

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Pada masa melakukan Kerja Praktek yang telah dilakukan di PT Bumi Rejeki Agung, praktikan bergabung dengan divisi IT. Divisi IT ini memiliki tugas untuk mengerjakan segala urusan yang berkaitan dengan teknologi. Divisi IT ini terbagi menjadi 2 tim, yaitu tim *Company Profile* dan *Mobile Application*, dalam hal ini praktikan bergabung dengan tim *Mobile Application* yang dimana praktikan memegang posisi *Front End Developer*. Sebagai *Front End Developer* praktikan memiliki tugas khusus untuk merancang fitur seperti tampilan login, tampilan dashboard untuk 3 pengguna, tampilan site plan, dan tampilan form pada aplikasi.

Dalam pengerjaan tugasnya, praktikan melakukan Kerjasama dengan posisi UI/UX Desainer dan *Back End Developer*. Masing-masing tim tidak memiliki pembimbing dalam melakukan pengerjaan tugasnya, tetapi akan langsung berkoordinasi dengan direktur proyek. Selain itu untuk berkomunikasi dengan direktur proyek bisa melalui meeting langsung pada kantor yang sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan bersama, atau melalui *video conference* seperti Google Meet. Meeting yang dilakukan oleh tim *Mobile Application* bertujuan untuk melakukan koordinasi dalam pengerjaan masing-masing tugasnya.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Praktikan melakukan program kerja praktek pada tanggal 6 Juni 2022 sampai dengan tanggal 6 September 2022. Praktikan bergabung ke dalam divisi IT yang dimana pada divisi ini memiliki tugas untuk membantu perusahaan dari segi IT. Pada divisi IT ini praktikan tergabung ke dalam tim *Mobile Application* dan terpilih pada posisi *Front End Developer*. *Front End* sendiri memiliki semua arti yang terkait dengan sistem atau antarmuka pengguna di mana pengguna dapat berinteraksi dengan sistem. Sebagai seorang *Front End Developer*, praktikan memiliki tugas yang mengerjakan perancangan dan pembuatan mockup atau tampilan aplikasi berbasis mobile. Dalam tugas ini praktikan harus memiliki pengetahuan mengenai analisis dan perancangan sistem yang telah bersama, agar dapat memahami proses bisnis dari aplikasi yang akan dibuatnya. Selain itu

- praktikan harus belajar dan menguasai Bahasa pemrograman dan *framework* baru yaitu bahasa pemrograman kotlin dan *framework flutter* serta harus mengenal fitur-fitur dari android studio. Tampilan aplikasi ini nantinya akan dibuat menggunakan *framework flutter* sebagai *tools* yang digunakan praktikan untuk membuat Aplikasi *Booking Property* yang berbasis android.

Aplikasi *Booking Property* adalah aplikasi yang berguna untuk mengelola aktifitas *booking* pada perusahaan secara manual dan terdigitalisasi. Adapun tujuan utama dari aplikasi *Booking Property* adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah dalam melakukan *Booking Property*.
2. Merancang proses bisnis yang terdigitalisasi.
3. Membantu Direktur dalam membuat rangkuman laporan pemasukan.

3.2.1. Pengenalan Lingkungan Kerja

Tahap pertama pelaksanaan kegiatan Kerja Profesi akan diawali dengan perbincangan dengan Direktur Proyek dalam diskusi proyek Aplikasi *Booking Property* berbasis mobile yang dilakukan oleh tim dari mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya dan pihak dari PT. Bumi Rejeki Agung. Dalam diskusi tersebut, Ibu Esti Sulistyia Sari selaku Direktur Proyek memperkenalkan perusahaan dan menjelaskan secara singkat mengenai proses *booking property* yang sudah ada di PT. Bumi Rejeki Agung, setelah itu Direktur Proyek mengarahkan pembagian setiap kelompok kerja dan tugas-tugasnya. Diskusi yang dilakukan oleh Direktur Proyek dengan Tim Mahasiswa Sistem Informasi Universitas Pembangunan Jaya membuahkan hasil dari bagaimana aplikasi itu akan berjalan, dan gambaran tentang bagaimana alur dari aplikasi tersebut. Diskusi ini dilakukan secara tatap muka seperti pada Gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 3. 1 Pengenalan Lingkungan Perusahaan

Sumber: Hasil dokumentasi perusahaan

3.2.2. Analisa dan Perancangan Aplikasi

Setelah pembagian kelompok kerja, praktikan kembali mengadakan pertemuan *online* dengan tim aplikasi *Mobile Booking Property* untuk menentukan tugas masing-masing. Berdasarkan hasil pertemuan tersebut, praktikan ditugaskan untuk menjadi *front-end developer* aplikasi *Mobile Booking Property*.

Sebelum memasuki tahap pembuatan aplikasi, Praktikan lebih dahulu membuat timeline yang sudah ditentukan untuk membuat dan merancang Aplikasi Laporan Monitoring dan Evaluasi.

Tahap	Kegiatan	Bulan Juli				Bulan Agustus				Bulan September			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Pada minggu ke -												
1	Pengenalan Lingkungan Kerja	■											
2	Identifikasi Kebutuhan	■	■										
3	Merancang UML			■	■								
4	Peninjauan UI/UX					■	■						
5	Diskusi dan Revisi							■					
6	Mempelajari Framework flutter dan android studio							■	■				
7	Mempelajari dan mencoba implementasi									■			
8	Implementasi Sistem									■	■	■	
9	Penyerahan Akhir project												■

Tabel 3. 1 Tahap Kegiatan Kerja

3.2.2.1. Elisitasi

Selama tahap perencanaan sistem, praktikan membutuhkan kebutuhan pengguna. Misalnya, siapa saja pengguna yang sudah ada, seperti apa analisis kebutuhan aplikasi perusahaan, bagaimana alur aktivitas aplikasi yang perusahaan inginkan, dll. Semua data ini dapat diperoleh dari *System Analyst*. Analisis kebutuhan menyediakan tabel survei, yang ditunjukkan dalam Tabel 3.1 sebagai contoh untuk membuat desain dari halaman aplikasi *Booking Property*.

Elisitasi adalah proses yang terdiri dari mengumpulkan proses rekayasa persyaratan sistem yang mengutamakan kepentingan bisnis sehingga dapat dianalisis dan divalidasi dalam persyaratan sistem untuk dikembangkan. Survei yang berisi proposal untuk desain sistem baru yang diminta oleh manajemen yang relevan dan disetujui untuk dilaksanakan oleh penulis.

1. Tahap Elisitasi I melibatkan desain sistem yang direkomendasikan oleh manajemen terkait sebagai bagian dari proses tanya jawab.
2. Tahap Elisitasi II yaitu hasil dari golongan Elisitasi dari Tahap I menurut metode MDI. Pendekatan MDI ini bertujuan untuk membagi desain sistem yang disertakan dalam sistem baru dari desain yang dapat dibuat oleh penulis.
 - M dalam MDI berarti krusial. Artinya, persyaratan wajib ada dan tidak dapat dihapus saat membuat sistem baru.
 - D dalam MDI berarti diinginkan. Ini berarti bahwa persyaratan ini tidak terlalu kritis dan dapat diabaikan. Tetapi menggunakan persyaratan ini untuk membentuk sistem membuatnya lebih lengkap.
 - I dalam MDI berarti tidak penting. Ini berarti bahwa persyaratan ini bukan komponen dari sistem yang sedang dibahas, tetapi merupakan bagian eksternal dari sistem.
3. Tahap Elisitasi III yaitu hasil dari pengurangan dari Elisitasi Tahap II dengan menghilangkan seluruh persyaratan yang merupakan pilihan I dari metode MDI. Selain itu, semua persyaratan yang tersisa diklasifikasi ulang dengan metode TOE. Itu adalah:
 - T = *Technical*, prosedur/teknik untuk membuat kebutuhan dalam sistem yang direkomendasikan.
 - O = *Operational*, Persyaratan digunakan dalam sistem yang sedang diproduksi dan dikembangkan.
 - E = *Economy*. Ini adalah biaya untuk memasukkan persyaratan ini ke dalam sistem Anda.
4. Desain survei akhir adalah hasil akhir dari proses survei yang digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan sistem.

