

User Interface (UI) Aplikasi Mobile Balai Diklat Industri Padang Go To Digital (BDIP Mobile)

Avifatul Sarita Sasa¹, Syafwandi²

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang

Sumatera Barat, 25171, Indonesia

Email: Saritaavifa@gmail.com

Submitted: 2022-01-24

Accepted: 2022-01-30

Published: 2022-03-30

DOI: 10.24036/dekave.v12i1.116221

Abstrak

Tujuan perancangan ini untuk memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi serta melakukan pendaftaran diklat, dan keyamanan kerja bagi pegawai Balai Diklat Industri Padang. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kenyamanan kepada *user* setika menggunakan aplikasi *BDIP Mobile*. Balai Diklat Industri Padang merupakan instansi yang bergerak di bidang pendidikan dan pelatihan industri bagi SDM Aparatur dan Industri Kecil dan Menengah dengan spesialisasi dan kompetensi di bidang bordir dan fesyen. Namun hal tersebut terhambat karena tingginya mobilitas pegawai dan sulitnya menemukan informasi pada website Balai Diklat Industri Padang. Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai bentuk website juga menyulitkan masyarakat dalam menemukan informasi Metode yang digunakan dalam perancangan Aplikasi *Mobile* Balai Diklat Industri Padang adalah metode 4D serta menggunakan metode analisis data 5w + 1h yakni, apa, siapa, kapan, dimana, kenapa dan bagaimana. Berdasarkan metode tersebut penulis dapat menemukan solusi dari permasalahan yang ada. Melalui hasil uji kelayakan, masyarakat dapat dengan mudah dan cepat tanggap dalam mencari informasi, *flow* pada aplikasi memudahkan masyarakat dalam memilih informasi apa yang akan mereka cari. Tambahan fitur lainnya juga dapat membantu masyarakat dalam berbagi dan mendapatkan informasi

Kata kunci: aplikasi *mobile*, *user interface*, pendaftaran diklat

Pendahuluan

Balai Diklat industri Padang merupakan salah satu instansi yang memiliki potensi cukup besar untuk mulai bergabung dengan dunia aplikasi *mobile*. Melihat dari hasil kemajuan usaha yang telah di capai, membuat Balai Diklat Industri Padang semakin dilihat oleh dunia luar Sumatera Barat. Balai Diklat Industri Padang adalah sebuah sarana diklat bidang tekstil yang memiliki prinsip diklat 3in1, yakni diklat berbasis kompetensi, sertifikasi dan penempatan. Peserta yang mengikuti diklat akan mendapatkan sertifikasi dan penempatan setelah melakukan diklat di BDI Padang. (bdipadang.kemenperin.go.id)

Pelatihan diklat Balai Diklat Industri Padang memiliki 9 skema, yakni Batik Cap, Batik Tulis, Tenun Gedogan, Tenun ATBM, Sulaman, Bordir Manual, Bordir *High Speed*, Bordir Komputer, dan Operator *Yunior Custom Made* Wanita. Melalui 9 skema tersebut, setiap peserta boleh memilih pelatihan apa yang mereka ikuti. Balai Diklat Industri Padang juga menyediakan asrama bagi para peserta, dengan fasilitas yang cukup bagus. (Buku Profil BDI Padang, 2020).

Berdasarkan hal tersebut, tidak salah bahwa masyarakat butuh dengan pelatihan yang disediakan oleh BDI Padang. Melalui kegiatan yang diselenggarakan oleh BDI Padang, masyarakat dapat mengasah kemampuan dan mendapatkan penempatan sesuai melakukan diklat di BDI Padang.

