

BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Selama melaksanakan kegiatan kerja profesi di PT Bhandha Ghara Reksa, fokus utama tugas praktikan adalah menjadi *UI/UX Designer* dari sebuah aplikasi yang bernama Aplikasi *Demand*. Posisi *UI/UX Designer* memiliki tugas dan tanggung jawab dalam pembuatan tampilan desain *mockup* dan melakukan simulasi *prototyping*. Praktikan juga membantu divisi *Front-End Developer* dalam mengimplementasikan desain yang telah dibuat dalam bentuk bahasa pemrograman. Praktikan selalu dibimbing oleh staff *IT Development* agar aplikasi sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan.

Dalam merancang aplikasi ini, praktikan bekerja sama dengan 4 orang lainnya secara tim. Dibawah ini tercantum divisi dan nama-nama dari tim yang termasuk dalam pembuatan aplikasi *Demand*, yaitu:

1. *Project Manager* : Ramadan Arief Yoga Pratama
2. *Front-End Developer* : Muhammad Rizqy Farhandio
3. *UI/UX Designer* : Muhammad Abizar Giffary
4. *System Analyst* : Kintan Azzahra Fakhiratunissa
5. *Documentation & Manual Book* : Ana Thasya Uma Diyanti

Selama berlangsungnya pembuatan aplikasi, praktikan selalu berkoordinasi dengan tim agar tidak terjadinya kesalahpahaman. Khususnya praktikan bekerja sama dengan divisi *front-end developer* dalam merancang desain aplikasi ini.

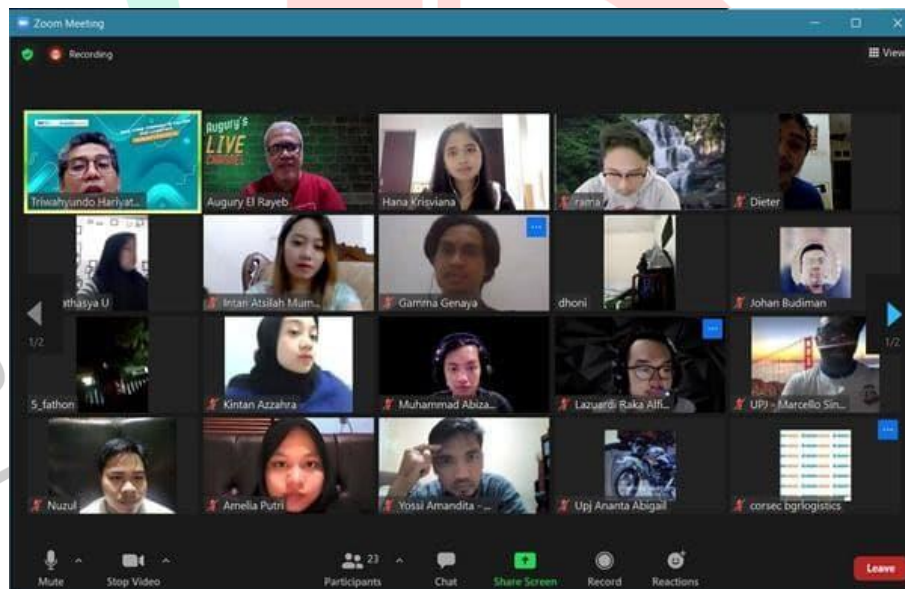
3.2 Pelaksanaan Kerja

Praktikan melaksanakan Kerja Profesi selama 3 (tiga) bulan, dimulai dari tanggal 02 Juni 2021 sampai dengan 30 Agustus 2021 dan ditempatkan di divisi *IT Development* sebagai *UI/UX Designer* dan membantu divisi *Front-End Developer* dalam mengimplemetasikan desain aplikasi *Demand*. Aplikasi *Demand* sendiri adalah aplikasi yang dapat memudahkan para konsumen dalam memesan barang-barang logistik dengan sistem *pre-order* yang tersedia pada gudang di perusahaan ini dan dapat juga membantu

mengetahui lokasi-lokasi gudang yang sudah terdaftar dalam bentuk peta. Dalam pembuatan desain UI/UX pada aplikasi ini, praktikan melakukan tahapan alur yang dimulai dari pembuatan tampilan desain *mockup* sampai dengan simulasi *prototyping*.

3.2.1 *Online Meeting* Kerja Profesi

Tahapan pertama dalam pelaksanaan kegiatan kerja profesi adalah melakukan *online meeting*. *Online meeting* dilakukan dengan Bapak Tri Wahyundo Hariyatno selaku Direktur Pengembangan Usaha & Sistem Informasi, semua anggota tim *IT Developer*, dan anggota tim kerja profesi dari Universitas Pembangunan Jaya. Pada *meeting* ini, para tim diberikan pengenalan tentang perusahaan dan diberikan arahan untuk pembagian masing-masing kelompok kerja dan tugasnya. *Meeting* ini dilaksanakan melalui aplikasi *Zoom Meeting* secara *online* seperti pada **Gambar 3.1** dibawah ini.



Gambar 3.1 *Online Meeting* Kerja Profesi
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

3.2.2 Perencanaan Sistem

Setelah pembagian kelompok kerja, praktikan melakukan *meeting online* kembali bersama tim aplikasi *Demand* untuk menentukan tugasnya masing-masing. Berdasarkan hasil *meeting* tersebut, praktikan bertugas menjadi *UI/UX Designer* dari aplikasi

Demand. Pada tahap perencanaan sistem, praktikan membutuhkan *user requirement* seperti siapa saja *user* yang ada, apa saja analisa kebutuhan dari aplikasi, dan bagaimana alur aktivitas aplikasi berjalan. Kemudian, semua data tersebut bisa praktikan dapatkan dari divisi *system analyst*.

Pada analisa kebutuhan, praktikan diberikan Tabel Elisitasi seperti pada **Tabel 3.1** sebagai gambaran untuk membuat desain dari halaman-halaman aplikasi *Demand*. Elisitasi adalah rangkaian kegiatan untuk menentukan apa saja kebutuhan sistem baru yang ingin dirancang melalui komunikasi dengan pelanggan dan pihak pengembang sistem (Prastomo, 2014:166).







Tabel 3.1 Tabel Elisitasi Aplikasi *Demand*

FUNCTIONAL	
ANALISA KEBUTUHAN	
Saya ingin sistem dapat:	
1.	Menampilkan tampilan utama
2.	Menampilkan tampilan profile
3.	Menampilkan lokasi gudang dalam bentuk peta
4.	Menampilkan daftar gudang
5.	Menampilkan form pre order
6.	Menampilkan data pre order
7.	Konsumen dan admin dapat melakukan login
8.	Konsumen dan admin dapat mengisi data profile
9.	Konsumen dapat melakukan pre order
10.	Konsumen dapat menambahkan pre order
11.	Konsumen dapat menghapus pre order
12.	Konsumen dapat mengubah pre order
13.	Konsumen dapat melihat data pre order
14.	Konsumen dapat melihat detail pre order
15.	Konsumen dapat mengekspor data pre order
16.	Admin dapat melihat data gudang
17.	Admin dapat melihat detail data gudang
18.	Admin dapat mengekspor data gudang
19.	Admin dapat melihat data pre order
20.	Admin dapat melihat detail data pre order
21.	Admin dapat mengekspor data pre order
22.	Admin dapat menghapus data pre order berstatus processed
23.	Konsumen dan admin dapat melakukan logout
NON-FUNCTIONAL	
ANALISA KEBUTUHAN	

Saya ingin sistem dapat:	
1.	Sistem user friendly
2.	Memiliki keamanan sistem

Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

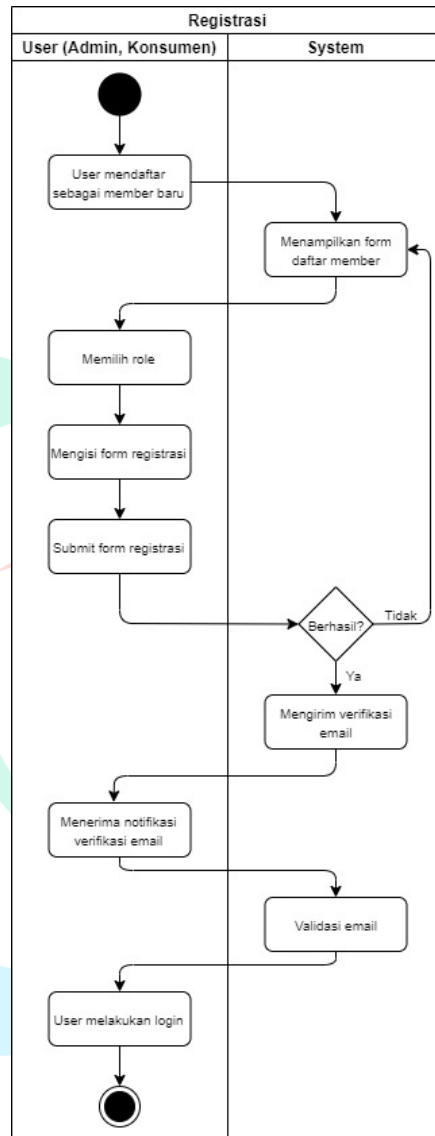
Setelah mendapatkan gambaran dari analisa kebutuhan untuk aplikasi, praktikan juga mendapatkan *activity diagram* dari *system analyst*. *Activity diagram* (*diagram aktivitas*) adalah gambaran dari alur kerja (*workflow*) atau aktivitas dari suatu sistem, proses bisnis, atau menu pada perangkat lunak (Syarif & Nugraha, 2020:65). Di dalam *activity diagram*, ada beberapa komponen-komponen seperti pada **Gambar 3.2.**

Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Penggabungan / Join	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

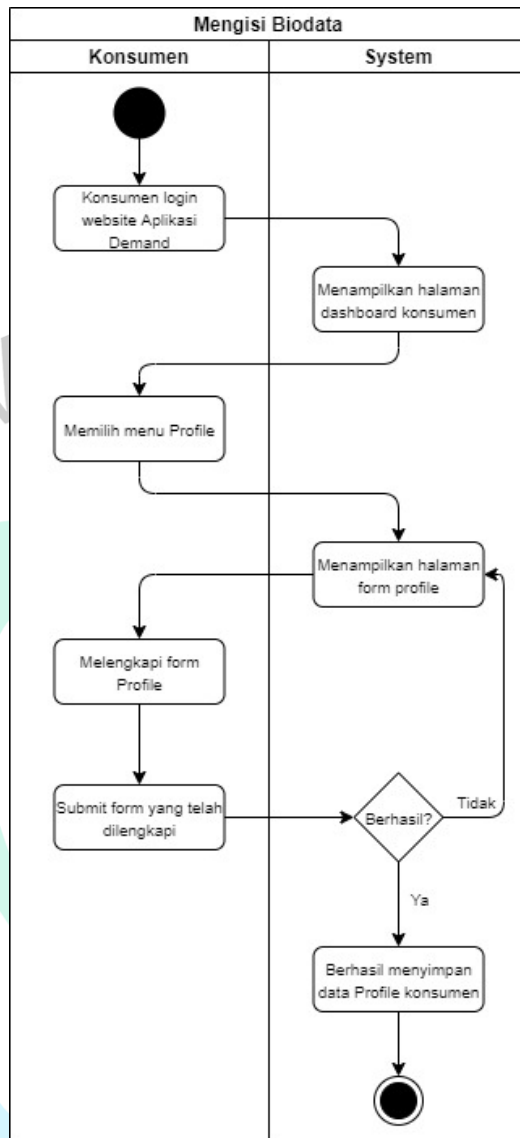
Gambar 3.2 Komponen pada *Activity Diagram*

