digital**

PT Telkom Akses juga berperan sebagai penggerak utama dalam membangun ekosistem digital yang kuat. Hal ini didukung oleh bentuk infrastruktur yang telah terintegrasi sehingga dapat mendukung berbagai aplikasi dan layanan digital milik perusahaan dari berbagai *angle* atau sektor, seperti *e-commerce*, edukasi digital, hingga layanan kesehatan berbasis internet. Dengan menghubungkan berbagai elemen dalam ekosistem ini, PT Telkom Akses lagi-lagi terus memberikan pengalaman pelanggan yang unggul serta meningkatkan efisiensi operasional dengan memaksimalkan segala kapabilitas teknologi serta kolaborasi sumber daya manusia yang ada.

**d. Mengembangkan talenta digital dan kapabilitas baru**

PT Telkom Akses juga menyadari hal-hal di atas masih kurang untuk mendukung transformasi digital yang progresif. Oleh karena itu, perusahaan tentunya turut berkomitmen untuk mengembangkan sumber daya manusia berisikan *stakeholder* internal seperti karyawan hingga petinggi yang berkualitas dan berdaya saing dalam dunia digital. Melalui pelatihan terhadap pengembangan keterampilan serta pembekalan inovasi digital, PT Telkom Akses ingin mencetak talenta-talenta unggul yang mampu memanfaatkan teknologi terkini. Pengembangan kapabilitas digital ini diharapkan untuk memberikan dampak positif baik untuk individu dalam tolak ukur kemampuannya, maupun kontribusi yang akan dilakukan untuk perusahaan.

**e. Memaksimalkan nilai bagi semua pemangku kepentingan**

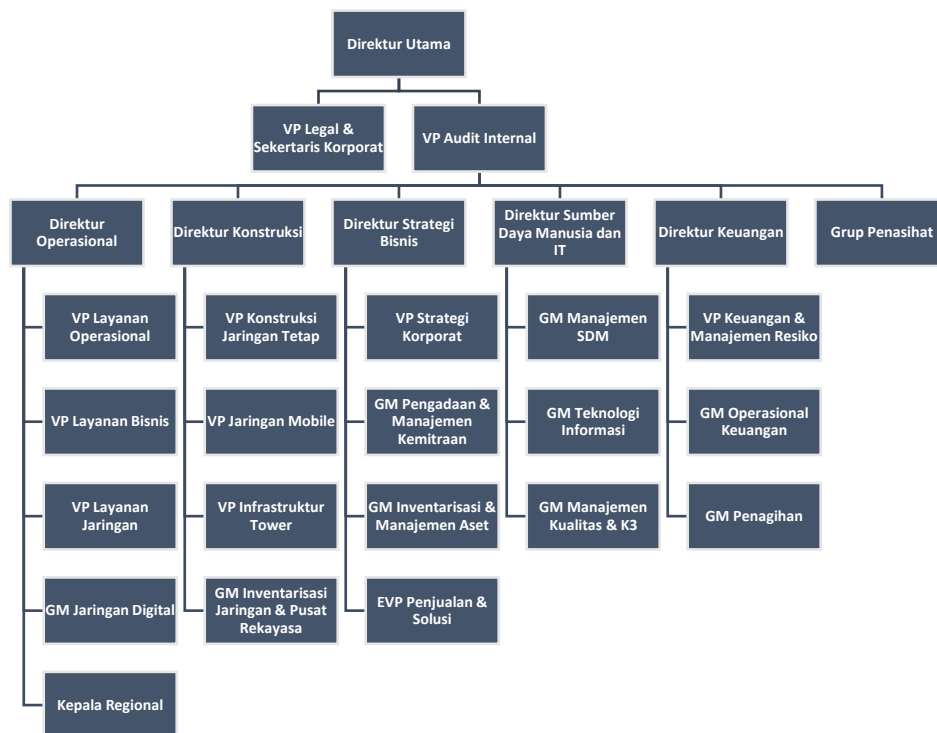
Terakhir, melalui fokus pada pelayanan berkualitas dan pengembangan infrastruktur ini, PT Telkom Akses ingin memberikan performa terbaik bagi seluruh pemangku kepentingan baik itu pelanggan, pemerintah, mitra bisnis ataupun masyarakat luas. PT Telkom Akses terus berupaya untuk menciptakan dampak

positif yang luas melalui penyediaan layanan telekomunikasi dan digital yang inklusif, efektif serta efisien.

Secara keseluruhan, visi dan misi PT Telkom Akses saling bersinergi dengan performa yang memang ditunjukkan oleh perusahaan untuk menunjukkan ambisi besar dalam mempercepat transformasi digital Indonesia, memperkuat ekosistem telekomunikasi juga mengembangkan talenta digital yang mampu membawa perubahan bagi masa depan bangsa. PT Telkom Akses berharap dapat memperkuat posisi Indonesia dalam era digital global sebagai perusahaan berbasis teknologi dan komunikasi pioneer.

## **2.2 Struktur Organisasi**

Struktur organisasi merupakan suatu inti penting dari perusahaan yang mendasari pengelolaan, pembagian tugas, dan alur penyampaian informasi dalam sebuah perusahaan. Dengan adanya struktur organisasi yang jelas, setiap anggota perusahaan dapat memahami tanggung jawab, peran, dan relasi antar bagian yang mempermudah seluruh proses pekerjaan di kantor. Struktur organisasi tidak hanya membantu perusahaan, secara keseluruhan, dalam mencapai tujuannya dengan lebih efisien, namun juga memperkuat koordinasi dan hubungan profesional antar bagian dalam pelaksanaan tugas serta tanggung jawabnya. Berikut **Gambar 2.2** adalah Struktur Organisasi dari PT Telkom Akses.



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi PT Telkom Akses

Dari struktur organisasi di atas, berikut merupakan deskripsi pekerjaan dari setiap posisi pada PT Telkom Akses:

- a. **Direktur Utama:** Memimpin perusahaan dalam mengkoordinir seluruh aktivitas dalam internal perusahaan dengan objektivitas untuk mencapai visi, misi serta tujuan yang ditetapkan. Direktur utama memiliki kebolehan serta dipercaya untuk mengambil keputusan dalam misalnya, pembuatan kebijakan atau bentuk kerja sama dengan anggota direksi untuk mengencarkan strategi perusahaan.
- b. **VP Hukum & Sekretaris Perusahaan:** Menanggulangi permasalahan legalitas atau terkait hukum serta mendorong terus kepatuhan pada peraturan yang ada untuk menjaga pengelolaan perusahaan secara “bersih”. Sekretaris perusahaan juga membantu Direktur Utama untuk memelihara hubungan baik dengan stakeholder dan secara sama tegasnya, menegakkan budaya bekerja yang sesuai dengan manajemen perusahaan serta dokumentasi yang tepat.

- c. **VP Audit Internal:** Melaksanakan audit terkait operasional perusahaan. Hal ini mencakup pengendalian di dalamnya yang perlu diperiksa baik tentang identifikasi resiko, pelaksanaan birokrasi, efisiensi budget, dan lain hal sebagaimana harusnya dalam ketentuan atau peraturan yang telah ditetapkan oleh perusahaan.
- d. **Direktur Operasional:** Memantau serta mengkoordinir seluruh aktivitas berfokus pada proses operasional secara teknis berkaitan dengan layanan dan infrastruktur jaringan. Untuk menjaga standar yang sesuai terhadap kualitas yang dituju, Direktur Operasional turut mengatur sekian banyak pengelolaan tim.
1. VP Layanan Operasional yang bertanggung jawab untuk penyediaan layanan operasional support dalam kegiatan bisnis sprinkler, dalam hal ini layanan seperti *operational support services to meet customers' needs and company standards*.
  2. VP Layanan Bisnis yang bertanggung jawab atas pengelolaan layanan untuk pelanggan korporasi, seperti melayani segmen bisnis/enterprise dan mencari solusi sesuai dengan permasalahan di pasar.
  3. VP Layanan Jaringan yang bertanggung jawab atas pengelolaan layanan infrastruktur jaringan, termasuk tentang perawatan dan pengembangan jaringan yang handal dan sesuai standar.
  4. GM Jaringan Digital yang memonitor dan mengarahkan perkembangan digital *provision* dalam jaringan, termasuk usaha *cross cutting* untuk meningkatkan efisiensi dan perubahan/pengembangan dalam layanan.
  5. Kepala Regional (1-7) yang turut mengawasi operasional dan pelayanan perusahaan yang berlangsung di berbagai daerah regional, tujuan tersebut dapat dicapai dengan kemampuan untuk optimal di daerah yang menjaga standar rasa dan layanan.

**e. Direktur Konstruksi:** Bertanggung jawab dalam pembangunan dan jalinan pengembangan jaringan infrastruktur perusahaan, baik untuk konstruksi bangunan dalam skala besar yang berkaitan dengan pengembangan maupun improvement of the networks.

1. VP Konstruksi Jaringan Tetap: Mengelola pembangunan jaringan berbasis kabel, seperti jaringan serat optik atau kabel bawah tanah.
2. VP Jaringan Mobile: Mengawasi konstruksi dan pemeliharaan jaringan seluler dan infrastruktur mobile lainnya.
3. VP Infrastruktur Tower: Mengelola pembangunan, pemeliharaan, dan pengembangan infrastruktur menara untuk mendukung jaringan mobile.
4. GM Inventarisasi Jaringan & Pusat Rekayasa: Mengelola inventarisasi aset jaringan dan kegiatan rekayasa teknis untuk mendukung pengembangan infrastruktur perusahaan.

**f. Direktur Bisnis & Strategi:** Mengembangkan strategi bisnis perusahaan untuk mencapai pertumbuhan dan meningkatkan daya saing di pasar. Direktur ini bertanggung jawab dalam perencanaan, pengadaan, dan strategi kemitraan.

1. VP Strategi Korporat: Mengelola pengembangan strategi jangka panjang perusahaan, analisis pasar, dan perencanaan bisnis untuk memastikan keberlanjutan dan pertumbuhan perusahaan.
2. GM Pengadaan & Manajemen Kemitraan: Mengelola proses pengadaan, termasuk pemilihan vendor dan pemasok, serta membangun dan mengelola hubungan kemitraan dengan pihak eksternal.
3. GM Inventarisasi & Manajemen Aset: Mengelola inventarisasi dan pemeliharaan aset perusahaan agar tetap optimal dan mendukung operasional.
4. EVP Penjualan & Solusi: Bertanggung jawab atas penjualan produk dan layanan, serta merancang solusi yang memenuhi kebutuhan pelanggan, guna mendukung pertumbuhan pendapatan perusahaan.



**g. Direktur Sumber Daya Manusia & Teknologi Informasi:** Mengelola pengembangan sumber daya manusia, termasuk rekrutmen, pelatihan, serta pengelolaan teknologi informasi untuk mendukung operasional perusahaan.

1. GM Manajemen Sumber Daya Manusia: Mengelola semua aspek manajemen SDM, seperti rekrutmen, pelatihan, dan pengembangan karyawan, serta manajemen kinerja.
2. GM Teknologi Informasi: Mengelola sistem teknologi informasi perusahaan, termasuk pengembangan, pemeliharaan, dan keamanan sistem TI agar dapat mendukung operasional yang efisien.
3. GM Manajemen Kualitas & K3: Bertanggung jawab atas manajemen kualitas layanan serta kesehatan, keselamatan, dan keamanan kerja (K3) di lingkungan perusahaan.

**h. Direktur Keuangan & Manajemen Risiko:** Mengelola keuangan perusahaan dan manajemen risiko untuk memastikan stabilitas finansial dan kepatuhan terhadap peraturan keuangan.

1. VP Keuangan, Pelaporan & Manajemen Risiko: Mengelola pelaporan keuangan, perencanaan anggaran, dan mengidentifikasi serta mengendalikan risiko keuangan perusahaan.
2. GM Operasional Keuangan: Bertanggung jawab atas aktivitas operasional keuangan, seperti pengelolaan kas, pembayaran, dan proses akuntansi lainnya.
3. GM Penagihan: Mengelola proses penagihan kepada pelanggan, memastikan kepatuhan dan efisiensi dalam pengelolaan piutang perusahaan.

**i. Grup Penasihat:** Memberikan saran strategis dan masukan kepada Direksi berdasarkan keahlian dan pengalaman mereka untuk mendukung pengambilan keputusan di perusahaan.

## **2.3 Kegiatan Umum Perusahaan/Divisi**

Kegiatan umum dari Divisi Information System (IT) di PT Telkom Akses mencakup berbagai aktivitas yang berhubungan dengan pengelolaan teknologi informasi serta infrastruktur digital perusahaan. Berikut beberapa kegiatan utama yang biasanya dilakukan oleh divisi ini adalah sebagai berikut:

### **a. Pengembangan Sistem dan Aplikasi**

Divisi Information System (IT) di PT Telkom Akses utamanya memiliki fokus untuk mengembangkan sistem ataupun komponen dalam aplikasi internal. Bagian ini cukup krusial dikarenakan baik sistem maupun aplikasi tersebut digunakan secara rutin dan efektif oleh setiap anggota perusahaan dalam memonitor proses perkembangan perusahaan, dimulai dari sistem manajemen jaringan, pemantauan terhadap infrastruktur yang telah dibangun maupun pemantauan pada platform digital. Sebagai perusahaan berbasis teknologi, PT Telkom Akses mendukung segala bentuk otomatisasi maupun digitalisasi dalam operasional perusahaan.

### **b. Manajemen Infrastruktur IT**

Selanjutnya, divisi ini secara detail mengatur dan mengelola seluruh infratraktur digital yang mana berisikan server, jaringan ataupun hardware lain dalam mendorong performa, pemeliharaan ataupun pengembangan operasional digital perusahaan untuk terus mengakomodir kebutuhan-kebutuhan yang diantisipasi di masa depan.