Berdasarkan hasil wawancara tanggal 12 Januari 2021 bersama Bapak Hermawan Setyaadhi, S.E, dan Almo Fritzko Tarigan, S,DS, potensi yang dimiliki Balai Diklat Industri Padang mulai berkembang, sehingga membuat mobilitas para pekerja semakin tinggi, dan kegiatan dinas antar kota pun, semakin sering dilakukan. Maksud mobilitas disini adalah tingginya tingkat kesibukan dinas antar kota, yang dilakukan pegawai untuk melaksanakan tugas. Perjalanan dinas yang dilakukan oleh pegawai adalah diklat di berbagai kota di Sumatra barat. Hal ini mengakhibatkan kurangnya ketenagakerjaan di Balai Diklat Industri Padang, sehingga para pegawai harus bisa membagi waktu antara perjalanan dinas dan pekerjaan di kantor.

Karena tingginya tingkat kesibukan tersebut, para pekerja tidak memiliki cukup waktu untuk mengatur semua kegiatan, yang semakin melonjak tinggi. Karena kesibukan para pegawai yang tinggi itulah, masyarakat menjadi terbelengkalai atau tidak terurus. Ketika masyarakat terbelengkalai, segala urusan masyarakat dengan Balai Diklat Industri Padang akan semakin terhambat, kesulitan ini bisa mengakibatkan masyarakat tidak tertarik lagi untuk mengikuti diklat yang ada di Balai Diklat Industri Padang.

Balai Diklat Industri Padang memiliki sebuah website yang bisa diakses oleh masyarakat, namun website tersebut masih bergabung dengan *website* milik Kementerian Perindustrian Republik Indonesia. Hal ini menyebabkan, sulitnya masyarakat untuk menemukan informasi mengenai BDI Padang secara lengkap.

Melihat dari sisi masyarakat yang umumnya memiliki *smartphone*, tentunya aplikasi *mobile* terbilang cukup akrab dengan masyarakat. Terbiasa dengan tampilan *smartphone*, membuat masyarakat tidak mengerti bagaimana cara mengoperasikan

website melalui komputer. Aplikasi *mobile* merupakan salah satu alat yang mudah untuk digunakan, tampilannya pun mudah di mengerti, sehingga ketika masyarakat mengakses informasi mengenai Balai Diklat Industri Padang, akan lebih mudah ditemukan.

Berdasarkan hal tersebutlah, penulis memberikan suatu kemudahan kepada masyarakat untuk mengakses informasi dan pendaftaran, serta kemudahan bagi para pegawai, yang memiliki mobilitas tinggi. Dengan ini, penulis menarik kesimpulan bahwa, perlunya transformasi dari web ke aplikasi *mobile* yang *usable*, untuk memudahkan kegiatan pegawai dan masyarakat, walaupun memiliki kesibukan yang tinggi. Sehingga, penulis dapat menetapkan judul dari Karya Akhir ini adalah “*User interface (UI) Desain App Balai Diklat Industri Padang go to Digital (BDIP Mobile)*”.

Metode

Pada perancangan ini penulis menggunakan metode 4D yang terdiri dari 4 tahap: *define, design, develop, disseminate* (Thiagarajan, 1974). Pada tahap perancangan aplikasi *BDIP Mobile* diawali dengan *research* data melalui *website* Balai Diklat Industri Padang, berkunjung langsung ke Balai Diklat Industri Padang, serta melakukan *user reseach* melalui masyarakat yang memiliki hobi dibidang bordir dan fesyen. Lalu, lanjut ketahap penentuan konsep, desain, pengembangan dan uji kelayakan.

Pada tahap perancangan menggunakan metode analiisi 5W = 1H untuk menentukan dan memecahkan masalah yang ada pada latarbelakang dan solusi untuk menghadapi masalah itu (Abdul, 2018)

1. **What: Apa permasalahan yang akan di angkat?**

Permasalahan yang akan diangkat dalam perancangan *UI* ini adalah tingkat kesibukan dinas antar kota pegawai yang tinggi menyebabkan masyarakat terbengkalai, serta mempermudah pegawai dan masyarakat yang belum paham dengan tampilan *website*.

2. **Who: Siapa saja yang mengalami permasalahan tersebut?**

Yang mengalami permasalahan tersebut adalah pegawai dengan mobilitas tinggi serta masyarakat yang terbengkalai atas informasi dan interaksi yang sulit dilakukan.

