

DESAIN UI/UX APLIKASI MENEJEMEN AKSES JARINGAN KOMPUTER BANK BRI RO PALEMBANG

MUHAMMAD RICO MUHAQQI¹, FREDDY KURNIA WIJAYA²

Sains dan Teknologi, Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah , Palembang, Indonesia

Email: ricomuhaqi@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: feredykurniawijaya@gmail.com

Abstract

In the current era, with rapid developments in the field of technology, various aspects of life have been added, whether in society or in the work environment, but all of this is always linked to what is called a network, which may already be familiar with everyday life in today's society. BANK BRI RO PALEMBANG has a peripat network which aims at the company strengthening the existing network so that it can assist employees in carrying out the work that has been targeted.

That's why we designed the BANK BRI RO PALEMBANG COMPUTER NETWORK ACCESS MANAGEMENT application. The Design Thinking method was used in the design process, which consists of five stages, namely empathize, conduct surveys, define interviews, ideate. prototype (prototype), and trial (test). The result of this research is a design for the Bank Bri Ro Palembang Computer Access Management application. The hope is that this design will provide an innovative solution that not only meets the needs of end users, but also effectively supports the institution's mission in providing better social and humanitarian assistance.

Keywords: UI/UX network, access management

Abstrak

Dalam era saat ini dengan perkembangan pesat dalam bidang teknologi telah menambah berbagai aspek dalam kehidupan entah itu dalam lingkungan masyarakat atau dalam lingkungan kerja namun semua itu selalu di kaitkan dengan yang namanya jaringan yang mungkin sudah akrab dengan hidup keseharian dalam masyarakat saat ini Di dalam Perusahaan BANK BRI RO PALEMBANG memiliki jaringan peripat yang bertujuan dalam perusahaan untuk memperkuat jaringan yang ada agar dapat membantu karyawan dalam melakukan pekerjaan yang telah di tarketkan

Sebab itulah kami membuat rancangan aplikasi MENEJEMEN AKSES JARINGAN KOMPUTER BANK BRI RO PALEMBANG, Metode Design Thinking digunakan dalam proses perancangan, yang terdiri dari lima tahapan, yakni *empati (empathize)* melakukan survey, wawancara *mendefinisikan (define)*, *ideasi (ideate)*. *prototipe (prototype)*, dan *uji coba (test)*. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan aplikasi *Menejemen Akses Computer Bank Bri Ro Palembang* Harapannya, rancangan ini akan memberikan solusi inovatif yang tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna akhir, tetapi juga secara efektif mendukung misi lembaga dalam memberikan bantuan sosial dan kemanusiaan yang lebih baik

Kata kunci : jaringan UI/UX, menejemen akses

1. PENDAHULUAN

Diera Teknologi informasi saat ini terbukti sangat handal dalam bidang komunikasi dan juga sumber informasi. Saat ini pun kita sedang sedang berada di tengah-tengah era yang dinamakan era masyarakat informasi, yang ditandai dengan begitu cepatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi yang semakin berkembang membuat seluruh masyarakat di dunia akrab bahkan memiliki hubungan yang cukup erat dengan yang namanya Jaringan. Bahkan bisa dikatakan saat ini manusia sudah tidak bisa dipisahkan dari jaringan. Sehingga jaringan bisa jadi bukti perkembangan teknologi yang semakin pesat di zaman modern, khususnya di bidang informasi. Siapapun dan dimanapun kita, sumber informasi sangat cepat dan mudah untuk diperoleh selama ada jaringan (Qomariyah, 2009), Jaringan Komputer adalah suatu sistem yang terdiri atas komputer dan perangkat jaringan lainnya yang bekerja bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan yang sama (Haqqi dan Badrul, 2016). Perkembangan jaringan komputer yang dapat dirasakan langsung oleh seluruh masyarakat terutama dalam bidang berkerja karna pekerjaan akan sangat terbantu karna adanya jaringan (Antoni dkk, 2021) terutama dalam Perusahaan

