
PERANCANGAN *USER INTERFACE MOBILE* APLIKASI *JOB ORDERAPP* PT. DINAMIKA MEDIAKOM MENGGUNAKAN METODE *ACTIVITY CENTERED DESIGN* DENGAN PENDEKATAN TEORI GESTALT

Rahmi Hidayah¹, Moh Idris²

^{1,2}Universitas Islam Indonesia, Sleman DIY

Email: 19523006@students.uui.ac.id

Abstrak

Perangkat *mobile* sebagai salah satu dari kemajuan teknologi yang memberikan kemudahan dalam melakukan aktivitas. Perangkat *mobile* tidak lepas dari adanya aplikasi *mobile* yang penggunaannya sangat meningkat pada saat ini. *Job OrderApp* merupakan sistem ERP yang membantu perusahaan PT Dinamika Mediakom melakukan aktivitas bisnis yang dilakukan oleh karyawan dalam membuat dan mengambil *order* pekerjaan untuk *maintenance* ataupun pemasangan perangkat *hardware*, internet dan intranet kepada pelanggan. Saat ini, PT Dinamika Mediakom masih menggunakan sistem ERP berbasis *website* membuat pengguna *mobile* kesulitan dalam menggunakan sistem tersebut, karena banyaknya fitur yang ada di dalam aplikasi *Job OrderApp* berbasis *website*. Oleh karena itu, dilakukan rancangan desain *User Interface* (UI) *Job OrderApp* berbasis *mobile* dengan menggunakan metode *Activity Centered Design* (ACD). Metode ACD dipilih karena dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memahami aplikasi ini yang rancangan tampilan desain memberikan kesan atau gambaran aplikasi yang sesuai dengan alur kerja dan proses yang ada di perusahaan serta seluruh aktivitas yang dilakukan oleh pengguna. Dalam metode ACD, terdapat beberapa tahapan: *Observing*, *Reframing*, *Converging*, dan *Experimenting*. Penelitian ini Dapat menunjang kinerja karyawan perusahaan menjadi lebih optimal dan produktif serta membuat perusahaan lebih efisien dalam pengelolaan.

Kata Kunci: *Activity Centered Design*, Prinsip *Gestalt*, Desain Aplikasi *Mobile*.

Abstract

Mobile devices as one of the technological advances that provide convenience in carrying out activities. Mobile devices cannot be separated from the existence of mobile applications whose use has greatly increased at this time. Job OrderApp is an ERP system that helps the company PT Dinamika Mediakom carry out business activities carried out by employees in making and taking job orders for maintenance or installation of hardware, internet and intranet devices to customers. Currently, PT Dinamika Mediakom is still using a website-based ERP system making it difficult for mobile users to use the system, because of the many features in the website-based Job OrderApp application. Therefore, a mobile-based Job OrderApp User Interface (UI) design was carried out using the Activity Centered Design (ACD) method. The ACD method was chosen because it can make it easy for users to understand this application in which the appearance of the design gives an impression or description of the application that is in accordance with the workflow and processes that exist in the company and all activities carried out by the user. In the ACD method, there are several stages: Observing, Reframing, Converging, and Experimenting. This research can support the performance of the company's employees to be more optimal and productive and make the company more efficient in managing.

Keywords: *Activity Centered Design*, *Gestalt Principles*, *Mobile Application Design*.

A. PENDAHULUAN

Perancangan *User Interface* (UI) dalam konteks *mobile* aplikasi Job OrderApp merupakan aspek krusial untuk menciptakan pengalaman pengguna yang baik dan efisien. Salah satu metode yang efektif dalam perancangan UI adalah metode *Activity Design Centered* (ACD). Metode ini menempatkan fokus pada aktivitas yang dilakukan pengguna dalam menggunakan aplikasi, sehingga desain UI dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna yang sebenarnya.

Dalam perancangan UI *mobile* aplikasi Job OrderApp, metode *Activity Design Centered* menjadi pendekatan yang efektif untuk memastikan bahwa UI dapat mendukung dan mempermudah proses kerja serta alur kerja pengguna. Dengan memahami kegiatan dan tugas yang dilakukan oleh pengguna, perancang dapat merancang tampilan yang intuitif, mengurangi kompleksitas, dan meningkatkan efisiensi penggunaan aplikasi. Dalam artikel ini, akan dijelaskan secara lebih detail tentang penerapan metode *Activity Design Centered* dalam perancangan UI *mobile* aplikasi Job OrderApp, serta manfaat dan prinsip-prinsip yang terkait dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. *User Interface*

User Interface (UI) adalah *output* dan input dari suatu bagian sistem informasi yang langsung melibatkan pengguna (Yunus et al., 2018; Susilo et al., 2018). *User Interface* tidak hanya *output* dan input saja, namun menjadi bagian dari komputer dan perangkat lunak yang mampu dilihat, didengar, disentuh, dikomunikasikan, atau dipahami langsung oleh orang lain (Wilbert O. Galitz 2002 dalam Satria & Finandhita, 2020). *User Interface* menjadi komponen yang tidak bisa dipisahkan dengan aplikasi karena menghubungkan aplikasi dengan pengguna yang memberikan kenyamanan dan pengalaman interaksi yang mudah untuk pengguna sehingga dapat mengetahui seberapa minat pengguna dalam menggunakan aplikasi (Anggara, Harianto, & Aziz, 2021). Dari sebagian definisi para ahli, *User Interface* dapat diartikan sebagai komponen komputer dan perangkat lunak yang melibatkan pengguna sehingga menghasilkan aplikasi ataupun perangkat lunak yang mudah dan nyaman digunakan serta mampu dipahami langsung oleh pengguna.