Sumber: <https://www.dicoding.com/>

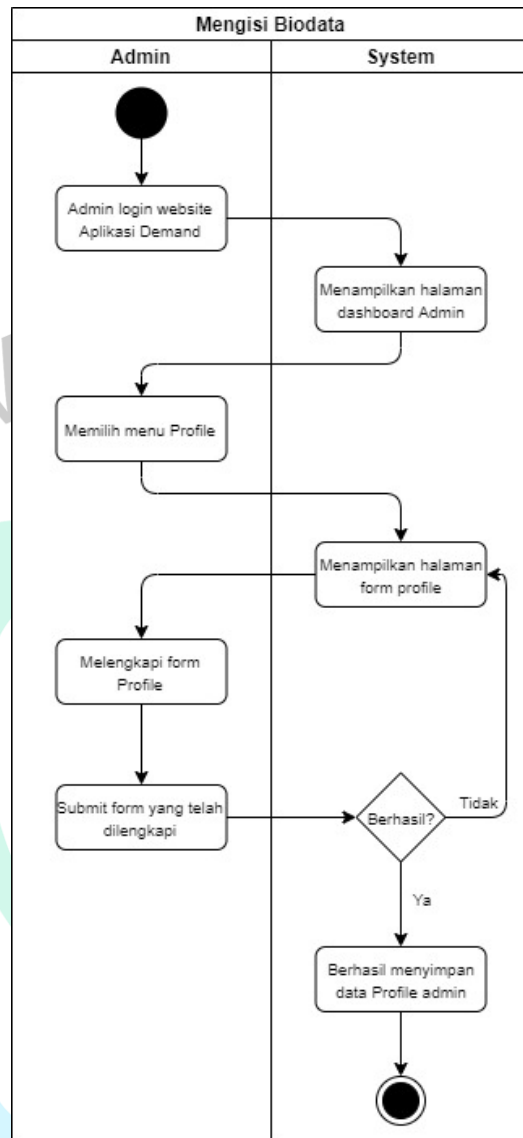
Kemudian, dibawah ini adalah seluruh aktivitas *activity diagram* dari aplikasi *Demand* mulai dari **Gambar 3.3** sampai dengan **Gambar 3.10**.



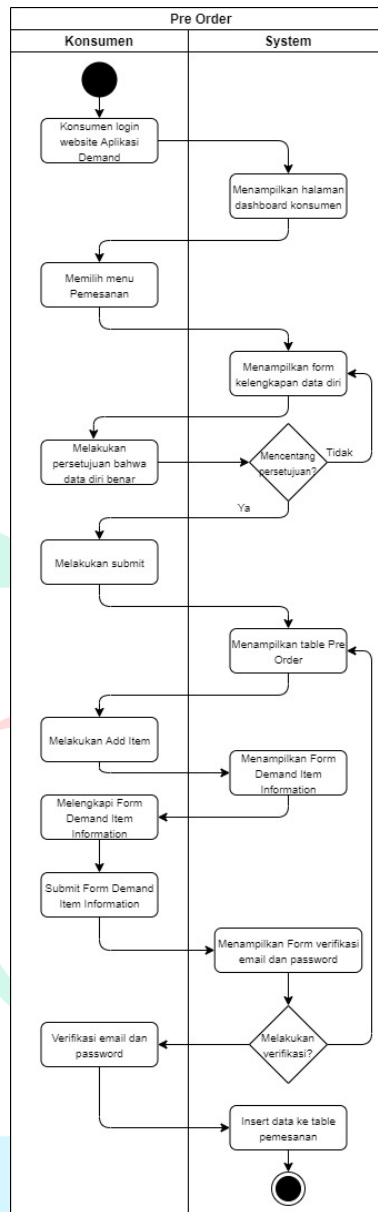
Gambar 3.3 Activity Diagram Registrasi
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



Gambar 3.4 Activity Diagram Biodata Konsumen
 Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

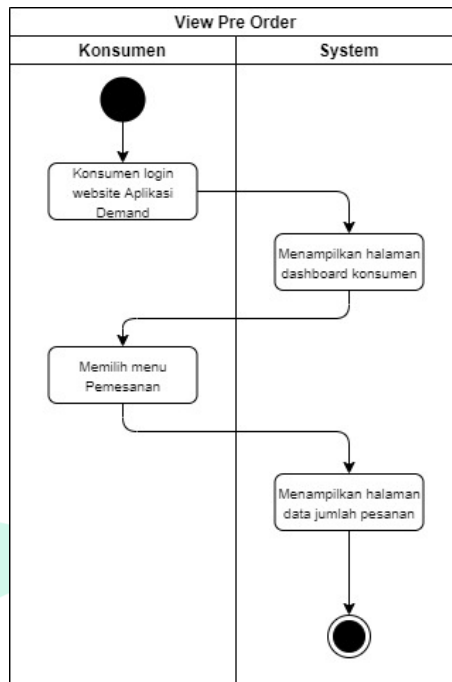


Gambar 3.5 Activity Diagram Biodata Admin
 Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

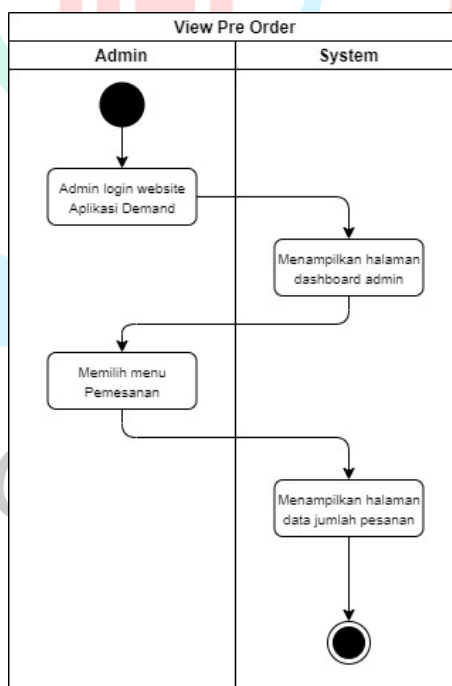


Gambar 3.6 Activity Diagram Pre Order

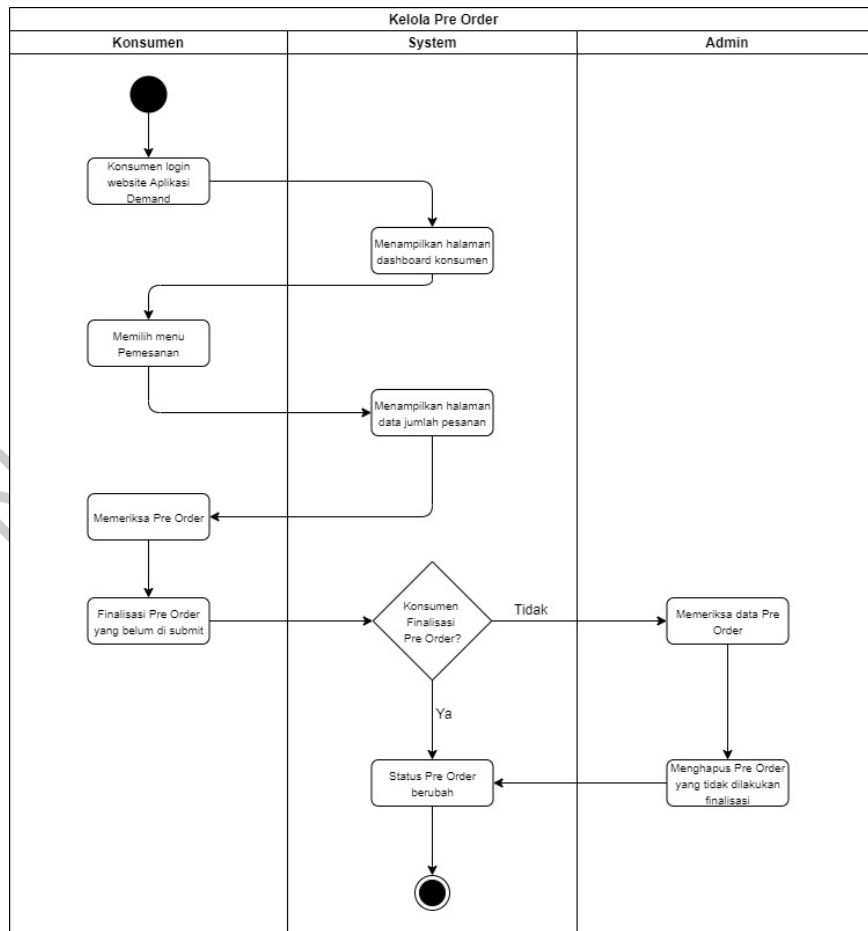
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



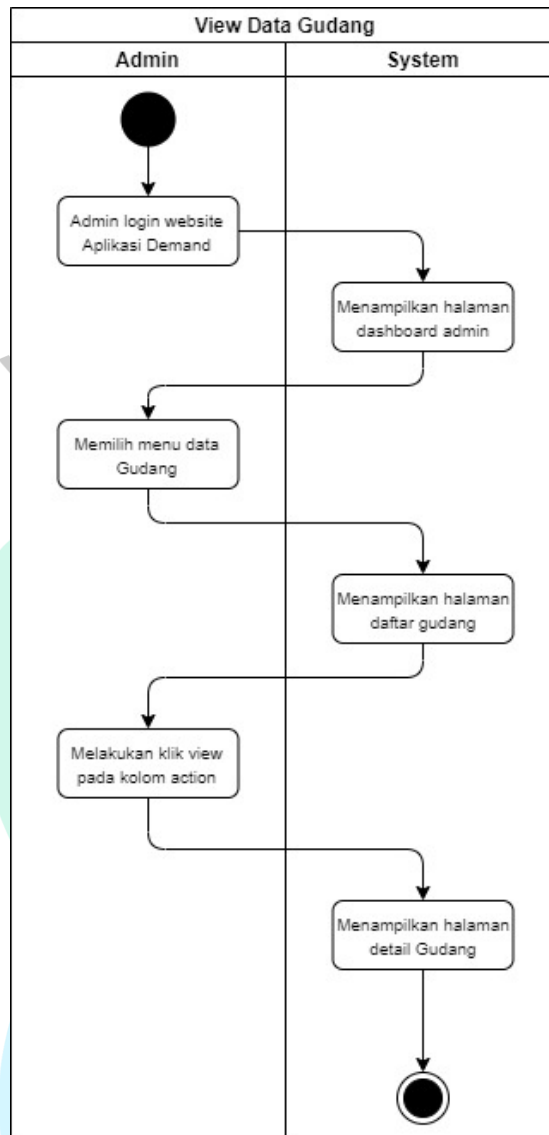
Gambar 3.7 Activity Diagram View Pre Order Konsumen
 Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



Gambar 3.8 Activity Diagram View Pre Order Admin
 Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



Gambar 3.9 Activity Diagram Kelola Pre Order
 Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



Gambar 3.10 Activity Diagram View Data Gudang
 Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Dalam pengerjaan aplikasi *Demand*, praktikan berkoordinasi dan dipantau oleh *Project Manager* yang langsung berkoordinasi dengan staff IT perusahaan. Setiap minggunya praktikan dan tim selalu melaporkan progress pengerjaan melalui *meeting* mingguan. Kemudian setiap 2 minggu sekali, seluruh anggota tim aplikasi *Demand* mengadakan *meeting* perihal *progress* masing-masing kepada *Project Manager*. Berikut pada **Tabel 3.2** terdapat tabel *timeline* pengerjaan aplikasi *Demand* bagi praktikan.