3. **Where: Dimana permasalahan itu terjadi?**

Bagi para pekerja, permasalahan terjadi ketika mereka berada jauh dari perusahaan, sedangkan masyarakat adalah mereka yang mengakses informasi dan konten yang ada pada *website* BDI Padang.

4. When: Kapan masalah itu sering terjadi?

Masalah itu sering terjadi ketika para perkerja tengah menjalankan perjalanan dinas yang cukup lama bersamaan dengan adanya agenda acara pelaksanaan diklat di BDI Padang. Sedangkan pada masyarakat adalah ketika mereka ingin mengetahui informasi mengenai BDI Padang serta ketika ingin mendaftarkan diri sebagai calon peserta diklat.

5. Why: Kenapa Masalah ini bisa terjadi?

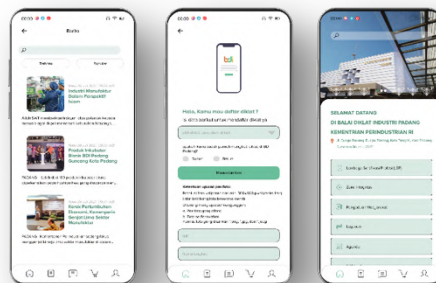
Masalah ini terjadi karena belum adanya *UI* berupa aplikasi *mobile* yang membantu agar pekerjaan para pegawai dapat terlaksana dengan baik walau ruang gerak terbatas, serta tidak terbengkalainya urusan masyarakat yang ingin mengikuti diklat di BDI Padang, karena sebelumnya, semua aktivitas interaksi antara pegawai dan masyarakat dilakukan melalui *website*.

6. How: Bagaimana cara memecahkan permasalahan tersebut?

Cara untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan melakukan perancangan *UI* aplikasi *mobile* yang berisi konten tentang hal – hal mengenai BDI Padang, serta form untuk masayarat yang akan mendaftar diklat, dan memudahkan segala urusan anantara pegawai dan masyarakat.

Hasil dan Permasalahan

1. Hasil



Gambar 1. *Mockup* aplikasi BDIP *Mobile*

Hasil akhir dari perancangan ini adalah *prototype* aplikasi BDIP *Mobile* yang di bentuk melalui *software* Figma. Pada aplikasi terdapat beberapa konten, yakni: informasi mengenai Balai Diklat Industri Padang, pendaftaran diklat, pendaftaran kerjasama, BDIPpedia, penjelasan mengenai diklat, berita yang bersangkutan tentang Balai Diklat Industri Padang, forum bertukar pikiran, serta halaman kepegawaian.

Pada perancangan menggunakan warna yang dominan hijau, pewarnaan ini diharapkan dapat memberikan kenyamanan kepada *user* ketika menggunakan aplikasi. Bentuk dari aplikasi cenderung menggunakan *button* bawah sebagai konten yang dapat diakses dan digunakan setiap saat. Sedangkan halaman utama, berisi pembahasan mengenai kegiatan apa saja yang dilakukan oleh Balai Diklat Industri Padang.

Perancangan aplikasi BDIP *Mobile* ini sudah melalui proses uji kelayakan oleh beberapa ahli, dan target audience. Adapun target *audience* dari perancangan ini adalah masyarakat umum 17-25 tahun yang terdiri dari masyarakat umum, mahasiswa, dan pegawai Balai Diklat Industri Padang.

Dari hasil uji kelayakan pertama hampir 80% mengatakan aplikasi BDIP *Mobile* terbilang berhasil dirancang. Hasil tersebut meliputi *layout*, konten yang disajikan, keseimbangan, *personality*, dan hirarki. 20% dari pendapat mengatakan bahwa ukuran huruf yang digunakan kurang besar, sehingga *user* sulit dalam membaca konten yang ada pada aplikasi. Kekurangan lainnya juga terdapat pada pemilihan warna cenderung membuat mata sakit, sehingga membuat *user* tidak nyaman dalam menggunakan aplikasi.