### **c. Cybersecurity dan Perlindungan Data**

Divisi Information Technology (IT) juga menjaga keamanan data serta jaringan yang digunakan. Ancaman yang terus muncul dan berevolusi di zaman ini, dipastikan keamanan sistem terlindungi dari sekian banyak jenis serangan siber ataupun bentuk ancaman lain yang menyangkut data dan jaringan. Dimulai dari langkah awal dalam menerapkan kebijakan tegas terhadap keamanan siber, juga selanjutnya melakukan audit keamanan hingga penganggulan

krisis apabila terjadi insiden menyangkut ancaman atau serangan terhadap data maupun jaringan/sistem perusahaan.

**d. Pemeliharaan Sistem IT dan Troubleshooting**

Untuk memperkecil resiko juga sebagai bentuk pengawasan dan pencegahan, Divisi Information Technology (IT) juga berperan penting dalam melaksanakan pemeliharaan secara rutin setiap harinya dengan melakukan *trouble shooting* terhadap masalah teknis di berbagai sistem yang digunakan oleh perusahaan, baik software maupun hardware nya. Di sisi lain, divisi ini juga perlu bertindak cepat apabila sistem mengalami gangguan-gangguan minor selain serangan atau dapat disebut dengan istilah *downtime*.

**e. Implementasi Teknologi Baru**

Selain tugas-tugas utama tersebut, Divisi Information Technology (IT) juga turut membantu dalam pengkajian, perencanaan hingga tahap implementasi teknologi baru sesuai dengan kebutuhan dan ambisi perusahaan dalam meningkatkan efisiensi operasional maupun terhadap layanan pelanggan. Segala bentuk perbaharuan teknologi dilakukan mengikuti keputusan dari hasil diskusi beberapa jajaran yang mengikuti tren ataupun ditimbulkan berdasarkan solusi untuk jawaban kebutuhan industri telekomunikasi yang ada saat ini.

**f. Dukungan Teknologi untuk Proyek**

Lalu, divisi ini juga secara kompak mendukung proyek-proyek yang diinisiasikan oleh PT Telkom Akses. Utamanya dalam perluasan jaringan *broadband* dan infrastruktur digital. Dengan platform ataupun tools yang sudah disiapkan, proyek-proyek dapat berjalan dengan lancar melalui integrasi teknologi.

**g. Pelatihan dan Pengembangan SDM IT**

Terakhir, bagian penting lainnya dari aktivitas Divisi Information Technology (IT) adalah mengembangkan kompetensi sumber daya manusia yang dimiliki perusahaan tentunya di bidang teknologi. Mereka

memberikan pelatihan untuk tim internal agar selalu *up-to-date* dengan teknologi terbaru serta memastikan kesiapan teknis dalam mengoperasikan sistem yang ada sehingga meningkatkan kapabilitas digital para karyawan.

Dengan fokus pada digitalisasi dan transformasi teknologi, sebagai bagian dari Divisi Information Technology (IT) di PT Telkom Akses Praktikan turut mengikuti seluruh aktivitas serta berperan penting dalam memastikan bahwa perusahaan tetap kompetitif dalam industri telekomunikasi yang berkembang pesat.

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

#### **3.1 Bidang Kerja**

Selama masa pelaksanaan Kerja Profesi (KP) di PT Telkom Akses, Praktikan ditempatkan pada Divisi *Information Technology* (IT). Salah satu proyek utama yang dikerjakan oleh Praktikan adalah desain User Interface (UI) dan User Experience (UX) untuk pengembangan modul dari aplikasi My Telkom Akses serta SuperApps yang ditujukan untuk mendukung efisiensi operasional sehingga bersifat internal. Sebagai Desainer UI/UX, Praktikan bertanggung jawab atas beberapa aspek penting dalam pengembangan aplikasi-aplikasi ini yang melibatkan lima bidang kerja utama, sekaligus proses berkesinambungan dalam pengerjaan, yaitu:

1. **Riset Pengguna (User Research):** Dimulai dengan Praktikan melakukan pengumpulan data terkait kebutuhan pengguna dengan pembimbingan kerja. Adapun hal penting yang perlu diutamakan pengaplikasian dari permintaan pengguna internal atau karyawan ini adalah pola kerja yang ada, preferensi hingga ekspektasi personal terhadap aplikasi tersebut. Mengacu pada penelitian Nielsen Norman Group (2019), riset pengguna merupakan langkah penting dalam proses desain untuk memastikan solusi yang dikembangkan relevan dengan kebutuhan pengguna.
2. **Wireframing:** Setelah melakukan riset pengguna, dilanjutkan dengan pembuatan *wireframe* sebagai pedoman ataupun *blue print* dalam menyusun *user flow* serta efektivitas utama aplikasi apakah memenuhi kebutuhan dari hasil riset yang sebelumnya dilakukan. Adapun alat desain yang digunakan merupakan Figma atau alternatif lain seperti Adobe XD. Praktikan diutamakan dapat membuat *prototype* interaktif yang digunakan tim sebagai bahan pemahaman tentang bagaimana bayangan terhadap pengguna nantinya akan berinteraksi dengan aplikasi secara umum.

3. **Desain Antarmuka (UI Design):** Di tahap ini, Praktikan akan lanjut mengerjakan detail-detail dalam aspek visual aplikasi yang sesuai dengan branding perusahaan. Hal tersebut mencakup pemilihan kombinasi warna, tipografi, penggunaan ikon ataupun elemen-elemen visual lainnya yang sejalan dengan identitas perusahaan dan juga kenyamanan pengguna yang mana adalah karyawan dari perusahaan sendiri. UI desain memiliki fokus sesuai namanya, pada prinsip-prinsip desain modern, sehingga menciptakan keseluruhan tampilan yang menarik namun tetap memenuhi aksesibilitas pengguna yang diharuskan sederhana. Gagasan ini didukung juga oleh Garrett (2010), yang berpendapat bahwa elemen visual dalam UI harus dirancang untuk mendukung pengalaman pengguna yang mulus dan efisien.
4. **Pengujian Pengguna (User Testing):** Setelah itu, akan dilakukan tahap pengujian yang melibatkan karyawan PT Telkom Akses langsung untuk menguji *prototype* dari aplikasi yang telah disesuaikan dengan hasil riset mereka. Dari hasil uji coba ini, *feedback* dari pengguna dikumpulkan dan dianalisis kembali untuk memperbaiki desain sebelum aplikasi dikembangkan lebih lanjut. Pengujian pengguna sangat penting dalam mengidentifikasi masalah *usability* yang mungkin tidak terlihat pada tahap perancangan awal.
5. **Kolaborasi dengan Tim Pengembang:** Praktikan kemudian juga bekerja sama dengan tim pengembang software untuk memastikan bahwa desain UI/UX ini dapat diimplementasikan sesuai dengan spesifikasi teknis yang diinginkan. Kolaborasi ini melibatkan diskusi intensif terkait batasan teknis, solusi fungsional, dan penyesuaian desain agar dapat diintegrasikan dengan infrastruktur sistem yang ada. *Designer* UI/UX tidak dapat memaksakan desain yang kurang dapat diimplementasikan sesuai dengan kemampuan tim

pengembang *software*, tapi di sisi lain tim pengembang juga harus menyadari setiap kebutuhan baru muncul sebagai masalah dan *designer* hanya mencoba untuk mengakomodasi permintaan tersebut.

Setiap aspek dari proses ini membutuhkan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip desain UI/UX serta kemampuan untuk bekerja dalam tim dikarenakan prosesnya yang cukup memakan waktu dan berkemungkinan memiliki nilai berkelanjutan. Sehingga dengan kombinasi riset pengguna yang solid, desain yang matang dan pengaplikasian teknis yang sesuai, diharapkan aplikasi yang dikembangkan mampu meningkatkan efisiensi operasional di PT Telkom Akses, sekaligus memberikan pengalaman pengguna yang optimal bagi para karyawan yang sebelumnya memiliki masukan terhadap aplikasi tersebut.

### **3.2 Pelaksanaan Kerja**

Praktikan melaksanakan kegiatan Kerja Profesi dimulai dari tanggal 1 Juli 2024 hingga 2 September 2024. Praktikan diarahkan untuk bekerja di Divisi *Information Technology* (IT) sebagai *UI/UX* Desainer pada proyek pengembangan modul dari aplikasi My Telkom Akses dan SuperApps. Dimulai dengan pengenalan lingkungan kerja sampai tahap pengembangan dari modul aplikasi My Telkom Akses dan SuperApps, berikut yaitu **Tabel 3.1** merupakan *gant chart timeline* Praktikan selama melakukan kegiatan Kerja Profesi di PT Telkom Akses.

No.	Kegiatan Praktikan	Juli				Agustus				September
		1	2	3	4	1	2	3	4	1
1	Pengenalan Lingkungan Kerja									
2	Pengenalan Tim									
3	Analisis & Riset									
4	Pencarian Referensi									
5	Perancangan Wireframe									
6	Perancangan UI/UX									
7	Review dan Feedback User									
8	Perbaikan									
9	Finalisasi dan Presentasi									

Tabel 3. 1 Gantt Chart Timeline Praktikan

### 3.2.1 Pengenalan Lingkungan Kerja

Pada awal pelaksanaan Kerja Profesi di PT Telkom Akses, Praktikan diperkenalkan mengenai ruang lingkup kerja dari divisi Information Technology (IT) terlebih dahulu. Proses pengenalan ini dimulai dengan perkenalan kepada pembimbing atau mentor Kerja Profesi yaitu Ibu Meifta Fauziah S.Kom, yang menjabat sebagai *Officer 2 UI/UX & Employee Service App Development*.

Setelah sesi perkenalan, Praktikan diberikan kesempatan untuk memahami lebih lanjut mengenai sejarah dari PT Telkom Akses dan peran

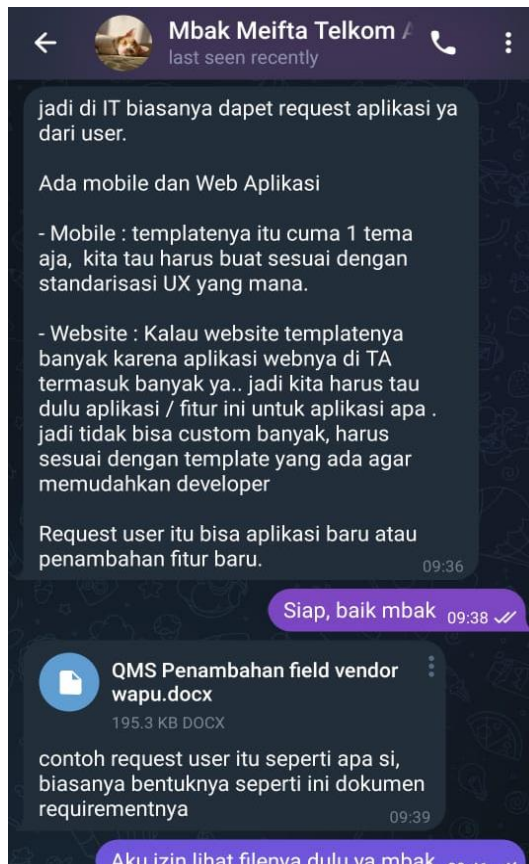


dari Divisi Information Technology (IT) PT Telkom Akses sebagai pembekalan *knowledge* terhadap perusahaan. Terakhir, Praktikan juga diajak untuk mengunjungi dan mempelajari lingkungan perusahaan, termasuk berbagai fasilitas publik yang tersedia dan dapat diakses selama Kerja Profesi.

Sebagai bagian dari tugas Kerja Profesi, Praktikan terlibat dalam proyek pengembangan modul dari aplikasi My Telkom Akses dan SuperApps, dengan tujuan mengoptimalkan tampilan serta pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut. Praktikan bertanggung jawab untuk mengembangkan desain *UI/UX* pada modul di dua aplikasi tersebut.

### **3.2.2 Analisis dan Riset Kebutuhan**

Setelah melakukan pengenalan dan diskusi awal dengan pembimbing kerja, Praktikan mulai menganalisis kebutuhan dari pengembangan desain *UI/UX* dari modul aplikasi My Telkom Akses. Berikut merupakan **Gambar 3.1** yang berisikan diskusi kebutuhan dengan pembimbing kerja via *chat*.



Gambar 3. 1 Diskusi *Requirement* Dengan Pembimbing Kerja Via Chat

Dalam tahap analisis ini, Praktikan menemukan bahwa akan dilakukannya penambahan fitur pada aplikasi My Telkom Akses serta penambahan modul pada aplikasi SuperApps oleh tim pengembang yang diperuntukan untuk mempermudah *user* dalam penggunaan kedua aplikasi tersebut. Oleh karena itu perlu dilakukannya perancangan serta pengembangan *UI/UX* desain sesegera mungkin untuk fitur dan modul yang akan dikembangkan oleh tim pengembang.