- Tahap 1

Functional	
No	Analisa Kebutuhan
	Sistem yang ingin didapat:
1	Menyediakan fitur login
2	Menampilkan halaman kelola <i>booking</i>
3	Menyediakan fitur CRUD data <i>booking</i>
4	Menyediakan fitur search pada data <i>booking</i>
5	Menyediakan fitur sidebar menu
6	Menyediakan fitur refresh data
7	Menyediakan halaman konfirmasi pembayaran
8	Menyediakan fitur konfirmasi pembayaran
9	Menyediakan halaman site map
10	Menyediakan halaman rangkuman penjualan
11	Menyediakan data rangkuman penjualan
12	Menyediakan fitur unduh data rangkuman penjualan
13	Menyediakan fitur logout
Non Functional	
No	Analisa kebutuhan
	saya ingin sistem dapat:
1	Memberikan user interface yang user friendly
2	Memberikan tampilan responsive pada mobile
3	Memberikan tampilan yang indah

Tabel 3. 2 Elisitasi Tahap Satu

- Tahap 2

Functional

No	Analisa Kebutuhan			
	Saya ingin sistem dapat melakukan:	M	D	I
1	Menyediakan fitur login	✓		
2	Menampilkan halaman kelola booking	✓		
3	Menyediakan fitur CRUD data booking	✓		
4	Menyediakan fitur search pada data booking	✓		
5	Menyediakan fitur sidebar menu	✓		
6	Menyediakan fitur refresh data		✓	
7	Menyediakan halaman konfirmasi pembayaran	✓		
8	Menyediakan fitur konfirmasi pembayaran	✓		
9	Menyediakan halaman site map	✓		
10	Menyediakan halaman direktur	✓		
11	Menyediakan data rangkuman penjualan	✓		
12	Menyediakan fitur unduh data rangkuman penjualan		✓	
13	Menyediakan fitur logout	✓		
Non Functional				
No	Analisa kebutuhan			
	Saya ingin sistem dapat melakukan:	M	D	I
1	Memberikan tampilan yang mudah digunakan	✓		
2	Memberikan tampilan responsive pada mobile	✓		
3	Memberikan tampilan yang indah	✓		

Tabel 3. 3 Elisitasi Tahap 2

- Tahap 3

Functional										
Analisa Kebutuhan										
Saya ingin sistem dapat melakukan:										
No	Feasibility	Technical			Operational			Economy		
	Risk	H	M	L	H	M	L	H	M	L
1	Menyediakan fitur login		✓			✓			✓	
2	Menampilkan halaman kelola booking		✓			✓			✓	
3	Menyediakan fitur CRUD data booking	✓			✓			✓	✓	
4	Menyediakan fitur search pada data booking			✓			✓			✓
5	Menyediakan fitur sidebar menu			✓			✓			✓
6	Menyediakan fitur refresh data			✓			✓			✓
7	Menyediakan halaman konfirmasi pembayaran		✓			✓			✓	
8	Menyediakan fitur konfirmasi pembayaran		✓			✓			✓	
9	Menyediakan halaman site map			✓			✓			✓
10	Menyediakan halaman direktur		✓			✓			✓	
11	Menyediakan data rangkuman penjualan		✓			✓			✓	
12	Menyediakan fitur unduh data rangkuman penjualan		✓			✓			✓	
13	Menyediakan fitur logout			✓			✓			✓
Non Functional										
Analisa kebutuhan										
saya ingin sistem dapat:										
No	Feasibility	Technical			Operational			Economy		
	Risk	H	M	L	H	M	L	H	M	L

1	Memberikan tampilan yang mudah digunakan		✓			✓			✓	
2	Memberikan tampilan responsive pada mobile		✓			✓			✓	
3	Memberikan tampilan yang indah		✓			✓			✓	

Tabel 3. 4 Elisitasi Tahap 3

- Final Elisitasi





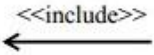
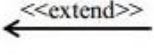
Functional	
No	Analisa Kebutuhan
	Sistem yang ingin didapat:
1	Menyediakan fitur login
2	Menampilkan halaman kelola booking
3	Menyediakan fitur CRUD data booking
4	Menyediakan fitur search pada data booking
5	Menyediakan fitur sidebar menu
6	Menyediakan fitur refresh data
7	Menyediakan halaman konfirmasi pembayaran
8	Menyediakan fitur konfirmasi pembayaran
9	Menyediakan halaman site map
10	Menyediakan halaman direktur
11	Menyediakan data rangkuman penjualan
12	Menyediakan fitur unduh data rangkuman penjualan
13	Menyediakan fitur logout
Non Functional	
	Analisa kebutuhan

No	saya ingin sistem dapat:
1	Memberikan tampilan yang mudah digunakan
2	Memberikan tampilan responsive pada mobile
3	Memberikan tampilan yang indah

Tabel 3. 5 Elisitasi Final


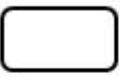




3.2.2.2. Use Case dan Activity Diagram

Use case yaitu suatu aktivitas yang mewujudkan perilaku sistem dalam berbagai ketentuan ketika sistem menanggapi permintaan dari aktor utama. Aktor utama membuat permintaan ke sistem, dan sistem menanggapi permintaan itu (Valacich & George, 2016). *Activity Diagram* adalah diagram yang memungkinkan untuk memodelkan proses yang terjadi dalam suatu sistem. Tampilan vertikal dari aliran proses pabrik. *Activity Diagram* adalah perpanjangan dari Aktifitas *Use Case Diagram*.

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Gambar 3. 2 Simbol Use Case

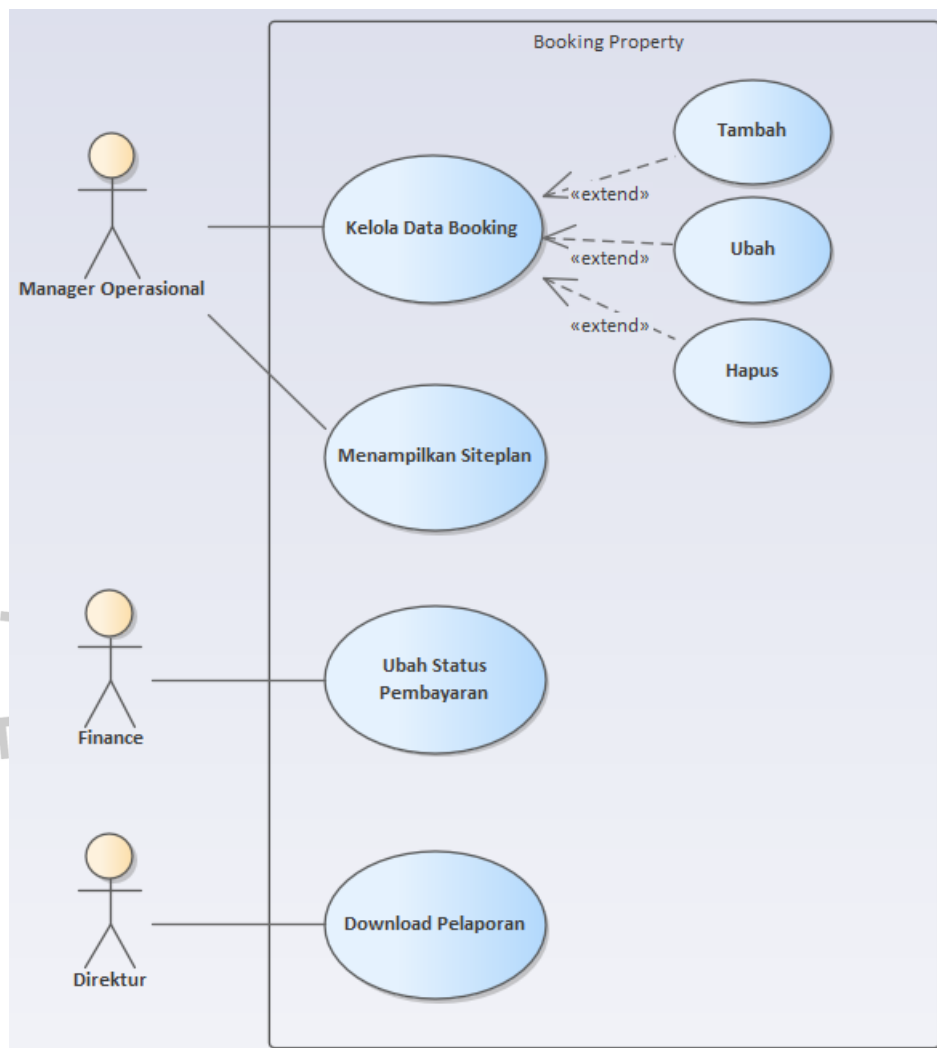
Sumber: dicoding.com

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. 3 Komponen Activity Diagram

