

Pengembangan Website Level Up Digital Amoeba untuk Optimasi Program-Program Level Up di Telkom Regional IV

1st Devana Gema Falesta
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

devanagema@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Hetti Hidayati
Fakultas Ilmu Terapan
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

hettihd@telkomuniversity.ac.id

Abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan website Level Up Digital Amoeba yang pengolahan datanya telah terintegrasi secara menyeluruh, dan terbentuk sejumlah fitur yang lebih inovatif dan fungsional. Sedangkan terkait objek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah website Level Up. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengambilan data berupa observasi. Dari hasil penelitian ini dapat diperoleh kesimpulan bahwa website Level Up baru yang pengolahan datanya telah terintegrasi secara menyeluruh, sehingga user tidak perlu bergantung pada penggunaan aplikasi maupun tools pihak ketiga dalam hal pengumpulan dan pengolahan data. serta terbentuk sejumlah fitur yang lebih inovatif dan fungsional sehingga dapat meningkatkan efektivitas kinerja user dan memfasilitasi kinerja user secara maksimal baik dalam hal melakukan jobdesk maupun memenuhi kebutuhannya

Kata kunci— Level Up, Optimasi, Pengembangan Website, Program Kerja, Telkom Indonesia.

Abstract - This research aims to analyze the development of the Level Up Digital Amoeba website whose data processing has been fully integrated, and several more innovative and functional features have been formed. While related to the research object used in this research is the Level Up website. The method used in this research uses a qualitative method with data collection techniques in the form of observation. From the results of this research, it can be concluded that the new Level Up website whose data processing has been fully integrated, so that users do not need to rely on the use of third-party applications and tools in terms of data collection and processing. as well as several more innovative and functional features are formed so that they can increase the effectiveness of user performance and facilitate user performance to the maximum both in terms of doing the job desk and meeting their needs.

Keywords - Level Up, Optimization, Telkom Indonesia, Website Development, Work Program.

I. LATAR BELAKANG

Masifnya perkembangan teknologi pada era digitalisasi akan mengubah sekitar 1–1,5 miliar pekerjaan yang alokasi sumber daya manusianya digantikan oleh mesin otomatis sepanjang tahun 2015-2025 [1]. Dengan begitu secara tidak langsung hal tersebut memengaruhi peluang generasi muda dalam mencari lapangan pekerjaan kedepannya. Sehingga generasi muda diharapkan untuk dapat lebih beradaptasi dengan baik dalam memaksimalkan seluruh potensi yang dimilikinya. Mengenai hal tersebut, tentunya tidak cukup apabila hanya didapatkan dari pembelajaran di bangku perkuliahan formal, melainkan juga diperlukan adanya implementasi ilmu yang didapatkan ke dalam dunia kerja salah satunya dengan cara mengikuti program magang. Untuk saat ini, program magang telah di sediakan di beberapa perusahaan, salah satunya yakni di perusahaan Telkom Indonesia.

Level Up adalah Startup Digital Amoeba PT Telkom Indonesia yang memiliki berbagai produk perusahaan. Beberapa diantaranya yakni Kerja Praktek (Mahasiswa), Praktek Kerja Lapangan (SMK/STM), Company Visit, dan Level Up Class. Dengan banyaknya demand terhadap produk-produk Level Up tersebut, maka disediakan sebuah website resmi sebagai salah satu sarana informasi perusahaan tersebut.

Hingga saat ini, terdapat kendala yang menyebabkan website Level Up masih belum terintegrasi secara menyeluruh karena pada website tersebut masih cenderung bergantung pada penggunaan aplikasi maupun tools lain seperti typeform, microsoft excel, google studio, dan lainnya dalam hal pengumpulan dan pengolahan data. Tentu saja hal itu dapat menghambat efektivitas kinerja khususnya user admin pada perusahaan tersebut. Mengingat jobdesk admin yang perlu bekerja berkali-kali lipat dalam hal pengelolaan data, rekapitulasi data, penyampaian informasi, serta berbagai hal lainnya. Di samping itu, pada website tersebut juga masih belum dapat memfasilitasi kinerja user mentor, user mentee, user mitra

akademis, user mitra perusahaan secara maksimal dalam hal melakukan jobdesknya.