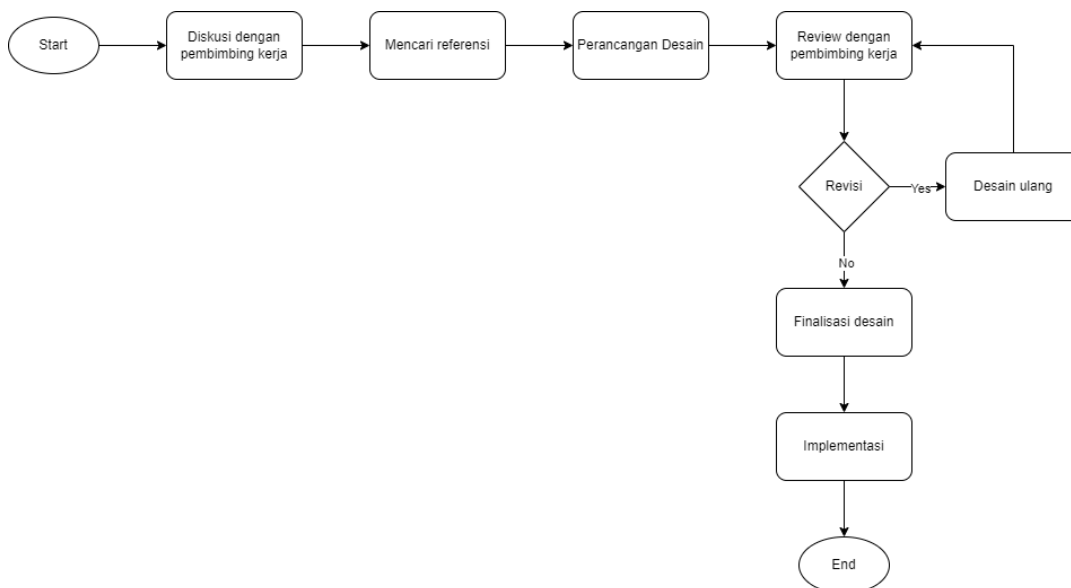
Selain itu, Praktikan menyimpulkan bahwa desain antarmuka atau UI yang digunakan mulai dari font hingga warna menyesuaikan dengan *template* dasar dari aplikasi tersebut yang sebelumnya sudah digunakan sebagai identitas yang menyangkut perusahaan. Oleh karena itu, dalam proses perancangan *UI/UX*, Praktikan memutuskan untuk lebih memfokuskan pada perancangan tata letak serta navigasi yang tepat

dalam proses pengembangan modul dari aplikasi tersebut. Langkah-langkah analisis dan riset ini diambil untuk memenuhi kebutuhan serta kenyamanan saat digunakan oleh pengguna.

### 3.2.3 Perencanaan Perancangan Sistem

#### 1. Bagian Alur UI/UX Desainer

Praktikan mendapat tugas untuk merancang desain antarmuka atau UI/UX untuk mempermudah tim *developer* dalam pengembangan aplikasi. Selanjutnya Praktikan kemudian membuat alur kerja dalam bentuk flowchart, hal ini dilakukan agar baik Praktikan, pembimbing kerja maupun anggota lain yang turut membantu dalam asistensi tugas dapat lebih mudah dalam proses perancangan sehingga memastikan setiap tahap tertata secara sistematis, serta menyediakan dokumentasi visual yang ringkas dan berbentuk gambar. Berikut **Gambar 3.2** merupakan *Flowchart* Alur Kerja Praktikan sebagai *UI/UX* Desainer di PT Telkom Akses.



Gambar 3. 2 Flowchart Alur Kerja Praktikan Sebagai UI/UX Designer

## 2. Aplikasi Yang Digunakan

Praktikan disarankan untuk menggunakan Figma dalam proses perancangan desain UI/UX pada proyek pengembangan modul pada aplikasi My Telkom Akses dan SuperApps. Figma dipilih karena aplikasinya gratis dan mendukung kolaborasi secara *real-time* sehingga memudahkan tim untuk melihat dan memberikan *feedback* meskipun berada di lokasi yang berbeda. Selain itu, Figma mempermudah proses revisi langsung yang diberikan oleh pembimbing kerja serta memiliki fitur yang lengkap untuk merancang UI/UX yang responsif. Aplikasi ini juga menjadi salah satu alat desain yang memang sering digunakan dalam pembuatan UI/UX aplikasi lintas perangkat, seperti *mobile*, web, dan lainnya.



Gambar 3. 3 Logo Aplikasi Figma  
Sumber: <https://images.app.goo.gl/kzb6niUHGzpCTxf8>

## 3. Font Yang Digunakan

Praktikan memilih menggunakan font jenis sans serif, yaitu Roboto Regular, dalam pengembangan desain UI/UX pada modul aplikasi My Telkom Akses. Pemilihan sans serif ini didasarkan pada tampilannya yang bersih dan sederhana seperti tidak memiliki ornamen tambahan seperti garis ekor atau lengkungan pada ujung huruf, sehingga menciptakan kesan modern dan profesional. Roboto Regular juga unggul dalam hal keterbacaan utamanya dalam tampilan digital, hal ini dikarenakan bentuk hurufnya yang jelas dan sederhana

sehingga membuatnya mudah diikuti oleh mata pengguna di berbagai ukuran layar dari perangkat handphone, laptop, PC, tablet, dll.

Roboto Regular sangat cocok untuk pengguna dari berbagai kalangan usia. Dengan tampilan yang mudah dibaca, font ini memberikan kenyamanan visual tanpa membingungkan, terlepas dari latar belakang atau preferensi desain pengguna. Berdasarkan analisis dan riset pengguna yang telah dilakukan, font ini dirasa ideal karena memberikan feedback positif dimana font ini dapat memenuhi kebutuhan visual yang nyaman bagi pengguna yang lebih muda maupun yang lebih berpengalaman, yang mungkin membutuhkan keterbacaan yang lebih optimal.



Gambar 3. 4 Contoh Font Roboto Regular  
Sumber: <https://eng.fontke.com/font/245473535/>

Sebagai font utama, Roboto Regular membantu menciptakan pengalaman yang mulus di seluruh desain antarmuka My Telkom Akses. Pengguna merasa lebih mudah mengakses informasi, kemungkinan besar terdorong karena font ini tidak hanya memastikan keterbacaan tetapi juga memberikan konsistensi di setiap modul. Dengan memilih Roboto Regular, Praktikan berupaya menghadirkan keseimbangan antara desain yang elegan namun juga aksesibilitas yang ramah bagi semua kalangan,

menciptakan antarmuka yang intuitif, responsive serta dapat diandalkan dalam penyampaian pesan serta informasi di aplikasi secara efektif.

Sedangkan pada aplikasi Super Apps, Praktikan memilih font sans serif, yaitu Poppins. Poppins dipilih karena gaya tebalnya yang kuat dan tampilan bersih tanpa ornamen tambahan pada ujung huruf yang memberikan kesan modern, profesional, dan mudah diakses. Sebagai font sans serif, Poppins menonjol dalam menampilkan informasi dengan jelas dan ringkas, menjadikannya ideal untuk aplikasi dengan konten yang padat dan banyak fitur seperti SuperApps. Hal ini dirundingkan berdasarkan perbedaan isi antar aplikasi dan juga spesifikasi pengguna.

Poppins juga sangat efektif dalam menarik perhatian pengguna dari segala usia. Dengan bentuk huruf yang tebal dan jelas, font ini memudahkan pengguna untuk menemukan informasi penting secara langsung, tanpa memerlukan upaya ekstra untuk membaca atau memahami. Gaya tebalnya memastikan teks tetap terbaca meskipun di latar belakang yang penuh warna atau dalam tampilan layar yang lebih kecil, sehingga cocok untuk tampilan di perangkat *mobile* dan desktop.

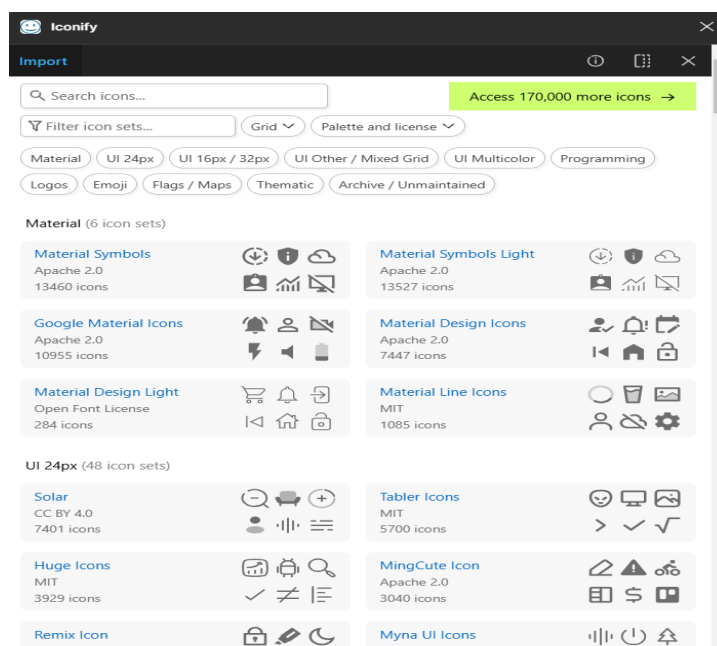


Gambar 3. 5 Contoh Font Poppins  
Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/poppins-font--366058275979364941/>

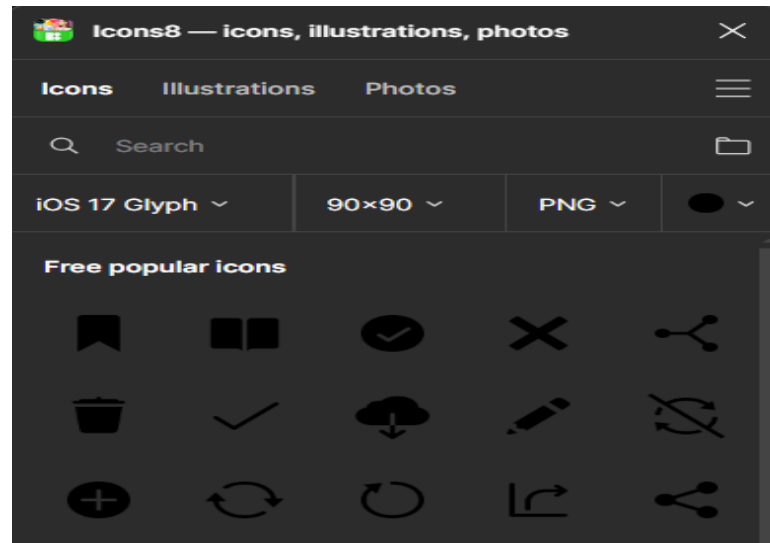
Pemilihan Poppins sebagai font utama pada modul ini bertujuan untuk menciptakan kesan visual yang kuat dan tegas di seluruh desain antarmuka Super Apps. Desain tersebut diharapkan dapat memastikan pengguna dapat dengan mudah mengenali elemen navigasi, tombol, dan informasi penting sebagai beberapa elemen yang sering digunakan. Dengan tampilan yang konsisten dan khas, Poppins tidak hanya meningkatkan kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi tetapi juga membantu membangun identitas visual yang mudah diingat. Font ini memperkuat karakter Super Apps sebagai aplikasi yang modern, efektif, dan inklusif bagi semua kalangan, menciptakan pengalaman yang intuitif dan responsif.

#### 4. Ikon-Ikon Yang Digunakan

Dalam pembuatan desain *User Interface* pada modul dari aplikasi My Telkom Akses dan SuperApps. Pastinya tidak hanya *font-font* saja, ada juga pemilihan ikon-ikon yang digunakan untuk memperjelas maksud sebuah elemen dalam UI/UX dari sebuah desain tampilan. Untuk *icon*, Praktikan menggunakan *plug-in* dari aplikasi desain Figma itu sendiri yaitu *Iconify*, dan *Icons 8*.



Gambar 3. 6 Contoh Ikon dari *Iconify*



Gambar 3. 7 Contoh Ikon dari Icons8

*Plug-in* ini dipilih karena beberapa pertimbangan seperti gratis, mudah diakses, dan menyediakan berbagai ikon vektor yang sangat beragam serta umum digunakan oleh banyak pengembang aplikasi. Selain itu, ikon-ikon ini diharapkan dapat mendukung pengembang dalam implementasi serta penyampaian tanda dalam elemen yang digunakan karena sudah mengikuti standar desain yang banyak diadopsi secara luas.

## 5. Warna Yang Digunakan

Setelah berdiskusi dengan pembimbing kerja, Praktikan menemukan bahwa warna-warna yang digunakan pada aplikasi My Telkom Akses dan SuperApps menggunakan warna yang menampilkan aksen ataupun identitas perusahaan sebagai sebuah *brand*. Disamping itu pemilihan warna yang digunakan juga krusial dalam menciptakan tampilan yang profesional, fungsional, dan nyaman bagi pengguna.



### A. My Telkom Akses

Pada pengembangan modul dari aplikasi My Telkom Akses, menemukan bahwa warna yang digunakan pada aplikasi My Telkom Akses terdiri dari warna hitam, abu-abu, putih, merah, dan biru. Berikut **Gambar 3.8** Warna pada aplikasi My Telkom Akses.



Gambar 3. 8 Color Pallette Aplikasi My Telkom Akses

Warna hitam dan abu-abu dominan digunakan pada *sidebar* dan teks, menciptakan kesan elegan dan profesional yang sangat penting dalam aplikasi bisnis khususnya. Hitam walaupun memberikan kontras yang tinggi namun dapat membuat teks dan ikon lebih mudah dibaca, terutama di bagian yang perlu diakses cepat.

Sementara itu, abu-abu sebagai warna netral membantu menyeimbangkan tampilan atau sebagai pilihan warna latar yang tidak mengganggu, dan membedakan elemen sekunder dari elemen utama.