Sumber: dicoding.com

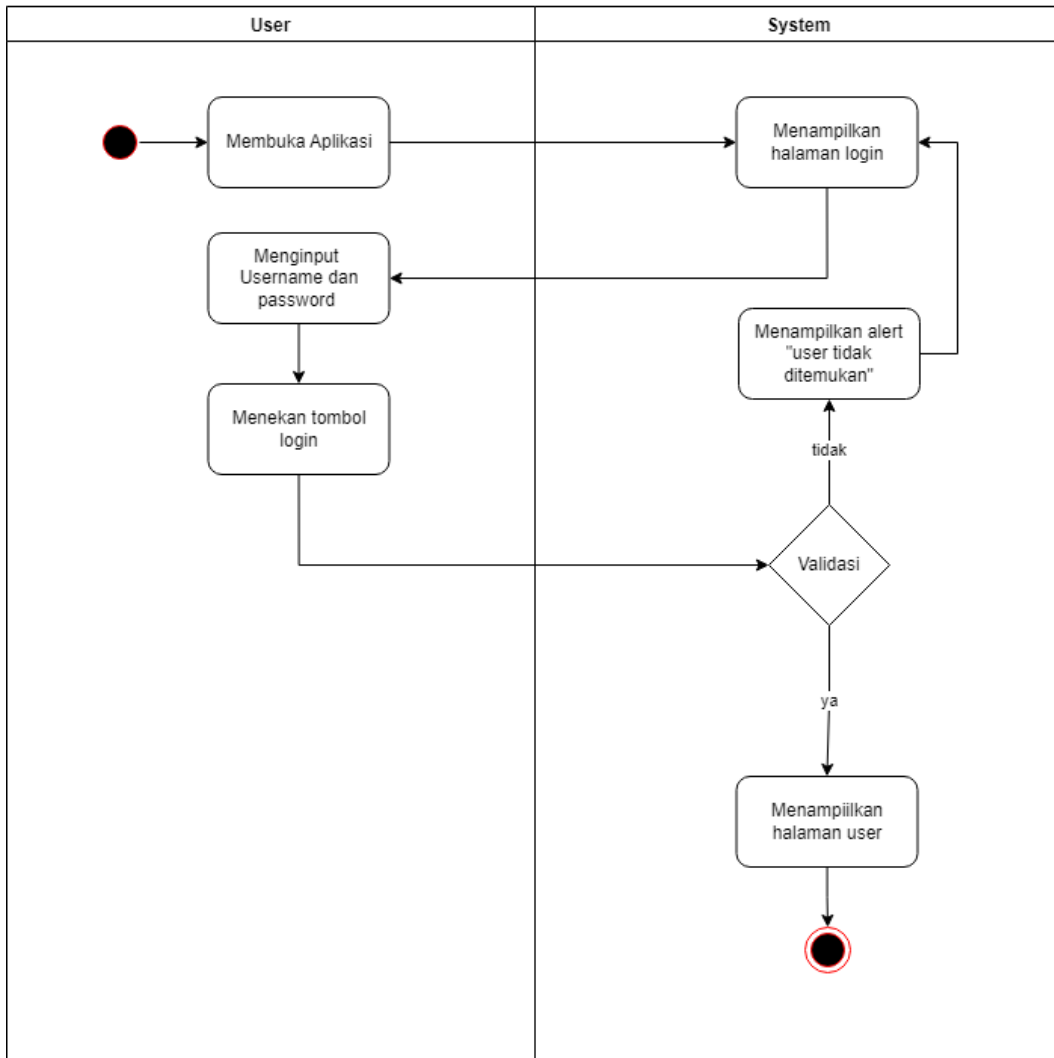
Berikut adalah hasil analisa *use case* dan *activity diagram* yang Praktikan rancang pada gambar 3.4 sampai dengan 3.12.