Tabel 3.2 *Timeline Kerja Profesi Praktikan*

PERANCANGAN UI/UX DAN PENDAMPINGAN <i>FRONT-END</i> DESAIN PADA APLIKASI <i>DEMAND</i> UNTUK PT BHANDA GHARA REKSA													
No.	Kegiatan	Juni				Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengenalan dan Pemberian Tugas	■											
2	Perencanaan Sistem		■	■									
3	Perancangan Desain <i>Mockup</i>												
	<i>Login</i>				■								
	Registrasi				■								
	<i>User Konsumen</i>					■	■	■	■				
	<i>User Admin</i>							■	■	■			
4	<i>Prototyping</i>											■	
5	Pengembangan Sistem bersama <i>Front-End Developer</i>							■	■	■	■	■	■
6	Serah Terima Dokumen dan Aplikasi												■

Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

3.2.3 Perancangan Desain *Mockup* Aplikasi

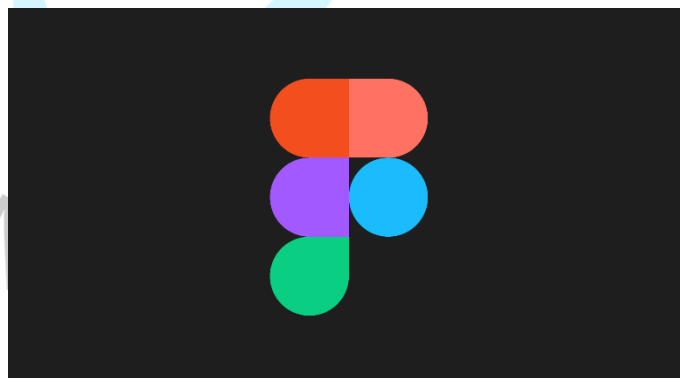
Dalam proses perancangan desain UI/UX untuk aplikasi *Demand*, praktikan menggunakan konsep Interaksi Manusia dan Komputer (IMK). IMK adalah suatu disiplin ilmu untuk mempelajari desain, evaluasi, dan implementasi sistem komputer interaktif untuk penggunaan manusia. Interaksi manusia dan komputer tidak hanya terkait dengan aspek antarmuka, tetapi juga memperhatikan aspek penggunaan, implementasi desain sistem, dan fenomena lingkungan. Misal, sistemnya mudah digunakan, dipelajari, dll (Rahadian, Rahayu, & Oktavia, 2019:12-13).

Konsep IMK mempunyai 3 komponen yaitu interaksi, manusia, dan komputer. Dalam aplikasi *Demand*, komponen interaksi yang dimaksud adalah bagaimana nantinya rancangan dari desain yang praktikan buat akan berfungsi sesuai dengan instruksi dari pengguna. Maka dari itu, aplikasi harus bersifat *user friendly* agar para

penggunanya dapat dengan mudah menggunakan aplikasi ini. Pada komponen manusia atau *user* terdapat 2 bagian, yaitu admin dan konsumen. Kedua *user* ini memiliki fitur-fitur yang berbeda sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Pada komponen komputer, lebih spesifiknya pada desain aplikasi *Demand* dibuat dengan berbasis *website*.

Tahap selanjutnya adalah melakukan perancangan desain *mockup* dari aplikasi *Demand*. *Mockup* adalah media *preview* atau sketsa awal dari konsep desain yang bekerja secara visual agar hasilnya terlihat jelas atau menyerupai bentuk sebenarnya. Sebuah *mockup* dapat memberikan gambaran nyata dari sebuah konsep desain akan seperti apa konsep tersebut ketika diterapkan pada suatu produk (aplikasi) (Alghifari, Siradj, & Kurniawan, 2020:4177-4178).

Praktikan menggunakan aplikasi desain *tools* bernama Figma. Figma adalah aplikasi berbasis *cloud* sebagai alat desain dan alat untuk membuat *prototyping* proyek *digital*. Figma dirancang untuk membantu pengguna berkolaborasi dalam proyek dan bekerja sebagai tim pada saat yang sama, di mana saja (Pramudita, Arifin, Alfian, Safitri, & Anwariya, 2021:150). Alasan lainnya praktikan menggunakan figma adalah gratis, mudah digunakan, fiturnya lengkap dan aplikasinya tidak harus di *download*.



Gambar 3.11 Logo Aplikasi Figma
Sumber: <https://www.figma.com/>

Pada desain UI/UX aplikasi *Demand*, praktikan menggunakan jenis font *sans-serif* yaitu Roboto untuk semua halaman. Huruf *sans-serif* merupakan huruf yang tidak mempunyai kait/kaki dan garis tepi. Huruf ini lebih modern daripada huruf yang memiliki kait/kaki (Subianto, Anto, & Akbar, 2018:220). Praktikan memakai beberapa variasi dari font roboto, yaitu *regular*, *medium*, dan *bold*. Alasan dipilihnya font roboto karena font ini merupakan font yang bentuknya sederhana dan tingkat keterbacaannya yang tinggi. Contoh tampilan font roboto terdapat pada **Gambar 3.12** dibawah ini.

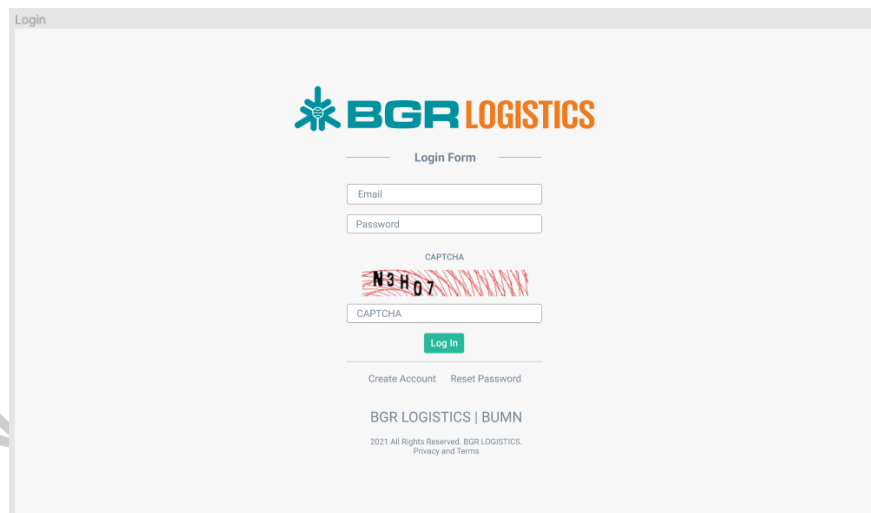


Roboto
SUNGLASSES
Self-driving robot ice cream truck
Fudgesicles only 25¢
ICE CREAM
Marshmallows & almonds
#9876543210
Music around the block
Summer heat rising up from the boardwalk

Gambar 3.12 Contoh Font Roboto
Sumber: <https://www.wikipedia.com/>

Ukuran *frame* halaman dari desain yang dibuat mengikuti ukuran resolusi dari layar *desktop*, yaitu 1920x1080. Akan tetapi, beberapa halaman mempunyai *height* yang melebihi dari ukuran 1080 dikarenakan banyaknya konten/isi yang terdapat pada halaman tersebut. Semua halaman *background* diberi warna putih ke arah krem dengan kode warna #F7F7F7. Ketika *user* membuka aplikasi ini, warna tersebut tidak membuat mata mereka silau karena warna tersebut termasuk warna yang hangat untuk di terima oleh mata manusia. Secara keseluruhan, desain halaman pada aplikasi *Demand* dibuat untuk memudahkan *user* dalam mengakses, mengoperasikan, dan mempelajari semua hal yang terdapat di dalam aplikasi ini. Berikut ini adalah tampilan semua *mockup* yang sudah praktikan buat untuk aplikasi *Demand*:

1. Halaman Login



Gambar 3.13 Mockup Halaman Login
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Pada **Gambar 3.13**, halaman *login* dibuat simpel namun mudah untuk *user* pahami. Di bagian *header* ditampilkan logo dari perusahaan yaitu BGR Logistics dengan *size* yang cukup besar untuk mengetahui identitas dari *website* ini.

Terdapat beberapa *form login* di bagian konten/isi dari *website* untuk diisi oleh *user*, yaitu *email*, *password*, dan *captcha*. Kemudian ada *button* “Log In” untuk meneruskan halaman ke bagian *dashboard* admin atau konsumen. Dipilih warna hijau muda untuk membedakan antara *button* “Log In” dengan *button* “Register” yang berwarna biru, sehingga *user* tidak berkemungkinan untuk salah memilih *button*.

Pada bagian *footer*, terdapat menu “Create Account” dan jika *user* menekan menu tersebut akan mengarahkan ke halaman registrasi dan disampingnya ada menu “Reset Password”. Di paling bawah *footer* terdapat juga *text* bertuliskan nama perusahaan dan hak cipta.

2. Halaman Registrasi

Register

Create Account

Email

Nama Perusahaan

Nomor Handphone

Pilih Jenis Perusahaan →

Password

Repeat Password

Pilih Jenis Perusahaan

- BUMN
- Swasta
- Pemerintahan

CAPTCHA

N3H07

CAPTCHA

Register

Already a member? Log In

BGR LOGISTICS | BUMN

2021 All Rights Reserved. BGR LOGISTICS.
Privacy and Terms

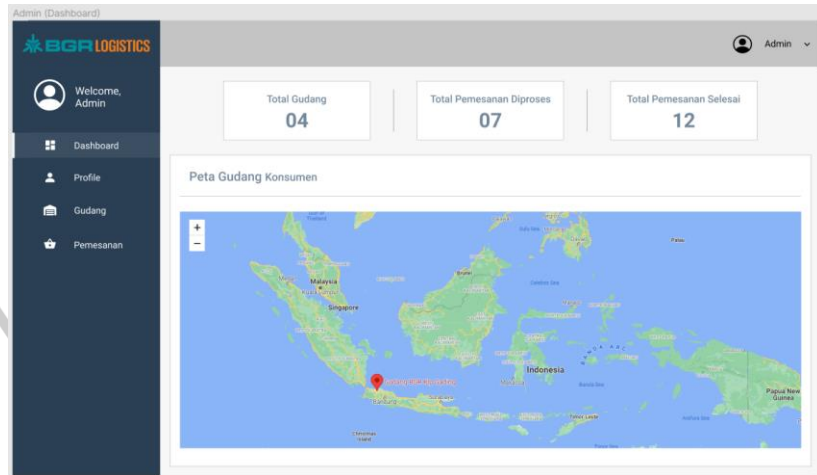
Gambar 3.14 Mockup Halaman Registrasi
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Pada **Gambar 3.14**, merupakan halaman registrasi yang digunakan untuk melakukan registrasi atau membuat akun pada aplikasi ini. Di dalamnya juga terdapat beberapa *form* untuk *user* isi. *Form* tersebut adalah *email*, nama perusahaan, nomor handphone, memilih jenis perusahaan (BUMN, swasta, atau pemerintahan) berbentuk *drop-down list* guna menampilkan ketiga pilihan dari *form* tersebut, kemudian *password*, dan yang terakhir *repeat password*/pengulangan *password*. Pada halaman registrasi juga terdapat *captcha* sebagai keamanan untuk membedakan antara manusia dan robot.