Di sisi lain, putih berfungsi sebagai latar utama, memberikan kesan bersih, modern, dan teratur. Penggunaan putih yang luas menciptakan ruang yang nyaman bagi mata, memungkinkan pengguna untuk fokus pada informasi tanpa gangguan visual yang kompleks. Warna putih juga membantu elemen lain seperti teks dan tombol berwarna untuk menonjol, sehingga meningkatkan keterbacaan dan kejelasan tampilan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

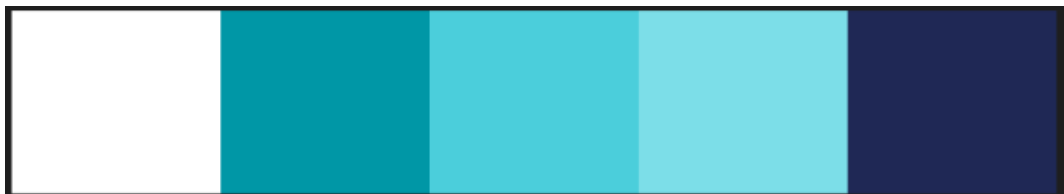
Selain itu, warna merah ditempatkan pada tombol aksi yang penting. Pemilihan merah ini dilakukan untuk menarik perhatian pengguna ke tombol-tombol utama yang memerlukan interaksi lebih daripada tombol lain, karena merah adalah warna yang mudah terlihat dan mendorong pengguna untuk bertindak. Merah juga memberikan kesan urgensi atau pentingnya sebuah tindakan, sehingga pengguna lebih sadar akan fungsi-fungsi penting di dalam aplikasi. Penerapan ini dapat digunakan juga

sesuai pada kebutuhan perusahaan disetiap waktu untuk meningkatkan interaksi terhadap suatu informasi misalnya.

Terakhir warna biru untuk mencerminkan stabilitas dan kepercayaan. Dalam konteks aplikasi bisnis, biru memang sering dipilih untuk elemen informasi yang membutuhkan tingkat kredibilitas dan ketenangan sehingga pengguna merasa lebih nyaman serta memancarkan kepercayaan pada data yang disajikan. Biru juga berfungsi sebagai penanda yang memberikan kesan konsistensi dan keteraturan pada tampilan aplikasi.

## B. SuperApps

Pada aplikasi Super Apps yang memiliki pembawaan berbeda, Praktikan melakukan pengembangan modul dengan memilih menggunakan empat gradasi warna utama, yaitu putih, biru kehijauan, biru muda, biru lebih terang, dan biru tua gelap. Kombinasi warna-warna ini dirancang untuk menciptakan tampilan yang modern, profesional, dan menarik bagi pengguna. Berikut **Gambar 3.9** Warna pada aplikasi SuperApps.



Gambar 3. 9 Color Pallette SuperApps

Dalam teori psikologi warna, kombinasi warna hijau kebiruan (teal), putih, dan biru tua sering kali digunakan untuk memberikan kesan sejuk, tenang, dan profesional dalam desain aplikasi. Menurut Pile (1997), warna-warna hijau kebiruan seperti *tea/* dikaitkan dengan efek menenangkan yang bisa mengurangi ketegangan, membuatnya sangat cocok untuk aplikasi yang membutuhkan tingkat keteraturan dan kenyamanan pengguna, seperti manajemen momen atau kalender. Hal ini didukung oleh teori lainnya oleh Pile, J yang menyatakan bahwa warna hijau dan biru, yang terdapat dalam gradasi teal, memiliki hubungan dengan alam yang

dapat meningkatkan perasaan stabilitas dan relaksasi (Pile, J., *Color in Interior Design*, 1997).

Warna putih yang digunakan sebagai titik ujung gradasi berfungsi sebagai latar belakang yang sederhana dan bersih sehingga dapat meningkatkan keterbacaan dan memudahkan fokus pada informasi penting. Menurut teori yang disampaikan oleh Eiseman (2006), warna putih memiliki efek psikologis yang memberikan kesan ketertiban dan kebersihan dan menjadikannya pilihan populer untuk menjaga desain antarmuka tetap intuitif dan mudah dipahami.

Sementara itu, gradasi berwarna biru tua di titik ujung lainnya, digunakan untuk melambangkan kepercayaan dan profesionalisme. Yang mana merupakan kualitas penting dalam aplikasi bisnis atau pengelolaan informasi. Seperti dikatakan menurut Augustin dan Leder (2016), biru sering diasosiasikan dengan ketenangan dan kepercayaan dan dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dalam aplikasi yang melibatkan data penting ataupun pengelolaan waktu.

Kombinasi warna ini tidak hanya memperkuat desain antarmuka secara visual tetapi juga mendukung pengalaman pengguna yang lebih positif, yang mana saling bersinergi. Menurut Korovesi, P. (2023) dan IEEE. (2024), pemilihan warna yang sejuk, seperti biru, dapat memberikan rasa tenang dan kepercayaan, sedangkan warna merah dan oranye yang hangat dapat menciptakan kesan urgensi dan antusiasme. Pemilihan warna yang sesuai membuat pengalaman pengguna menjadi lebih mendalam serta meningkatkan kepuasan mereka saat menggunakan aplikasi (Korovesi, 2023; IEEE, 2024).

#### **3.2.4 Perancangan Wireframe**

Pada tahap awal perancangan aplikasi, pembuatan *wireframe* menjadi langkah penting dalam menyusun visual awal pada desain antarmuka pengguna yang akan digunakan dalam aplikasi. *Wireframe* pada dasarnya adalah kerangka kasar yang memperlihatkan susunan elemen dasar pada setiap halaman aplikasi, seperti kotak-kotak yang mewakili komponen seperti garis-garis yang menunjukkan antarbagian, atau elemen-elemen penting seperti tombol, kolom teks, ikon, dan gambar.

Pada tahap ini, Praktikan berfokus pada tata letak, susunan hierarki informasi hingga navigasi antarmuka agar aplikasi nantinya mudah dipahami dan nyaman digunakan.

Dalam tahap ini Praktikan bekerja sama dengan pembimbing kerja untuk memastikan bahwa *wireframe* yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan fungsional aplikasi sesuai dengan kebutuhan dari riset itu sendiri. Diskusi awal dengan pembimbing kerja dilakukan untuk menyelaraskan ide dan atau meninjau ulang konsep, serta mendapatkan masukan yang dapat memperbaiki atau menyempurnakan *wireframe* yang terus dihasilkan. Setelah mencapai kesepakatan terkait struktur dan elemen-elemen yang akan ditampilkan pada *wireframe*, Praktikan pun mulai mengimplementasikan hasil diskusi tersebut ke dalam desain.

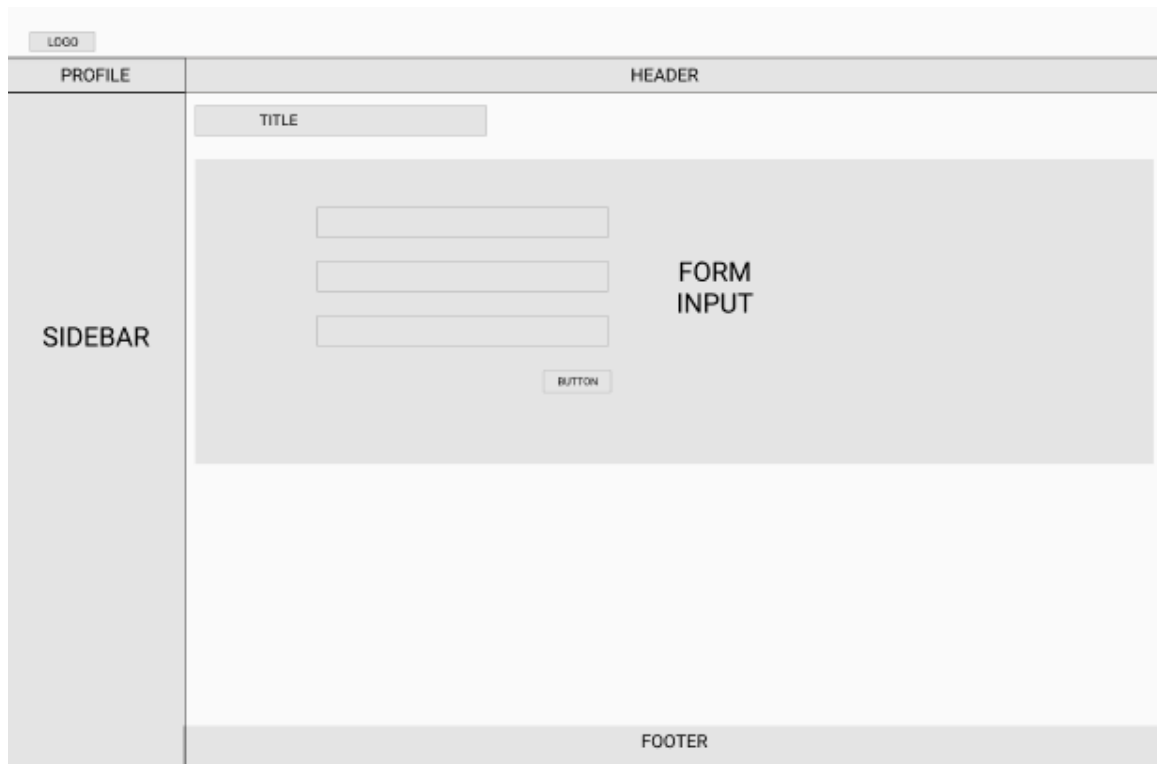
*Wireframe* dibuat menggunakan perangkat lunak desain antarmuka yang digunakan melalui aplikasi desain pilihan yaitu Figma, yang memberikan fleksibilitas serta kemudahan dalam menyusun dan mengatur setiap elemen pada halaman. Dalam aplikasi Figma, Praktikan dapat dengan mudah menambahkan, mengubah ukuran, atau memindahkan elemen-elemen pada *wireframe* dalam proses penyelarasan ide ataupun revisi secara lebih mudah sehingga mendapatkan visualisasi antarmuka yang diinginkan. Selain itu, Figma juga memungkinkan kolaborasi secara langsung dengan pembimbing atau tim kerja lainnya yang mana memungkinkan proses umpan balik diterima atau diberikan lebih cepat dan perbaikan yang sesuai arahan.

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, *Wireframe* yang dirancang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas kepada pembimbing dan tim mengenai struktur halaman dan alur navigasi aplikasi. Hal ini juga membantu dalam mengidentifikasi potensi masalah pada tahap awal sebelum memasuki desain visual atau pengembangan kode yang lebih kompleks. Dengan *wireframe* yang terstruktur dengan baik, pengembangan aplikasi dapat berlangsung lebih lancar dan lebih mudah untuk diimplementasikan dalam tahap selanjutnya misalnya pembuatan *mock-up* desain yang lebih mendetail dan akhirnya ke tahap pengembangan aplikasi secara penuh melalui pembaharuan teknis.

*Wireframe* tersebut terdiri dari Modul ‘Tambah Bank Branch Pada Aplikasi My Telkom Akses’, Modul ‘List Data Bank Branch Pada Aplikasi My Telkom Akses’, ‘Add Moment Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps’, ‘Fill Moment Detail Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps’, ‘List Moment Yang Tersedia’.

### 1. Wireframe Modul Tambah Bank Branch Pada Aplikasi My Telkom Akses

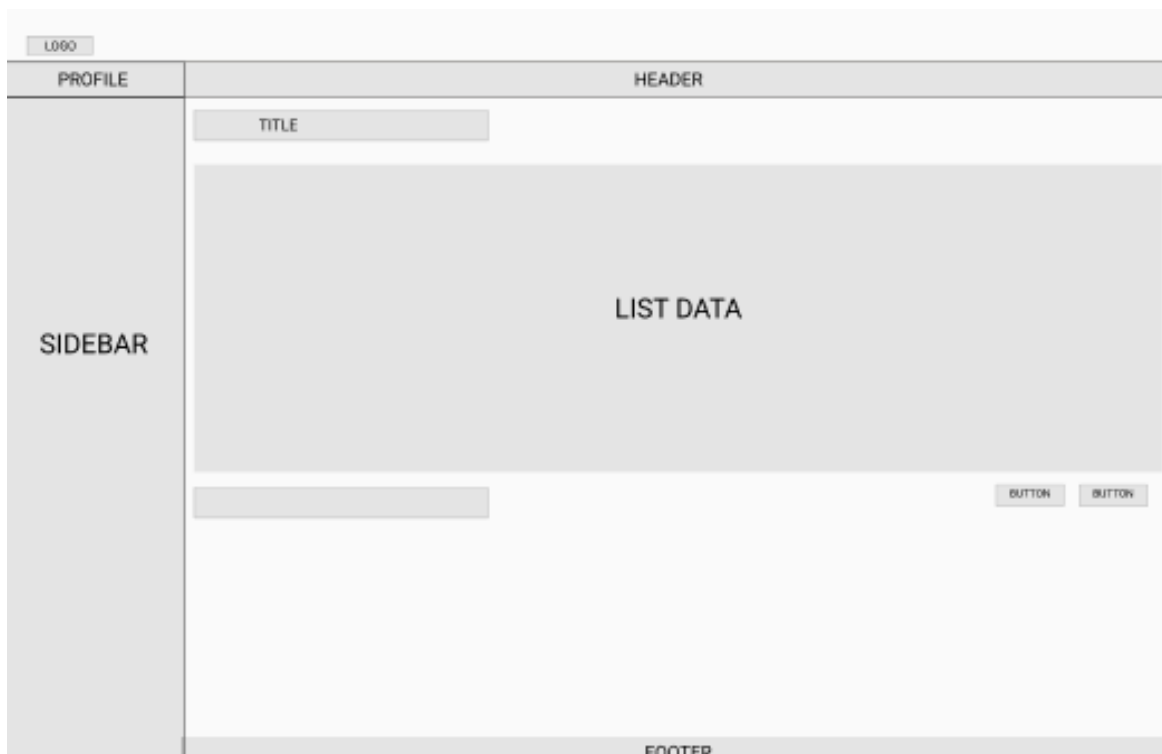
Tampilan *Wireframe* Modul pada aplikasi ini memiliki ukuran 1533 x 1024 secara keseluruhan dikarenakan pengambilan ukuran standar dari *monitor Personal Computer* (PC) dari aplikasi Figma. Pada tampilan *wireframe* berikut berisikan *form input*, *profile*, *sidebar*, *footer*, *title*, dan hingga *button*, yang digunakan untuk melakukan penambahan data terkait. Berikut adalah **Gambar 3.10** *Wireframe Modul* Pada Aplikasi My Telkom Akses.