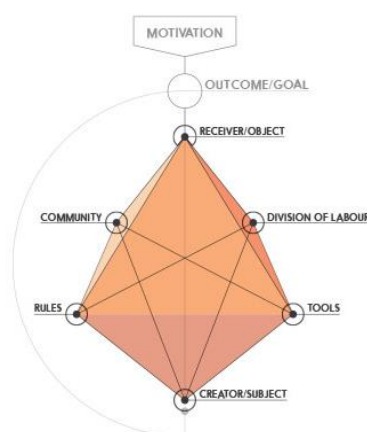
2. Prinsip Gestalt

Prinsip gestalt tumbuh dalam lingkup psikologi yang dikembangkan oleh tiga psikolog asal Jerman: Max Wertheimer, Kurt Koffka, dan Wolfgang Köhler pada tahun 1920. Prinsip ini memberikan penjelasan rasional tentang perubahan pada *spacing*, *timing*, dan *configuration* yang dapat mempengaruhi pada makna informasi yang disajikan (Titus, 2021; Pradana & Idris, 2021). Pada perancangan desain tampilan aplikasi Job OrderApp ini, prinsip gestalt diterapkan untuk membantu dalam mengatur komponen, elemen, dan tata letak pada aplikasi. Prinsip Gestalt merupakan prinsip yang mengartikan sebuah proses pandangan dengan melakukan pengelompokan komponen-komponen yang mempunyai pola, kemiripan, dan relasi menjadi sesuatu yang padu. Dalam proses desain, prinsip gestalt banyak digunakan karena banyak menjelaskan cara untuk dapat terbentuknya persepsi visual (Khoiruddin, Ginardi, & Nurul, 2017; Naufal & Persada, 2020). Sehingga desain aplikasi yang ditampilkan mampu memberikan informasi yang tepat dan sesuai persepsi atau pandangan pengguna.

Prinsip gestalt sendiri memiliki enam tahapan yang diterapkan pada perancangan desain tampilan aplikasi ini, seperti *Proximity*, *Closure*, *Similarity*, *Continuation*, *Figure/Ground*, dan *Connection*.

3. *Activity Centered Design (ACD)*

Activity-Centered Design (ACD) adalah proses desain yang tidak berfokus pada suatu tujuan dan preferensi pengguna, tetapi berfokus pada aktivitas yang akan dilakukan pengguna dengan menggunakan teknologi tertentu (Norman, 2005; Rusanty et al., 2019). Pendekatan ini memprioritaskan pemahaman terhadap alur kerja dan tugas yang terlibat dalam penggunaan teknologi tersebut. Dengan ACD, perancang berupaya menciptakan pengalaman pengguna yang optimal dengan memastikan bahwa desain mendukung aktivitas pengguna secara efisien dan efektif. Dengan demikian, ACD menjadi salah satu metode berdasarkan pada *Activity Theory (AT)* yang mengusung teori pengembangan produk berfokus pada aktivitas sebagai prioritas desain (Fadillah, Rahmat, & Jatmiko, 2014). Tujuan dari AT ini untuk memahami perilaku manusia dan sistem sosial berinteraksi dengan teknologi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari melalui analisis awal, struktur dan aktivitas yang dilakukan. Kemudian, AT dikembangkan oleh Engenstorm (1987) untuk mengatasi sistem aktivitas dengan mendefinisikannya menjadi tujuh perspektif yang menjadi dasar dari ACD (Anggara et al., 2021).



Gambar 1. Activity Theory

C. METODE

Dalam pengembangan Perancangan *user interface mobile* aplikasi Job OrderApp PT. Dinamika Mediakom menggunakan metode *Activity Centered Design*, memiliki beberapa tahapan yang harus dilalui, seperti:

1. *Observing*, tahapan awal ini dilakukan dengan metode pengumpulan data secara tidak terstruktur untuk mengetahui masalah yang terjadi pada sebuah produk, baik itu dari sisi pengembang maupun pengguna.
2. *Reframing*, tahapan pemilihan masalah yang akan diselesaikan dengan melakukan penyesuaian situasi dan kondisi.
3. *Converging*, tahapan ini dilakukan dengan pengumpulan solusi sebagai wujud pemecahan masalah.
4. *Experimenting*, tahapan untuk memperoleh hasil dan mengimplementasikan hasil tersebut dari tahapan sebelumnya. Tiap-tiap solusi yang diperoleh akan diterapkan ke dalam desain tampilan aplikasi.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Observing*

Penerapan metode ACD dimulai dengan tahapan *observing* yang penerapan pada tahapan ini dilakukan dengan melangsungkan wawancara tidak terstruktur. Wawancara dilakukan bersama dengan persona atau pengguna aplikasi dan pengembang serta penanggung jawab sistem. Kemudian, observasi juga dilakukan dengan melakukan analisis atau pengamatan dimulai dari aktifitas yang terjadi di dalam sistem ERP PT Dinamika Mediakom berbasis *website*.

Selain itu, dilakukan pengamatan terhadap tampilan dari sistem ERP berbasis *website* tersebut. Pengamatan sistem ERP PT Dinamika Mediakom diawali dengan menu yang sering digunakan di dalam sistem seperti Maintenance Order (MO) dan Work Order (WO) yang pada menu tersebut terdapat beberapa submenu di dalamnya.

2. *Reframing*

Pada tahapan reframing sebagai tahapan untuk melakukan pengumpulan masalah baik dari keluhan-keluhan pengguna ataupun dari masalah yang terjadi pada pengguna. Tidak hanya dari pengguna, pengumpulan masalah juga diperoleh dari pihak pengembang dan penanggung jawab sistem. Dalam pada tahapan reframing ini dilakukan penerapan *activity system* untuk dapat merangkai masalah yang terjadi.

Untuk mendapatkan solusi dan tujuan dari permasalahan, digunakan *activity system* dalam perancangan desain tampilan sistem Job OrderApp. Adapun penerapan *activity system* sebagai berikut:

Pertama ada *motivation*, yakni Pengguna melakukan proses bisnis di dalam sistem Job OrderApp PT Dinamika Mediakom lebih mudah dan cepat, hal tersebut sebagai aktivitas atau motivasi dari pengguna pada sistem Job OrderApp.