Dalam perusahaan memiliki akses jaringan nya sendiri untuk membantu karyawannya dalam bekerja agar tidak tethambat oleh jaringan yang eror dan dadpat mengejar target yang telah di tentukan dalam Perusahaan BANK BRI RO PALEMBANG

Dalam Sebuah Perusahaan pasti menginginkan jarirang yang kuat untuk membantu pekerjaan agar lebih cepat di selesai kan terutama dalam perusahaan kami BANK BRI RO PALEMBANG dan sebab itu lah perusahaan membuat sebuah sistem jaringan yang yang hanya bisa di akses dalam perusahaan kami yang bersipat peripat dan hanya bisa di

akses di di dalam lingkungan perusahaan apa bila telah di berikan Alamat IP address yang di sediakan oleh perusahaan kepada setiap pegawai yang ada

Perusahaan kami memiliki jaringan Internet/interanet jaringan yang berisipat privat ini berpungsi untuk masih sering terjadi masalah seperti tabrakan antar pengguna masalah ini di sebakpan karna pengguna IP sering melakukan kesalahan tersendiri seperti melakukan perubahan ke Alamat IP yang di sediakan oleh perusahaan dan menyebabkan gangguan kepada pengguna IP lain dan menghambat pekerjaan mereka

Tujuan penelitian ini adalah agar BANK BRI RO PALEMBANG dapat mempunyai rancangan jariringan Internet/Interanet agar dapat membantu masalah yang terjadi saat ini dan dengan mudah menemukan masalah nya tanpa harus mengecek Alamat IP karyawan secara bergilir

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

1..Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan pengamatan terhadap objek atau pemahaman lebih lanjut tentang hal tersebut yang di lakukan secara cara langsung. Observasi juga dapat diartikan pengamatan terhadap situasi tertentu untuk mendapatkan wawasan serta informasi yang berguna.

2. Wawancara

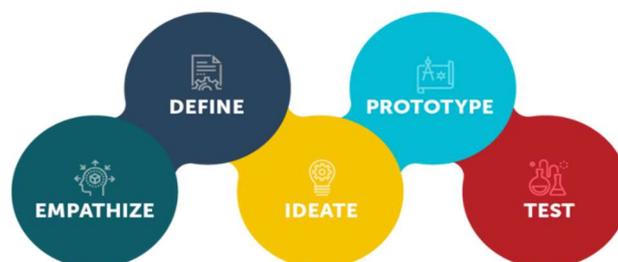
Wawancara adalah teknik pengumpulan informasi melalui tanya jawab langsung antara pewawancara dan informan. Masing-masing dari pertanyaan wawancara menghasilkan ekstraksi fakta dari subjek yang diteliti.

3. Survey

Survey ialah metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden dengan cara memberikan pertanyaan ataupun kuesioner. Tujuan dari survey adalah untuk mengumpulkan informasi pendapat atau karakteristik responden terkait dengan

2.2 Metode Desain Thinking

Metode Design Thinking yang merupakan sebuah metode strategi untuk menciptakan sebuah inovasi baru dan menyelesaikan masalah dengan fokus pada kebutuhan penggunanya (Dwi et al., 2023). Penelitian ini menerapkan metode Design Thinking dalam perancangan interface mobile apps. Design Thinking merupakan kerangka kerja yang sesuai untuk menghadapi kompleksitas perancangan aplikasi mobile untuk mengoptimalkan tampilan UI. Design Thinking mengedepankan pemahaman pengguna dan tujuannya adalah meningkatkan kualitas antarmuka untuk pengguna, kualitas dari setiap fitur-fitur dan menu, serta meningkatkan tampilan dashboard agar lebih menarik. Design thinking terdiri dari 5 tahapan yaitu, empati (empathize), mendefinisikan (define), idcasi (ideate), dan prototipe (prototype), dan uji coba(test)



A. Empati (Berempati)

Tahap pertama adalah "Empati" atau "Emparhize". Pada tahap ini, peneliti berupaya memahami dan menguji pengalaman pengguna secara mendalam. Dalam hal mewawancarai calon pengguna, observasi langsung, dan interaksi empati untuk mengidentifikasi masalah sebenarnya. Tim berupaya memahami keadaan, motivasi, tantangan, dan kebutuhan pengguna dengan tujuan mengembangkan empati yang kuat terhadap mereka.