Gambar 3. 10 Wireframe Modul Pada Aplikasi My Telkom Akses

## 2. Wireframe Modul List Data Bank Branch Pada Aplikasi My Telkom Akses

Tampilan *Wireframe* Modul pada aplikasi ini memiliki ukuran 1533 x 1024 secara keseluruhan yang disesuaikan dengan pengambilan seakan dari *Monitor Personal Computer* (PC) dari aplikasi Figma. Pada tampilan *wireframe* berikut berisikan *list data*, *profile*, *sidebar*, *footer*, *title*, dan *button* yang digunakan untuk melakukan penambahan data terkait. Berikut merupakan **Gambar 3.11** Wireframe Modul List Data Bank Branch Pada Aplikasi My Telkom Akses.



Gambar 3. 11 Wireframe Modul List Data Bank Branch Pada Aplikasi My Telkom Akses

### 3. Wireframe Add Moment Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps.

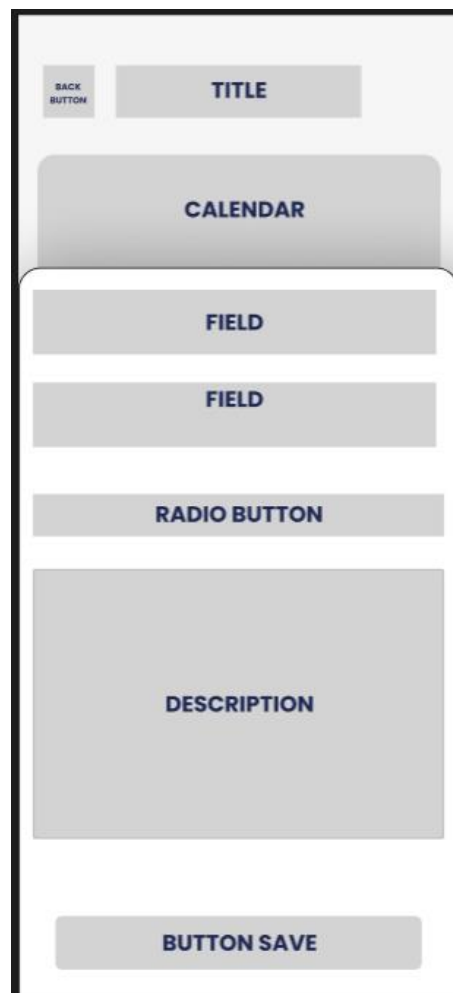
Tampilan *Wireframe* Modul pada aplikasi ini memiliki ukuran 393 x 878 secara keseluruhan yang disesuaikan dengan pengambilan ukuran dari *Handphone* pada aplikasi Figma. Pada tampilan *wireframe* berikut berisikan *title*, *button*, *calendar*, *moment/task list*, yang digunakan untuk melihat serta melakukan penambahan data terkait *moment* yang terjadi pada setiap tanggalnya. Berikut merupakan **Gambar 3.12** Wireframe Add Moment Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps.



Gambar 3. 12 Wireframe Add Moment Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps.

#### 4. Wireframe Fill Moment Detail Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps.

Tampilan *Wireframe* Modul pada aplikasi ini memiliki ukuran 393 x 878 secara keseluruhan seakan pengambilan ukuran dari *Handphone* pada aplikasi Figma. Pada tampilan *wireframe* ini desain berisikan *title*, *button*, *calendar*, *field*, *radio button*, dan *description* yang digunakan untuk mengisi data serta melakukan penambahan terkait *moment* yang terjadi pada setiap tanggalnya. Berikut adalah **Gambar 3.13** Wireframe Fill Moment Detail Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps.

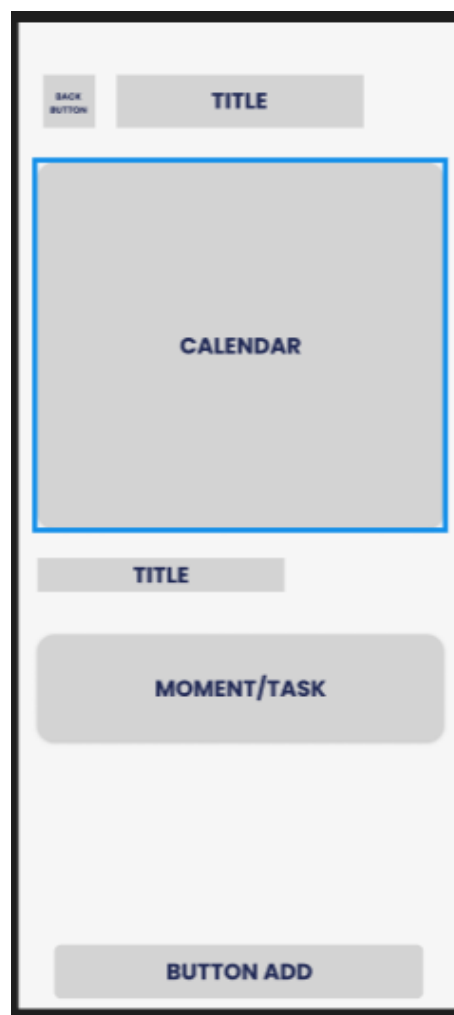


Gambar 3. 13 Wireframe Fill Moment Detail Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps



## 5. Wireframe List Moment Yang Tersedia

Tampilan *Wireframe* Modul pada aplikasi ini memiliki ukuran 393 x 878 secara keseluruhan seakan pengambilan dilakukan dari *Handphone* pada aplikasi Figma. Pada tampilan *wireframe* berikut berisikan *title*, *button*, *calendar*, *field*, *radio button*, dan *description* yang digunakan untuk mengisi data serta melakukan penambahan terkait *moment* yang terjadi pada setiap tanggalnya. Berikut penjelasan berisikan **Gambar 3.14** Wireframe List Moment Yang Tersedia Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps.



Gambar 3. 14 Wireframe List Moment Yang Tersedia

### 3.2.5 Perancangan Mockup Desain My Telkom Akses dan SuperApps

Setelah melakukan tahap *wireframing* secara tuntas hingga proses revisi selesai, langkah selanjutnya dapat dilakukan untuk menentukan tata letak elemen- elemen pada modul yang ada di aplikasi ini yaitu tahap perancangan *mockup* desain mulai dari menentukan tata letak, elemen desain hingga penentuan estetika dari desain antarmuka secara umum berisikan warna dan ornament. Dalam bukunya yang berjudul “*Designing the User Interface*”, Ben Shneiderman merumuskan 8 *Golden Rules of Interface Design* sebagai panduan bagi para desainer untuk membuat desain atarmuka yang mudah dipakai, efektif dan intuitif. Menurut Shneiderman, aturan-aturan tersebut merupakan kunci untuk menciptakan pengalaman interaksi pengguna dengan komputer menjadi lebih nyaman dan menyenangkan. Praktikan membuat desain mockup dengan menganut prinsip 8 *Golden Rules of* sehingga dari seluruh perpaduan tersebut nantinya akan menghasilkan gambaran ‘*fix*’ dari aplikasi yang akan dikembangkan akan seperti apa. Praktikan membuat *mock-up* desain menggunakan aplikasi Figma untuk setiap halaman modul yang ingin dikembangkan pada aplikasi, yaitu Modul ‘Tambah Bank Branch Pada Aplikasi My Telkom Akses’, Modul ‘List Data Bank Branch Pada Aplikasi My Telkom Akses’, ‘Add Moment’ Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps, ‘Fill Moment Detail’ Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps, List ‘Moment Yang Tersedia’.

#### 1. Mockup Modul Tambah Bank Branch Pada Aplikasi My Telkom Akses

Tampilan *Mock-up* dari Modul ‘Tambah Bank Branch Aplikasi My Telkom Akses’ ini berisikan *field dropdown* dalam pemilihan nama bank yang di peruntukkan sebagai pilihan bank baru yang akan ditambahkan. Lalu ada *field* nama *branch* yang diperuntukkan untuk menentukan lokasi dari *branch* bank terkait. Sampai ada *field* kota *branch* yang diperuntukkan untuk menentukan spesifikasi dimana letak bank *branch* tersebut berada. Pada modul ini, praktikan membuatnya dengan menerapkan aturan *Consistency and Standards*, *Offer Informative Feedback*, *Reduce Short-Term Memory Load*, dan *Support Internal Locus of Control* dari prinsip 8 *Golden Rules of Interface Design* oleh Ben Shneiderman sehingga desain

akan lebih mudah dipahami dan memudahkan pengguna dalam mengisi informasi tanpa terbebani oleh kompleksnya antarmuka. Berikut adalah **Gambar 3.15** Modul Tambah Bank Branch Pada Aplikasi My Telkom Akses, untuk lebih jelasnya.

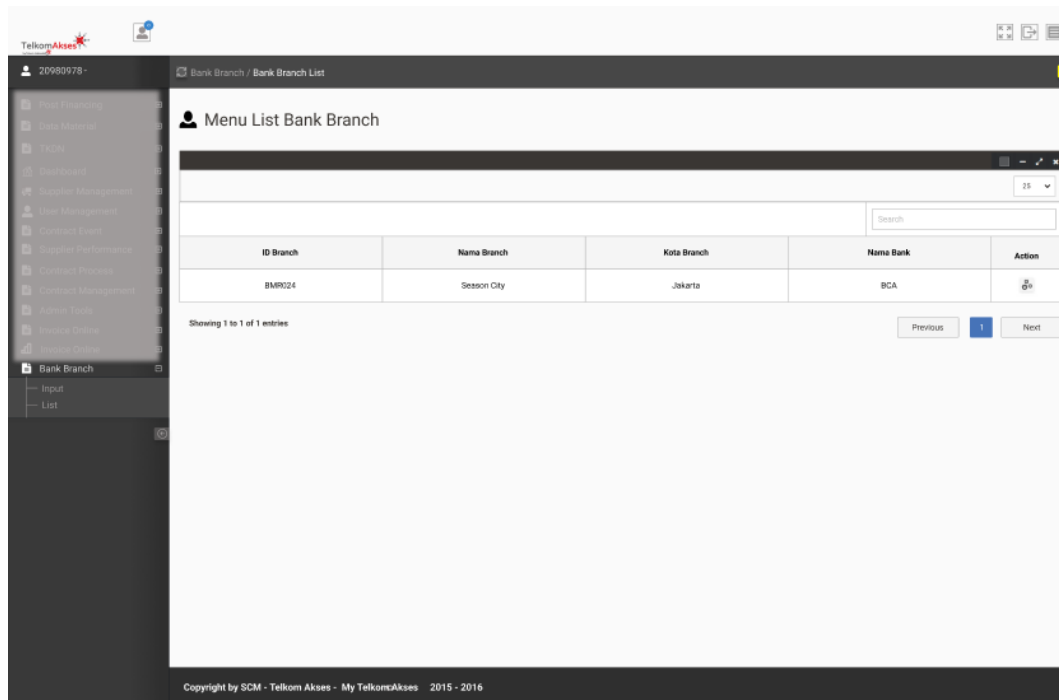
Copyright by SCM - Telkom Akses - My TelkomAkses - 2015 - 2016

Gambar 3. 15 Modul Tambah Bank Branch Pada Aplikasi My Telkom Akses

## 2. Mockup Modul List Data Bank Branch Pada Aplikasi My Telkom Akses

Tampilan *Mockup* dari Modul 'Tambah Bank Branch Aplikasi My Telkom Akses' ini berisikan tabel list data-data dari bank *branch* yang sudah ditambahkan lalu ada *button action* yang diperuntukkan memperbaharui atau mengedit data bank *branch* yang telah ditambahkan tersebut. Pada modul ini, praktikan membuatnya dengan menerapkan aturan *Offer Informative Feedback*, *Permit Easy Reversal of Actions*, *Consistency and Standards*, dan *Design Dialog to Yeild Closure* dari prinsip 8 *Golden Rules of Interface Design* oleh Ben Shneiderman sehingga menciptakan pengalaman yang lebih terstruktur, mudah dipahami, dan memberi kemudahan bagi pengguna dalam pengelolaan data. Berikut

adalah **Gambar 3.16** tentang Modul Tambah Bank Branch Pada Aplikasi My Telkom Akses.