Tabel 1. Hasil uji kelayakan

NO	Penilai	Skala				
		Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat kurang
1	3 Desainer	√√	√			

2	2 Umum	√	√			
3	4 Mahasiswa	√√	√√			
4	3 Pegawai Balai Diklat Industri Padang	√√		√		

Melalui uji kelayakan kedua dapat dikatakan bahwa, desain dari aplikasi BDIP *Mobile* dari segi warna, keterbacaan, *layout*, urutan konten dan kemudahan dalam menggunakan aplikasi sangat baik. Berdasarkan uji kelayakan *UI* desain aplikasi *mobile* Balai Diklat Industri Padang, dapat disimpulkan bahwa, aplikasi *usable* atau mudah saat digunakan.

2. pembahasan

pada perancangan aplikasi ini perancangan menggunakan metode 4D yang melalui 4 tahap:

a. *Define* (pendefenisian)

Sulitnya mengakses informasi pada website Balai Diklat Industri Padang diakibatkan oleh *UI* yang tidak efektif dan membuat masyarakat bingung dalam mendapatkan informasi. Ketidaktahuan masyarakat dengan penggunaan website juga menjadi suatu hambatan bagi masyarakat dalam mengakses informasi mengenai Diklat di Balai Diklat Industri Padang.

Selain itu, tingkat mobilitas pegawai yang tinggi menyebabkan masyarakat terbengkalai. Pekerjaan yang seharusnya bisa terlaksana dengan lancar, menjadi terhambat dikarenakan mobilitas yang tinggi tersebut. Mobilitas pegawai Balai Diklat Industri Padang adalah Perjalanan antar dinas yang dilakukan pegawai guna melaksanakan diklat dan observasi UMKM di luar kota dan berbagai daerah di sumbar maupun luar sumbar.

Berdasarkan hal itulah dibutuhkan sebuah aplikasi mobile yang efektif dan mudah di mengerti agar masyarakat tidak lagi sulit dalam mengakses informasi mengenai Balai Diklat Industri Padang.

1) Konsep verbal

Pesan yang berada didalam aplikasi BDIP *Mobile* adalah memberikan informasi, edukasi, serta kemudahan untuk mendaftar diklat bagi masyarakat dan kemudahan pegawai dalam bekerja.

2) Konsep visual

a) User persona

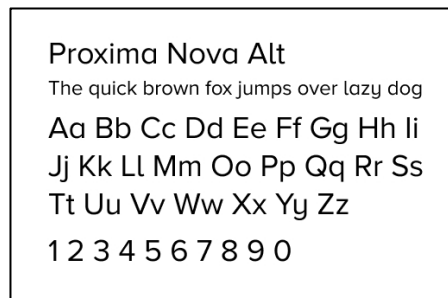
Pada tahap ini penulis membuat sebuah *user persona* berdasarkan data wawancara yang telah di dapat. Setelah melakukan wawancara penulis melakukan *emphaty* map untuk mengelompokkan apa saja keinginan dan kebiasaan *user*. Setelah melalui tahap *emphaty* map, penulis membuat *user persona* dengan menggabungkan beberapa beberapa *sample* yang dominan, dan menjadikannya patokan. Setelah itu penulis melanjutkan dengan membuat sebuah *user flow*. Ketika *user persona* dan *user flow* sudah dibuat. Penulis lanjut dengan *brainstorming*.

b) Elemen visual

Elemen visual yang digunakan pada perancangan diambil dari bentuk ikon – ikon yang sudah resmi secara internasional, serta ikon – ikon yang telah dipakai oleh Balai Diklat Industri Padang sebelumnya. Elemen visual lain yang terkandung dalam perancangan ini seperti gambar, ilustrasi, warna, tipografi, dan *button*.

c) Tipografi

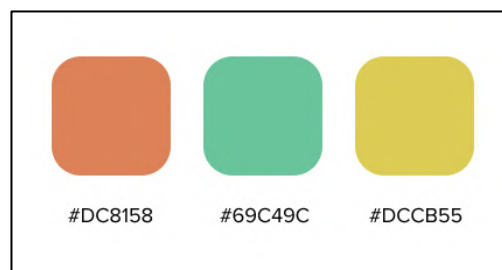
Pada perancangan ini, penulis menggunakan font yang telah digunakan oleh Balai Diklat Industri Padang.