Terdapat *button* “Register” berwarna biru untuk *user* tekan ketika semua data di *form* sudah terisi dan meneruskan ke halaman *login* kembali.

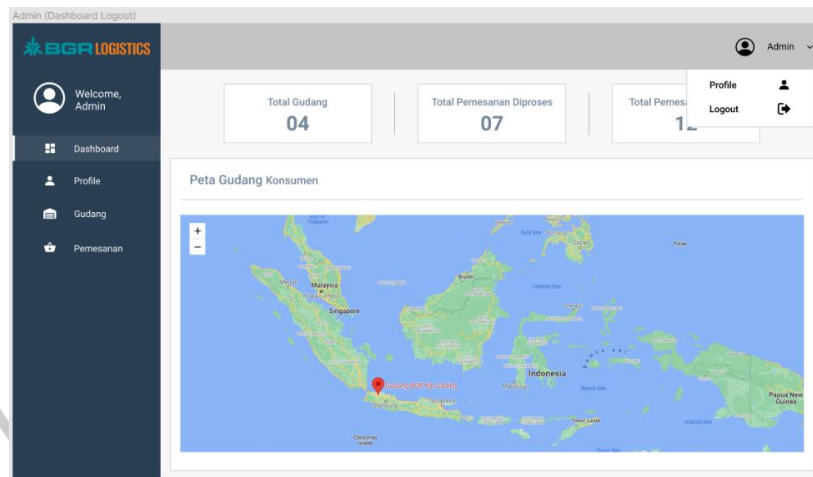
3. User Admin

3.1 Halaman *Dashboard*



Gambar 3.15 Mockup Halaman *Dashboard* Admin
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Pada **Gambar 3.15**, halaman ini disebut dengan *dashboard*. Halaman ini berisikan 3 bagian komponen yang berbeda, yaitu *header*, *sidebar*, dan konten/isi. Semua halaman admin memiliki isi *header* dan *sidebaryang* sama. Pada bagian *header*, terdapat foto profile dari admin yang bisa diubah dari halaman *profile*. Disampingnya terdapat nama dari admin sesuai dengan *user* admin yang *login* dan nama tersebut diwarnai hitam agar terlihat dengan jelas, dan disampingnya lagi terdapat *drop-down list* yang berisikan menu *profile* dan menu *logout* yang dapat dilihat pada **Gambar 3.16**. Menu *logout* sendiri adalah proses keluar dari aplikasi guna memutuskan akses akun yang sedang berlangsung.



Gambar 3.16 Mockup Halaman Dashboard Admin (Drop-Down List)
 Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Pada bagian *sidebar*, diberi warna biru dengan kode warna #2A3F54 yang terdapat logo BGR Logistics pada bagian kiri atas *sidebar*. Lalu dibawahnya terdapat foto *profile* dari *user* yang *login* didampingi dengan sambutan kata *welcome* dan nama dari admin tersebut. Selanjutnya ada menu-menu utama dari *user* admin, yaitu *dashboard*, *profile*, *gudang*, dan *pemesanan*. Semua menu tersebut memiliki *icon* sesuai dengan namanya masing-masing dan diwarnai putih selaras dengan tulisannya. Terdapat juga *hover* untuk menandai bahwa *user* sedang berada pada menu halaman apa. Ditandai dengan kotak persegi panjang berbentuk horizontal berwarna putih dibagian background menu dan kotak persegi panjang berbentuk vertikal berwarna putih pekat pada bagian kiri menu.

Isi dari konten *dashboard* admin ini menampilkan total gudang, total pemesanan diproses, dan total pemesanan selesai, dan peta gudang para konsumen. Pada bagian total gudang, admin dapat melihat total gudang pada saat ini. Kemudian pada bagian total pemesanan diproses, admin dapat melihat ada berapa banyak total pemesanan yang sedang di proses. Selanjutnya untuk total pemesanan selesai, admin dapat melihat berapa total pemesanan yang sudah selesai diproses dan diantarkan. Ketiga kotak persegi panjang ini

diletakkan dibagian tengah dari komponen konten/isi lalu dengan latar belakang berwarna putih dan dipisahkan dengan garis vertikal sebanyak dua buah. Dan yang terakhir bagian peta gudang konsumen, admin dapat melihat letak atau lokasi seluruh gudang konsumen ditandai dengan logo lokasi berwarna merah.

3.2 Halaman Data Profile

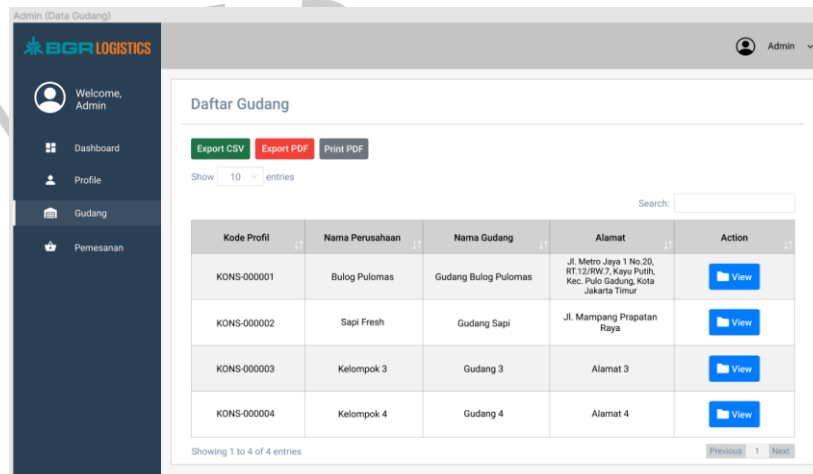
The screenshot shows a web application interface for an admin user. On the left is a dark blue sidebar with navigation links: 'Welcome, Admin', 'Dashboard', 'Profile', 'Gudang', and 'Pemesanan'. The main content area is titled 'Lengkapi Formulir Admin' and contains a 'Personal Information' form. The form fields are: Email (admin@gmail.com), Nama Admin (Admin), Jenis Perusahaan (Pemerintah), Negara (Indonesia), Provinsi (Jakarta), Kota/Kabupaten (Kota Administrasi Jakarta Selatan), Kode Pos (12150), Alamat (Jl. Kebayoran Baru), No. Handphone (081211121314), and Upload Foto Profile (Max Size: 500x500 (2 MB), Choose File, No File Chosen). A blue 'Update Profile' button is at the bottom.

Gambar 3.17 Mockup Halaman Data Profile Admin
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Pada **Gambar 3.17**, halaman selanjutnya adalah halaman data *profile* admin. Pada halaman ini, admin dapat mengisi kelengkapan data diri. Form dibuat rata tengah dengan komponen konten/isi dan admin dapat mengisi data diri pribadi terkait dengan email yang digunakan, kemudian nama admin tersebut, empat jenis *drop-down list* yaitu jenis perusahaan dimana admin bekerja, negara asal admin, provinsi, kota atau kabupaten dimana admin tinggal, kemudian ada kode pos, alamat lengkap, nomor handphone, dan yang terakhir bisa mengupload foto profile dengan ukuran dan size yang telah ditentukan. Pada upload foto profile, *form* diberi warna hijau agar berbeda dengan *form* lainnya karena isi dari *form* tersebut adalah file foto yang diunggah. Setelah itu apabila admin sudah

mengisi *form* data diri tersebut, maka bisa menekan “*Update Profile*” yang *buttonnya* terletak sejajar dengan bagian awal *form* dan berwarna biru, maka data tersebut akan masuk dan tersimpan dengan baik.

3.3 Halaman Data Gudang



Kode Profil	Nama Perusahaan	Nama Gudang	Alamat	Action
KONS-000001	Bulog Pulomas	Gudang Bulog Pulomas	Jl. Metro Jaya 1 No.20, RT.12/RW.7, Kayu Putih, Kec. Pulo Gadang, Kota Jakarta Timur	View
KONS-000002	Sapi Fresh	Gudang Sapi	Jl. Mampang Prapatan Raya	View
KONS-000003	Kelompok 3	Gudang 3	Alamat 3	View
KONS-000004	Kelompok 4	Gudang 4	Alamat 4	View

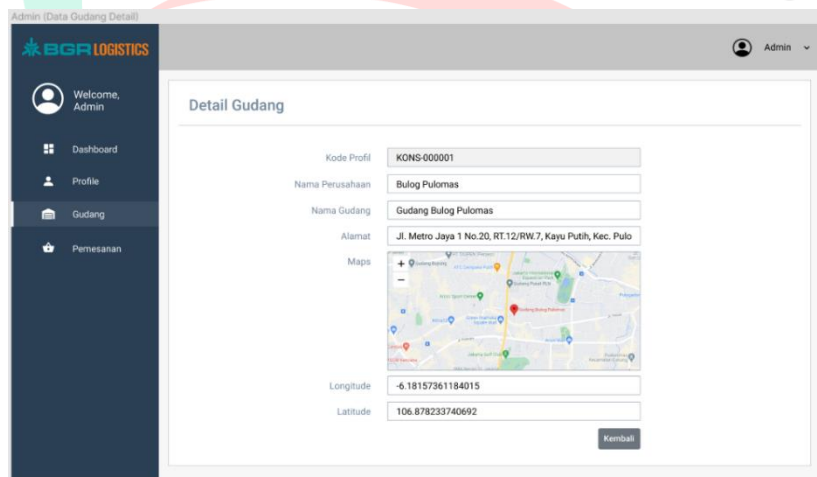
Gambar 3.18 Mockup Halaman Data Gudang Admin
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Pada **Gambar 3.18**, merupakan halaman data gudang admin. Di dalam halaman data gudang, admin dapat melihat daftar-daftar gudang dari perusahaan yang telah melakukan registrasi di aplikasi ini. Terdapat tabel yang berisikan kode profil, nama perusahaan, nama gudang, alamat, dan *action*. Menu *action* ini didalamnya berisikan bagian detail dari gudang yang dipilih dengan *button* berwarna biru yang bertuliskan *view* dan *icon folder*.

Admin juga dapat mengekspor daftar gudang ini dalam bentuk CSV, PDF, dan langsung print dalam bentuk PDF. *Button* “*Export CSV*” dibuat dengan warna hijau dikarenakan logo dari *Microsoft Excel* sendiri adalah hijau. *Button* “*Export PDF*” dibuat dengan warna merah juga dikarenakan logo PDF adalah merah. *Button* “*Print PDF*” dibuat dengan warna abu abu untuk membedakan dari warna hijau dan merah dari kedua

button sebelumnya. Ketiga *button* ini diletakkan pada bagian kiri dari komponen konten/isi halaman tersebut.