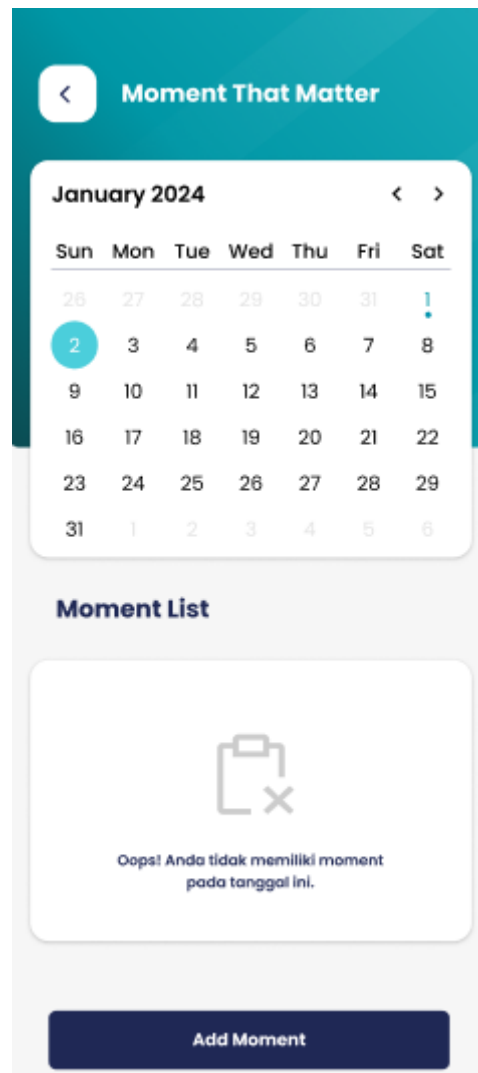


Gambar 3. 16 Modul List Data Bank Branch Pada Aplikasi My Telkom Akses

### 3. Mockup Add Moment Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps

Tampilan *Mock-up* Add Moment Pada Modul 'Moment That Matter di Aplikasi SuperApps' ini berisikan kalender yang diperuntukkan dalam memilih tanggal untuk melihat *moment* pada tanggal yang telah dipilih maupun untuk melihat apakah ada *moment* pada tanggal tersebut. Lalu ada *moment list* yang isinya diperuntukkan untuk melihat *list moment* apa saja yang ada pada tanggal tersebut. Ditambah juga dengan pengadaan *button* untuk menambahkan moment pada tanggal yang telah dipilih. Pada modul ini, praktikan membuatnya dengan menerapkan aturan *Offer Informative Feedback*, *Support Internal Locus of Control*, *Reduce Short-Term Memory Load*, *Consistency and Standards*, dan *Design Dialog to Yeild Closure* dari prinsip 8 *Golden Rules of Interface Design* oleh Ben Shneiderman sehingga akan memberikan pengalaman yang terstruktur

dan mudah dikelola oleh pengguna. Berikut adalah **Gambar 3.17** *Mock-up* Add Moment Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps.



Gambar 3. 17 Add Moment Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps

#### 4. Mockup Fill Moment Detail Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps

Tampilan *Mockup* Fill Moment Detail Pada Modul 'Moment That Matter di Aplikasi SuperApps' ini berisi *form* yang diperuntukkan kegunaannya dalam mengisi data terkait *moment* yang akan ditambahkan. Pada modul ini, praktikan membuatnya dengan menerapkan aturan *Offer*

*Informative Feedback, Support Internal Locus of Control, Reduce Short-Term Memory Load, Consistency and Standards, dan Permit Easy Reversal of Actions* dari prinsip 8 *Golden Rules of Interface Design* oleh Ben Shneiderman sehingga akan memberikan fokus pada kontrol, umpan balik, dan kemudahan penggunaan yang akan menciptakan pengisian data yang intuitif serta meminimalkan resiko kesalahan dalam pengisian data oleh pengguna. Berikut merupakan **Gambar 3.18** *Mockup Add Moment Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps*.

**Moment That Matter**

January 2024

Sun Mon Tue Wed Thu Fri Sat

**Moment**

Hari Keberangkatan Haji

**Date**

01/01/2024

**Moment For**

☐ Diri Sendiri ☒ Orang Lain

Meifita Fauziah

**Description**

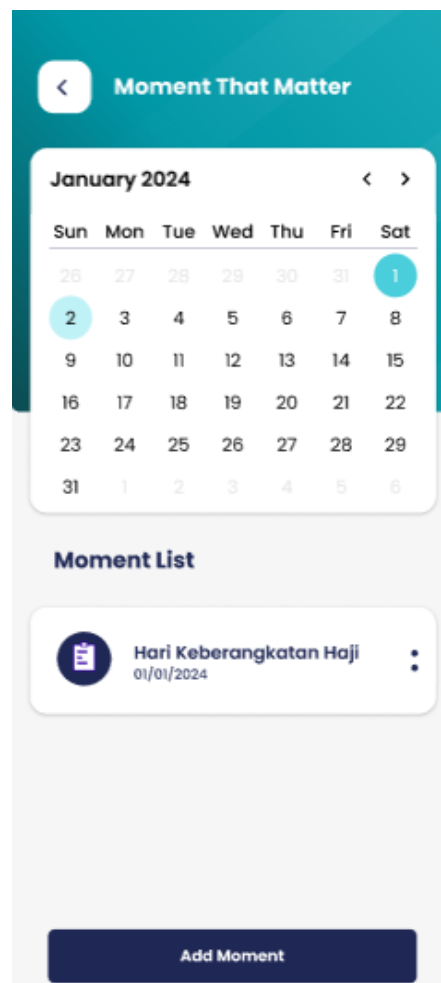
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Save

Gambar 3. 18 Fill Moment Detail Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps

## 5. List Moment Yang Tersedia

Tampilan *Mockup* List Moment Yang Tersedia dalam Modul 'Moment That Matter Aplikasi SuperApps' ini berisi *list moment* yang tersedia dan tanda pada tanggal kalender yang diperuntukkan untuk mengetahui *moment* yang ada pada tanggal tersebut. Pada modul ini, praktikan membuatnya dengan menerapkan aturan *Offer Informative Feedback*, *Support Internal Locus of Control*, *Reduce Short-Term Memory Load*, *Consistency and Standards*, dan *Design Dialogs to Yeild Closure* dari prinsip 8 *Golden Rules of Interface Design* oleh Ben Shneiderman sehingga akan memberikan pengalaman pengguna yang informatif dan memudahkan pengguna dalam pencarian informasi *moment* tertentu. Berikut ada **Gambar 3.19** *Mockup* List Moment Yang Tersedia Pada Modul Moment That Matter Aplikasi SuperApps.



Gambar 3. 19 List Moment Yang Tersedia

### 3.3 Kendala Yang Dihadapi

Selama total dua bulan menjalankan Kerja Profesi sebagai UI/UX Designer sebagai bagian dari Divisi Information Technology (IT) di PT Telkom Akses, Praktikan dihadapi dengan beberapa rintangan yang perlu dilewati selama bekerja. Dimulai dengan kendala awal dalam penyesuaian diri dalam transisi dari mahasiswa dalam dunia akademik di kampus dan seorang *intern* dengan tanggung jawab pekerjaan yang lebih profesional dan menuntut, hal ini kurang lebih didasari oleh kurangnya pengalaman berkomunikasi yang baik sehingga dalam proses kolaborasi lintas tim yang mayoritas dilakukan bersama Tim Pengembang, juga sempat kurang efektif di awal. Praktikan juga menggaris bawahi terkait perbedaan urgensi atau bahkan kedalaman suatu permasalahan yang tentunya berbeda dari study case sebelumnya yang dipelajari di kelas dan apa yang terjadi di lapangan dalam memahami kebutuhan dan preferensi pengguna aplikasi yang mana memerlukan pengumpulan dan analisis data yang komprehensif.

Praktikan juga dihadapkan pada tekanan waktu dalam bekerja untuk menyelesaikan setiap tahapan proyek, mulai dari membuat *wireframe* hingga tahap akhir pada pengujian pengguna, pengelolaan waktu yang baik sangatlah diperlukan untuk mendorong efisiensi proses bekerja. Pada tahap pengujian, masukan-masukan dari pengguna PT Telkom Akses langsung sering kali mengharuskan Praktikan melakukan revisi desain tambahan agar aplikasi lebih sesuai kebutuhan mereka. Di samping itu, Praktikan juga diperlukan untuk memahami teknologi serta pemilihan sistem internal perusahaan yang digunakan perusahaan agar desain yang dibuat dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan infrastruktur yang sudah ada. Meskipun kendala-kendala ini cukup menantang, pengalaman tersebut Praktikan anggap memberikan banyak pelajaran berharga termasuk dalam hal keterampilan dan kesiapan menghadapi situasi nyata di dunia kerja



### 3.4 Cara Mengatasi Kendala

Selama menjalani Kerja Profesi sebagai UI/UX Designer sebagai bagian dari Divisi Information Technology (IT) di PT Telkom Akses, Praktikan dapat menggunakan beberapa pendekatan dalam usaha untuk mengatasi kendala-kendala yang sebelumnya dijelaskan seperti permasalahan awal yang harusnya Praktikan mempercepat proses adaptasi di lingkungan kerja baru dengan cara menjadi lebih proaktif dalam bertanya, memperhatikan cara kerja rekan tim hingga pemahaman tentang budaya kerja itu sendiri. Lalu dalam kendala bekerja lintas tim, Praktikan dapat membiasakan rutinitas berdiskusi dengan tim pengembang terkait desain UI/UX yang telah dirancang sehingga dapat diterapkan sesuai spesifikasi teknis atau kapabilitas perusahaan atau dengan mengantisipasi kendala teknis lebih awal sehingga meminimalisir diskusi.

Agar tugas-tugas selesai tepat waktu, Praktikan harus bisa mengatur jadwal atau *time management* dengan baik misalnya dengan pengaplikasian teknik *time blocking* yang membiarkan setiap tahap desain mendapat perhatian yang cukup. Lalu dalam tahap pengujian pengguna, Praktikan dapat mengantisipasi dengan menyiapkan beberapa versi prototipe dan melakukan revisi bertahap berdasarkan masukan dari pengguna. Terakhir, untuk memastikan desain bisa berjalan baik dalam sistem perusahaan Praktikan dapat memperbanyak kesempatan diskusi dengan tim IT atau mentor untuk mendapatkan gambaran terhadap kebolehan dan batas teknis dari infrastruktur yang ada.

### 3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama menjalani Kerja Profesi sebagai UI/UX Designer dari Divisi Information Technology (IT) di PT Telkom Akses, Praktikan mendapatkan banyak pelajaran yang memfokuskan pengembangan dalam bidang UI/UX serta pengaplikasian Figma. Pada aspek UI/UX, Praktikan menyadari betapa pentingnya pendekatan yang berfokus pada pengguna. Riset pengguna sebagai dasar dari proses desain juga sangat berperan dalam menciptakan antarmuka yang efektif dan mudah dipahami sehingga Praktikan belajar melakukan survei dan wawancara secara lebih efektif dan efisien untuk mengumpulkan data yang relevan sehingga desain yang

dihasilkan benar-benar mencerminkan kebutuhan pengguna. Ini menegaskan bahwa desain yang berhasil bukan sekadar soal tampilan, tetapi bagaimana desain itu mempermudah pengguna dalam mencapai tujuannya.

Di sisi lain Praktikan juga belajar banyak tentang pemberian atensi detail terhadap prinsip-prinsip desain seperti pemilihan warna, tipografi, dan tata letak juga sangat penting. Dimana penggunaan warna kontras misalnya bisa digunakan untuk menonjolkan elemen penting, sementara warna-warna yang netral menciptakan kesan rapi dan professional sehingga kurang cocok. Tipografi pun berperan besar dalam keterbacaan, khususnya pada layar digital. Penggunaan font seperti Roboto dan Poppins dipilih karena pertimbangan bahwa font ini mudah dibaca dan modern sehingga membantu memastikan informasi bisa diakses dengan nyaman oleh berbagai kalangan usia pengguna.

Praktikan juga memahami pentingnya tahap pengujian dan revisi desain. Dengan membuat prototipe dan mengujinya pada pengguna internal langsung, Praktikan dapat mengidentifikasi kelemahan pada desain seperti navigasi yang rumit atau tampilan yang terlalu padat sehingga daya keterbacaannya rendah. Oleh karena itu proses iterasi ini sangat membantu dalam menciptakan desain yang benar-benar intuitif dan nyaman bagi pengguna.

Pengalaman menggunakan Figma memberi Praktikan wawasan yang lebih dalam mengenai proses desain yang terstruktur dan kolaboratif melalui proyek berisikan kebutuhan dan tujuan yang realistis. Figma sebagai platform memudahkan kolaborasi *real-time* sehingga tim dapat berkomunikasi dengan cepat, berbagi ide, dan memberikan masukan langsung. Praktikan juga menggunakan fitur komponen *reusable* di Figma, yang membuat desain lebih konsisten, karena perubahan pada satu elemen dapat diterapkan ke seluruh desain. Ini mempercepat proses revisi dan membantu menjaga keselarasan pada desain yang kompleks.

Selain itu, Praktikan juga memanfaatkan fitur *auto-layout* dan *grid* di Figma yang memungkinkan elemen desain tersusun secara rapi dan responsif pada berbagai ukuran layar untuk memastikan proses desain yang mendetail serta memastikan desain dapat digunakan dan bertampilan

sesuai baik di *desktop* maupun perangkat *mobile*. Selain itu, Praktikan juga belajar membuat *design system* di Figma dengan cara menjaga konsistensi visual di seluruh aplikasi. Dengan adanya *design system*, Praktikan bisa langsung menerapkan gaya yang sama pada semua komponen, yang sangat menghemat waktu saat menambah halaman baru atau melakukan revisi.

Dari seluruh rangkaian pengalaman selama Kerja Profesi, Praktikan kurang lebih mendalami pemahaman mengenai cara mendesain UI/UX yang menarik dan juga bagaimana penggunaan Figma secara efektif untuk kolaborasi dan efisiensi kerja. Praktikan belajar bahwa UI/UX Design yang baik harus intuitif, mudah digunakan, dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna sehingga semua pembelajaran ini memberi dasar yang kuat bagi Praktikan sebagai pengalaman, dalam mengembangkan keterampilan profesional di masa depan.

## **BAB IV PENUTUP**

### **4.1 Simpulan**

Berdasarkan pengalaman saya dalam Kerja Profesi di PT Telkom Akses sebagai bagian dari Divisi Information Technology (IT) yaitu UI/UX Designer, saya memperoleh banyak wawasan dengan komperhensif mendalam mengenai peran penting seorang UI/UX Designer serta tantangan dalam mengembangkan aplikasi yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Kerja profesi ini memberi kesempatan untuk menerapkan berbagai teori dan keterampilan yang telah Praktikan sebelumnya pelajari selama perkuliahan, terutama dari Mata Kuliah *Human-Computer Interaction*, yang memberikan dasar penting mengenai desain antarmuka yang intuitif serta ramah pengguna. Selain itu, juga pengetahuan dari Mata Kuliah *Web Programming and Design* serta *Software Engineering* sangat membantu dalam memahami aspek teknis pengembangan aplikasi yang efektif dan efisien.