Kedua *Outcome*, yaitu *Outcome* ataupun tujuan yang diharapkan dalam menggunakan sistem Job OrderApp adalah dapat mempermudah dan mempercepat proses bisnis yang dijalankan, seperti saat melakukan *request* pekerjaan ataupun maintenance yang kemudian cepat untuk mendapatkan respon ataupun persetujuan *request*.

Ketiga *Object*, *object* utama dalam sistem ERP Job OrderApp PT Dinamika Mediakom adalah Maintenance Order (MO) dan Work Order (WO) sebagai menu yang menjadi pusat dalam proses bisnis di PT Dinamika Mediakom.

Keempat *Subject*, yakni dari perancangan ini adalah perorangan yang melakukan aktivitas atau proses bisnis perusahaan seperti membuat *request* pekerjaan dan *maintenance*. *Subject* pada sistem Job OrderApp ini adalah karyawan pada seluruh divisi di dalam perusahaan seperti divisi NOC, Teknisi, Marketing, Finance, dan Bussiness Development.

Kelima ada *Community*, yaitu *stakeholder* yang ikut berpartisipasi dalam menjalankan aktivitas dapat didefinisikan sebagai *community* dalam penerapan *activity system* pada perancangan tampilan sistem ini. Sistem Job OrderApp mempunyai *stakeholder* seperti: penanggung jawab sistem, pengembang sistem, *customer* atau pelanggan yang menggunakan layanan ataupun membeli serta menyewa produk, *client* perusahaan, dan karyawan yang berada pada setiap divisi di perusahaan. *Stakeholder* tersebut memiliki peranan masing-masing dalam melakukan aktivitas di dalam sistem Job OrderApp.

Keenam *Division of Labour*, yaitu Pada aspek ini mendefinisikan mengenai tanggung jawab dari setiap *stakeholder* yang telah dijelaskan pada aspek *community*. Dalam sistem Job OrderApp ini, terdapat dua menu yang memiliki peran penting proses bisnis ini yaitu Maintenance Order (MO) dan Work Order (WO) yang telah dijelaskan pada aspek *object*. Adapun *stakeholder* yang melakukan aktivitas tersebut, seperti teknisi yang melakukan *request* pekerjaan atau maintenance di dalam sistem kemudian manajer NOC yang bertanggung jawab untuk melakukan persetujuan request tersebut.

Ketujuh *Tools*, yaitu *tools* ialah sebagai alat yang dibutuhkan sebagai penghubung antara *subject* untuk mempelajari dan menjalankan aktivitas proses bisnis. Dalam menjalankan sistem Job OrderApp PT Dinamika Mediakom, pengguna diharuskan untuk mempunyai *smarthphone* dan jaringan internet.

Kedelapan *Rules*, yaitu *rules* atau aturan diterapkan di rancangan tampilan sistem Job OrderApp dengan melakukan pembatasan pada beberapa menu yang dapat digunakan oleh pengguna disetiap divisi, seperti menu MO atau WO yang diakses oleh NOC maka berbeda dengan yang diakses oleh teknisi. Oleh karena itu, teknisi tidak dapat menyetujui request dari sesama teknisi dan persetujuan itu hanya bisa dilakukan oleh NOC.

3. *Converging*

Selanjutnya tahapan *converging* diterapkan dalam perancangan tampilan sistem ini setelah dilakukannya pengumpulan masalah. Tahapan *converging* diterapkan dengan melakukan diskusi bersama pengembang dan penanggung jawab sistem untuk mendapatkan solusi terbaik sehingga dapat menghasilkan tampilan sistem yang baik dan sesuai dengan yang diharapkan baik dari pengguna, pengembang, dan penanggung jawab sistem. Setelah dilakukan diskusi bersama, adapun solusi yang didapatkan sebagai pemecahan masalah. Beberapa poin yang menjadi solusi pemecahan masalah, sebagai berikut:

- a. Perancangan tampilan untuk sistem berbasis *mobile* aplikasi
- b. Tampilan sistem dengan warna yang menampilkan identitas dari perusahaan
- b. Tabel di beberapa halaman seperti di halaman WO ataupun MO menampilkan isi yang penting-penting saja.
- c. Dalam setiap halaman memiliki tampilan yang mudah untuk dipahami, tidak rumit, dan informasi yang disajikan jelas.
- d. Tampilan setiap halaman memiliki komposisi atau tata letak yang baik
- e. Desain disetiap halaman menampilkan sesuai dengan kegunaannya

4. *Experimenting*

Dalam tahap *experimenting*, akan dilakukan penjabaran mengenai desain tampilan aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom. Rancangan desain ini akan difokuskan pada aktivitas yang umum dilakukan oleh pengguna atau karyawan PT Dinamika Mediakom, dengan mempertimbangkan batasan-batasan yang telah ditetapkan. Terdapat beberapa panduan yang akan membantu dalam proses perancangan tampilan aplikasi Job OrderApp ini, seperti:

a. Penggunaan Warna

Dalam perancangan tampilan aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom, pemilihan warna didasarkan pada ciri khas dan identitas perusahaan, terutama dalam pemilihan warna dasar aplikasi. Selain itu, pemilihan warna juga mempertimbangkan aspek psikologi untuk menciptakan kenyamanan bagi pengguna dan memperkuat ingatan terkait identitas aplikasi dan perusahaan. Aspek psikologi juga diterapkan pada pemilihan warna *icon* atau simbol dan tombol dalam aplikasi. Penggunaan warna yang diimplementasikan dalam aplikasi ini meliputi:

1). Biru

Menurut teori warna Itten yang memaknai warna biru sebagai warna yang memberi rasa ketenangan, kesejukan, dan kooperatif. Pada aplikasi Job OrderApp ini, penggunaan warna biru tidak hanya digunakan sebagai warna dasar, tetapi juga digunakan di *icon* atau simbol seperti pada simbol untuk status *finished* dan *icon search*.