Gambar 2. tipografi

d) Warna

Warna yang digunakan pada perancangan sudah disediakan oleh pihak Balai Diklat Industri Padang.



Gambar 3. Warna

e) Logo Balai Diklat Industri Padang

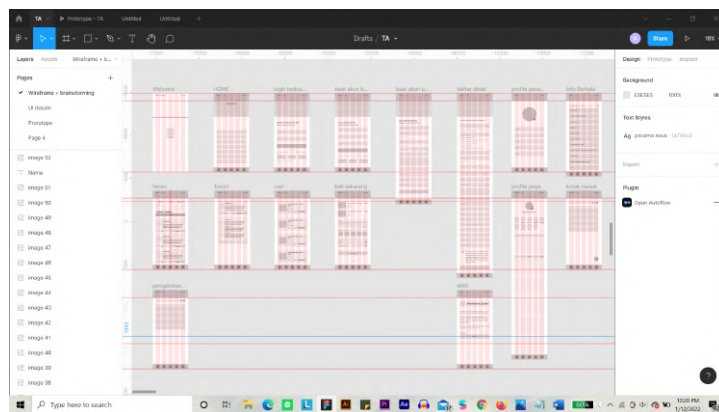
Logo Balai Diklat Industri Padang sudah ada sebelumnya. Makna dari logo Balai Diklat Industri Padang adalah diklat 3 in 1 sebagai ciri khas Balai Diklat Industri Padang.



Gambar 4. Logo

b. Design (perancangan)**1) Wireframe**

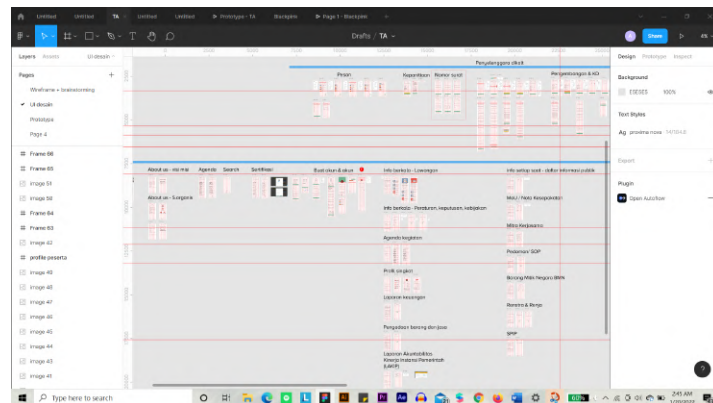
Pada tahap ini penulis melakukan *wireframing*. *Wireframing* merupakan proses pembuatan sketsa kerangka yang nantinya akan digunakan untuk menata item di halaman aplikasi. Adapun item yang terkait untuk pembuatan sketsa adalah gambar, teks, dan layout. Dalam pembuatan sketsa penulis menggunakan *software* untuk *wireframing*. Setelah *wireframing* selesai, maka penulis melanjutkan ketahap *prototype*, yaitu perancangan yang sebenarnya.