Dalam kerja profesi ini, Praktikan juga melihat penerapan prinsip-prinsip dari Mata Kuliah *Information Systems Project Management* dalam mengelola tugas, berkolaborasi lintas tim dan implementasi pencapaian target yang telah ditetapkan oleh perusahaan. Penerapan teori 8 *Golden Rules of Interface Design* oleh Ben Shneiderman membuat pengalaman kerja praktikan menjadi terasa jauh lebih nyata. Pengalaman ini menunjukkan betapa pentingnya penguasaan berbagai aspek dari desain hingga implementasi sistem informasi, sehingga setiap elemen yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan operasional perusahaan. Kesimpulannya, pengalaman Kerja Profesi ini telah memperkuat keterampilan Praktikan dalam bidang UI/UX serta memperdalam pemahaman mengenai proses bisnis sehingga mempersiapkan Praktikan di posisi yang lebih baik untuk menghadapi dunia kerja dengan pengalaman praktis yang berharga.

## 4.2 Saran

Adapun beberapa saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas hasil kerja, terutama dalam bidang pengembangan UI/UX adalah pertama, disarankan agar sistem antarmuka yang telah dikembangkan terus diperbarui secara berkala dan disesuaikan dengan umpan balik dari pengguna sehingga pemenuhan kebutuhan pengguna tidak dinilai terlalu jauh pembaharuannya, demi kenyamanan bekerja ataupun layanan terhadap pengguna. Kedua, kolaborasi antar-divisi sebaiknya lebih diperkuat dan ditingkatkan intensitasnya, karena proses kerja yang melibatkan beberapa tim membutuhkan koordinasi yang baik agar setiap komponen dapat berfungsi secara konsisten dan tepat sasaran. Hal ini didorong agar mengurangi risiko miskomunikasi dalam proses pengerjaan dan juga menghasilkan aplikasi yang lebih terintegrasi tanpa *error* berlebih.

Selain itu, mengingat pesatnya perkembangan teknologi, Praktikan juga menyarankan PT Telkom Akses untuk secara rutin menyediakan pelatihan dan program pengembangan keterampilan bagi karyawannya. Program ini akan sangat membantu dalam memperkenalkan karyawan pada teknologi terkini dan praktik desain terbaru yang relevan dalam industri UI/UX. Dengan memiliki pengetahuan yang selalu diperbarui, karyawan dapat lebih mudah mengikuti tren industri, serta lebih siap untuk menghadapi tantangan dalam pengembangan teknologi yang dinamis. Langkah ini tidak hanya akan meningkatkan kompetensi individu karyawan, tetapi juga mendukung tujuan perusahaan untuk tetap kompetitif dan inovatif di pasar teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ferns, S., Smith, C., & Russell, L. (2019). Impact of work-integrated learning on student soft skills. *Journal of Education and Work*, 32(2), 1-17.
- Garrett, J. J. (2010). *The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond*. Berkeley, CA: New Riders Press.
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (Revised and expanded edition). New York, NY: Basic Books.
- Redish, J. (2012). *Letting go of the words: Writing web content that works* (2nd ed.). San Francisco, CA: Morgan Kaufmann.
- Augustin, M. D., & Leder, H. (2016). Art and design: Psychological perspectives on aesthetics, creativity, and perception. Academic Press.
- Eiseman, L. (2006). Color: Messages and meanings. Hand Books Press.
- Garrett, J. J. (2010). The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond (2nd ed.). New Riders.
- Korovesi, P. (2023). Color psychology in UX/UI design: Enhancing user experience through color choices. Theseus. Retrieved from [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/820815/Korovesi\\_Pavlo.pdf?sequence=2](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/820815/Korovesi_Pavlo.pdf?sequence=2)
- IEEE. (2024). Color psychology in user experience design. IEEE Journal on Color Design in Technology, 8(2), 45-53. Retrieved from IEEE Xplore Digital Library.
- Nielsen Norman Group. (2019). Why you only need to test with 5 users. NNG. Retrieved from <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Pile, J. F. (1997). Color in interior design. McGraw-Hill.
- Shneiderman, B. (2017). Designing the user interface: Strategies for effective human-computer interaction (6th ed.). Pearson.

# DAFTAR RIWAYAT HIDUP



## CHRISTOPER ADVENT YOFANDI IRYANTO

082122848394 | iryantochris@gmail.com | <https://id.linkedin.com/in/christoper-iryanto-027522291>

Japos Graha Lestari Blok L2/3, Jurangmangu Barat, Pondok Aren, Tangerang Selatan, Banten 15224

Information Systems student at Pembangunan Jaya University who has organizational and internship experience. I always want to learn new things and take responsibility for the tasks assigned, both individually and in groups. As an information systems student, I can responsible in processing and analyzing data into information, so that it can be used and utilized for the benefit of the company in innovating.

### Work Experiences

**Pemerintah Kabupaten Klaten, Desa Nglinggi** - Klaten, Indonesia

Jun 2023 - Jul 2023

*Developer Intern*

- Communicated clearly with web development teams, ascertaining daily tasks and completing to exact direction.
- Making a Web Application for the Sale and Purchase Platform for Micro, Small and Medium Enterprises (MSMEs) Products in Nglinggi Village.
- Creating an Online Learning Platform Web Application in the form of a Learning Management System (LMS) for the general public and elementary schools in Nglinggi Village using moodle.
- Making a Web Application for the Funeral Money Jimpitan Platform in Nglinggi Village.

**Waysport Apparel** - South Tangerang, Indonesia

Sep 2023 - Oct 2023

*Design Intern*

- Learn the design and setting system using Corel Draw and Adobe Photoshop software.
- Developed and communicated creative ideas, presenting to team with clarity and enthusiasm.

**Kasuari** - South Tangerang, Indonesia

Dec 2023 - Present

*UI/UX Designer*

- Became one of the UI/UX design team members of the Kasuari Complex Security System Application Project located in Bintaro Sector 9, South Tangerang..
- Designed digital design using Figma.

### Education

**Universitas Pembangunan Jaya** - Blok B7/P, Jl. Cendrawasih Raya Bintaro Jaya, Sawah Baru, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15413

*Undergraduate in Information Systems, 3.59/4.00*

### Organizational Experience

**Student Association of Information System Universitas Pembangunan Jaya (HIMASIF)** - South Tangerang Jul 2022 - Aug 2023

*Member of Internal Public Relation*

- Conveying information on campus to students majoring in Information Systems. Creating educational and informational content on the social media of the Information Systems Student Association of Universitas Pembangunan Jaya.

**Great Innovation Day HUB (GIDHUB) 2023** - South Tangerang

Dec 2022 - Jun 2023

*Member of the Discipline and Security Department Events*

- Direct and supervise the implementation of all event activities
- Arrange security strategy for all event activities.
- Coordinate with each member and other divisions to ensure event security.
- Responsible for ensuring that every event activity runs smoothly and safely

**Malam Keakraban Sistem Informasi (MAKRAB SIF) 2023** - Bogor

Jan 2024

*Head of The Health Division of MAKRAB SIF 2023*

### Skills, Achievements & Other Experience

- **Soft Skills:** Teamwork, Problem Solving, Quick Learner, Communication
- **Hard Skills (2024):** Javascript, HTML, PHP, Analytical skills, Graphic design,
- **Achievements (2022):** 1st place in the Under 68Kg Beginner Category at the 2022 KONI CUP TAEKWONDO SERIES 3 National Championship
- **Language (2024):** Bahasa Indonesia and English

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**





## LAMPIRAN A



## Lampiran 1. 1 Formulir Pengajuan Kerja Profesi

	<b>FORMULIR PENGAJUAN KERJA PROFESI</b>	SPT-1/03/SOP-27/F-02
		(Diisi oleh Kaprodi)

### Identitas Mahasiswa

Nama Mahasiswa : CHRISTOPER ADVENT YOFANDI IRYANTO  
 NIM : 2021081028 Tahun Akademik : 2023/2024 Genap  
 Program Studi : SISTEM INFORMATIKA  
 Materi/Judul KP : Divisi IT bagian UI/UX Design

### Identitas Instansi/Perusahaan

Instansi/Perusahaan : PT. TELKOM AKSES  
 Nama Pejabat : ADITYA TRI UTAMA  
 Jabatan : STAFF SERVICES, PAYROLL MANAGEMENT & HCIS  
 Alamat KP : JL. LETJEN S. PARMAN NO. KAV B, RT. 1/RW. 7, TOMANGA, Grogol,  
 Telepon/email : info@telkomakses.co.id JAKARTA BARAT.  
 Masa Kerja Praktek :  
 Mulai dari : 1 JULI 2024 sampai dengan : 31 AGUSTUS 2024  
 Dosen Pembimbing :  
 Kerja Praktek : Dr. Pujiyanti (man Alkat) (Diisi oleh Kaprodi)

Tgl: 21/05/2024  
 Yang mengajukan,



(CHRISTOPER ADVENT Y. I)

Tgl: 21/5/2024  
 Mengetahui,  
 Dosen Pembimbing KP,



(.....)

Tgl: 21/5/2024  
 Menyetujui,  
 Ketua Program Studi,



(Chairul Munir)

## Lampiran 1. 2 Surat Pengantar Kerja Profesi



Tangerang Selatan, 21 Mei 2024

Nomor : 025/EKS-SIF/UPJ/05.24  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Kerja Profesi

Kepada Yth.

**Bapak Aditya Tri Utama**

**Staff Services, Payroll Management & HCIS**

**PT. Telkom Akses**

Jl. Letjen S. Parman No.Kav 8 1, RT.1/RW.7, Tomang, Kec. Grogol Petamburan

Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta 11440

Di Tempat

Dengan hormat,

Dengan ini kami sampaikan bahwa nama-nama mahasiswa yang tersebut dibawah ini:

Nama : Christoper Advent Yofandi Iryanto

NIM : 2021081028

Semester : VI (Enam)

Adalah benar mahasiswa aktif pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Jaya. Mahasiswa tersebut bermaksud memohon ijin untuk melakukan pelatihan Kerja Profesi (KP) sebagai persyaratan wajib dalam perkuliahan dan juga dapat tambahan ilmu serta pengalaman mahasiswa tersebut.

Untuk itu, kami mohon kepada Bapak untuk dapat membantu mahasiswa yang bersangkutan guna memperoleh pelatihan kerja sesuai dengan kebutuhan dari pihak PT. Telkom Akses dari periode tanggal 1 Juli 2024 - 31 Agustus 2024. Pelatihan kerja tersebut sepenuhnya akan digunakan untuk proses pembelajaran dan meningkatkan pengalaman mahasiswa untuk lebih memahami dunia kerja setelah lulus nanti.

Demikian permohonan kami sampaikan. Apabila ada hal yang ingin dikonfirmasi, mohon kiranya dapat menghubungi Bapak Marcello Singadji ([marcello.singadji@upi.ac.id](mailto:marcello.singadji@upi.ac.id) / 0811-1982-219) selaku Dosen Koordinator Kerja Profesi Prodi Sistem Informasi. Atas perhatian dan kerjasamanya, diaturkan terima kasih.

Hormat Kami,

**Chaerul Anwar, S.Kom., M.T.I.**  
Kepala Program Studi Sistem Informasi

Universitas Pembangunan Jaya

Jl. Cendrawasih Raya, Blok B7/P, Bintaro Jaya, Sawah Baru, Ciputat, Tangerang Selatan, 15413

Phone: 021.745 5555 | Fax: 021.298 615 25 (Marketing) | Fax.: 021.298 615 45 (Rektorat) | Website: [www.upj.ac.id](http://www.upj.ac.id)

### Lampiran 1. 3 Formulir Penerimaan Kerja Profesi

 Universitas Pembangunan Jaya	<b>FORMULIR PENERIMAAN KERJA PROFESI</b>	SPT-I/03/SOP-27/F-02
		Tgl. Penerimaan

Nama Instansi : PT Telkom Akses  
 Nomor Identitas Instansi \*) : -  
 Alamat : PT Telkom Akses Jl. Letjen S. Parman No. Kav 8, RT.1/RW.7, Tomang, Kec. Grogol Petamburan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11440

Bersedia menjadi tempat pelaksanaan kerja profesi untuk

Nama Mahasiswa : Christoper Advent Yofandi Iryanto  
 Nomor Induk Mahasiswa : 2021081028  
 Program Studi : Sistem Informasi

Pelaksanaan Kerja Profesi dijadwalkan sebagai berikut:

Tanggal Mulai : 01 Juli 2024  
 Tanggal Selesai : 02 September 2024  
 Total Jam Kerja \*\*) : 400 Jam Kerja  
 Bagian/Divisi : UI/UX Designer / Information Technology Telkom

Uraian Pekerjaan \*\*\*) : Akses (IT TA)  
 Melakukan pengembangan desain UI dan UX terhadap beberapa modul di aplikasi My Telkom Akses (MYTA) dan Melakukan Pembuatan UI dan UX untuk modul Moment That Matter di aplikasi Super Apps.

Nama Pembimbing Kerja : Meifta Fauziah S.Kom.  
 Kontak Pembimbing Kerja : HP : 081902858014  
 Email : meifta.fauziah@telkomakses.co.id

Demikian informasi ini diberikan sesuai perihal di atas untuk digunakan sebaik-baiknya.