B. Mendefinisikan (Define)

Langkah kedua adalah "Identifikasi" atau "define". Pada tahap ini, nyatakan masalah atau tantangan yang perlu diatasi. termasuk mengumpulkan semua informasi yang ditemukan dalam langkah empati dan merinci pertanyaan-pertanyaan kunci yang perlu dijawab. Hasilnya adalah rumusan masalah yang akan menjadi fokus desain selanjutnya

C. Ideasi (Ide)

Tahap ketiga adalah "Ideasi" atau "Ideare", ketika kreativitas memainkan peran kunci. Menghasilkan sebanyak mungkin ide solusi untuk memecahkan masalah yang terklentifikasi. Ini adalah fase brainstorming dimana tidak ada ide yang buruk dan tujuannya adalah untuk menghasilkan berbagai ide yang dapat dieksplorasi lebih lanjut. Ide-ide tersebut dapat berupa sketsa, konsep, atau deskripsi verbal.

D. Prototipe (Prototipe)

Tahap keempat adalah "Prototipe" atau "Prototype" yang dimulai dengan mengubah ide menjadi bentuk nyata. yang dapat diuji. bisa berupa protoi fisik, model digital, atau model yang mewakili ide desain. Prototipe ini digunakan untuk menguji dan memvalidasi ide dengan pengguna. Tujuan utamanya adalah untuk memahami bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan produk atau solusi yang ditawarkan.

E. Uji Coba (Test)

Tahap terakhir dari pendekatan Design Thinking adalah "uji coba" atau "Test", prototipe telah diuji secara aktif dengan pengguna. Dan amati bagaimana pengguna berinteraksi dengan prototipe, kumpulkan umpan balik, dan. periksa apakah solusi yang diusulkan memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Empati (Berempati)

Pada satini, peneliti akan melakukan sebuah interaksi agar lebih memahami masalah dan memahami kekurangan yang di hadapi. Setelah melakukan tahapan observasi dan wawancara, maka peneliti dapat merinci pertanyaan yang akan membantu peneliti memahami penggunaan aplikasi, kebutuhan pengguna, dan persepsi mereka terhadap aplikasi tersebut

Harapan peneliti proses Empathize ini akan mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan fokus pada tahapan berikutnya dan langkah yang tepat dalam proses perancangan ini. Dengan memahami masalah yang dihadapi pengguna dari sudut pandang mereka sendiri, peneliti dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya dalam metode Design Thinking dengan pemahaman yang kuat tentang apa yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam aplikasi tersebut. Selanjutnya, peneliti dapat menggunakan temuan dari tahap Empathize ini sebagai dasar untuk menghasilkan ide-ide kreatif dalam tahap Ideate dan mengembangkan prototipe dalam tahap Prototype.

3.2 Mendefinisikan (Define)

Berdasarkan hasil dari penelitian, dan wawancara sudah dilakukan, peneliti telah mengidentifikasi beberapa masalah utama yang dihadapi oleh pegawai perusahaan. Pernyataan-pernyataan masalah yang telah diformulasikan mencakup masalah terhadap jaringan yang selalu mengalami tabrakan antar pengguna di karenakan ada nya karyawan yang melakukan pelanggaran dengan mengganti code /IP address yang telah di tetapkan oleh perusahaan Pernyataan tersebut menjadi masalah yang akan menjadi dasar bagi peneliti dalam tahap selanjutnya, yaitu tahap Ideate, di mana peneliti akan menciptakan ide-ide yang kreatif untuk memecahkan masalah-masalah dan mengembangkan solusi yang lebih baik untuk pengguna aplikasi.