Beberapa hal tersebut menjadi latar belakang atau urgensi pembuatan website baru agar lebih maksimal dalam menyediakan produk-produk Level Up Telkom Regional IV khususnya ditinjau dari segi fungsionalitasnya dengan cara mengintegrasikan secara menyeluruh terkait pengelolaan data pada website tersebut. Melalui website baru yang akan dikembangkan ini tentunya akan lebih meringankan jobdesk admin yang selama ini berjalan kurang efektif karena sebelumnya hanya bergantung pada aplikasi maupun tools lain dalam hal pengumpulan dan pengolahan data.

Selain dapat mempermudah bagi user admin dalam melakukan jobdesknya, website baru tersebut juga dapat mempermudah user lainnya seperti user mentor, user mentee, mitra akademis, mitra corporate, atau bahkan user guest dalam melaksanakan kebutuhannya atau pekerjaannya melalui pemanfaatan sejumlah fitur inovatif yang dirancang pada website baru tersebut.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, dapat dijelaskan bahwa rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Pada website Level Up belum terintegrasi secara menyeluruh, sehingga masih cenderung bergantung pada penggunaan aplikasi maupun tools pihak ketiga dalam hal pengumpulan dan pengolahan data.
2. Pada website Level Up belum dapat memfasilitasi kinerja user secara maksimal baik dalam hal melakukan jobdesk maupun memenuhi kebutuhannya.

B. Tujuan Pembahasan

Dengan adanya rumusan masalah seperti yang telah disebutkan di atas, maka dapat diselesaikan dengan beberapa solusi yang bertujuan agar rumusan masalah tersebut dapat teratasi dengan baik. Adapun tujuannya yakni:

1. Terbentuk sebuah website baru yang pengolahan datanya telah terintegrasi secara menyeluruh, sehingga user tidak perlu bergantung pada penggunaan aplikasi maupun tools pihak ketiga dalam hal pengumpulan dan pengolahan data.
2. Pada website baru, terbentuk sejumlah fitur yang lebih inovatif dan fungsional sehingga dapat meningkatkan efektivitas kinerja user dan memfasilitasi kinerja user secara maksimal baik dalam hal melakukan jobdesk maupun memenuhi kebutuhannya.

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini tidak berfokus pada pembuatan bagian *back-end website*.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada pembuatan *UI/UX design, prototyping* dan *front-end* bagian *programming layouting, testing*.
3. Penelitian ini hanya berfokus pada pembuatan desain pada tampilan desktop saja, namun tidak berfokus pada

desain tampilan *mobile* dan tablet terkecuali halaman landing page.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian terapan (*applied research*) yang melibatkan proses pengumpulan, pencatatan, dan analisis data secara sistematis dan objektif untuk mendukung pengambilan keputusan di kehidupan sehari-hari maupun bidang bisnis [2]. Penelitian terapan umumnya dimanfaatkan untuk menemukan solusi terhadap permasalahan aktual yang tengah dihadapi masyarakat, organisasi, industri, maupun perusahaan. Pada penelitian ini menerapkan metode pendekatan kualitatif yang memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang fenomena yang diamati. Dalam upaya menggali wawasan yang komprehensif, penelitian ini menggunakan data deskriptif yang diperoleh dari tulisan atau lisan dari individu yang menjadi subjek pengamatan. Objek penelitian yang diteliti berada di Kantor Telkom Regional IV, yang menjadi latar belakang konteks yang relevan dan menghasilkan data yang beragam. Untuk mengumpulkan data yang akurat, metode pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi dan Dokumentasi, yang memungkinkan peneliti untuk melihat langsung pelaksanaan objek penelitian dalam lingkungan *real* yang terjadi. Adapun analisis data dilakukan secara kualitatif, di mana peneliti mengeksplorasi dan menguraikan makna dari data yang terkumpul, membentuk pola-pola temuan, dan menyajikan informasi dengan cara yang lebih naratif. Dengan demikian, metode penelitian kualitatif ini memberikan kesempatan untuk menggali makna mendalam dari fenomena yang diteliti, memberikan *insight* yang berharga, dan memberikan kontribusi yang relevan dalam memperkaya pemahaman tentang optimasi program-program di kantor Telkom Regional IV melalui pengembangan website Level Up Digital Amoeba.

III. ANALISIS

A. Analisis Sistem

Pada saat ini Level Up belum memiliki website sendiri, dan website tersebut masih bergabung dengan website dari Telkom Regional IV. Pada website tersebut masih sekedar menampilkan informasi statis dan pengolahan datanya masih dilakukan secara sederhana, sehingga belum mencakup kebutuhan user ataupun stakeholder Level Up.