Gambar 3. 4 Use Case Aplikasi Booking Property

Sumber: Tim Backend Developer

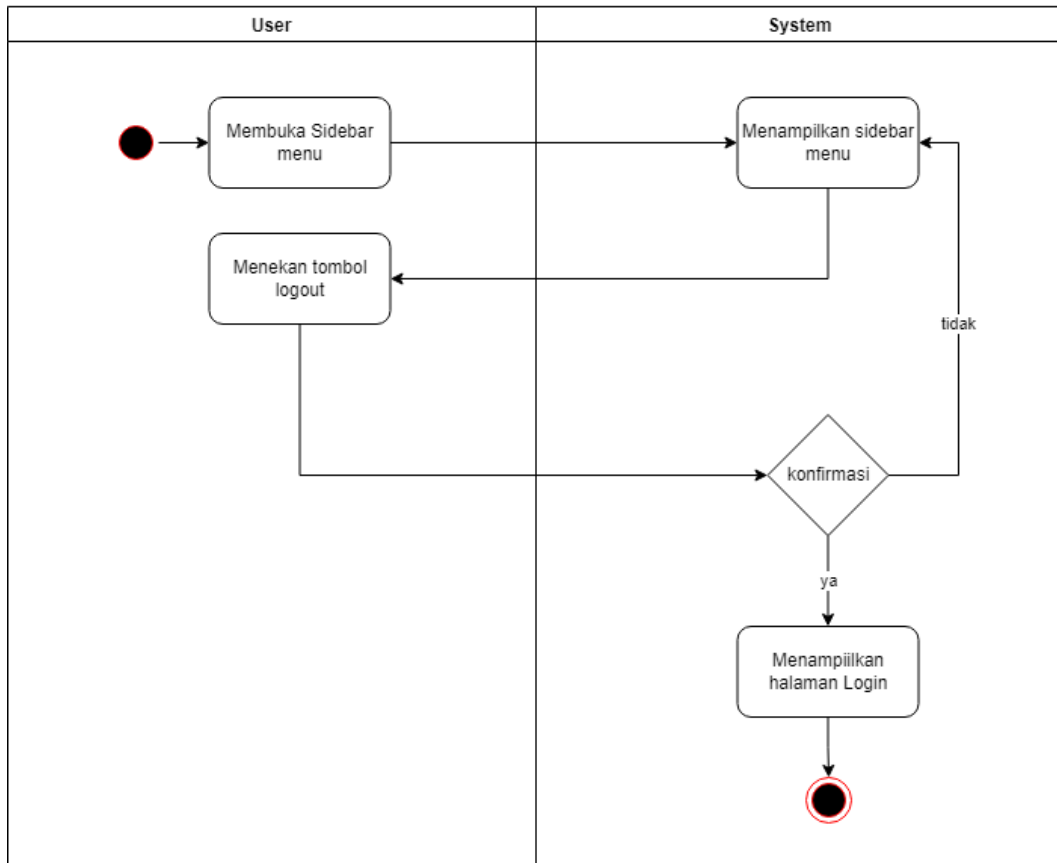
LOGIN



Gambar 3. 5 Activity Diagram Login

Sumber: Dokumentasi Praktikan

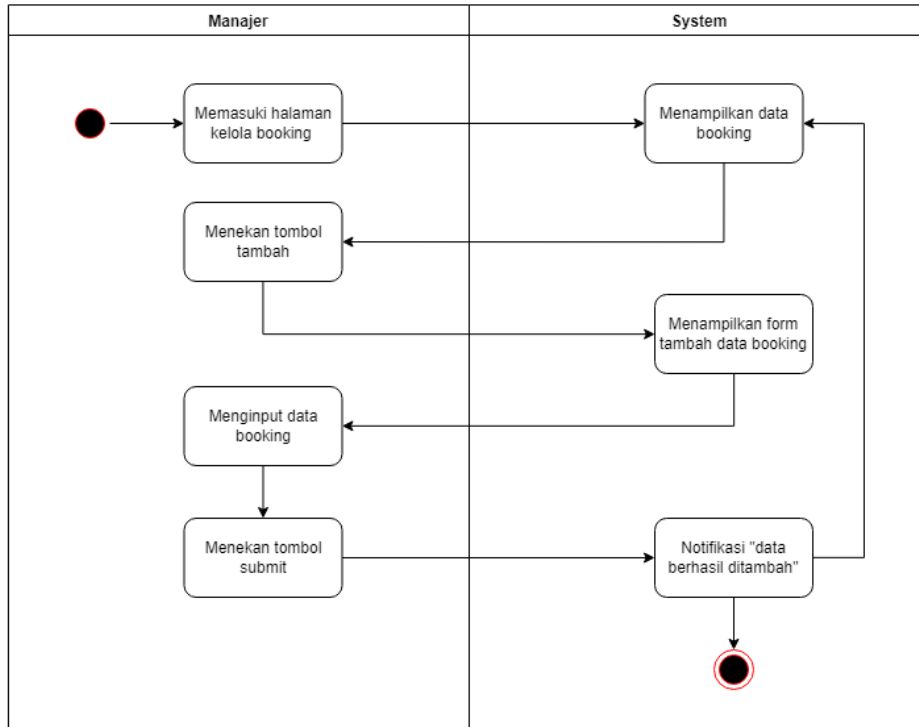
LOGOUT



Gambar 3. 6 Activity Diagram Logout

Sumber: Dokumentasi Praktikan

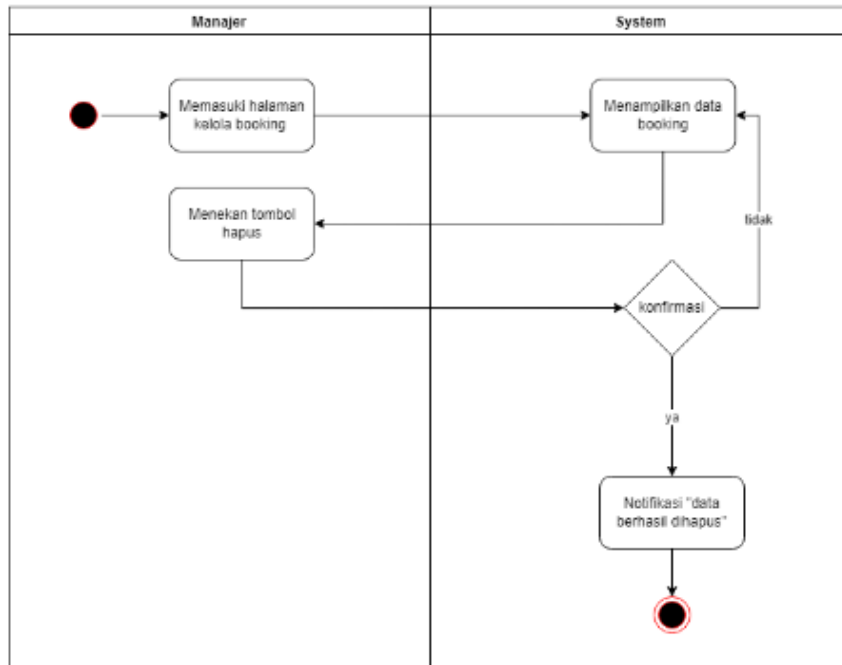
Tambah



Gambar 3. 7 Activity Diagram Tombol Tambah (Manager Operasional)

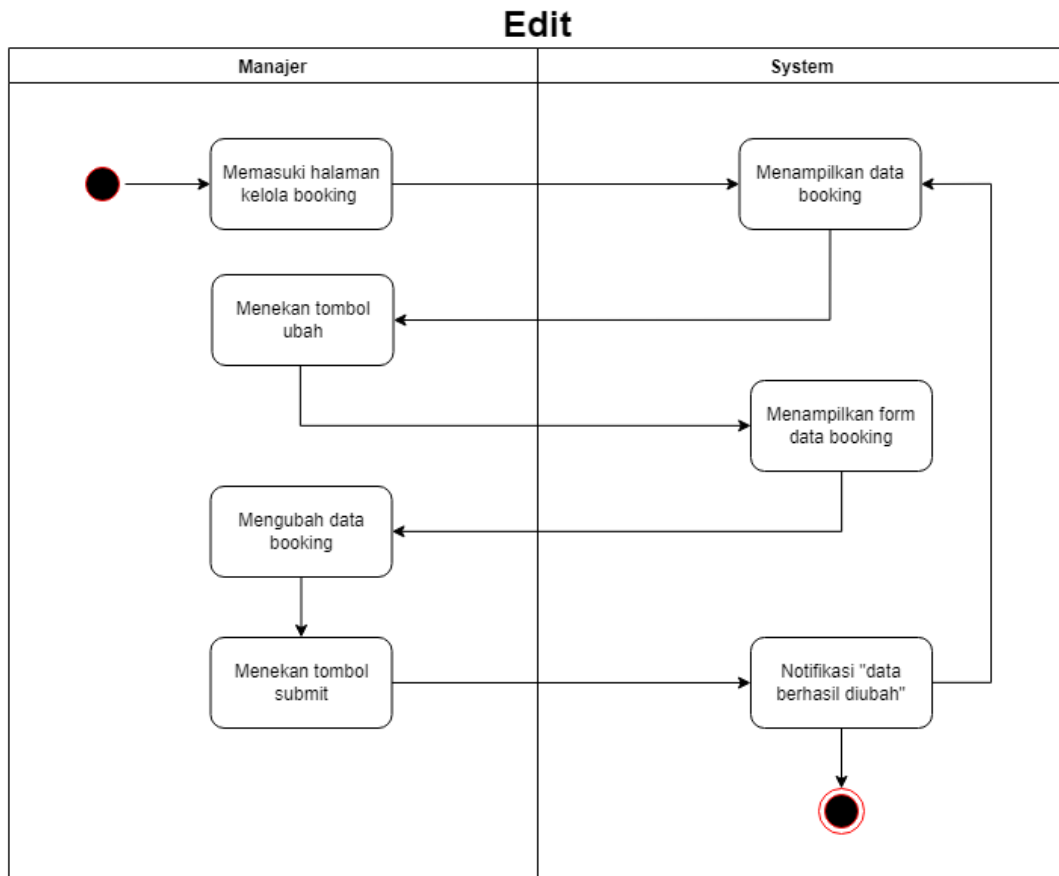
Sumber: Dokumentasi Praktikan

Hapus



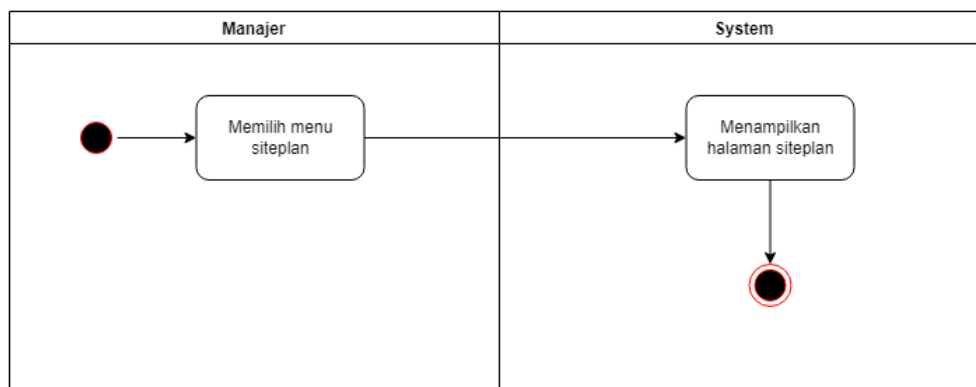
Gambar 3. 8 Activity Diagram Tombol Hapus (Manager Operasional)

Sumber: Dokumentasi Praktikan



Gambar 3. 9 Activity Diagram Tombol Edit (Manager Operasional)

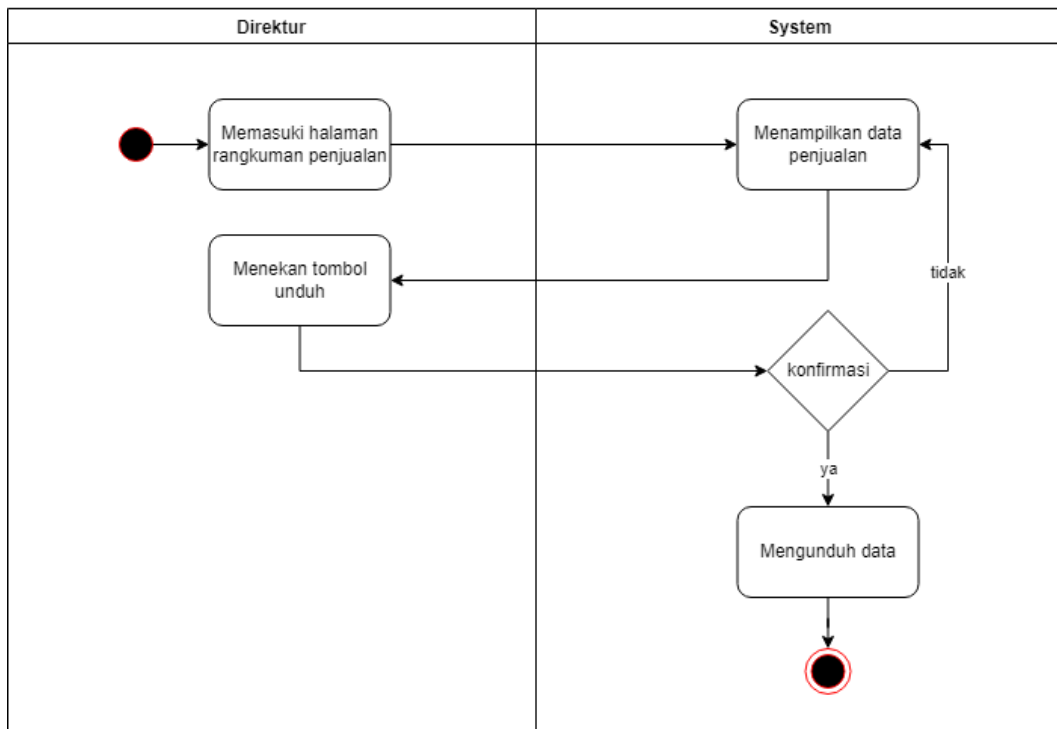
Sumber: Dokumentasi Praktikan



Gambar 3. 10 Activity Diagram Menu Site Plan (Manager Operasional)