Gambar 5. *wireframe*

2) UI Design

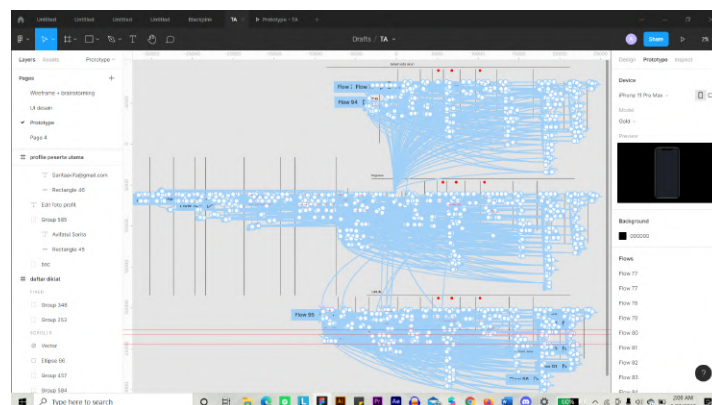
Pada tahap ini penulis memasukkan konten, fitur, dan style yang akan digunakan kedalam *wireframe*. Bentuk *wireframe* yang kurang cocok dengan bentuk konten yang akan dimasukkan, akan di tata ulang sedikit, hingga keduanya sinkron.



Gambar 6. UI desain

c. Develop (pengembangan)

Pada tahap pengembangan, *UI* yang telah dirancang akan diubah menjadi *prototype* aplikasi yang *clickable*. Maksud dari *clickable* adalah semacam aplikasi tiruan guna untuk mencoba, apakah aplikasi telah memiliki *flow* yang benar atau tidak, apakah *UI* tersusun secara terurut dan mudah dimengerti, serta melihat apakah konsep yang ada pada *UI* sudah dapat dimengerti.



Gambar 7. Prototyping

d. Disseminate

Pada tahap ini, sebelum melakukan penyebaran, penulis melakukan validasi kepada Dosen Pembimbing, rekan Mahasiswa, Pegawai Balai Diklat Industri Padang, serta Masyarakat umum.

3. Media Pendukung

Media pendukung adalah sebuah karya penunjang media utama dalam proses *lauching*. Perancang memilih beberapa media pendukung untuk menjangkau *audience*.

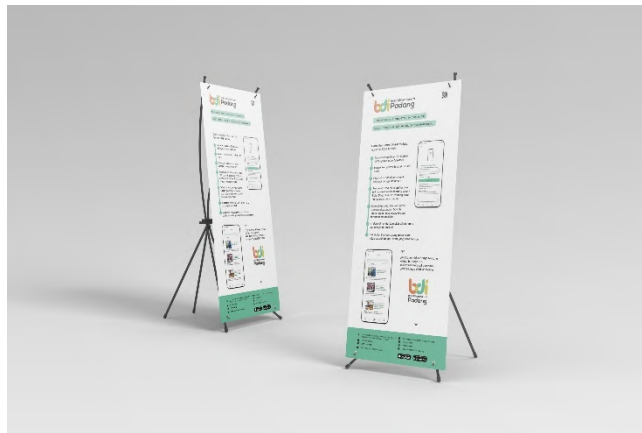
a. *Motion Graphic*



Gambar 8. *Mockup Motion graphic*

Motion graphic sebagai media pendukung yang memiliki daya tarik yang cukup tinggi untuk di sajikan kepada target *audience*. Prinsip yang dipakai yaitu penekanan, pengulangan, dan keseimbangan. *Motion graphic* dapat ditampilkan pada sosial media seperti Instagram, Facebook, maupun status Whatsapp, karena memiliki durasi yang cukup pendek untuk di sajikan, sehingga tidak membuat *audience* bosan untuk melihatnya.

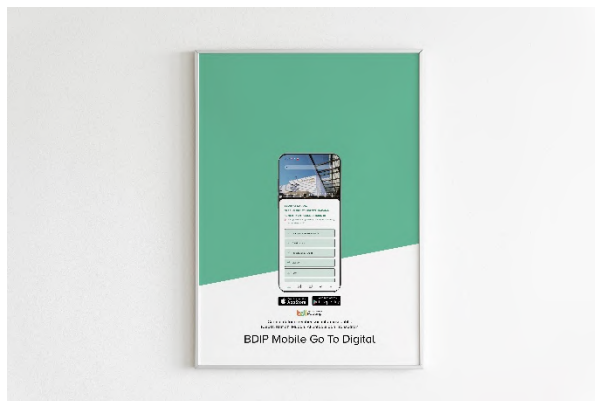
b. X-Banner



Gambar 9. *Mockup X-banner*

X-banner sebagai media pendukung juga memiliki fungsi yang sangat baik ketika *event launching* diadakan. *X-banner* sebagai media pemberi informasi singkat tentang penjelasan salah satu konten yang ada dalam aplikasi.