Seperti yang diketahui bahwa dalam pelaksanaan program-program Level Up masih bergantung pada aplikasi pihak ketiga seperti spreadsheet, google drive, typeform, jotform untuk pengajuan kerja sama. Sedangkan pada website Level Up yang bersifat statis (*digdayaspace.com*) pengolahan datanya masih dilakukan secara sederhana yakni dibuat menggunakan website builder WIX. Pada website tersebut hanya dapat menampilkan informasi seputar program-program Level

Up yakni Kerja Praktek dan Development Program. Selain itu, pada website tersebut juga terdapat button yang akan mengarahkan ke website lain untuk input form terkait kerja sama. Sedangkan terkait fitur login berdasarkan klasifikasi user admin, mentor, mentee, mitra akademis, dan mitra corporate masih belum tersedia dalam website tersebut. Sehingga, penggunaan website dari segi fungsionalitasnya masih belum dijalankan secara maksimal. Hal tersebut menyebabkan user bergantung kepada aplikasi pihak ketiga dalam memenuhi kebutuhannya. Contohnya yakni user mentee yang masih perlu menggunakan bantuan aplikasi spreadsheet dalam hal melihat dan menambahkan OKR (Objective Key Results) tiap sprintnya. Apabila dilihat dari sudut pandang user mentor, masih belum bisa melihat attachment file/evidence pengerjaan dari mentee di dalam website tersebut. Hal tersebut tentu saja menyebabkan user mentor perlu menggunakan bantuan aplikasi pihak ketiga dan mengecek attachment file/evidence tersebut secara manual. Sedangkan dari pihak user admin, juga masih belum dapat melakukan monitoring dan tracking program Kerja Praktek melalui website statis tersebut. Sehingga dapat dipastikan bahwa seluruh kategori user belum dapat memenuhi kebutuhannya secara maksimal melalui website statis *digdaya space* tersebut.

C. Pengembangan Sistem

Seperti yang telah diketahui bahwa pada website saat ini belum memenuhi kebutuhan dari setiap user Level Up, maka dari itu Level Up akan dibuatkan website sendiri (terpisah dengan website Telkom Regional IV) yang mampu menunjang kebutuhan setiap user dan optimasi setiap program-program dari Level Up. Perlu diketahui sebelumnya bahwa, pada bulan Juli 2022 hingga bulan Januari 2023, Level Up menerapkan business model B2C (Business to Customer) dengan user terdiri dari mentor, mentee. Sehingga, pada saat itu hanya berfokus untuk merancang UI/UX dengan menggunakan business model B2C serta melakukan Usability Testing, User Acceptance Testing, dan validasi kebutuhan ketiga user tersebut hingga hampir mencapai tahap implementasi.

Seiring berjalannya waktu, pada bulan Januari 2023 terdapat perubahan pada business model Level Up yang semula menggunakan business model B2C (Business to Customer) berubah menjadi business model B2B (Business to Business). Perubahan tersebut menyebabkan beberapa desain yang telah dirancang tersebut perlu dilakukan peninjauan ulang dan dilakukan beberapa penyesuaian terkait fitur-fitur yang masih digunakan akan dipertahankan, sedangkan terkait fitur-fitur yang sudah tidak relevan maka akan dihapus.

Di samping itu, perubahan business model B2C (Business to Customer) menjadi B2B (Business to Business) juga menyebabkan perlu adanya penambahan fitur-fitur baru yang dapat memfasilitasi 6 user, yakni user mentee, mentor, admin, mitra akademis, mitra perusahaan, dan user guest. Oleh sebab itu, pada saat ini hanya berfokus untuk mengembangkan rancangan business model B2B yang dapat mencakup kebutuhan 6 user Level Up tersebut

dengan salah satunya berupa fitur user management pada user admin yang berfungsi menambahkan atau membuat akun untuk user mentor, admin, mitra akademis, dan mitra perusahaan.

Selain itu, terdapat juga fitur lain berupa fitur Mapping Lowongan pada user admin. Fitur tersebut berfungsi untuk membagi kuota lowongan magang yang dibutuhkan oleh Level Up kepada sejumlah mitra akademis yang telah bekerja sama dengan Level Up. Selain itu, masih terdapat berbagai fitur lainnya. Dalam rangka pembuatan UI/UX, Development Team mendiskusikan terkait kebutuhan dan flow bersama dengan beberapa stakeholder Level Up guna memenuhi kebutuhan user melalui fitur-fitur yang hendak dirancang. Setelah itu, tahap selanjutnya yakni pembuatan desain UI/UX dengan mengacu pada hasil diskusi bersama stakeholder Level Up.