Admin juga dapat melakukan pencarian dengan kolom *search* yang terdapat pada bagian atas kanan tabel tepatnya diatas tabel menu *action*. Dapat juga menentukan berapa baris dari tabel yang ingin dilihat melalui pilihan “*Show Entries*” yang berupa *drop-down list*. Ada juga *button* “*Previous*” dan “*Next*” dibagian bawah kanan tabel yang berguna untuk memindahkan daftar tabel ke halaman sebelumnya atau selanjutnya. *Button* ini dibuat dengan kode warna #D1D1D1 dan halaman yang sedang dilihat yang berada di bagian tengah-tengah antara *button previous* dan *next* adalah warna background #F7F7F7. Warna ini dibedakan agar tulisan bisa nampak jelas terlihat tidak sama warnanya dengan bagian *button*.

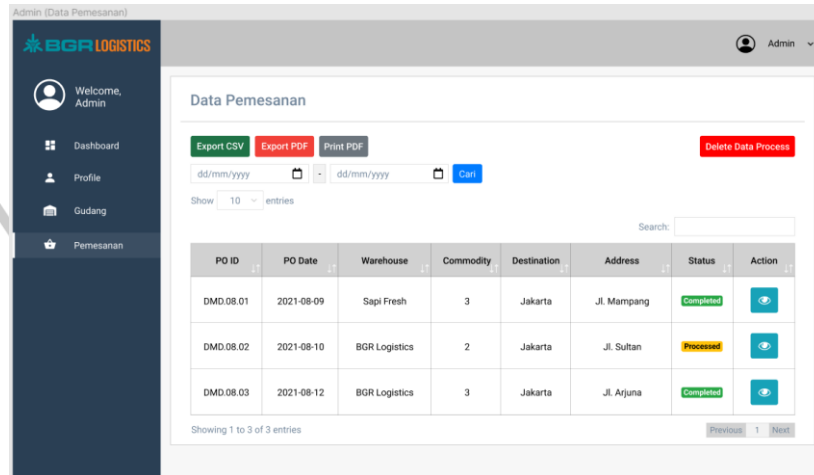


Gambar 3.19 Mockup Halaman Detail Gudang Admin
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Jika menekan *button view*, admin akan dipindahkan ke halaman detail gudang. Misalkan, admin menekan *view* pada kode *profile* KONS-000001, akan keluar halaman seperti yang terlihat pada **Gambar 3.19**. Terdapat *form* kode profil yang diberi warna krem dengan artian data tersebut tidak bisa diubah oleh admin dikarenakan sudah otomatis terisi dari sistem. Selain itu, terdapat detail yang tidak ditampilkan pada halaman data gudang yaitu *maps*, koordinat *longitude* dan *latitude*. Ada

juga *button* “Kembali” yang berfungsi untuk membantu admin untuk kembali ke halaman data gudang.

3.4 Halaman Data Pemesanan



Gambar 3.20 Mockup Halaman Data Pemesanan Admin
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Pada **Gambar 3.20**, merupakan halaman data pemesanan admin. Di dalam halaman data pemesanan atau *pre-order*, admin dapat melihat daftar-daftar pemesanan dari perusahaan yang telah melakukan pemesanan di aplikasi ini. Terdapat tabel yang berisikan *PO ID*, *PO date*, *warehouse* (gudang), *commodity* (jumlah), *destination* (tempat tujuan), *address* (alamat), status pemesanan yang mempunyai dua pilihan yaitu *completed* dengan warna hijau muda dan *processed* dengan warna kuning, dan action. Menu action ini didalamnya berisikan bagian detail dari pemesanan yang dipilih dengan *button* berwarna hijau toska dan mempunyai *icon* berbentuk mata.

Admin juga dapat mengeksport daftar pemesanan ini dalam bentuk CSV, PDF, dan langsung print dalam bentuk PDF sama seperti halaman data gudang. Namun, pada halaman pemesanan terdapat *button* tambahan yaitu “*Delete Data Process*” yang terletak pada bagian atas kanan dari komponen konten/isi. *Button* ini berfungsi untuk menghapus data yang

sedang bersifat *processed* dalam kurun waktu 1x24 jam. Dibuat dengan latar belakang berwarna merah terang dikarenakan warna ini biasa digunakan pada *website-website* untuk menghapus suatu data atau isian. Terdapat juga kalender yang terletak dibagian bawah ekspor file yang berfungsi untuk menampilkan data menurut tanggal yang sudah ditentukan. Dengan *button* “Cari” yang berwarna biru untuk membedakan antara *button button* lainnya. Pada halaman data pemesanan juga sama seperti halaman data gudang yaitu mempunyai fitur *search*, *show entries*, dan halaman dari tabel.

Admin (Data Pemesanan Detail)

BGR LOGISTICS

Welcome, Admin

Dashboard

Profile

Gudang

Pemesanan

Detail Pre-Order **DMD.08.01** [Download PO](#)

PO Date: 2021-08-09

PO Type: PO

Province Destination: Jakarta

City Destination: Kota Administrasi Jakarta Selatan

Subdistrict Destination: Mampang Prapatan

Warehouse: Sapi Fresh

Address Destination: Jl. Mampang Prapatan Raya

Detail Item

Show 10 entries Search:

Commodity Name	Fulfillment Date	Qty	UoM
Ayam	2021-08-30	70	Kg
Minyak	2021-08-30	50	Liter
Beras	2021-08-30	60	Ton

Showing 1 to 3 of 3 entries [Previous](#) [Next](#)

[Back](#)

Gambar 3.21 Mockup Halaman Detail Pemesanan Admin
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Jika menekan *button view*, admin akan dipindahkan ke halaman detail pemesanan. Misalkan, admin menekan *view* pada kode *PO ID* DMD.08.01, akan keluar halaman seperti yang terlihat pada **Gambar 3.21**.

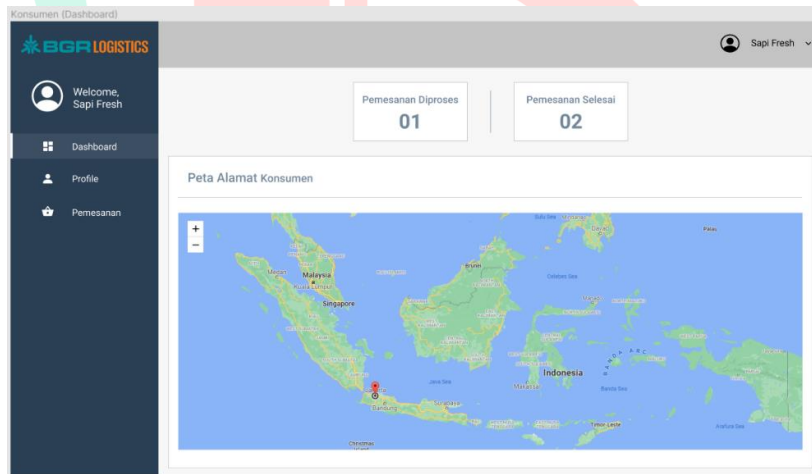
Terdapat *form* yang berisikan berbagai macam informasi dari akun yang memesan, *form* ini sama seperti tabel yang terdapat pada halaman data pemesanan. Semua *form* diberi warna krem dengan artian data tersebut tidak bisa diubah oleh admin dikarenakan karena *input* dari *form* tersebut merupakan *user* konsumen yang mengisi. Terdapat juga *button*

“Download PO” dengan *icon* kertas yang bertujuan untuk mengekspor detail pemesanan tersebut dalam bentuk file PDF.

Pada bagian detail item, terdapat tabel yang berisikan pesanan yang konsumen pesan. Tabel ini berukuran lebih kecil dibandingkan dengan tabel dari data pemesanan. Isi dari tabel tersebut adalah *commodity name* (nama komoditas), *fulfillment date* (tanggal pemenuhan), *quantity* (kuantitas/jumlah), dan UoM (satuan unit aset). Pada halaman detail data pemesanan juga sama seperti halaman data gudang yaitu mempunyai fitur *search*, *show entries*, dan halaman dari tabel. Ada juga *button* “Back” yang berfungsi untuk membantu admin untuk kembali ke halaman data pemesanan.

4. User Konsumen

4.1 Halaman Dashboard



Gambar 3.22 Mockup Halaman Dashboard Konsumen

Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Pada **Gambar 3.22**, terdapat halaman yang menjadi halaman utama ketika konsumen login yaitu halaman *dashboard* konsumen. Dashboard admin dengan dashboard konsumen memiliki kesamaan diantara *header* dan *sidebanya*. Perbedaannya, pada *user* konsumen tidak mempunyai menu data gudang. Maka dari itu, penjelasan mengenai *header* dan

sidebar halaman *dashboard* konsumen sama dengan halaman *dashboard* admin.

Isi dari konten *dashboard* konsumen ini menampilkan jumlah pemesanan diproses dan jumlah pemesanan selesai, dan peta alamat konsumen. Pada bagian jumlah pemesanan diproses, konsumen dapat melihat ada berapa pemesanan yang sedang di proses. Selanjutnya untuk total pemesanan selesai, konsumen dapat melihat berapa pemesanan yang sudah selesai diproses dan diantarkan. Kedua kotak persegi panjang ini ini diletakkan dibagian tengah dari komponen konten/isi lalu dengan latar belakang berwarna putih dan dipisahkan dengan satu garis vertikal. Dan yang terakhir bagian peta alamat konsumen, konsumen dapat melihat letak perusahaan mereka melalui peta ini ditandai dengan logo lokasi berwarna merah.

4.2 Halaman Data Profile

Konsumen (Data Profile)

BGR LOGISTICS

Welcome, Sapi Fresh

Lengkapi Formulir Konsumen

Personal Information

Kode Profil: KONS-000002

Nama Perusahaan: Sapi Fresh

Nama Gudang: Gudang Sapi

Jenis Kepemilikan: BUMN BUMD Koperasi

Kategori Perusahaan: Petani Peternak Nelayan

Jenis Komoditi Produk: Daging Sapi

Negara: Indonesia

Provinsi: Jakarta

Kota/Kabupaten: Kota Administrasi Jakarta Selatan

Kecamatan: Mampang Prapatan

Kode Pos: 12790

Alamat: Jl. Mampang Prapatan Raya

Map

Longitude: -6.249548083021776

Latitude: 106.82658686390408

No. Handphone: 081313141516

Upload Foto Profile: Max Size 500x500 (2 MB) Choose File No File Chosen

Email Perusahaan: sapifresh@gmail.com

NPWP: 0099238213247125

Upload NPWP Perusahaan: Max Size 500x500 (2 MB) Choose File No File Chosen

Nama PIC: Agus

Posisi PIC: Pemilik

No. Handphone PIC: 081298765476

Email PIC: agus@gmail.com

No. KTP PIC: 36912341232453523

Upload KTP PIC: Max Size 500x500 (2 MB) Choose File No File Chosen

NPWP PIC: 00912312413247125

Upload NPWP PIC: Max Size 500x500 (2 MB) Choose File No File Chosen

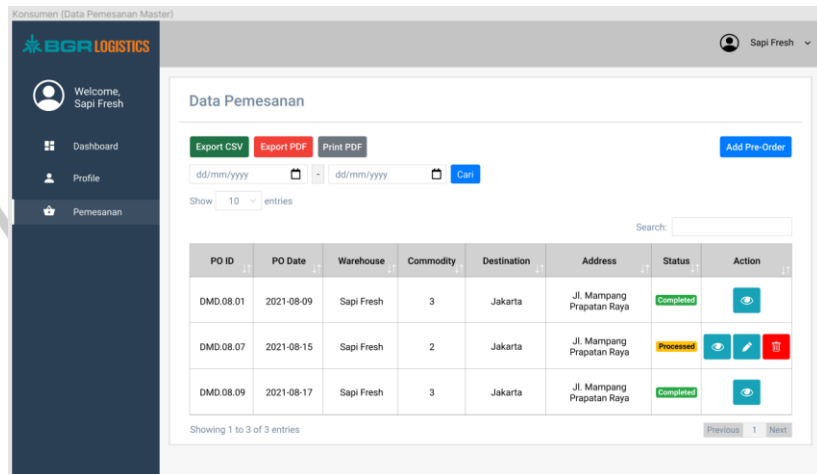
Update Profile

Gambar 3.23 Mockup Halaman Data Profile Konsumen
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Pada Gambar 3.23, halaman selanjutnya adalah halaman data *profile* konsumen. Pada halaman ini, konsumen dapat mengisi kelengkapan data diri yang tidak terdapat pada halaman registrasi. *Form* dibuat rata tengah dengan komponen konten/isi dan konsumen dapat mengisi data diri pribadi terkait sesuai dengan *form* yang telah disediakan. Setelah konsumen mengisi seluruh *form*, maka bisa menekan “Update Profile” yang *buttonnya* terletak sejajar dengan bagian awal *form* dan

berwarna biru, maka data tersebut akan masuk dan tersimpan dengan baik.