2). Hijau

Penggunaan warna hijau digunakan pada simbol untuk status *valid* dan simbol untuk bagian *priority (Low)*. Warna hijau dimaknai sebagai kesuksesan, natural, ketenangan, dan kesejukan (Monica & Luzar, 2011). Menurut Frank H., warna hijau dipercaya dapat memberikan rasa tenang sehingga dapat digunakan untuk relaksasi, selain itu warna hijau juga dipercaya dapat memberikan rasasa terbuka dalam komunikasi.

3). Merah

Warna merah memiliki karakteristik yang membuatnya menjadi pilihan yang populer untuk memberikan tanda peringatan, pengumuman penting, atau indikator yang memerlukan perhatian segera. Sifat alami warna merah yang mencolok dan kontras dengan latar belakang lainnya membuatnya menjadi pilihan yang efektif untuk menonjolkan informasi yang kritis atau mendesak.

4). Putih

Warna putih dalam desain aplikasi memiliki beberapa keunggulan dan kegunaan yang penting. Warna putih sering digunakan sebagai pilihan utama untuk latar belakang atau elemen desain dalam aplikasi karena memiliki karakteristik yang khas dan memberikan pengaruh yang kuat terhadap tampilan keseluruhan.

5). Kuning

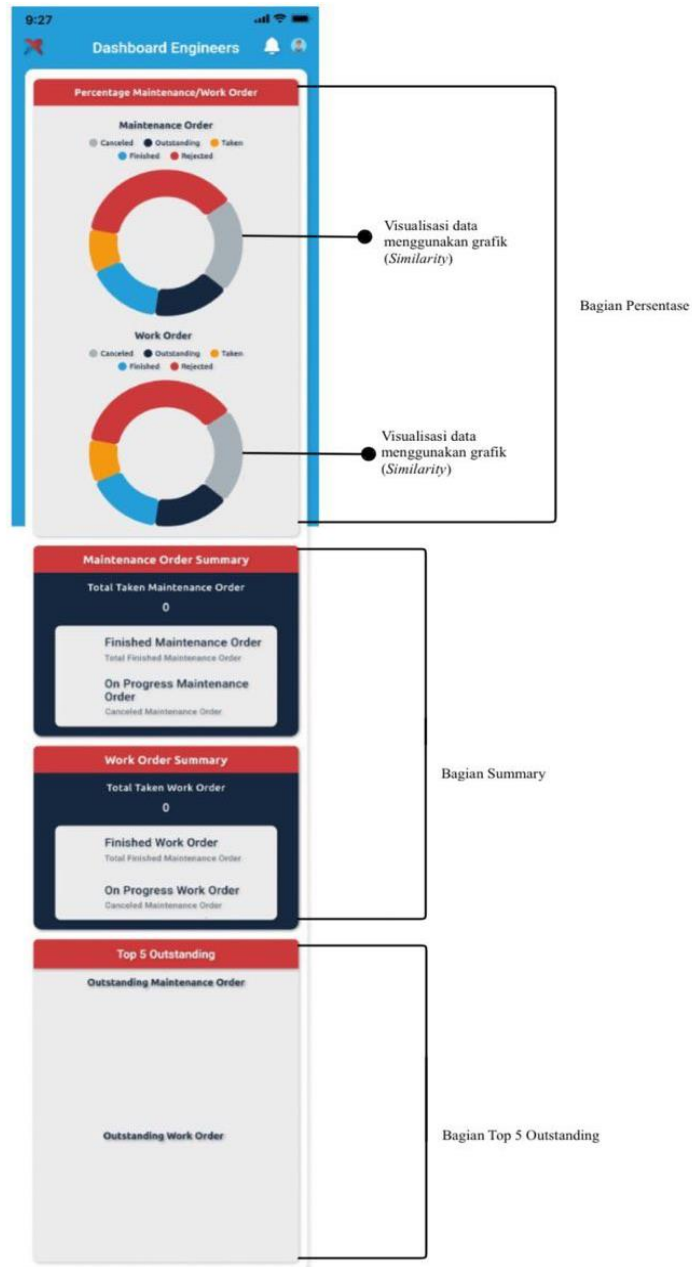
Warna kuning memiliki artian sebagai suatu kewaspadaan. Selain itu, pada suatu produk warna kuning menjadi warna yang mampu menarik perhatian dikarenakan warna kuning menampilkan warna yang lebih terang dari warna putih. Simbol pada status *request* di aplikasi menggunakan warna kuning sebagai informasi untuk menjadi perhatian bagi yang melakukan persetujuan pekerjaan.

b. Pemilihan *Font*

Dalam perancangan desain ini, *font* utama yang digunakan adalah Ubuntu, karena memiliki bentuk yang sederhana dan tegas. *Font* Ubuntu digunakan secara luas dalam tampilan *mobile* aplikasi sistem ERP ini, termasuk pada tombol, *header*, *form*, dan berbagai elemen lainnya. Pemilihan *font* Ubuntu ini juga bertujuan untuk mencerminkan ciri khas dan identitas dari PT Dinamika Mediakom. Selain Ubuntu, *font* Roboto juga digunakan dalam desain aplikasi ini. *Font* Roboto dipilih karena memiliki bentuk yang tampak resmi dan formal, namun tetap sederhana. *Font* Roboto digunakan untuk deskripsi dan judul halaman dalam aplikasi.