Sumber: Dokumentasi Praktikan

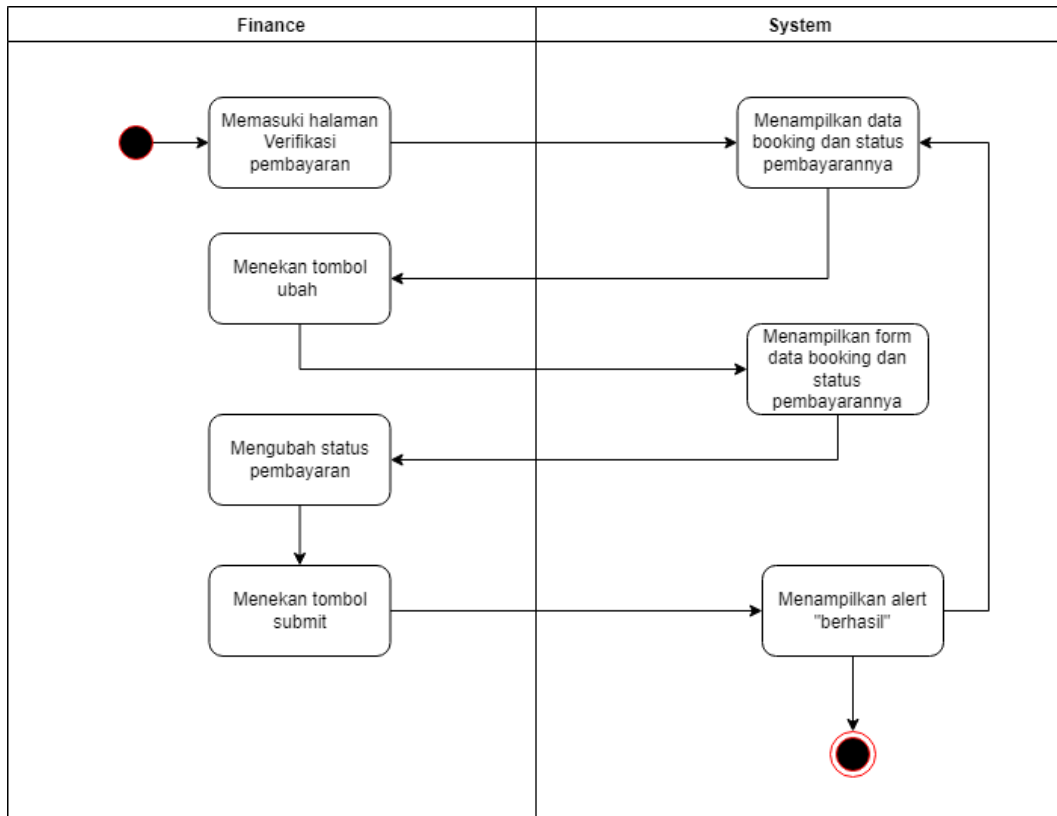
DIREKTUR



Gambar 3. 11 Activity Diagram Unduh Data (Direktur)

Sumber: Dokumentasi Praktikan

FINANCE



Gambar 3. 12 Activity Diagram Ubah Status Pembayaran (Finance)

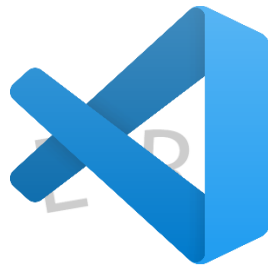
Sumber: Dokumentasi Praktikan

3.2.3. Implementasi

Setelah bagian UI/UX Desainer selesai merancang, praktikan segera melakukan implementasi dalam mengembangkan aplikasi *Booking Property* yang diawasi oleh bagian UI/UX Desainer dan *Back End Developer*. Dalam hal ini, praktikan bekerja sama untuk membantu mengimplementasikan desain yang telah direalisasikan sebagai bahasa pemrograman. Selama proses pengembangan sistem, praktikan menggunakan beberapa *framework* IT saat merancang aplikasi *Booking Property*, antara lain:

1. Visual Studio Code

Microsoft Visual Studio ialah sebuah *editor* atau *software* yang dipergunakan untuk mengembangkan berbgaimacam jenis aplikasi, maupun bagian aplikasi berupa aplikasi konsol, aplikasi Windows, atau aplikasi web.



Gambar 3. 13 Logo Visual Studio Code

Sumber: Wikipedia.org

2. Android Studio

• Android Studio adalah *tools Integrated Development Environment (IDE)*, yang dikembangkan bersama dengan Google dan JetBrains, yang dirancang khusus untuk pengembangan aplikasi Android.



Gambar 3. 14 Logo Android Studio

Sumber: dicoding.com

3. Flutter

Flutter merupakan sebuah *framework* atau *Software Development Kit (SDK)*, *framework ini* menggunakan *Dart* sebagai bahasa pemrogramannya. Flutter ialah produk yang dibuat oleh Google.



Flutter

Gambar 3. 15 Logo Flutter

Sumber: flutter.dev

Pada tahap berikut merupakan hasil dari proses implementasi design yang sudah menjadi tampilan pada *mobile device*, berikut merupakan hasil serta penjelasan dari pengimplementasian desain *mockup* kedalam coding oleh Praktikan:

1. Halaman Login



Gambar 3. 16 Tampilan Login Aplikasi

Sumber: Dokumentasi Praktikan

Pada Gambar 3.16. halaman login didesain sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna. *Header* menampilkan logo properti perusahaan Le Casa Bonita, dalam ukuran besar untuk mengidentifikasi identitas dari aplikasi ini. Di bawah logo adalah formulir *login* yang dapat diisi oleh pengguna, yaitu nama pengguna dan kata sandi. Lalu ada tombol "Log In", yang akan membawa *user* ke menu utama situs yang bergantung pada role akses.

Terdapat tiga akses role pada aplikasi *Booking Property*, yaitu: Manager Operasional, *Finance*, dan Direktur. Menu utama pada aplikasi ini adalah menu *Data Booking*, pada menu tersebut kemudian akan dibagi dengan masing-masing akses *role* atau *user* yang terdapat pada perusahaan.

2. User Manager Operasional

Manager Operasional memiliki akses *role* admin, yang memegang penuh semua menu yang ada pada aplikasi *Booking Property*. Manager Operasional bertanggungjawab untuk mengelola dan mengawasi segala aktifitas yang terjadi pada aplikasi. Pada *role* Manager Operasional, terdapat dua menu yang dikelola dalam menggunakan aplikasi *Booking Property*. Berikut penjelasan lebih lengkap terkait dengan akses yang dimiliki oleh Manager Operasional:

2.1. Menu Data *Booking*

Nama Lengkap	No KTP	No HP	Blok	Tipe
Muhammad Rafiq Ihsan	32740000000000	081285858585	A51	Lantai 2
Bryan Nicholas	32740000000000	081285858585	A51	Lantai 2
Daffa Al Fadilah	32740000000000	081285858585	A51	Lantai 2
Muhammad Akbar	32740000000000	081285858585	A51	Lantai 2
Muhammad Iksan	32740000000000	081285858585	A51	Lantai 2
Muhammad Jalaludin Rumi	32740000000000	081285858585	A51	Lantai 2
Rika Oktavia	32740000000000	081285858585	A51	Lantai 2
Ihsan	32740000000000	081285858585	A51	Lantai 2
Robert	32740000000000	081285858585	A51	Lantai 2
Rajor	32740000000000	081285858585	A51	Lantai 2

Gambar 3. 17 Tampilan Data Booking (Manager Operasional)