4.3 Halaman Pemesanan



Gambar 3.24 Mockup Halaman Pemesanan Konsumen
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Pada **Gambar 3.24**, merupakan halaman data pemesanan konsumen. Di dalam halaman data pemesanan atau *pre-order*, konsumen dapat melihat daftar pemesanan yang telah dilakukan di aplikasi ini. Terdapat tabel yang isinya sama dengan tabel di data pemesanan admin. Namun, terdapat perbedaan pada bagian menu *action*nya. Menu action pada halaman data pemesanan konsumen mempunyai tiga *button* yang terdiri dari view, edit, dan delete. Ketiga *button* tersebut disusun secara sejajar ke samping agar para konsumen dapat dengan mudah membedakan fungsinya, juga dibuat dengan bentuk dan ukurannya yang sama. Misalnya ketiga *button* tersebut dibuat secara acak seperti *button view* dan *edit* dibuat sejajar, tetapi *button delete* dibuat di bawah kedua *button* tersebut dan dengan ukuran yang berbeda, besar kemungkinan konsumen akan mengalami kebingungan dalam mengartikan fungsi dari *button* tersebut.

Pada *button view*, didalamnya berisikan bagian detail dari pemesanan yang dipilih, dengan *button* berwarna hijau toska dan mempunyai *icon* berbentuk mata. Jika menekan *button view*, konsumen akan dipindahkan ke halaman detail pemesanan. Misalkan, jika konsumen menekan *view* pada kode *PO ID* DMD.08.01, halaman seperti pada **Gambar 3.25** akan ditampilkan.

Konsumen (Data Pemesanan View)

BGR LOGISTICS

Welcome, Sapi Fresh

Dashboard

Profile

Pemesanan

Detail Pre-Order **DMD.08.01** [Download PO](#)

PO Date: 2021-08-09

PO Type: PO

Province Destination: Jakarta

City Destination: Kota Administrasi Jakarta Selatan

Subdistrict Destination: Mampang Prapatan

Warehouse: Sapi Fresh

Address Destination: Jl. Mampang Prapatan Raya

Detail Item

Show 10 entries Search:

Commodity Name	Fulfillment Date	Qty	UoM
Ayam	2021-08-30	70	Kg
Minyak	2021-08-30	50	Liter
Beras	2021-08-30	60	Ton

Showing 1 to 3 of 3 entries [Previous](#) [Next](#)

[Back](#)

Gambar 3.25 Mockup Halaman Detail Pemesanan Konsumen
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Terdapat *form* yang berisikan berbagai macam informasi dari akun yang memesan, *form* ini sama seperti tabel yang terdapat pada halaman data pemesanan. Penjelasan mengenai *form* dan detail item sama dengan halaman detail pemesanan admin.

Pada *button edit*, didalamnya juga berisikan bagian detail dari pemesanan yang dipilih namun datanya bisa di *edit*, dengan *button* berwarna hijau toska dan mempunyai *icon* berbentuk pensil. Jika menekan *button edit*, konsumen akan dipindahkan ke halaman edit pemesanan. Misalkan, konsumen menekan *view* pada kode *PO ID* DMD.08.07, akan keluar halaman seperti yang terlihat pada **Gambar 3.26**.

Konsumen (Data Pemesanan Edit)

BGF LOGISTICS

Welcome, Sapi Fresh

Dashboard

Profile

Pemesanan

Form Add Pre-Order

PO Date: 2021-08-15

PO Type: PO

Province Destination: Jakarta

City Destination: Kota Administrasi Jakarta Selatan

Subdistrict Destination: Mampang Prapatan

Warehouse: Sapi Fresh

Address Destination: Jl. Mampang Prapatan Raya

Detail Item 0M0.08.07

[Add Item](#)

Show 10 entries Search:

Commodity Name	Fulfillment Date	Qty	UoM	Action
Beras	2021-09-03	10	Ton	Edit Delete
Minyak	2021-09-03	30	Liter	Edit Delete

Showing 1 to 2 of 2 entries

[Back](#) [Submit](#)

Gambar 3.26 Mockup Halaman Edit Pemesanan Konsumen
 Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Terdapat juga *form* yang berisikan berbagai macam informasi dari akun yang memesan, *form* ini sama seperti yang ada pada detail pemesanan. Yang membedakan halaman ini dengan halaman detail adalah kostumer bisa mengedit item pada tabel detail item yang sudah dipilih oleh kostumer sebelumnya dan kostumer dapat menambahkan juga item yang tersedia. Kostumer juga dapat menghapus beberapa item dengan menekan *button* delete. Jika ingin mengedit pesanan, kostumer bisa menekan *button* edit yang ada disebelah *button* delete. Nantinya akan keluar pop up yang sudah berisikan data yang sebelumnya dipilih.

4.4 Halaman Pemesanan (*Add Pre-Order*)

Konsumen: (Data Pemesanan Add Pre-Order Konfirmasi)

BGR LOGISTICS

Welcome, Sapi Fresh

Dashboard

Profile

Pemesanan

Form Add Pre-Order

PO Date: 2021-08-18

PO Type: PO

Province Destination: Jakarta

City Destination: Kota Administrasi Jakarta Selatan

Subdistrict Destination: Mampang Prapatan

Warehouse: Sapi Fresh

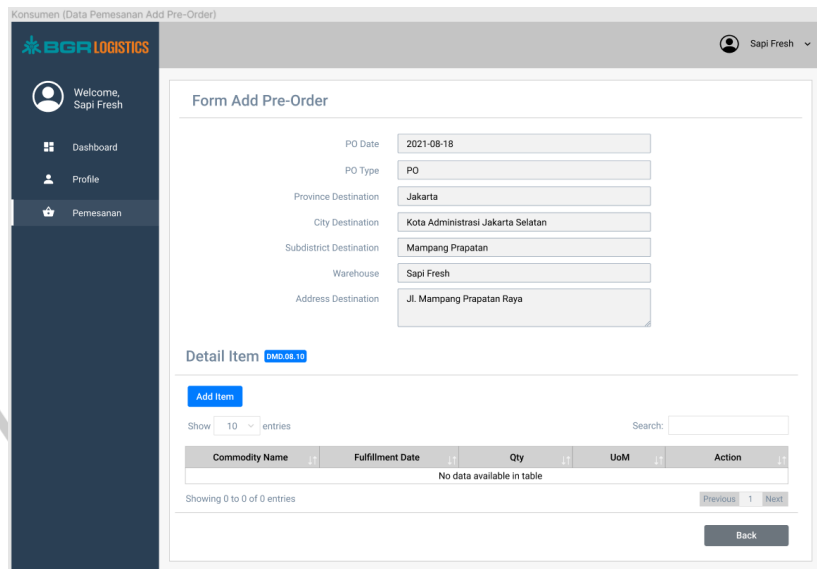
Address Destination: Jl. Mampang Prapatan Raya

I have read and accept that my information is right

Submit

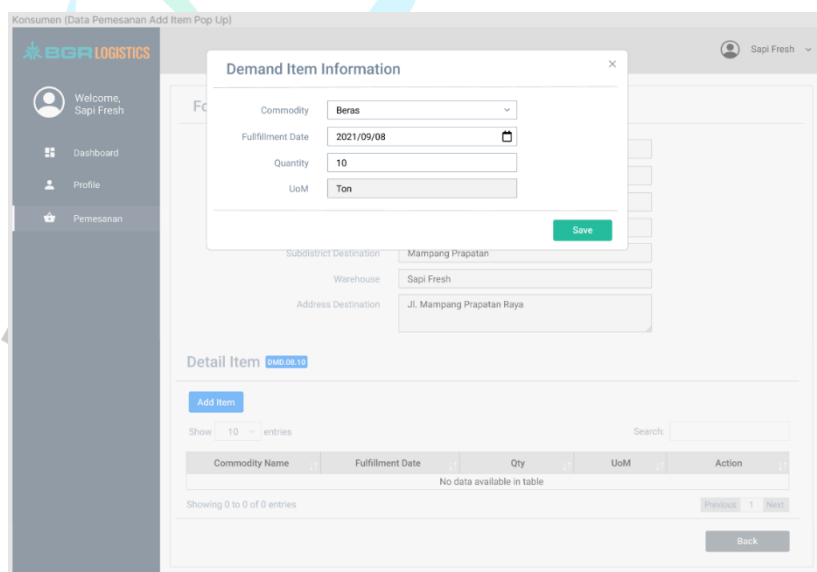
Gambar 3.27 Mockup Halaman Data Pemesanan Add Pre-Order Verifikasi
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Pada halaman data pemesanan (*add pre-order*) konsumen, terdapat *button* yang bertuliskan “*Add Pre-Order*” di sebelah kanan atas bagian komponen konten/isi. Apabila konsumen menekan *button* tersebut, maka akan keluar halaman seperti pada **Gambar 3.27**. Halaman ini bertujuan untuk memverifikasi apakah data yang sudah dituliskan ini sudah benar atau belum. Form *PO Date* sudah otomatis terisi dari tanggal kita menekan *button add pre-order* dan warna pada isian form dibuat krem untuk menandakan bahwa tidak bisa diubah. Apabila sudah benar, maka konsumen bisa mencentang pernyataan yang tersedia dan menekan *button* “*Submit*” pada halaman. *Button submit* diletakkan pada bagian tengah dari form isian dan diberi warna biru.



Gambar 3.28 Mockup Halaman Data Pemesanan Add Pre-Order
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



Pada **Gambar 3.28**, merupakan halaman setelah konsumen menekan *button submit*. Tabel pada *detail item* masih kosong sehingga konsumen harus menekan *button "Add Item"* berwarna biru yang terletak diatas *show entries*. Terdapat juga informasi mengenai *PO ID* baru yang terletak pada bagian samping kanan *text* detail item.