Pada tahap perancangan desain UI/UX tersebut, terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan seperti gaya visual, branding, pemilihan warna, tipografi, serta kesesuaian fungsionalitas user. Selain itu, dalam rangka meningkatkan keefektifan dan kesederhanaan maka juga perlu diperhatikan terkait masing-masing elemen UI (User Interface). Setelah UI/UX sudah dibuat maka selanjutnya akan dibuatkan screenflow dari UI/UX yang sudah dibuat untuk dilakukan validasi atau testing terhadap hasil desain UI/UX kepada user sebagai parameter untuk mengetahui terpenuhi atau tidaknya kebutuhan user melalui desain yang sudah dirancang tersebut. Setelah di flow dan desain ui/ux sudah disetujui maka akan desain tersebut akan diserahkan kepada tim developer dan masuk kedalam tahapan development dan tim UI/UX juga mengawal dan berkoordinasi dengan *developer* dalam proses tersebut agar fitur yang akan dibuat dapat digunakan dengan baik sehingga dalam website mampu meningkatkan efektivitas ataupun optimasi kinerja user secara maksimal dalam memenuhi kebutuhannya.

D. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras berperan penting dalam memastikan suatu aplikasi berjalan dengan lancar dan membantu kinerja *user* dengan performa yang baik serta fitur-fitur yang inovatif. Dengan menggunakan perangkat keras, suatu aplikasi dapat beroperasi dengan kecepatan tinggi, merespons input pengguna dengan cepat, dan mengolah data dengan efisien. Tanpa adanya perangkat keras yang memenuhi syarat, suatu aplikasi tidak akan berjalan dengan baik. Adapun spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk dapat mengembangkan website Level Up adalah sebagai berikut: • Lenovo Ideapad S340 Ryzen 3 8gb. • Macbook Pro 2023 M2 13 inch. • Xiaomi Redmi Note 9 64gb 4ram.

E. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak juga memiliki peran yang sangat penting dalam pembuatan suatu website. Tanpa perangkat lunak, tidak akan ada website atau aplikasi yang dapat berjalan. Berikut adalah beberapa perangkat lunak yang digunakan dalam mengembangkan website Level Up:

1. Figma :

Figma merupakan salah satu aplikasi yang digunakan oleh para UI/UX designer dalam menciptakan tampilan antarmuka untuk website maupun aplikasi mobile. Berbeda dengan Adobe Photoshop, Figma mampu mempermudah kolaborasi dan kerja tim bagi beberapa desainer dalam satu dokumen, sehingga mereka dapat memberikan komentar, saran, bahkan melakukan perubahan desain secara real-time, sehingga setiap perubahan yang dilakukan oleh user akan otomatis tersimpan [3]. Di samping itu, Figma diketahui sebagai perangkat lunak desain berbasis vektor yang dirancang untuk membuat prototype, sehingga hal tersebut sangat sesuai untuk digunakan penulis dalam merancang situs web, aplikasi mobile, dan elemen ilustrasi. Penulis memanfaatkan teknologi aplikasi Figma Untuk keperluan pembuatan wireframe / UX page, pembuatan antar muka (UI), hingga prototyping. Selain itu, penulis juga memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia di Figma seperti autolayout dan component dalam proses pembuatan UI/UX tersebut.

2. Asana :

Asana.com adalah sebuah alat yang digunakan untuk mengelola proyek dalam tim. Di Asana.com, terdapat berbagai fitur yang dapat digunakan untuk membagi tugas tim dan mengatur jadwal pengerjaan proyek, sehingga memudahkan pemimpin dalam mengelola kerja tim [4]. Penulis memanfaatkan teknologi aplikasi asana sebagai salah satu upaya management project bersama dengan tim. Hal tersebut karena di dalam asana disediakan fitur per sectionnya untuk melihat tracking proses pengembangan.

3. Maze. :

Aplikasi Maze Design merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk membantu proses Usability Testing, User Acceptance Testing (UAT), dan pengujian desain antarmuka yang telah dibuat [5].