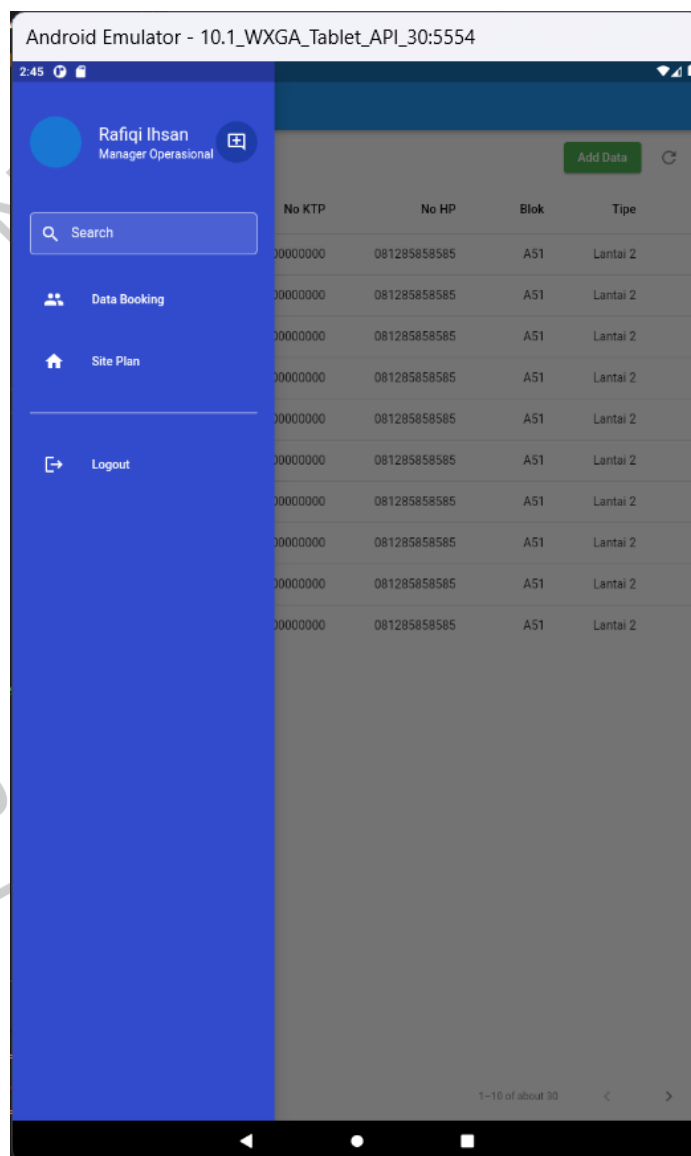
Sumber: Dokumentasi Praktikan

Data *Booking* pada akses Manager Operasional adalah menu yang paling utama, karena semua aktifitas *booking* dimulai dari Manager Operasional yang melakukan entry data *booking*. Selain melakukan *entry data*, manager dapat mengedit dan *update* data tersebut dan juga bisa menghapusnya.

Pada menu ini terdapat *Data Management* yang terdiri dari 9 Kolom dan 10 Baris Data buatan sementara. Pada bagian kanan terdapat button 'Add Data' yang digunakan Manager Operasional untuk menambah data *Booking Property*.

Selanjutnya disebelah button 'Add Data' terdapat button 'Refresh' yang berfungsi untuk memperbaharui dan menampilkan dokumen yang mungkin belum muncul. Pengguna juga dapat melakukan *scroll* secara horizontal untuk melihat data secara keseluruhan.

2.2. Navigasi

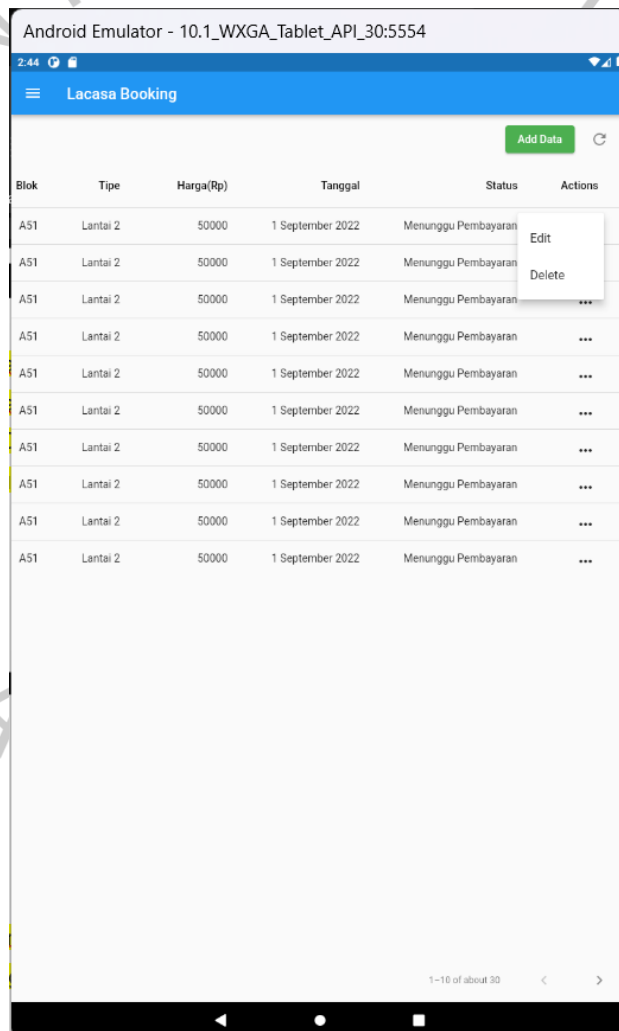


Gambar 3. 18 Tampilan Navigasi

Sumber: Dokumentasi Praktikan

Pada bagian navigasi, diberi warna biru dengan kode warna #0xFF1E3CA8 yang terdapat nama user dan jenis role akses yang dimilikinya di bagian kiri atas navigasi. Lalu dibawahnya terdapat fitur search yang digunakan untuk mencari data. Selanjutnya terdapat menu-menu pada navigasi, yaitu *Data Booking*, *Site Plan*, dan *button 'Log Out'* yang dipisahkan dengan garis putih. Semua menu ini memiliki ikon yang sesuai dengan namanya dan ditampilkan dalam warna putih agar sesuai dengan warna tulisan.

2.3. Fitur Aksi

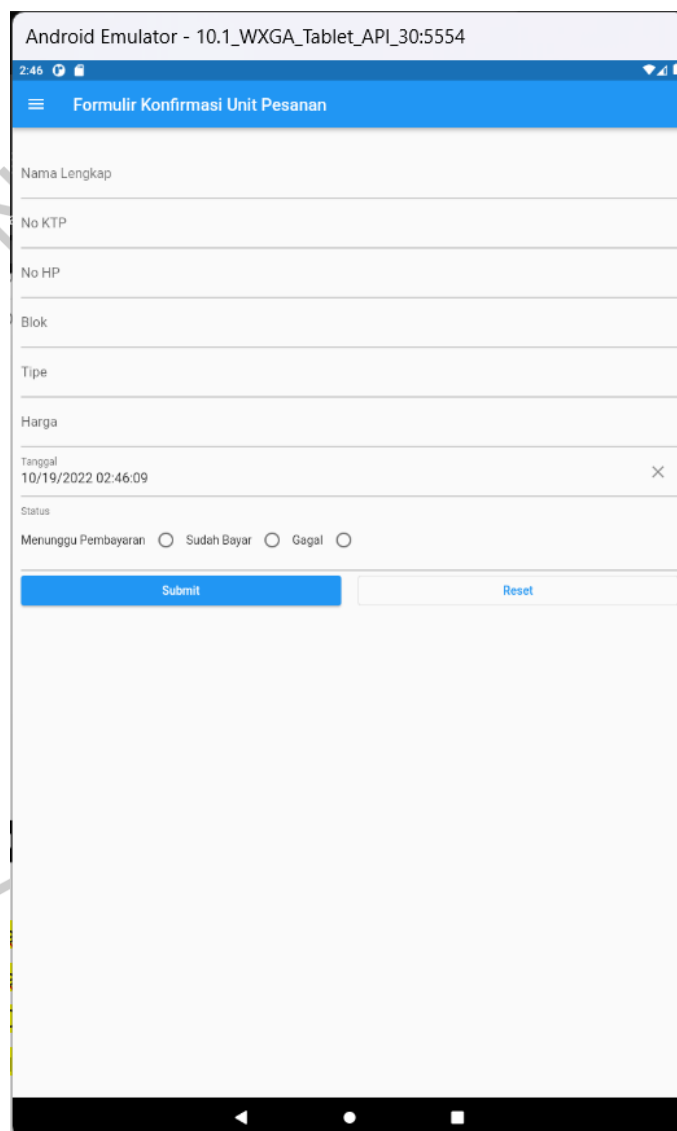


Gambar 3. 19 Tampilan Fitur Action (Manager Operasional)

Sumber: Dokumentasi Praktikan

Pada bagian *Data Booking* terdapat kolom aksi yang ditandai dengan ikon titik tiga yang sejajar kesamping. Ikon tersebut memiliki perintah *onClick* yang akan memunculkan 2 pilihan aksi, yaitu 'Edit' dan 'Delete'. Fungsinya adalah untuk melakukan aksi disetiap baris yang akan dipilih oleh *user*.