Gambar 3.29 Mockup Halaman Data Pemesanan Add Item Pop Up
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

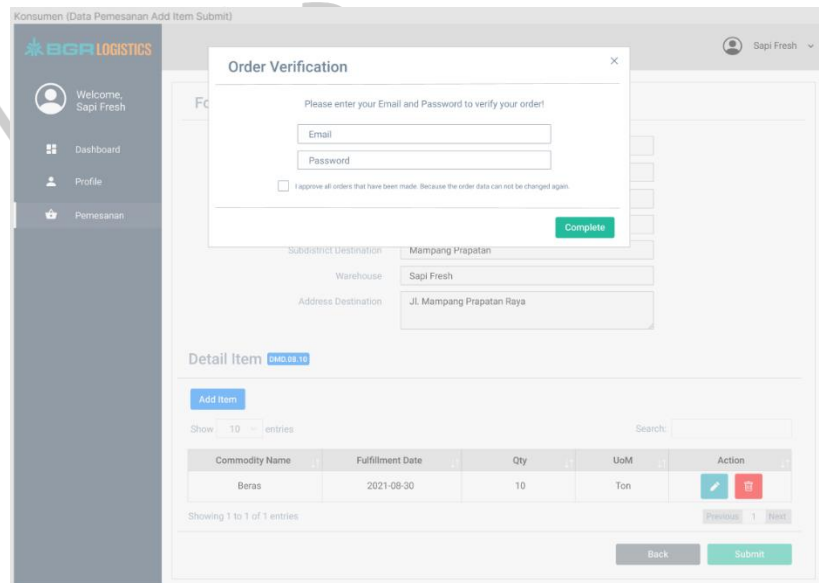
Jika sudah menekan *button* tersebut, akan keluar *pop up* seperti pada **Gambar 3.29**. Halaman dibelakang *pop up* diturunkan *opacity* atau kapasitas warnanya yang semulanya 100% menjadi 50%. Hal tersebut dilakukan agar bagian *pop up* bisa terlihat dengan jelas oleh konsumen agar tidak terhalangi oleh tulisan dan konten dari halaman dibelakang *pop up* tersebut. Terdapat satu *button* dibagian bawah kanan *form* yaitu “Save”. *Button* save digunakan untuk menyimpan data item diberi dengan warna biru. Ada juga *button* “X” atau *close* di kanan atas *pop up* yang dapat digunakan untuk menutup *pop up*.

Terdapat empat macam *form*, dan yang tersedia untuk diisi ada tiga. Dikarenakan form UoM akan terisi secara otomatis oleh sistem. Jika memilih *commodity* ayam dan daging sapi, UoM yang keluar adalah kg atau kilogram, jika memilih minyak akan keluar UoM berupa liter, dan yang terakhir jika memilih beras akan keluar UoM berupa ton. Konsumen dapat memilih salah satu dari *commodity* tersebut. Kemudian memilih tanggal *fulfilldate* yang sudah terfilter secara otomatis selama 14 hari kerja untuk proses pemesanan. Lalu memasukkan angka dari jumlah yang ingin dipesan.

Commodity Name	Fulfillment Date	Qty	UoM	Action
Beras	2021-08-30	10	Ton	 

Gambar 3.30 Mockup Halaman Data Pemesanan Add Item Selesai
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Pada **Gambar 3.30**, tabel detail item sudah terisi satu pesanan. Konsumen bisa menambahkan lagi pesanan dengan menekan kembali *button* “Add Item”. Jika sudah selesai dalam menentukan pesanan, konsumen bisa menekan *button* “Submit” yang nantinya akan keluar kembali *pop up* yang berisikan permintaan konfirmasi akun.



Gambar 3.31 Mockup Halaman Data Pemesanan Add Item Submit
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Konfirmasi akun membutuhkan data *email* dan *password* seperti pada saat konsumen *login* seperti yang terlihat pada **Gambar 3.31**. Jika sudah mengisi *email* dan *password*, kemudian mencentang pernyataan yang tersedia. Lalu menekan *button* “Complete” untuk mengakhiri proses pemesanan yang terletak dibagian bawah kanan *pop up* yang berwarna hijau. Disinilah proses pemesanan oleh konsumen sudah selesai dilakukan.

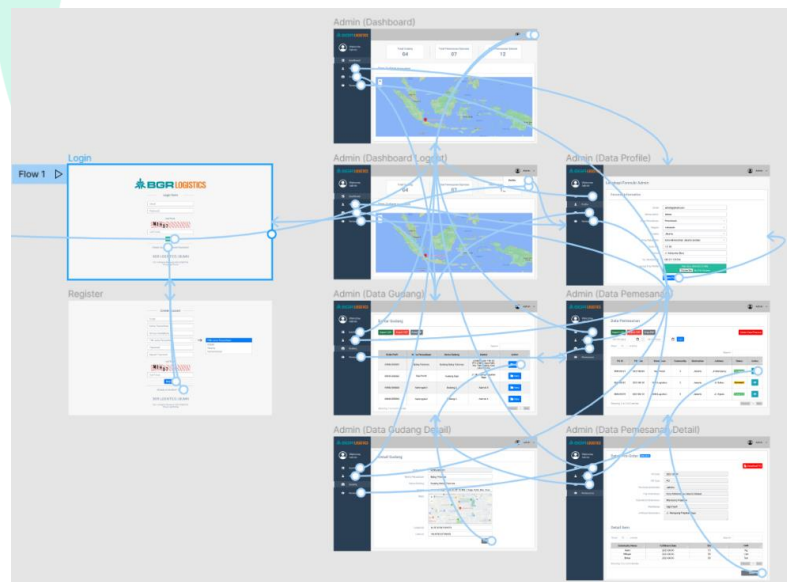
3.2.4 Prototyping Desain Mockup Aplikasi

Proses simulasi *prototyping* dilakukan setelah pembuatan semua *mockup* dari aplikasi *Demand* telah selesai. *Prototyping* atau *prototype* adalah proses pembuatan desain yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi antara pengguna dengan sistem.

Prototyping dibuat dengan tujuan untuk memudahkan pengembang desain dalam menganalisis masalah, ide, dan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem (Ramadhan, Fitri, & Rubhasy, 2021:294).

Prototyping juga dilakukan menggunakan aplikasi figma, karena aplikasi ini sudah terdapat fitur tersebut. Terdapat 2 tahap *prototyping*, yang pertama untuk *user admin* dan yang kedua untuk *user konsumen*. Pada **Gambar 3.32 dan 3.33**, terdapat garis berwarna biru yang melintang melewati beberapa halaman. Garis tersebut adalah garis interaksi untuk menghubungkan suatu informasi menuju informasi yang lain.

3.2.4.1 *User Admin*



Gambar 3.32 Prototyping Desain Mockup User Admin

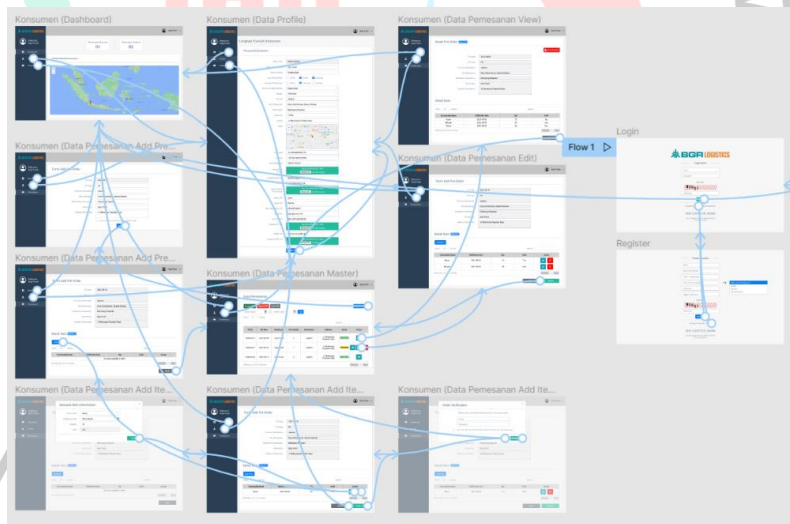
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Pada *user admin*, alur dalam *prototyping* dimulai dari halaman *login*. Jika *user* sudah mempunyai akun, bisa langsung *login* dengan memasukkan data yang diperlukan. Namun, jika belum memiliki akun bisa melakukan registrasi dengan menekan *button create account*. Lalu masuk ke halaman *dashboard admin*. Ada 5 *button* yang bisa ditekan untuk meneruskan ke halaman lainnya, yaitu *dashboard*,

profile, gudang, pemesanan, dan akun. Setiap halaman mempunyai semua *button* tersebut. *Button dashboard* meneruskan ke halaman *dashboard*, *button profile* meneruskan ke halaman data *profile*, *button gudang* meneruskan ke halaman data gudang, *button pemesanan* meneruskan ke halaman data pemesanan, dan *button akun* mempunyai 2 fungsi yaitu menampilkan *action* untuk *logout* lalu dan meneruskan ke halaman data *profile*.

Terdapat juga beberapa *button* yang bisa untuk meneruskan ke halaman berikutnya seperti *view*, *update profile*, dan kembali. Namun, pada *button ekspor file*, *delete data process*, dan *download po* tidak dapat difungsikan karena *button* tersebut tidak memiliki halaman untuk diteruskan.

3.2.4.2 User Konsumen



Gambar 3.33 Prototyping Desain Mockup User Konsumen
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Pada *user* konsumen, alur dalam *prototyping* dimulai juga dari halaman *login*. Jika *user* sudah mempunyai akun, bisa langsung *login* dengan memasukkan data yang diperlukan. Namun, jika belum memiliki akun bisa melakukan registrasi dengan menekan *button create account*. Lalu

masuk ke halaman *dashboard* konsumen. Ada 4 *button* yang bisa ditekan untuk meneruskan ke halaman lainnya, yaitu *dashboard*, *profile*, pemesanan, dan akun. Setiap halaman mempunyai semua *button* tersebut. *Button dashboard* meneruskan ke halaman *dashboard*, *button profile* meneruskan ke halaman data *profile*, *button* pemesanan meneruskan ke halaman data pemesanan, dan *button* akun mempunyai 2 fungsi yaitu menampilkan *action* untuk *logout* lalu dan meneruskan ke halaman data *profile*.

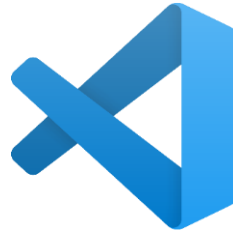
Pada *user* konsumen, terdapat juga beberapa *button* yang bisa untuk meneruskan ke halaman berikutnya seperti *submit*, *save*, *view*, *edit*, *delete*, *update profile*, *add pre-order*, *back*, *complete*. Namun, sama seperti *user* admin, pada *button* ekspor file, *delete data process*, dan *download po* tidak dapat difungsikan karena *button* tersebut tidak memiliki halaman untuk diteruskan.

3.2.5 Pengembangan Sistem bersama *Front-End Developer*

Setelah praktikan selesai merancang desain UI/UX, praktikan segera berkolaborasi dengan divisi *Front-End Developer* dalam mengembangkan desain aplikasi *Demand*. Dalam hal ini, praktikan berkolaborasi untuk membantu mengimplementasikan desain yang telah dibuat dalam bentuk bahasa pemrograman. Pada saat melakukan proses pengembangan sistem, praktikan dan divisi *front-end* menggunakan beberapa infrastruktur IT dalam merancang aplikasi *Demand*, antara lain:

1. Visual Studio Code

Visual Studio Code merupakan editor *source code* yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, MacOS, dan Linux yang dapat mendukung banyak bahasa pemrograman.