Tgl: 01 Juli 2024  
 Mengetahui,  
 Pembimbing Kerja



Meifta Fauziah, S.Kom.

Tgl: 01 Juli 2024  
 Menyetujui,  
 Bagian SDM/Human Resources/  
 Personalia

  
 by Telkom Indonesia

Aditya Tri Utama, S.A.B.



\*) Instansi KP wajib berbadan hukum, dibuktikan dengan dokumen resmi antara lain tetapi tidak terbatas pada Akta Perusahaan, SIUP dan NPWP; dan bukan milik keluarga inti dari mahasiswa yang melakukan KP

\*\*) Jumlah jam kerja KP minimal 400 jam kerja













\*\*\*) Bisa dituliskan dalam lembar terpisah apabila tempat tidak mencukupi

Copyright ©2020 Universitas Pembangunan Jaya. All rights reserved. | +62-21-7455555

## Lampiran 1. 4 Lembar Harian Pelaksanaan Kerja Profesi

 Universitas Pembangunan Jaya	<b>LAPORAN HARIAN PELAKSANAAN KERJA PROFESI</b>	SPT-I/03/SOP-27/F-03
		

Nama Mahasiswa : Christoper Advent Yofandi Iryanto  
 Program Studi/NIM : Sistem Informasi / 2021081028  
 Nama Instansi/Perusahaan : **PT Telkom Akses** Jl. Letjen S. Parman No. Kav 8, RT.1/RW.7,  
 Tomang, Kec. Grogol Petamburan, Kota Jakarta Barat, Daerah  
 Khusus Ibukota Jakarta 11440  
 Unit/Bagian/Seksi tempat KP : Information Technology Telkom Akses (IT TA)  
 Tanggal Pelaksanaan KP : 01 Juli 2024 s.d. 02 September 2024


No.	Tanggal	Materi yang Dikerjakan	Paraf Pembimbing Kerja
1	01 Juli 2024	Pengenalan Ruang Lingkup Kerja di PT Telkom Akses kota Jakarta Barat	
2	02 Juli 2024	Pengenalan dengan Pembimbing Kerja serta Pengenalan Bidang Pekerjaan dan Struktur Divisi IT Telkom Akses	
3	03 Juli 2024	Pemberian Test Oleh Pembimbing Kerja untuk Menduplikasi Mockup Desain UI dan UX Penambahan Fitur Wapu dan Non Wapu pada My Telkom Akses (MYTA Web) dengan Semirip Mungkin	
4	04 Juli 2024	Melaksanakan Test untuk Menduplikasi Mockup Desain UI dan UX Untuk Penambahan Fitur Wapu dan Non Wapu pada My Telkom Akses (MYTA Web) dengan Semirip Mungkin	
5	05 Juli 2024	Melaksanakan Test untuk Menduplikasi Mockup Desain UI dan UX Untuk Penambahan Fitur Wapu dan Non Wapu pada My Telkom Akses (MYTA Web) dengan Semirip Mungkin	
6	08 Juli 2024	Asistensi dan Diskusi Terkait Hasil Test untuk Menduplikasi Mockup Desain UI dan UX Penambahan Fitur Wapu dan Non Wapu pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA) oleh Pembimbing Kerja	
7	09 Juli 2024	Pelatihan Tentang UI dan UX Design Oleh Pembimbing Kerja	
8	10 Juli 2024	Pelatihan Tentang UI dan UX Design Oleh Pembimbing Kerja	
9	11 Juli 2024	Pelatihan Tentang UI dan UX Design Oleh Pembimbing Kerja	
10	12 Juli 2024	Pemberian Tugas Ke - 1 Pembuatan Mockup desain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA) oleh Pembimbing Kerja	
11	15 Juli 2024	Pembuatan Mockup desain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA)	
12	16 Juli 2024	Pembuatan Mockup desain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA)	

**\*\* jika tidak mencukupi, dapat menggunakan lebih dari 1 (satu) lembar**












Tanggal:

Pembimbing Kerja,

  
 by Telkom Indonesia  
 Meifta Fauziyah, S.Kom.

	<b>LAPORAN HARIAN PELAKSANAAN KERJA PROFESI</b>	SPT-I/03/SOP-27/F-03

Nama Mahasiswa : Christoper Advent Yofandi Iryanto  
 Program Studi/NIM : Sistem Informasi / 2021081028  
 Nama Instansi/Perusahaan : **PT Telkom Akses** Jl. Letjen S. Parman No. Kav 8, RT.1/RW.7,  
 Tomang, Kec. Grogol Petamburan, Kota Jakarta Barat, Daerah  
 Khusus Ibukota Jakarta 11440  
 Unit/Bagian/Seksi tempat KP : Information Technology Telkom Akses (IT TA)  
 Tanggal Pelaksanaan KP : 01 Juli 2024 s.d. 02 September 2024


No.	Tanggal	Materi yang Dikerjakan	Paraf Pembimbing Kerja
1	17 Juli 2024	Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA)	
2	18 Juli 2024	Asistensi dan Diskusi Terkait Desain UI dan UX pada Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA) oleh Pembimbing Kerja	
3	19 Juli 2024	Revisi Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch pada My Telkom Akses (MYTA)	
4	22 Juli 2024	Revisi Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA)	
5	23 Juli 2024	Revisi Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA)	
6	24 Juli 2024	Revisi Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA)	
7	25 Juli 2024	Asistensi dan Finalisasi Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA) oleh Pembimbing Kerja	
8	26 Juli 2024	Pemberian Tugas Ke - 2 untuk Mendesain UI dan UX Penambahan Fitur Bank Branch Alert pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA)	
9	29 Juli 2024	Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch Alert pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA)	
10	30 Juli 2024	Pembuatan Mockup Desain Mendesain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch Alert pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA)	
11	31 Juli 2024	Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch Alert pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA)	

**\*\* jika tidak mencukupi, dapat menggunakan lebih dari 1 (satu) lembar**












Tanggal:  
 Pembimbing Kerja,

  
 by Telkom Indonesia  
 Meifta Fauziyah, S.Kom.



 Universitas Pembangunan Jaya	<b>LAPORAN HARIAN PELAKSANAAN KERJA PROFESI</b>	SPT-I/03/SOP-27/F-03
		No. Revisi

Nama Mahasiswa : Christoper Advent Yofandi Iryanto  
 Program Studi/NIM : Sistem Informasi / 2021081028  
 Nama Instansi/Perusahaan : **PT Telkom Akses** Jl. Letjen S. Parman No. Kav 8, RT.1/RW.7,  
 Tomang, Kec. Grogol Petamburan, Kota Jakarta Barat, Daerah  
 Khusus Ibukota Jakarta 11440  
 Unit/Bagian/Seksi tempat KP : Information Technology Telkom Akses (IT TA)  
 Tanggal Pelaksanaan KP : 01 Juli 2024 s.d. 02 September 2024


No.	Tanggal	Materi yang Dikerjakan	Paraf Pembimbing Kerja
1	1 Agustus 2024	Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch Alert pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA)	
2	2 Agustus 2024	Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch Alert pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA)	
3	5 Agustus 2024	Asistensi Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch Alert pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA) oleh Pembimbing Kerja	
4	6 Agustus 2024	Revisi Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch Alert pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA)	
5	7 Agustus 2024	Revisi Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch Alert pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA)	
6	8 Agustus 2024	Revisi Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch Alert pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA)	
7	9 Agustus 2024	Revisi Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch Alert pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA)	
8	12 Agustus 2024	Asistensi dan Finalisasi Pembuatan Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Penambahan Fitur Bank Branch Alert pada Aplikasi My Telkom Akses (MYTA) oleh Pembimbing Kerja	
9	13 Agustus 2024	Pemberian Tugas Ke – 3 (Tugas Inti) untuk Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Modul Moment That Matter pada Aplikasi Super Apps (Mobile)	
10	14 Agustus 2024	Pencarian Referensi terkait Mockup Desain UI dan UX Moment That Matter Aplikasi Super Apps (Mobile)	
11	15 Agustus 2024	Pencarian Referensi terkait Mockup Desain UI dan UX Moment That Matter Aplikasi Super Apps (Mobile)	

**\*\* jika tidak mencukupi, dapat menggunakan lebih dari 1 (satu) lembar**













Tanggal:

Pembimbing Kerja,

  
 by Telkom Indonesia  
 Meifta Fauziyah, S.Kom.

	<b>LAPORAN HARIAN PELAKSANAAN KERJA PROFESI</b>	SPT-I/03/SOP-27/F-03
		No. Rekam

Nama Mahasiswa : Christoper Advent Yofandi Iryanto  
 Program Studi/NIM : Sistem Informasi / 2021081028  
 Nama Instansi/Perusahaan : **PT Telkom Akses** Jl. Letjen S. Parman No. Kav 8, RT.1/RW.7,  
 Tomang, Kec. Grogol Petamburan, Kota Jakarta Barat, Daerah  
 Khusus Ibukota Jakarta 11440  
 Unit/Bagian/Seksi tempat KP : Information Technology Telkom Akses (IT TA)  
 Tanggal Pelaksanaan KP : 01 Juli 2024 s.d. 02 September 2024

No.	Tanggal	Materi yang Dikerjakan	Paraf Pembimbing Kerja
1	16 Agustus 2024	Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Modul Moment That Matter pada Aplikasi Super Apps (Mobile)	
2	19 Agustus 2024	Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Modul Moment That Matter pada Aplikasi Super Apps (Mobile)	
3	20 Agustus 2024	Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Modul Moment That Matter pada Aplikasi Super Apps (Mobile)	
4	21 Agustus 2024	Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Modul Moment That Matter pada Aplikasi Super Apps (Mobile)	
5	22 Agustus 2024	Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Modul Moment That Matter pada Aplikasi Super Apps (Mobile)	
6	23 Agustus 2024	Asistensi Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Modul Moment That Matter pada Aplikasi Super Apps (Mobile) oleh Pembimbing Kerja	
7	26 Agustus 2024	Revisi Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Modul Moment That Matter pada Aplikasi Super Apps (Mobile)	
8	27 Agustus 2024	Revisi Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Modul Moment That Matter pada Aplikasi Super Apps (Mobile)	
9	28 Agustus 2024	Revisi Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Modul Moment That Matter pada Aplikasi Super Apps (Mobile)	
10	29 Agustus 2024	Revisi Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Modul Moment That Matter pada Aplikasi Super Apps (Mobile)	
11	30 Agustus 2024	Asistensi dan Finalisasi Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Modul Moment That Matter pada Aplikasi Super Apps (Mobile) oleh Pembimbing Kerja	
12	2 September 2024	Penyerahan Dokumen Hasil Pembuatan Mockup Desain UI dan UX untuk Modul Moment That Matter pada Aplikasi Super Apps (Mobile) Kepada Pembimbing Kerja	

**\*\* jika tidak mencukupi, dapat menggunakan lebih dari 1 (satu) lembar**









Tanggal:  
Pembimbing Kerja,

  
 by Telkom Indonesia  
 Meifta Fauziyah, S.Kom.

## Lampiran 1. 5 Lembar Bimbingan Kerja Profesi

 Universitas Pembangunan Jaya	<b>FORMULIR BIMBINGAN KERJA PROFESI</b>	SPT-I/03/SOP-27/F-04
		No. Rekaman

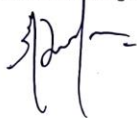
Nama Mahasiswa : Christoper Advent Yofandi Iryanto  
 Program Studi/NIM : Sistem Informasi / 2021081028  
 Nama Instansi/Perusahaan : PT Telkom Akses  
 Unit/Bagian/Seksi tempat KP : Information Technology Telkom Akses (IT TA)  
 Tanggal Pelaksanaan KP : 01 Juli 2024 s.d.02 September 2024  
 Nama Dosen Pembimbing KP : Dr. Rufman Iman Akbar Effendi S.E., M.Kom., M.M

No.	Tanggal	Materi	Paraf Mahasiswa	Paraf Dosen Pembimbing KP
1	16/10/24	Konsultasi Judul		
2	30/10/24	Konsultasi Bab <del>2-3</del> 1		
3	8/11/24	Konsultasi Bab 2 dan 3		
4	13/11/24	Konsultasi Bab 4 dan Dokumentasi		

\*\* jika tidak mencukupi, dapat  
 menggunakan lebih dari 1 (satu)  
 lembar

Tgl:

Dosen Pembimbing KP,



## Lampiran 1. 6 Surat Keterangan Pengalaman Kerja



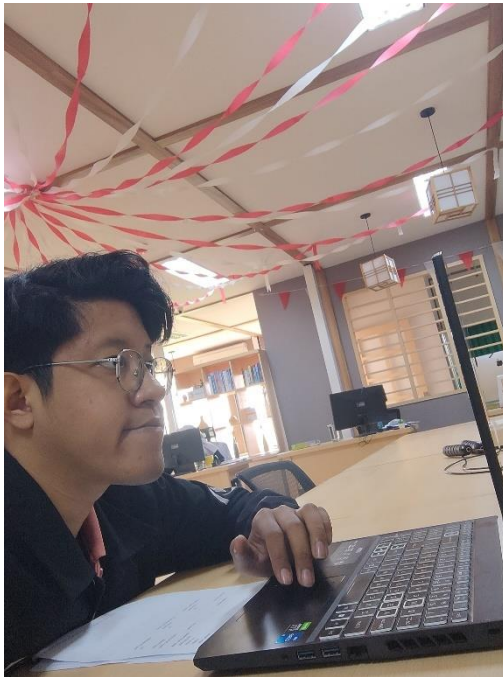


## LAMPIRAN B





## Lampiran 2. 1 Praktikan Saat Melakukan Kerja Profesi







**Lampiran 2. 2 Praktikan Saat Melakukan Bimbingan Dengan Pembimbing Kerja**