E. Analisis Pengguna

Analisis pengguna dimaksudkan untuk mengetahui siapa saja pengguna yang terlibat dalam website Level Up beserta karakteristik kebutuhannya, sehingga dapat diketahui tingkat kebutuhan masing-masing pengguna dalam menggunakan website Level Up. Secara umum pada website ini memiliki 6 kategori pengguna, yakni yang pertama adalah User Guest yang membutuhkan fitur landing page all program level up, form pengajuan kerja sama, fitur news, login, reset password, fitur privacy policy, dan terms of service.

Lalu, yang kedua adalah User Mentee yang membutuhkan fitur verifikasi akun, profile, tracking seleksi magang, dashboard mentee, fitur OKR, fitur penilaian 360, leaderboard, event, dan internship management.

Selanjutnya terdapat User Mentor yang membutuhkan fitur verifikasi akun, dashboard, pembuatan lowongan

magang, monitoring pendaftar, OKR, penilaian 360, event, pembuatan Squad, dan fitur profile.

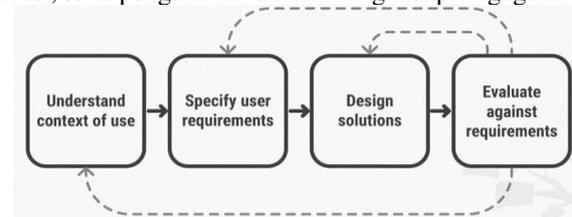
Pengguna selanjutnya adalah User Admin yang membutuhkan fitur dashboard admin, profile, data mitra akademis, detail mitra, data talent pool, mitra perusahaan, OKR, batch dan sprint management, user management, mapping lowongan, monitoring pendaftar KP & PKL, set jadwal interview, document management, extend Kerja Praktek, 360 Feedback, event management, news management, dan fitur contact.

Lalu, pengguna website Level Up selanjutnya adalah User Mitra Akademis yang membutuhkan fitur verifikasi akun, dashboard, view summary OKR, fitur untuk melihat dan mendaftarkan mahasiswa KP / PKL, monitoring rekrutmen, document management, dan user management.

Sedangkan pengguna selanjutnya adalah User Mitra Perusahaan yang membutuhkan fitur verifikasi akun, dashboard perusahaan, monitoring OKR, serta monitoring performance Mentee & Mentor.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, User Centered Design digunakan sebagai metode pembuatan UI/UX. Metode tersebut merupakan sebuah metode dalam suatu perancangan desain yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Dalam kaitannya dengan Sistem Informasi, User Centered Design merupakan bagian dari SDLC (System Development Life Cycle), sehingga desain aplikasi yang dikembangkan melalui UCD akan diperbaiki dan lebih difokuskan pada kebutuhan end-user. Hal ini bertujuan agar aplikasi yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna tanpa memerlukan perubahan perilaku yang signifikan. Untuk melaksanakan UCD secara efektif, diperlukan eksperimen, iterasi, serta pengalaman dalam menghadapi kegagalan [6].



GAMBAR. 1
Metode User Centered Design

A. User Centered Design

1. Understand Context of Use :

Tahap ini ditandai dengan adanya pemahaman dan penyesuaian konteks fungsionalitas dari penggunaan sistem. Hal tersebut berkaitan dengan kesesuaian kategori user yang menggunakan website tersebut, urgensi yang mendorong user menggunakan website tersebut, ataupun bentuk situasi user saat menggunakan website tersebut. Berkenaan dengan website sebelumnya yang masih bersifat statis, menyebabkan user guest, user mentee, user mitra akademis, maupun user mitra corporate mengalami kesulitan dalam hal mengakses informasi lebih lanjut karena tidak adanya fitur login pada website statis tersebut.

Tak hanya itu, pada website statis sebelumnya juga hanya menampilkan bagian landing page saja dan tidak mampu mengolah data. Sehingga, bagi user admin maupun user mentor juga akan mengalami kesulitan dalam menjalankan tanggung jawabnya. Oleh sebab itu, user pada website statis tersebut masih sangat bergantung dengan bantuan aplikasi pihak ketiga dalam hal pengumpulan maupun pengolahan data. Dengan menjalankan tahap ini, dapat memudahkan dan lebih memahami secara mendalam terkait klasifikasi user apa saja yang membutuhkan fitur-fitur pada website yang akan dirancang.