Gambar 3.34 Logo Visual Studio Code

Sumber: <https://www.google.com/>

2. CodeIgniter 3

CodeIgniter 3 atau sering disebut dengan CI merupakan *framework* PHP bersifat *opensource* yang memiliki metode MVC (*Model-View-Controller*) dan sering digunakan dalam proses pengembangan aplikasi.



Gambar 3.35 Logo CodeIgniter

Sumber: <https://www.google.com/>

3. Bootstrap

Bootstrap merupakan *framework* CSS bersifat *open source* yang fungsinya adalah untuk mempermudah pembuatan tampilan desain visual aplikasi *website*.

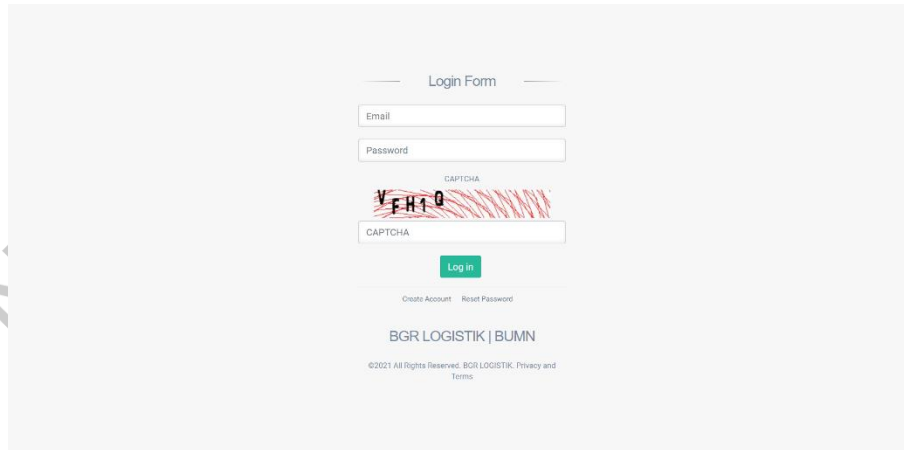


Gambar 3.36 Logo Bootstrap

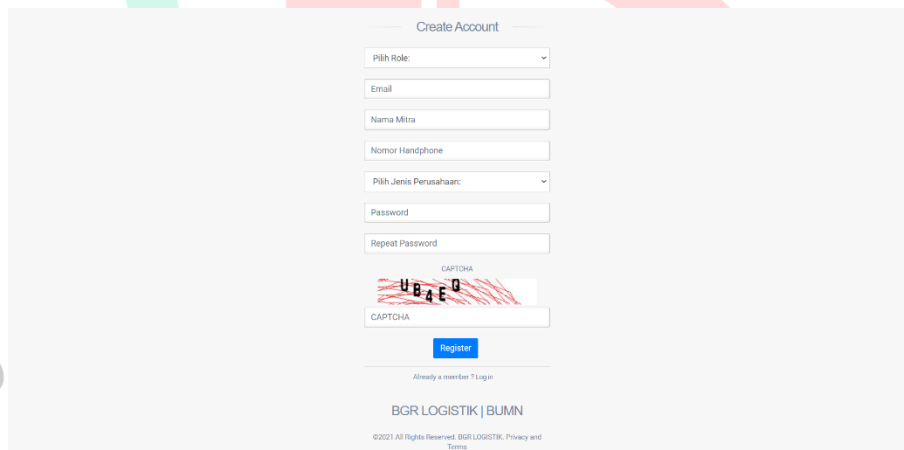
Sumber: <https://www.google.com/>

Praktikan membantu divisi *front-end* dikarenakan kita saling berkaitan dengan rancangan desain dari aplikasi *Demand* itu sendiri. Praktikan membantu dalam pembuatan halaman *login*, registrasi, data

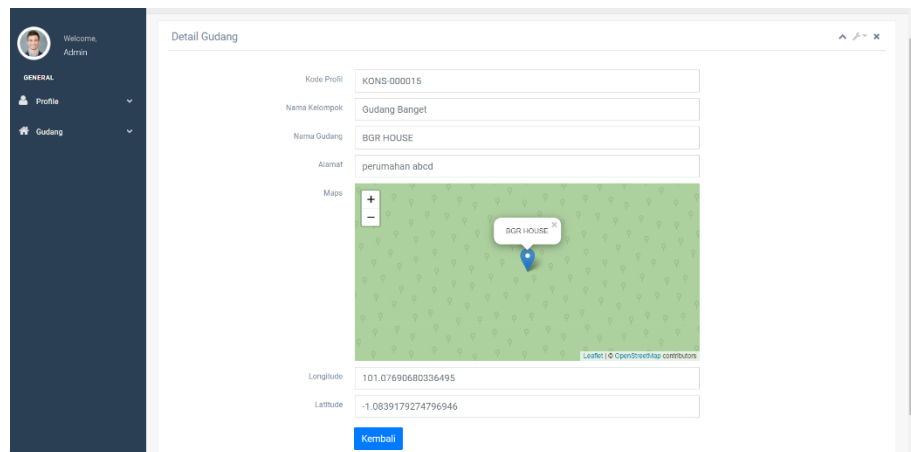
gudang, dan *form pre-order*. Elemen-elemen yang terdapat pada setiap halaman sama dengan yang ada pada bagian *mockup* yang sudah praktikan buat sebelumnya. Berikut ini adalah halaman yang praktikan buat bersamaan dengan divisi *front-end*:



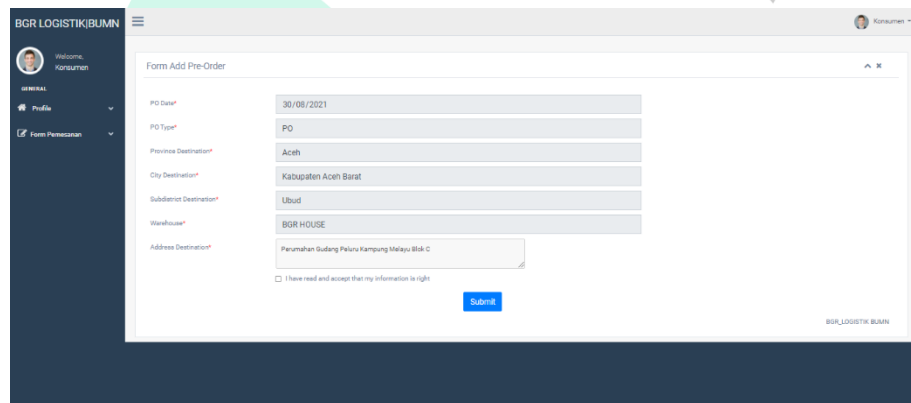
Gambar 3.37 Tampilan Halaman *Login Aplikasi Demand*
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



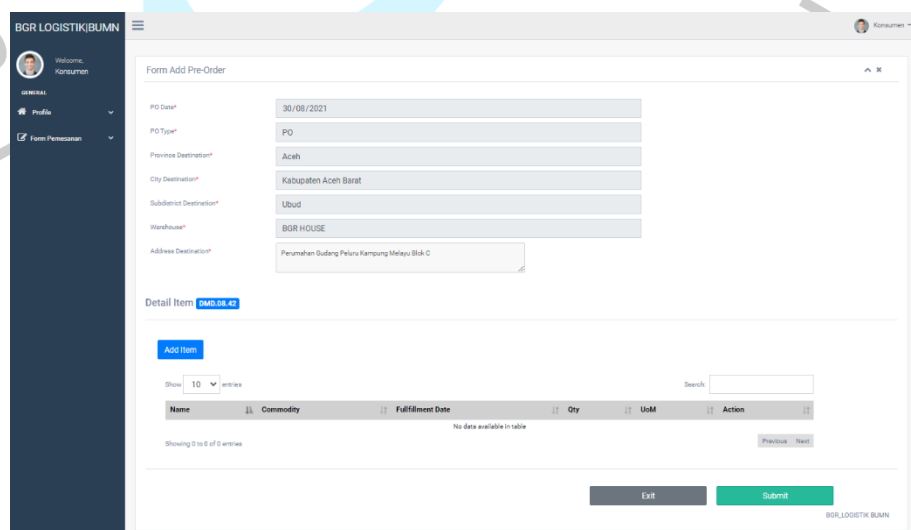
Gambar 3.38 Tampilan Halaman *Registrasi Aplikasi Demand*
Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



Gambar 3.40 Tampilan Halaman Detail Gudang Aplikasi Demand
 Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



Gambar 3.39 Tampilan Halaman Add Pre-Order Tahap 1
 Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan



Gambar 3.41 Tampilan Halaman Add Pre-Order Tahap 2
 Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Demand Item Information

Commodity*

Fullfillment Date*

Qty*

UoM*

Gambar 3.42 Tampilan Halaman *Add Pre-Order* Tahap 3
 Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Show: 10 entries

Name	Commodity	Fullfillment Date	Qty	UoM	Action
	Arisar	2021-09-20	20	kg	<input type="button" value="✓"/> <input type="button" value="✗"/>

Showing 1 to 1 of 1 entries

Gambar 3.43 Tampilan Halaman *Add Pre-Order* Tahap 4
 Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

Complete Action

Email

Password

Saya menyetujui semua pesanan yang telah dibuat. Dikarenakan data pemesanan tidak bisa diubah kembali.

Gambar 3.44 Tampilan Halaman *Add Pre-Order* Tahap 5
 Sumber: Hasil Dokumentasi Praktikan

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Selama pelaksanaan Kerja Profesi, praktikan mengalami berbagai kendala akibat sedang adanya pandemi Covid-19 di Indonesia yang mengakibatkan pembatasan segala aktivitas. Karena hal tersebut, praktikan diharuskan untuk menjalankan kerja profesi dari rumah atau sering disebut dengan *work from home* (WFH). Praktikan mengalami kesulitan dalam

berkomunikasi dan melakukan pertemuan secara langsung dengan para staff *IT Development*. Sehingga menyebabkan kesulitan dalam berdiskusi dan pencarian informasi mengenai aplikasi yang akan dibuat. Kesalahpahaman atau miskomunikasi juga sering terjadi antara praktikan dengan para staff *IT Development* dan dengan divisi *Front-End Developer*.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Cara praktikan mengatasi masalah atau kendala yang telah disebutkan sebelumnya adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk melakukan pertemuan rutin secara online bersama para staff *IT Development* dan tim aplikasi *Demand* melalui aplikasi *video conference* bernama *Zoom Meeting* agar kegiatan kerja profesi dapat tetap dibimbing dan diawasi sehingga dapat berjalan dengan lancar.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Banyak pembelajaran yang didapat dari melakukan kerja profesi di PT Bhandha Ghara Reksa selama 3 bulan ini. Praktikan dapat pembelajaran baru mengenai pentingnya bekerja sama dan mengelola waktu yang baik dengan tim untuk menyelesaikan aplikasi *Demand* dimana jadwal *timeline* nya sudah ditetapkan oleh tim *IT Development*. Praktikan juga dapat mengimplementasikan kemampuan dalam membuat tampilan aplikasi website yang sudah praktikan dapatkan pada saat perkuliahan berlangsung dan mendapatkan pengetahuan lebih mengenai pengembangan desain UI/UX yang baik untuk sebuah aplikasi *website*.