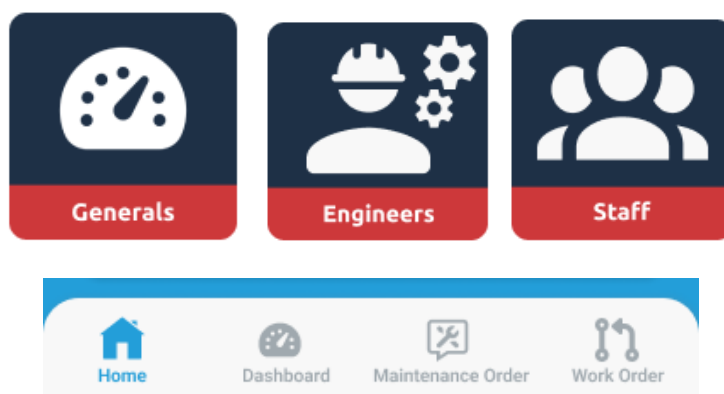
c. Penerapan Prinsip Gestalt

Prinsip gestalt yang digunakan dalam perancangan tampilan aplikasi Job OrderApp adalah prinsip *Proximity*, *Similarity*, *Closure*, *Continuation*, dan *Figure/Ground*. Prinsip *Proximity* diterapkan seperti pada halaman Login dan Dashboard yang pada desain halaman Dashboard prinsip ini membantu dalam membuat suatu persepsi mata manusia yang membagi grup persentase, grup *summary*, grup *Top 5 Outstanding* dan grup *Overdue* dan *Similarity*. Selanjutnya prinsip *Similarity* dapat dilihat seperti pada halaman Dashboard. Pada desain tampilan tersebut prinsip ini dapat membuat persepsi yang akan membagikan bagian yang memiliki bentuk sama seperti pada grup persentase yang divisualisasikan dalam bentuk grafik. Penerapan kedua prinsip tersebut dapat dilihat seperti Gambar 2:



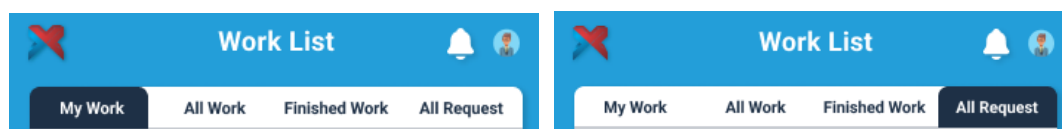
Gambar 2. Penerapan *Proximity* dan *Similarity* Pada Halaman Dashboard

Prinsip *Closure* pada aplikasi ini diterapkan seperti penggunaan *icon* yang simple dan familiar oleh pengguna untuk dapat membantu dalam mengkomunikasikan makna secara cepat dan jelas yang pada desain tampilan. Prinsip ini diterapkan pada setiap halaman aplikasi. Pada Gambar 3 menampilkan penerapan prinsip *closure* pada desain tampilan aplikasi.



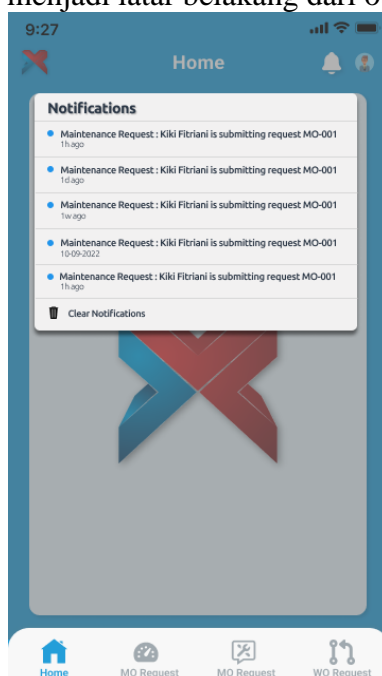
Gambar 3. Penerapan Prinsip Closure

Prinsip *Continuation* pada aplikasi ini diterapkan pada halaman Maintenance Order (MO) dan Work Order (WO). Pada penerapan prinsip ini guna untuk mengatur kolom secara linear sehingga pada satu halaman dapat melakukan perpindahan dari satu ruang ke ruang yang lain. Penerapan prinsip *Continuation* seperti yang dapat dilihat dari Gambar 4:



Gambar 4. Penerapan Prinsip Continuation

Prinsip gestalt lainnya yang digunakan dalam perancangan tampilan aplikasi ini adalah *Figure/Ground* yang diterapkan pada bagian notifikasi seperti yang terlihat pada Gambar 5. Pada desain tersebut, bagian *notifications* dijadikan sebagai objek utama atau *figure* yang menonjol pada halaman tersebut, sedangkan halaman home berfungsi sebagai background atau *ground* yang menjadi latar belakang dari objek tersebut.