3.3 Ideasi (idea)

Pada tahapan proses Ideate merupakan langkah kreatif dalam merancang aplikasi MENAJEMEN AKSES JARINGAN KOMPUTER BANK BRI RO PALEMBANG Pada tahap ini peneliti mengumpulkan permasalahan yang telah terkumpul kemudian peneliti akan mengembangkan permasalahan tersebut menjadi ide-ide dan solusi dari permasalahan tersebut. Proses ini melibatkan sesi brainstorming serta mengumpulkan ide-ide inovatif untuk mengatasi masalah yang telah teridentifikasi Rancangan aplikasi ini diilustrasikan menggunakan FIGMA sebagai desain awalnya. Tahap Ideate ini menghasilkan sejumlah ide yang menjanjikan untuk diterapkan dalam prototipe guna meningkatkan efektivitas aplikasi MENAJEMEN AKSES JARINGAN KOMPUTER BANK BRI RO PALEMBANG

3.4 Prototipe (Prototipe)

Prototipe ini merupakan tipe mula dari tahapan sistem fitur yang digunakan untuk mempresentasikan cerminan dari inspirasi, mengeksperimenkan suatu rancangan, dan mencari kasus dan pemecahan terhadap penyelesaian masalah tersebut. (Fridayanthie 2021) Dalam proses perancangan aplikasi ini, peneliti mengikuti beberapa langkah yang umum digunakan dalam pengembangan design. Pertama, peneliti merancang design aplikasi untuk menggambarkan konsep secara keseluruhan. dan, dilanjutkan dengan merancang prototipe yang lebih interaktif untuk menguji dan menggali respons pengguna.

Selanjutnya, pada tahap ini, peneliti melaksanakan proses perancangan aplikasi mobile, termasuk pembuatan desain ini yang merupakan tahap penyempurnaan dari wireframe diatas. Desain ini menciptakan representasi terperinci dari tampilan akhir aplikasi ini. Hal ini bertujuan dengan jelas menunjukkan bagaimana tampilan, interaksi, dan fungsi.

Desains ini memiliki peran penting karena membantu peneliti dalam mengumpulkan umpan balik yang diperlukan serta memastikan bahwa semua aspek telah dipertimbangkan dengan baik sebelum peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya. Hasil dari tahap perancangan ini adalah pembuatan desain yang memandu dalam pengembangan aplikasi.

a. Halaman masuk

Rancangan pada halaman desain yaitu halaman Masuk yang merupakan halaman awal apabila program di jalankan. Seperti gambar di bawah ini sebagai pengguna admin nanti nya hanya tital Masuk karna aplikasi ini hanya di gunakan pada atmin perusahaan yang bertugas di bidang jaringan



Gambar a. Tampilan Desain Halaman Masuk

- b. **halaman Internet/Intranet** pada halaman rancangan desain kita di lihatkan dengan dua jaringan yaitu jaringan internet dan intranet halaman ini bertujuan untuk membuka data pegawai yang melakukan masalah pada jaringan entah itu dalam jaringan Internet atau Intranet