c. Poster



Gambar 10. *Mockup Poster*

Poster sebagai media pendukung memiliki fungsi yang sangat baik juga ketika diadakannya *lauching*. Bentuk poster yang menggunakan gaya simple dengan *background* putih dan dominan hijau. Keseimbangan pada poster terletak pada ruang kosong warna hijau dan warna putih bawah yang diletakkan elemen visual. Garis miring dari kiri kekanan, menandakan

bahwa Balai Diklat Industri Padang perlahan beralih ke media digital. Peletakan media aplikasi BDIP *Mobile* menjadi sorotan utama.

d. T-shirt



Gambar 11. *Mockup T-shirt*

T-shirt sebagai media pendukung digunakan oleh tim saat *launching* dan juga *merchandise* untuk *audience* yang datang keacara *launching*. Peletakan logo menjadi elemen yang utama. Konsep pewarnaan pada sbaju hampir sama dengan poster. Namun yang membedakan adalah, pada baju hanya terletak logo.

e. Sticker



Gambar 12. *Mockup Sticker*

Sticker pada media pendukung sebagai media *merchandise* saat *launching*, desain *sticker* sama dengan *t-shirt* agar terlihat sinkron ketika di pandang saat *launching*. *Sticker* dapat digunakan pada media alat tulis atau benda lainnya, seperti buku, kotak pensil, di kaca, atau benda – benda lainnya. Konsep pada *sticker* sama dengan media pendukung poster dan *t-shirt*, yakni menonjolkan sisi logo, agar masyarakat mengetahui identitas dari instansi yang melakukan promosi.

f. Gantungan kunci



Gambar 13. *Mockup* Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan salah satu media pendukung yang banyak disukai orang. Menjadikan gantungan kunci sebagai media pendukung adalah pilihan yang tepat. Gantungan kunci digunakan sebagai media pendukung ketika diadakannya *launching*. Konsep gantungan kunci hampir sama dengan baju, *sticker*, dan poster, yaitu memberi dukungan untuk media utama.

Conclusion

Melalui hasil perancangan aplikasi *mobile* Balai Diklat Industri Padang, maka perancang dapat menyimpulkan bahwa: Karya aplikasi *mobile* ini berisi mengenai hal – hal yang berkaitan dengan Balai Diklat Industri Padang, dan dapat dikatakan juga, bentuk dari aplikasi ini adalah bentuk sederhana dari web guna untuk mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi, edukasi serta melakukan pendaftaran diklat dan memudahkan pegawai Balai Diklat Industri Padang dalam meminimalisir mobilitas

yang tinggi akibat seringnya diadakan perjalanan dinas antar kota. Disisi lain, bentuk web yang tidak familiar serta kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai penggunaan web, juga melatarbelakangi perancangan ini. Selanjutnya, dengan adanya aplikasi BDIP *Mobile*, diharapkan akan menjadi sebuah media penghubung antara masyarakat dan Balai Diklat Industri Padang dan media promosi juga bagi Balai Diklat Industri Padang. Aplikasi ini dapat digunakan untuk masyarakat umum, mahasiswa, serta para karyawan Balai Diklat Industri Padang.

Rujukan

- Abdul Naser, d., Syafwandi, M. S., & San Ahdi, S. S. (2018). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE HALAMAN WEBSITE PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNIVERSITAS NEGERI PADANG. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1).
- Balai Diklat Industri Padang | Kementerian Perindustrian R.I (kemenperin.go.id)
- Putra, Y. K., Dini Faisal, S. D., & Ds, M. (2020). UI DESIGN APLIKASI MOBILE E-TIKET PT. NPM. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(3).
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S. & Semmel, M.I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children*. Bloomington: Indiana Univers.