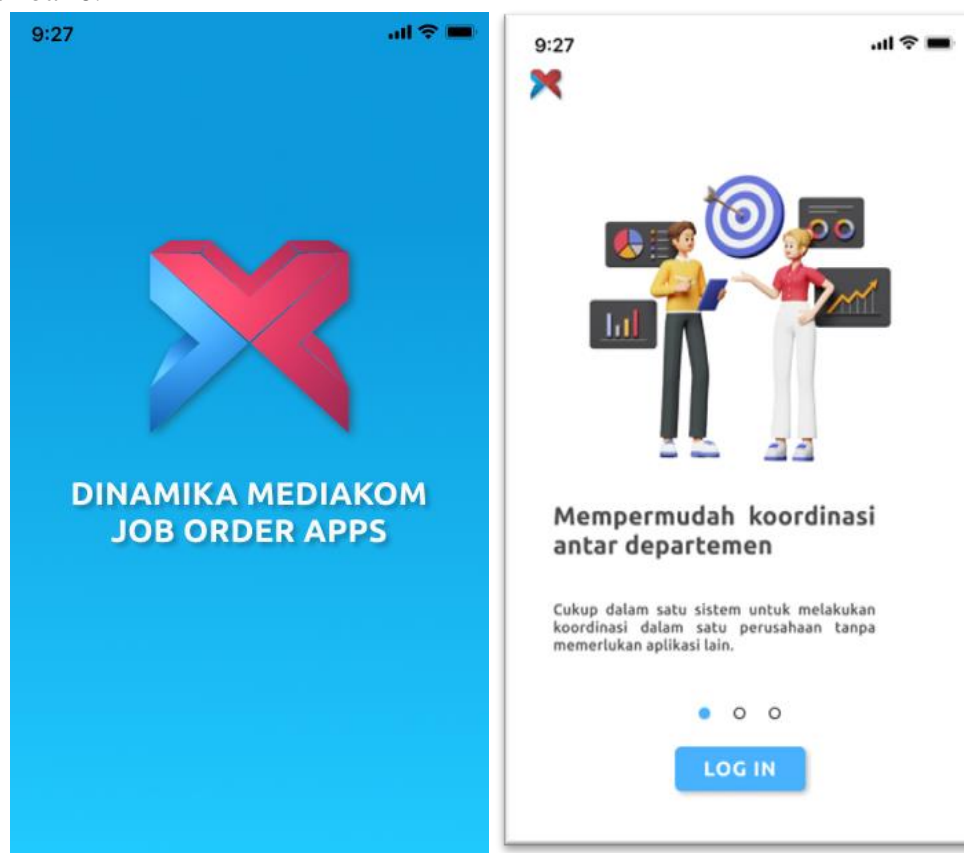


Gambar 5. Penerapan Prinsip Figure/Ground

Desain tampilan aplikasi Job OrderApp menggunakan ukuran *template* android small dengan resolusi 360 x 640. Dalam proses perancangannya, prinsip gestalt diaplikasikan sebagai aturan dalam desain setiap halaman aplikasi. Berikut adalah langkah-langkah dalam perancangan tampilan aplikasi Job OrderApp:

Halaman *Onboarding*

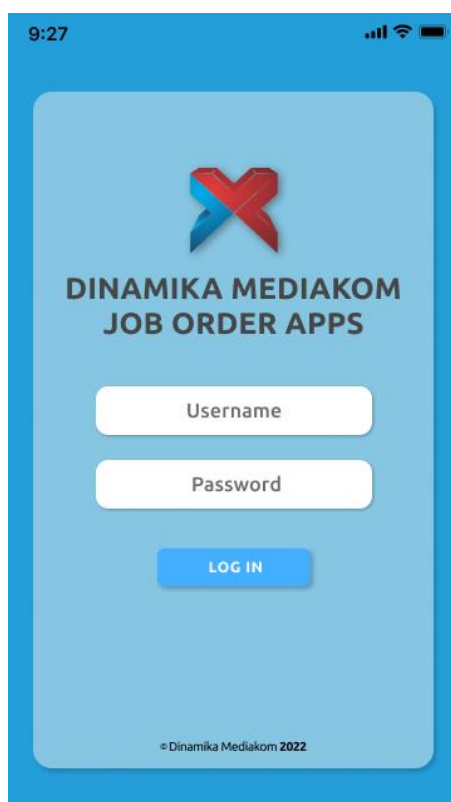
Pada halaman *Onboarding* ini pengguna akan mendapatkan informasi sekilas mengenai sistem ERP PT Dinamika Mediakom. Halaman ini menjadi tampilan awal saat pengguna pertama kali membuka aplikasi Job OrderApp. Rancangan desain dapat dilihat pada Gambar 6:



Gambar 6. Tampilan Halaman *Onboarding*

Halaman Login

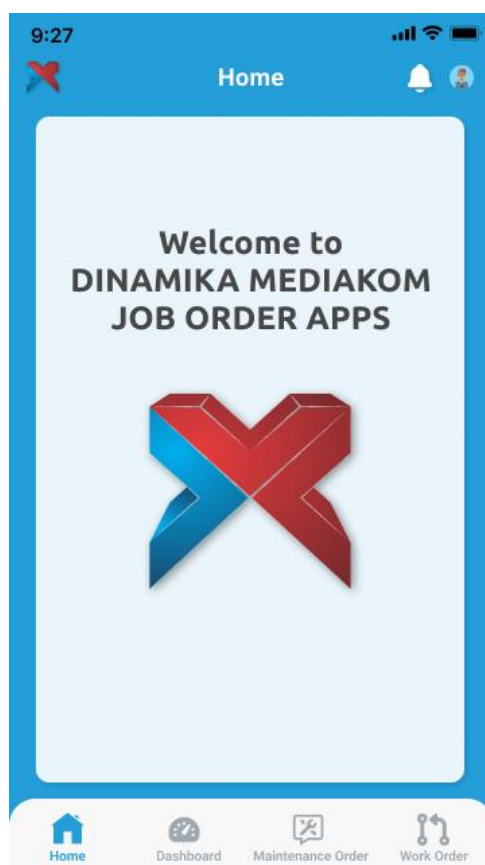
Halaman Login berfungsi sebagai langkah awal sebelum pengguna dapat masuk ke dalam aplikasi Job OrderApp. Pada tahap ini, desain telah dikembangkan dengan lebih rinci dan mendekati tampilan akhir yang akan diimplementasikan dalam aplikasi sebenarnya. Tampilan ini mencakup elemen-elemen desain yang lebih detail, seperti pengaturan warna, tipografi, ikon, dan pengaturan visual lainnya, untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan menarik. Rancangan desain dapat dilihat pada Gambar 7:



Gambar 7. Tampilan Halaman Login

Halaman Home

Setelah pengguna berhasil melakukan login atau masuk ke dalam sistem, halaman Home akan menjadi halaman awal yang secara otomatis ditampilkan kepada pengguna. Pada tampilan ini, terlihat bahwa halaman Home memiliki tiga menu yang terletak pada bottom navbar, yang memungkinkan pengguna untuk mengakses fitur-fitur utama aplikasi. Pada tahap perancangan desain tampilan akhir aplikasi, terdapat penyempurnaan dengan mengubah menu di bottom navbar menjadi empat menu, seperti yang terlihat pada Gambar 8 Perubahan ini dilakukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan menambahkan menu yang lebih banyak dan meningkatkan navigabilitas dalam aplikasi.