2.4. Formulir Pemesanan



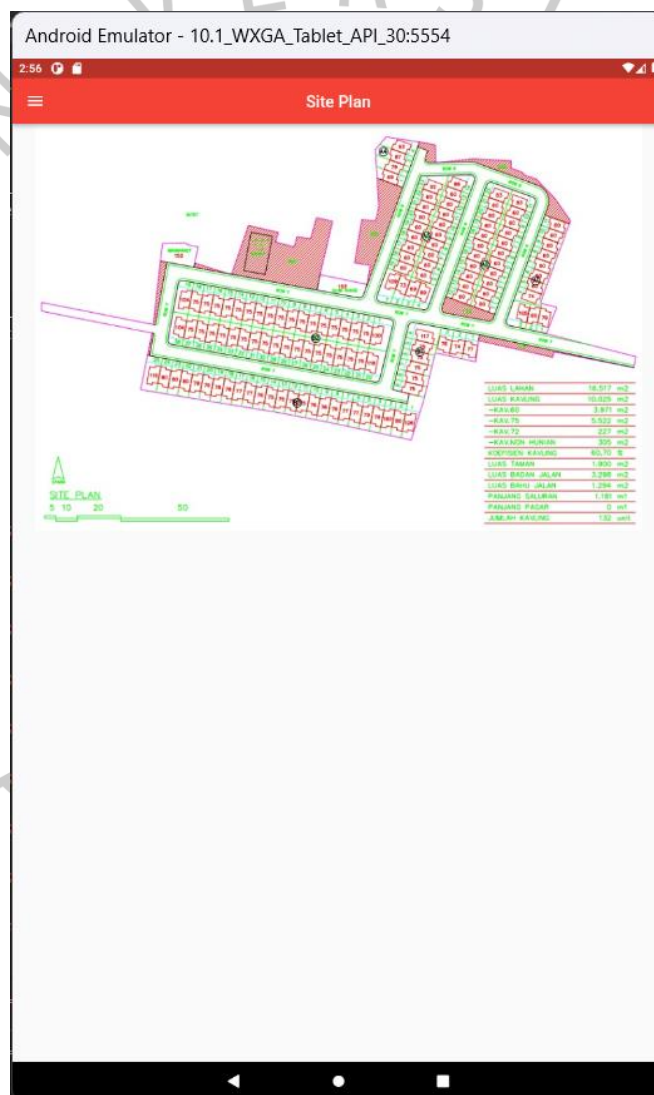
The image shows a screenshot of an Android emulator displaying a form titled "Formulir Konfirmasi Unit Pesanan". The form contains several input fields: "Nama Lengkap", "No KTP", "No HP", "Blok", "Tipe", "Harga", and "Tanggal" (with a date picker showing "10/19/2022 02:46:09"). Below the "Tanggal" field, there is a "Status" section with three radio buttons: "Menunggu Pembayaran", "Sudah Bayar", and "Gagal". At the bottom of the form, there are two buttons: "Submit" (highlighted in blue) and "Reset". The emulator's status bar at the top shows the time as 2:46 and the title "Android Emulator - 10.1_WXGA_Tablet_API_30:5554".

Gambar 3. 20 Tampilan Formulir

Sumber: Dokumentasi Praktikan

Pada bagian Formulir Unit Pesanan terdapat 7 Form untuk melakukan *input text*, dan 1 radio *button* yang digunakan untuk memilih status pembayaran. Selanjutnya terdapat 2 *button*, yaitu 'Submit' dan 'Reset'. *Submit* digunakan untuk konfirmasi data pesanan yang sudah di input oleh Manager Operasional, dan jika menekan button 'Reset' akan menghapus semua data pada form yang sudah di input.

2.5. Menu Site Plan



Gambar 3. 21 Tampilan Menu Site Plan

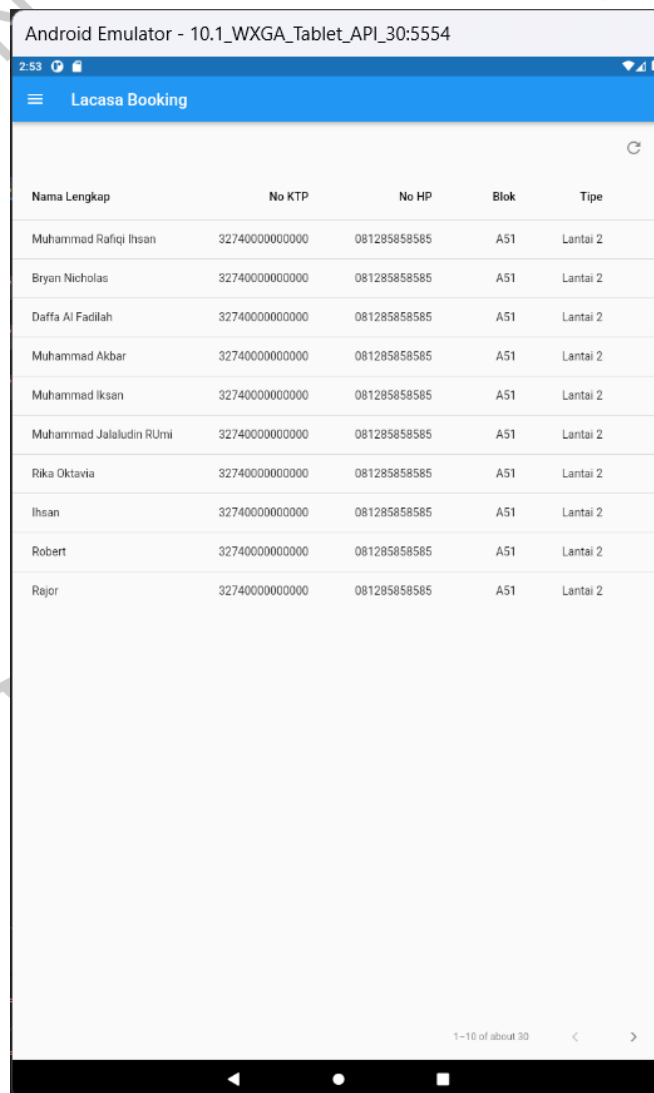
Sumber: Dokumentasi Praktikan

Menu *Site Plan* adalah menu yang digunakan Manager Operasional untuk melihat denah lokasi dari *property* yang ingin dipesan.

3. User Finance

Finance atau bagian keuangan memiliki akses yang hanya dapat merubah status pembayaran. Setelah pelanggan melakukan *booking* ke bagian Manager Operasional selanjutnya adalah melakukan pembayaran ke bagian *Finance*.

3.1. Menu Data *Booking*



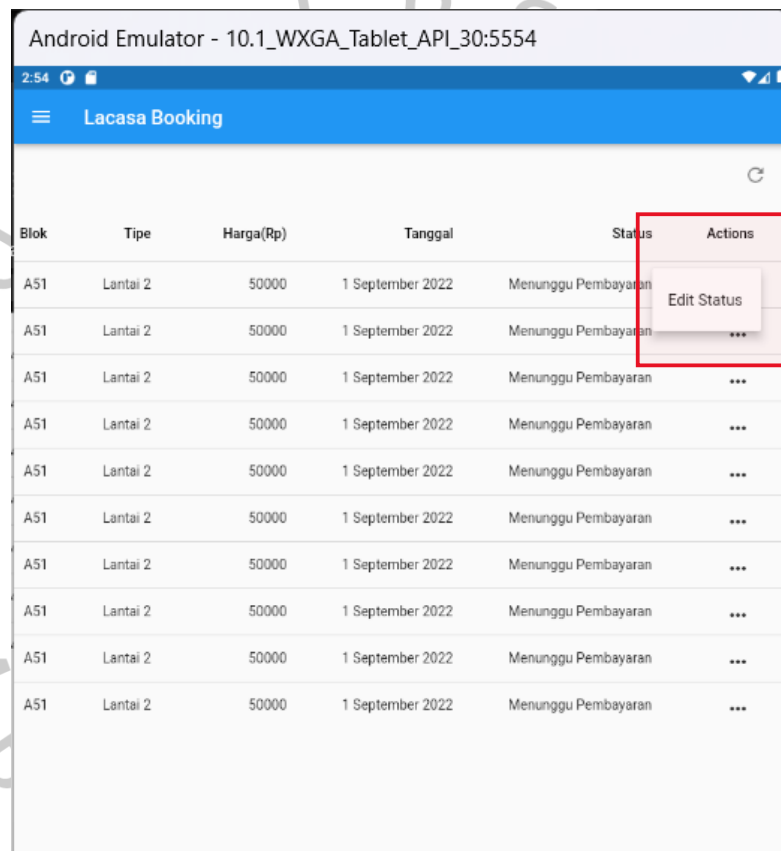
Nama Lengkap	No KTP	No HP	Blok	Tipe
Muhammad Rafiqi Ihsan	3274000000000	081285858585	A51	Lantai 2
Bryan Nicholas	3274000000000	081285858585	A51	Lantai 2
Daffa Al Fadilah	3274000000000	081285858585	A51	Lantai 2
Muhammad Akber	3274000000000	081285858585	A51	Lantai 2
Muhammad Iksan	3274000000000	081285858585	A51	Lantai 2
Muhammad Jalaludin RUmI	3274000000000	081285858585	A51	Lantai 2
Rika Oktavia	3274000000000	081285858585	A51	Lantai 2
Ihsan	3274000000000	081285858585	A51	Lantai 2
Robert	3274000000000	081285858585	A51	Lantai 2
Rajor	3274000000000	081285858585	A51	Lantai 2

Gambar 3. 22 Tampilan Menu Data *Booking* (*Finance*)

Sumber: Dokumentasi Praktikan

Pada Data *Booking* dengan *role* akses *Finance* memiliki tampilan yang tidak jauh beda dengan *role* akses lainnya, pada bagian *Finance* hanya akan menampilkan data yang sudah masuk dan tombol *refresh* di bagian kanan. akan ditugaskan untuk merubah status pembayaran dari *data booking* yang sudah di-*input* oleh Manager Operasional dengan memilih ikon titik tiga pada kolom Aksi.