Gambar b. Tampilan Desain Halaman Internet/Intranet

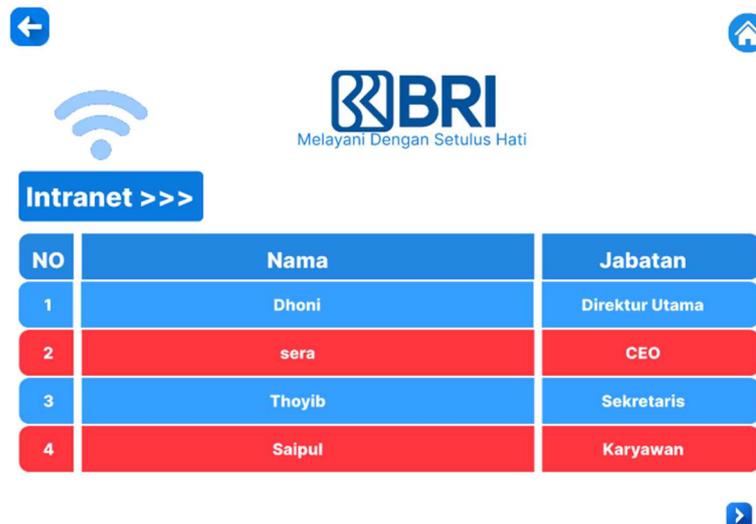
c. Halaman masalah

Pada rancang desain internet/interanet dalam halaman ini terdapat jaringan yang bermasalah dengan hanya melihat dari lampu yang berwarna merah seperti pada gambar di bawah Halaman ini memiliki peran penting dalam rancangan ini karna meyangkut masalah yang terjadi pada jaringan perusahaan karna untuk mencari masalah yang terjadi kita perlu tau siapa yang melakukan pelanggaran selanjutnya tekan lampu warna merah

1. Bagian internet



2. Bagian Intranet



Gambar c. Tampilan Halaman masalah jaringan Intranet

d. Halaman pemutusan

Dalam desain pemutusan terdapat dua nama yang bermasalah namun hanya satu peyebabnya itu di karnakan jaringan menggunakan code/ip address yang sama karna setiap penguuna ip tidak boleh memiliki code yang sama Maka lakukan pemutusan terhadap nama dengan code yang tidak sesuai yang di tetapkan

1. Bagian Internet

NO	Nama	Jabatan	No Telp Divisi	Ip Address Default	Ip Address Aktif
2	Dhoni	direktur utama	0156	1.40.17.201	1.40.17.201
4	roni	Sekretaris	0123	1.40.17.204	1.40.17.204

Telah Terjadi Kesalahan Karena Terdapat Dua Device Atau lebih Yang Menggunakan Ip Address yang Sama
Harap Mengganti Ip Address Sesuai Dengan Ip Address Default Yang telah Ditentukan.

2. Bagian intranet

NO	Nama	Jabatan	No Telp Divisi	Ip Address Default	Ip Address Aktif
2	sera	CEO	0156	1.40.17.150	1.40.17.150
4	Saipul	Karyawan	0123	1.40.17.214	1.40.17.150

Telah Terjadi Kesalahan Karena Terdapat Dua Device Atau lebih Yang Menggunakan Ip Address yang Sama
Harap Mengganti Ip Address Sesuai Dengan Ip Address Default Yang telah Ditentukan.

Gambar d. Tampilan Halaman Pemutus jaringan Intranet

e. Halaman Pemutusan berhasil

Dalam halaman desain ini pengguna berhasil melakukan pemutusan jaringan Dengan berhasil nya pengguna melakukan pemutusan jaringan yang bermasalah maka masalah tabrakan jaringan antar penngguna code/ip address akan terselai kan

1. Bagian interne

Memutuskan

Melayani Dengan Setulus Hati

Nama:Dhoni
Bagian:Direktur Utama
IP:1.40.17.201

(BERHASIL)
Terimakasih Insan Brilian :)

2. Bagian intranet



Gambar d. Tampilan Halaman Pemutus berhasil

f. Halaman keluar

setelah melakukan pemutusan begitu Panjang tentu saja desain ini memiliki halaman keluar dan akan Kembali ke halaman awal yaitu halaman masuk