Gambar 8. Tampilan Halaman Home

Halaman Dashboard

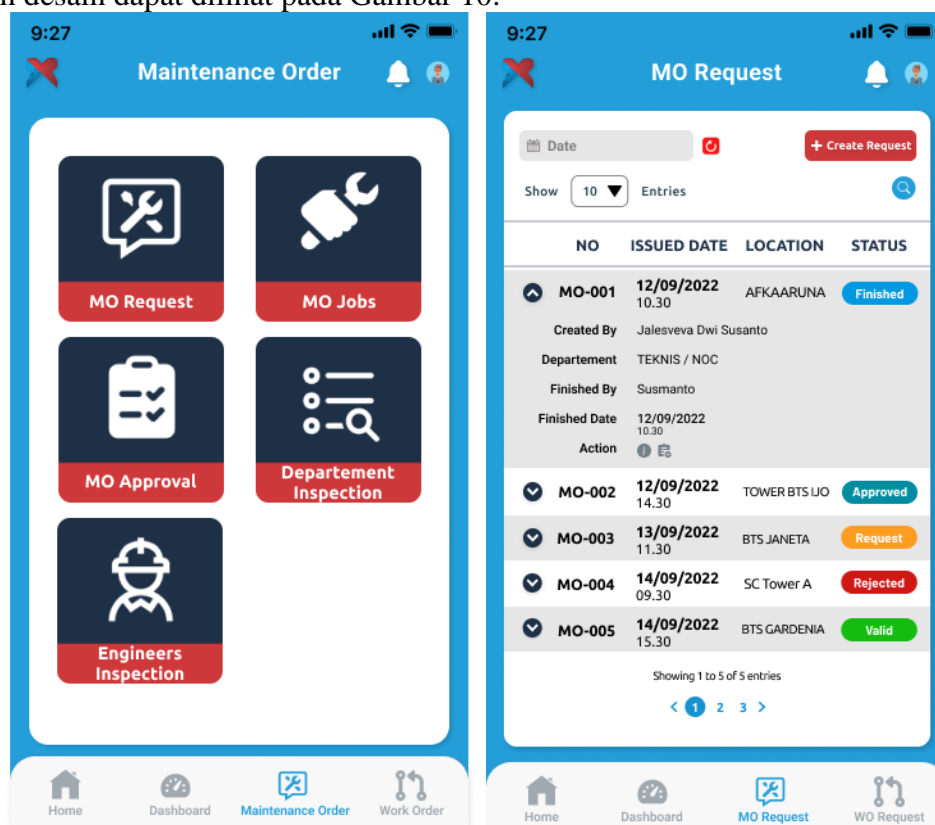
Halaman Dashboard menampilkan visualisasi data menggunakan diagram, grafik, dan tabel untuk memberikan informasi kepada pengguna. Ini membantu pengguna dalam menganalisis data dan memahami informasi dengan lebih mudah. Visualisasi data dengan grafik, diagram, dan tabel juga memberikan kesan yang menarik dan informatif. Halaman Dashboard terbagi menjadi tiga submenu: Dashboard General untuk semua pengguna (karyawan), Dashboard Engineers hanya untuk pengguna (karyawan) di divisi teknisi, dan Dashboard Staff untuk pengguna (karyawan) di divisi lainnya. Rancangan desain dapat dilihat pada Gambar 9:



Gambar 9. Tampilan Halaman Dashboard

Halaman Maintenance Order

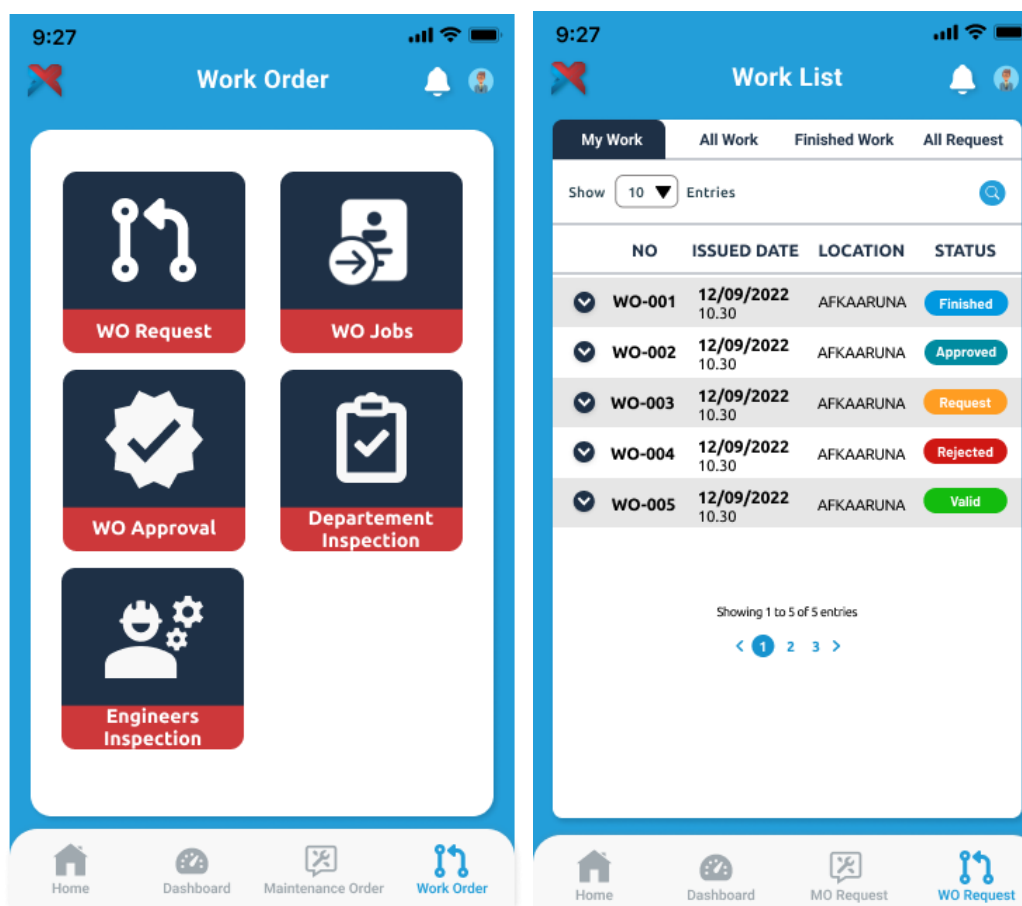
Halaman Maintenance Order (MO) merupakan proses bisnis utama dalam aplikasi Job OrderApp. Pada halaman ini, pengguna dapat membuat permintaan *maintenance*, menyetujui atau menolak permintaan *maintenance*, dan melihat informasi terkait pekerjaan atau *maintenance* yang sedang atau telah dilakukan. Halaman ini juga menampilkan daftar seluruh *maintenance* dan *request maintenance* untuk pengguna. Halaman Maintenance Order (MO) terdiri dari lima submenu yang masing-masing memiliki fungsionalitas unik, yaitu MO Request, MO Job, MO Approval, Department Inspection, dan Engineers Inspection. Rancangan desain dapat dilihat pada Gambar 10:



Gambar 10. Tampilan Halaman MO

Halaman Work Order

Halaman Work Order (WO) adalah termasuk salah satu proses bisnis utama pada aplikasi Job OrderApp. Pada halaman ini, pengguna dapat membuat permintaan pekerjaan, menyetujui atau menolak permintaan pekerjaan, dan melihat informasi terkait pekerjaan yang sedang atau telah dilakukan. Pekerjaan yang dimaksudkan seperti pemasangan alat baru kepada *customer*. Halaman ini juga menampilkan daftar seluruh *work order* dan *request pekerjaan* untuk pengguna. Halaman Work Order (WO) terdiri dari lima submenu yang masing-masing memiliki fungsionalitas unik, yaitu WO Request, WO Jobs, WO Approval, Department Inspection, dan Engineers Inspection. Rancangan desain dapat dilihat pada Gambar 11:



Gambar 11. Tampilan Halaman MO

Rancangan desain tampilan aplikasi Job OrderApp dirancang dengan memperhatikan keinginan pengguna berdasarkan aktivitas yang dilakukan oleh mereka. Dalam aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom, pengguna cenderung melakukan pencarian langsung melalui menu utama, mencari tugas, membuat permohonan pekerjaan atau maintenance kepada divisi NOC, atau mencari tugas yang diinginkan. Untuk memudahkan pengguna berpindah dari satu menu ke menu lainnya dengan cepat dan tanpa melalui tahapan menu lainnya, bagian *bottom navbar* didesain secara efisien.

E. KESIMPULAN

Penggunaan metode *Activity-Centered Design* dalam perancangan aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom terbukti efektif karena pengguna dapat dengan mudah memahami rancangan desain yang berdasarkan alur kerja dan proses kerja mereka sendiri. Dengan pendekatan ini, desain aplikasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga meningkatkan kegunaan dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi Job OrderApp.

Serangkaian tahapan perancangan yang telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan dalam proses bisnis PT Dinamika Mediakom telah menghasilkan solusi yang mempermudah dan mempercepat proses bisnis perusahaan. Desain aplikasi Job OrderApp telah disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan dan memberikan solusi yang tepat guna dalam mengoptimalkan operasional dan efisiensi PT Dinamika Mediakom. Penggunaan prinsip *gestalt* dalam proses perancangan aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom sangat membantu dalam mengatur persepsi visual serta menyusun komponen, elemen, dan tata letak pada aplikasi. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip ini, desain aplikasi dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, meningkatkan keterbacaan informasi, dan memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi Job OrderApp.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux. *Kurawal - Jurnal Teknologi, Informasi dan Industri*, 4(1), 58–74. <https://doi.org/10.33479/kurawal.v4i1.403>
- Fadillah, F. (2014). Implementasi Metode *Activity Centered Design* (ACD) pada Pembangunan Aplikasi *e-Commerce* Berbasis Web.
- Khoiruddin, A. (2017). Implementasi Gestalt Principles pada Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android ClearRoute. *Institut Teknologi Sepuluh Nopember*. https://repository.its.ac.id/43226/%0Ahttps://repository.its.ac.id/43226/1/5113100135-Undergraduate_Thesis.pdf
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Naufal, H., & Persada, A. G. (2020). Desain Interaksi Berbasis User Experience pada Mobile Application: Suatu Tinjauan Literatur. *AUTOMATA*, 1(2).
- Norman, D.A. (2005). Human-Centered Design Considered Harmful. *Interactions*, 12(4), 14-19. <https://doi/10.1145/1070960.1070976>
- Pradana, A. R., & Idris, M. (2021). Implementasi User Experience pada Perancangan User Interface Mobile E-Learning dengan Pendekatan Design Thinking. *Automata*, 2(2).
- Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484-10493.
- Susilo, E., Wijaya, F. D., & Hartanto, R. (2018). Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi*, 7(2), 150-157.
- Titus, R. J. (2021). *Pengelompokan Elemen Visual Website dengan Pengujian Otomatis Berdasarkan Prinsip Psikologi Gestalt Menggunakan Metode Pendekatan Komputasional* (Doctoral dissertation, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya).
- Yunus, A. (2018). Perancangan Desain User Interface pada Aplikasi Siakad dengan Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal User Interface*, 1, 95. <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3143/1/14410100068-2018-STIKOMSURABAYA.pdf>