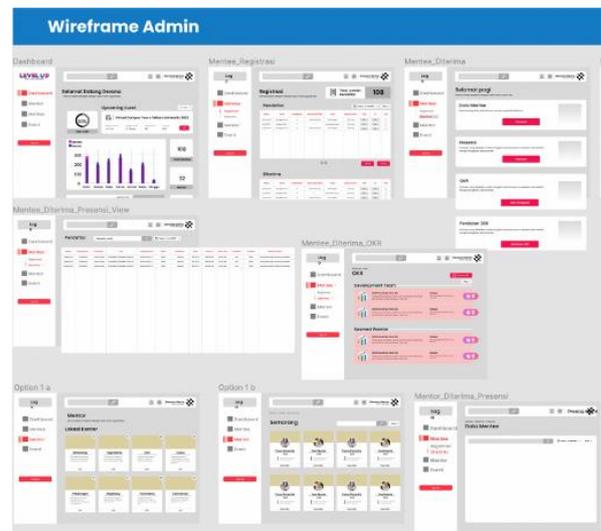
Sehingga dengan adanya website baru tersebut dapat lebih mengefisienkan sekaligus mengoptimalkan konteks fungsionalitas penggunaan sistem dalam rangka memenuhi kebutuhan para user.

2. Specify User Requirement :

Setelah melewati tahap "Understand Context of Use" dan memahami terkait konteks penggunaan website oleh user, maka selanjutnya dilakukan tahap identifikasi kebutuhan user (Specify User Requirements). Dalam rangka mengidentifikasi kebutuhan user tersebut, Development Team akan berdiskusi bersama stakeholder untuk membahas kebutuhan-kebutuhan user yang perlu dimasukkan ke dalam website. Di samping itu, seperti yang diketahui sebelumnya bahwa pada website Level Up telah terjadi pergantian business model yang semula B2C (Business to Customer) menjadi business model B2B (Business to Business). Hal tersebut menyebabkan perlu adanya penggantian beberapa fitur yang ada pada website tersebut, yakni dapat dihapus apabila tidak relevan, dapat ditambahkan fitur baru, maupun fitur yang relevan masih tetap dipertahankan. Sehubungan dengan telah dilakukannya UAT Desain pada website pada saat berkonsep B2C, maka untuk fitur-fitur yang dinilai masih relevan dan perlu dipertahankan tersebut tidak perlu dilakukan UAT Desain kembali. Hal tersebut karena dalam pelaksanaan UAT Desain sebelumnya telah berhasil meninjau atau memvalidasi terkait kebutuhan user terhadap fitur-fitur dalam website tersebut.

3. Design Solutions :

Tahap ini merupakan proses merancang solusi dari kebutuhan pengguna atau User Requirements yang telah dianalisis pada proses sebelumnya. Tahap perancangan desain ini akan melewati beberapa tahapan mulai dari konsep kasar, prototype hingga desain secara lengkap. Di samping itu juga diperlukan untuk membuat wireframing pada beberapa flow atau skema fitur. Berikut merupakan gambar wireframing/desain kasar yang dilakukan:

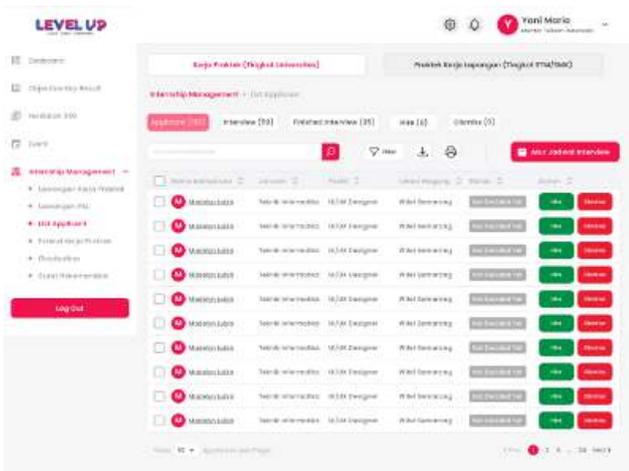


GAMBAR. 2
Wireframe

Setelah wireframing maka tahap selanjutnya adalah membuat UI nya untuk setiap fitur. Berikut adalah beberapa desain UI/UX dari seluruh kebutuhan user yang telah disebutkan pada bagian sebelumnya :