3.2. Fitur Aksi



Blok	Tipe	Harga(Rp)	Tanggal	Status	Actions
A51	Lantai 2	50000	1 September 2022	Menunggu Pembayaran	...
A51	Lantai 2	50000	1 September 2022	Menunggu Pembayaran	...
A51	Lantai 2	50000	1 September 2022	Menunggu Pembayaran	...
A51	Lantai 2	50000	1 September 2022	Menunggu Pembayaran	...
A51	Lantai 2	50000	1 September 2022	Menunggu Pembayaran	...
A51	Lantai 2	50000	1 September 2022	Menunggu Pembayaran	...
A51	Lantai 2	50000	1 September 2022	Menunggu Pembayaran	...
A51	Lantai 2	50000	1 September 2022	Menunggu Pembayaran	...
A51	Lantai 2	50000	1 September 2022	Menunggu Pembayaran	...
A51	Lantai 2	50000	1 September 2022	Menunggu Pembayaran	...

Gambar 3. 23 Tampilan Fitur Action (Finance)

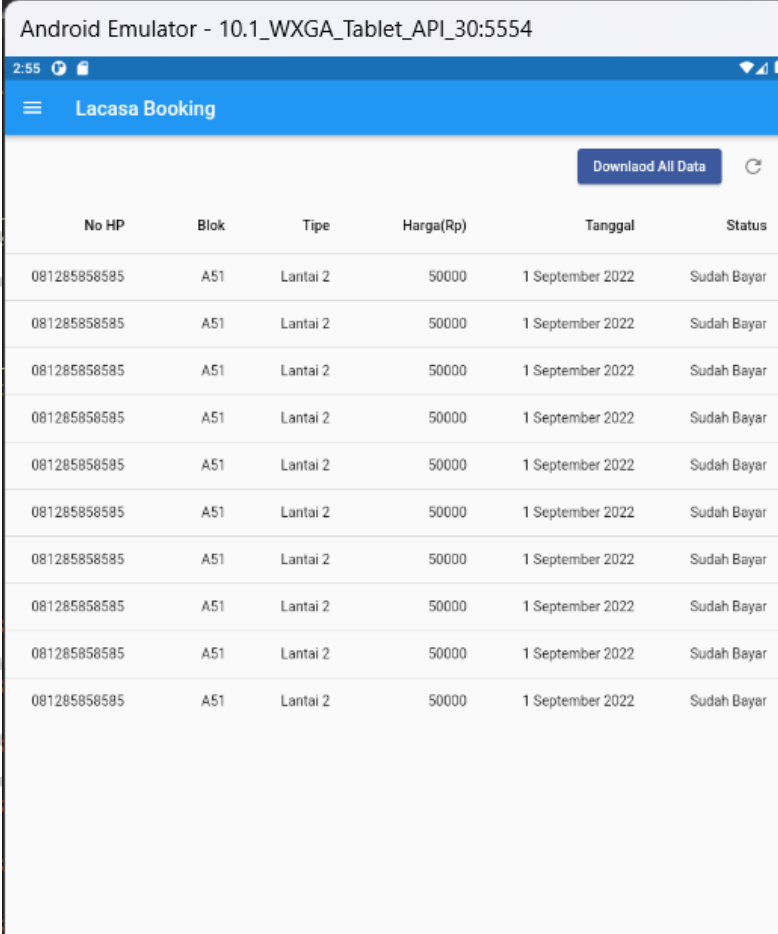
Sumber: Dokumentasi Praktikan

Pada bagian Data *Booking* akses *role* Finance terdapat kolom aksi yang ditandai dengan ikon titik tiga yang sejajar kesamping. Ikon tersebut memiliki perintah *onClick* yang hanya memunculkan 1 pilihan aksi, yaitu 'Edit' yang fungsinya adalah untuk mengganti status pembayaran.

4. User Direktur

Sesuai dengan lingkup kerjanya, Direktur memiliki akses untuk melakukan pengecekan pada aktifitas *booking property*. Selain itu Direktur dapat melakukan download data *booking property* yang akan digunakan untuk laporan pemasukan perusahaan dari *booking property*.

4.1. Menu Data *Booking*



The screenshot displays the 'Lacasa Booking' application interface. At the top, there is a blue header with a menu icon and the text 'Lacasa Booking'. Below the header, there is a 'Download All Data' button with a refresh icon. The main content is a table with the following columns: 'No HP', 'Blok', 'Tipe', 'Harga(Rp)', 'Tanggal', and 'Status'. The table contains 10 rows of data, all with the same values: '081285858585' for No HP, 'A51' for Blok, 'Lantai 2' for Tipe, '50000' for Harga(Rp), '1 September 2022' for Tanggal, and 'Sudah Bayar' for Status.

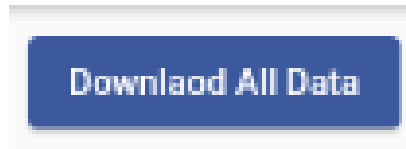
No HP	Blok	Tipe	Harga(Rp)	Tanggal	Status
081285858585	A51	Lantai 2	50000	1 September 2022	Sudah Bayar
081285858585	A51	Lantai 2	50000	1 September 2022	Sudah Bayar
081285858585	A51	Lantai 2	50000	1 September 2022	Sudah Bayar
081285858585	A51	Lantai 2	50000	1 September 2022	Sudah Bayar
081285858585	A51	Lantai 2	50000	1 September 2022	Sudah Bayar
081285858585	A51	Lantai 2	50000	1 September 2022	Sudah Bayar
081285858585	A51	Lantai 2	50000	1 September 2022	Sudah Bayar
081285858585	A51	Lantai 2	50000	1 September 2022	Sudah Bayar
081285858585	A51	Lantai 2	50000	1 September 2022	Sudah Bayar
081285858585	A51	Lantai 2	50000	1 September 2022	Sudah Bayar

Gambar 3. 24 Tampilan Menu Data *Booking* (Direktur)

Sumber: Dokumentasi Praktikan

Pada *Data Booking* dengan *role* akses Direktur memiliki tampilan berbeda dengan *role* akses lainnya, pada bagian Direktur tetap akan menampilkan data yang sudah masuk dan sukses melakukan pembayaran dan tombol refresh di bagian kanan serta button 'Download All Data' yang berwarna biru.

4.2. Download Data



Gambar 3. 25 Tampilan Button Download (Direktur)

Sumber: Dokumentasi Praktikan

Button 'Download All Data' digunakan oleh Direktur untuk membuat laporan pemasukan perusahaan dari *booking property*.

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Pada proses merancang dan membangun *Mockup* pada aplikasi *data booking* di PT. Bumi Rejeki Agung ada juga kendala yang cukup memakan waktu yang lama, Berikut beberapa kendala yang ditemukan pada saat pengerjaan *Mockup* pada aplikasi data *booking* PT. Bumi Rejeki Agung yaitu:

1. Praktikan mengalami kesulitan dalam melakukan pertemuan secara tatap muka langsung, dikarenakan pada saat melakukan Kerja Profesi masih dalam keadaan darurat *Covid-19* dan lokasi kantor yang jauh.
2. Kurangnya informasi mengenai kebutuhan user dalam perancangan aplikasi data *booking* berbasis mobile PT. Bumi Rejeki Agung seperti bagaimana aplikasi yang diinginkan dan juga bagaimana tampilan aplikasi tersebut.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Solusi yang ditemukan agar dapat menyelesaikan kendala yang ditemukan sebagai berikut :

1. Praktikan dapat bekerja dari rumah secara daring dan melakukan *meeting* melalui *video conference*.
2. Praktikan meminta penjelasan dari pihak kantor yaitu Manajer Proyek untuk apa yang diinginkan oleh pihak kantor melalui meeting dengan menggunakan google meet.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Pembelajaran yang didapatkan oleh praktikan selama program Kerja Profesi di PT. Bumi Rejeki Agung dijabarkan sebagai berikut.

1. Praktikan mendapatkan pengetahuan baru mengenai perancangan *mockup* menggunakan aplikasi Flutter.
2. Praktikan mengetahui lebih lanjut mengenai fungsi *package* yang berada di dalam Flutter.
3. Praktikan memiliki rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan oleh atasannya.
4. Praktikan mendapatkan pengalaman berbicara dengan atasan perusahaan.
5. Praktikan dapat mengatur management waktu kerja ketika dalam masa *Work From Home* (WFH).
6. Praktikan dapat mempelajari proses yang terjadi pada saat *booking property*.
7. Praktikan menyadari bahwa komunikasi menjadi hal penting pada saat mengerjakan proyek, komunikasi antar tim atau komunikasi dengan atasan.