Gambar

3.5 Uji Coba .(Test)

Tahap terakhir dalam metode Design Thinking adalah "Test" atau "Uji Coba". Proses Design Thinking seringkali bersifat iteratif, artinya setelah tahap pengujian, peneliti dapat kembali ke tahap sebelumnya untuk menyempurnakan dan mengembangkan solusi lebih lanjut. Pendekatan ini memungkinkan untuk mengembangkan solusi yang lebih disesuaikan dengan kebutuhan. Sebelum dilakukannya test uji coba, Uji coba ini menggunakan figma mirror untuk mencoba pengalaman terhadap desain baru yang telah dibuat peneliti.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari pembahasan di atas penelliti dapat menyimpulkan bahwa setelah melakukannya peroses dalam Penelitian perancangan desain aplikasi menejemen akses jaringan komputer BANK BRI RO PALEMBANG menggunakan metode desain thinking dapat membantu pengguna dalam penelitian ini dan metode desain thinking berhasil di terapkan untuk merancang aplikasi Menejemen akses jaringan komputer BANK BRI RO PALEMBANG dalam peroses desain tehinking melibatkan lima tahapan yaitu, *Empati, Mendefinisikan, Ideasi, Prototipe* yang berhasil menghasilkan desain yang berfokus pada masalah yang terjadi dalam jaringan Perusahaan *dan Test*. Dengan pendekatan ini, di harapkan aplikasi ini dapat lebih epektip dalam mendukung misi perusahaan agar dapat membantu kinerja karyawan dengan di Atasi nya masalah tabrakan jaringan yang sering terjadi

REFERENCES

- Engineering, T. M. W. (2023). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING TERHADAP PENINGKATAN, 701(7-16).
- Kurniawan, B., & Romzi, M. (2022). Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma. *JSIM: Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*, 5(1), 1-7.
- Herdayati, S. P., Pd, S., & Syahrial, S. T. (2019). Desain Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian. *J. Online Int. Nas. Vol. 7 No. 1, Januari-Juni 2019 Univ. 17 Agustus 1945 Jakarta*, 53(9), 1689-1699.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D). Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Fridayanthie, E. W., Haryanto, H., & Tsabitah, T. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 23(2), 472897.
- Angelica, T. M., & Nas, C. (2023). Design UI/UX Prototype Aplikasi Pemesanan Produk Dimskuy Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Figma. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 1(1), 22-26.
- Adha, I. A., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2023). PERANCANGAN UI/UX APLIKASI OGAN LOPIAN DISKOMINFO PURWAKARTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 7(1), 55-70.
- Hiariej, R., Setiyawati, N., Teknologi, F., Informasi, D., Kristen, U., & Wacana, S. (2022). Evaluasi User Experience Dan Usability Sistem Informasi Tugas Akhir Fti Uksw Menggunakan User Experience Questionnaire Dan System Usability Scale. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 6(Desember), 58-63.
- Widiyantoro, M. F., Ridwan, T., Heryana, N., & Voutama, A. (2023). Perancangan UI/UX Prototype Aplikasi Dompot Digital Menggunakan Metode Design Thinking. *JURNAL FAS/LKOM*, 13(02), 121-131.
- Ferdian, R. A. (2022). PERANCANGAN ANTARMUKA DAN PENGALAMAN PENGGUNA FITUR INVESTASI EMAS MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: APLIKASI MOBILE AMARTHA).
- Widiatmoko, D. T., & Utami, B. S. (2022). Perancangan UI/UX Purwarupa Aplikasi Penentu Kualitas BenihBunga Berbasis Mobile Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus PT Selektani). *A/77, 19(1)*, 120-136.
- Putra, M. Y. N., & Huda, S. N. (2021). Literatur Review dengan Pendekatan Pengembangan Design Thinking untuk Sistem Informasi Studi Kasus SPP dan Beasiswa. *AUTOMATA*, 2(2).
- Faessi, T. R., Dewi, R. K., & Sianturi, R. S. (2022). Perancangan Pengalaman Pengguna Aplikasi Manajemen Media Sosial untuk Online Shop berbasis Mobile dengan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(5), 2372-2381.
- Mursyidah, A. Aknuranda, I., & Az-Zahra, H. M. (2019). Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Prosedur Pelayanan Umum Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3931-3938.
- Fariani, R. (2022). Perancangan dan pembangunan user interface dan user experience aplikasi beramaal dengan metode design thinking (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).