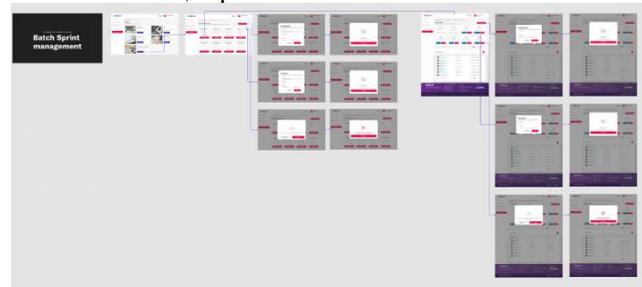


GAMBAR. 3
Landing Page



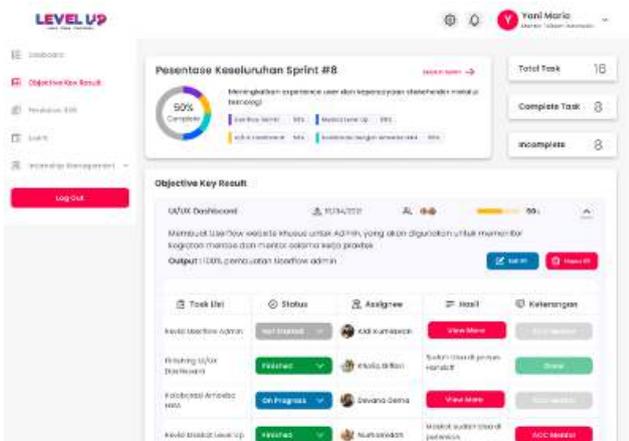
GAMBAR. 4
Fitur monitoring pendaftar

website tersebut. Dengan dilakukannya tahap Evaluation Against Requirements melalui sarana screenflow untuk memfasilitasi testing terhadap user, maka akan lebih mudah untuk memahami dan mengevaluasi lebih mendalam terkait sudut pandang user yang menggunakan fitur website. Tahap evaluasi ini dapat diimplementasikan dengan melakukan testing kepada user dengan dibuatkannya screenflow pada fitur-fitur yang dibutuhkan untuk divalidasi, seperti berikut:



GAMBAR. 7
Screenflow Fitur Batch & Sprint Management

Hal yang mendasari penggunaan screenflow sebagai sarana testing terhadap user yakni karena dengan adanya screenflow tersebut, user dapat lebih mudah memahami alur dari masing-masing fitur website. Selain itu, pembuatan screenflow juga dinilai lebih menghemat waktu dibandingkan pembuatan prototype website untuk testing user. Hal tersebut mengingat akan tingginya demand atau permintaan user terhadap program-program Level Up yang menggunakan model bisnis B2B (Business to Business). Sehingga, perlu dilakukan pengembangan dan perbaikan website dengan waktu yang efisien. Di lain sisi, dengan menggunakan screenflow sebagai sarana testing juga dapat memudahkan developer dalam hal memahami alur website dan merancang programming. Hal tersebut dikarenakan pada screenflow developer juga dapat melihat jarak/padding/margin antar komponen, section, dan lainnya. Sehingga, developer dapat segera mengolah website dari sisi front-end maupun back-end.



GAMBAR. 5
Fitur OKR

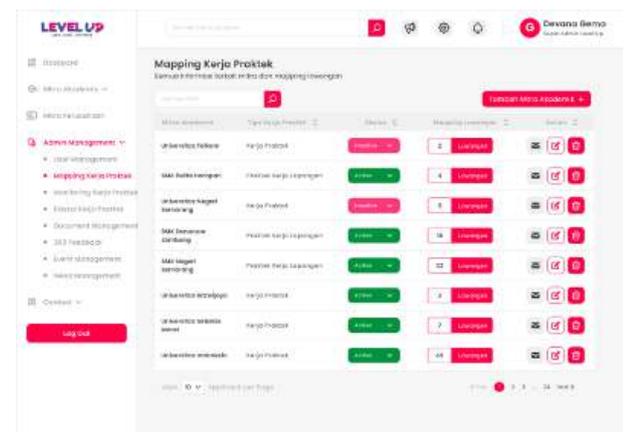
Lalu, apabila user yang telah melakukan testing terhadap screenflow website tersebut merasa kurang puas terhadap alur maupun fiturnya, maka tahap berikutnya akan kembali lagi ke tahap Design Solutions untuk memperbaiki beberapa hal yang dikeluhkan oleh user. Akan tetapi, apabila user telah merasa puas dengan alur maupun fitur-fitur yang terdapat dalam website tersebut, maka dapat dikatakan bahwa metode perancangan UI/UX dengan sistem User Centered Design telah selesai dan selanjutnya akan diserahkan pada tim developer untuk menyusun programming website baik dari segi front-end maupun back-end.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan terkait pengembangan website Level Up Digital Amoeba untuk mengoptimasi program-program Level Up di Telkom Regional IV, dapat disimpulkan bahwa:

4. Evaluation Against Requirements :

Pada tahap ini merupakan tahap evaluasi terkait keseluruhan fitur website yang akan dilakukan dengan melibatkan peran user yang akan menggunakan fitur pada



GAMBAR. 6
Fitur mapping lowongan

5.1. Terbentuk sebuah website Level Up baru yang pengolahan datanya telah terintegrasi secara menyeluruh, sehingga user tidak perlu bergantung pada penggunaan aplikasi maupun tools pihak ketiga dalam hal pengumpulan dan pengolahan data. Seperti yang diketahui sebelumnya, bahwa pada website yang masih bersifat statis hanya menampilkan landing page informasi seputar program-program Level Up. Namun, masih belum terdapat fitur-fitur dari segi fungsionalitasnya. Sehingga dengan mengimplementasikan bidang keilmuan UI/UX Design, Web Development (front end), serta Programming, maka dapat terbentuk sebuah website Level Up baru dilengkapi dengan fitur-fitur untuk pengumpulan dan pengolahan data bagi seluruh kategori user website Level Up yang saat ini masih tetap perlu dilakukan tahap pengembangan.

5.2. Pada website Level Up yang baru, terbentuk sejumlah fitur yang lebih inovatif dan fungsional sehingga dapat meningkatkan efektivitas kinerja user dan memfasilitasi kinerja user secara maksimal baik dalam hal melakukan jobdesk maupun memenuhi kebutuhannya. Seperti yang diketahui sebelumnya, bahwa pada website yang masih bersifat statis menyebabkan kinerja user menjadi kurang efisien dan maksimal. Sehingga dengan mengimplementasikan bidang keilmuan UI/UX Design, Web Development (*front-end*), serta *Programming*, maka dapat terbentuk sebuah website Level Up baru yang memiliki sejumlah fitur yang lebih inovatif dan fungsional. Hal tersebut dapat memfasilitasi kinerja bagi seluruh kategori user website Level Up dengan baik walaupun untuk saat ini masih tetap perlu dilakukan tahap pengembangan.

REFERENSI

- [1] Darmansyah, Darmansyah. “Inovasi dan Peran Teknologi Pendidikan di era Revolusi Industri 4.0. *Working Paper. FIP UNP*. h.5. 2020. <http://repository.unp.ac.id/id/eprint/36898> [Diakses pada 19 November 2022].
- [2] Syukri, Muhammad. Hinaya/ “PENGARUH PERTUMBUHAN EKONOMI, PENDAPATAN ASLI DAERAH, DANA ALOKASI UMUM DAN DANA ALOKASI KHUSUS TERHADAP ANGGARAN BELANJA MODAL KABUPATEN & KOTA PROVINSI SULAWESI SELATAN” *Jurnal JEMMA*, Volume 2 Nomor 2, September 2019. <http://dx.doi.org/10.35914/jemma.v2i2.245> [Diakses pada 13 Mei 2023]
- [3] Pramudita, Rully, et.al. (2021). “Penggunaan Aplikasi Figma dalam Membangun UI/UX yang Interaktif pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya”. *Jurnal Buana Pengabdian*, 3 (1), pp. Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika, 4(2), pp. 149-154. Available: <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542> [Diakses pada 12 Mei 2023].
- [4] Arinata, Bagus & Anggara, Yudi. (2021). “MEMBANGUN FRONT END WEBSITE E-COMMERCE DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK BOOTSTRAP 4 DAN CODEIGNITER 3”. *Jurnal Smart Techno*, 2(1), pp. 47-54. Available: <http://lppm.primakara.ac.id/jurnal/index.php/smart-techno/article/view/67/48> [Diakses pada 12 Mei 2023].
- [5] Wardana, Fadilah Candra. (2022). “Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile”. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence*, 3(4), pp. 1-12. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/47740/39826> [Diakses pada 12 Mei 2023].
- [6] Wijaya, Alvia Shanardi.. “User Centered Design”, Binus University. [Online]. 2019 Available: <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/> [Diakses pada 14 Mei 2023]