

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Pada saat pelaksanaan Kerja Profesi (KP), Praktikan diposisikan sebagai bagian dari tim divisi IT, Sistem Informasi, dan Riset Teknologi yang dibagi menjadi 2 tim, yaitu proyek Stellar Jardin dan Alpen Hills Residence. Praktikan dibimbing oleh Bapak Rezi dan Bapak Rifki dalam pengerjaan aplikasi untuk memenuhi kebutuhan proyek tersebut. Pengembangan aplikasi di dalam proyek juga terbagi menjadi 2, yaitu *Frontend* dan *Backend Development*. Praktikan ditunjuk untuk menjadi *UI/UX Designer* dan *Frontend Developer* pada proyek Alpen Hills Residence untuk mengembangkan aplikasi pemasaran dan *company profile* berbasis web.

Pada tahapan implementasi, Aplikasi ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman Javascript dengan *Library React.js* dan Tailwind CSS untuk *Frontend Development* yang merupakan fokus dari pekerjaan Praktikan. Sebelum melakukan tahapan implementasi, Praktikan membuat desain UI/UX menggunakan *tools* yaitu Figma agar *prototype* dapat diakses oleh pihak terkait. Pada saat pembuatan desain dan implementasi aplikasi, Praktikan berkoordinasi dengan pihak perusahaan dan tim *Backend* agar tidak terjadi miskomunikasi dan sesuai dengan kebutuhan.

Pada saat perancangan dan pengembangan aplikasi berbasis web, tim Frontend dan Backend melakukan koordinasi bersama pihak perusahaan (Direktorat Operasional II) untuk menentukan pembagian tugas, laporan *progress*, serta evaluasi yang dilaksanakan secara *offline* di kantor. Pembagian tugas terdiri dari penentuan individu yang mengerjakan bagian dari aplikasi atau aspek lainnya dari proyek tersebut. Laporan *progress* dilaksanakan pada setiap minggu untuk memastikan bahwa perancangan dan pengembangan aplikasi sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan pada rapat sebelumnya.



Gambar 3.1 Laporan Progress Mingguan

Sumber : dokumentasi pribadi

Pembahasan dan evaluasi adalah tahapan yang di mana Praktikan dan rekan kerja lainnya mempresentasikan hasil pekerjaan yang telah dilakukan sebelumnya kepada pihak perusahaan. Pihak perusahaan akan memberikan *feedback* kepada pengembang aplikasi untuk melakukan perbaikan, revisi desain, perubahan atau penambahan fitur, dan pengisian konten yang terdapat pada tampilan web.

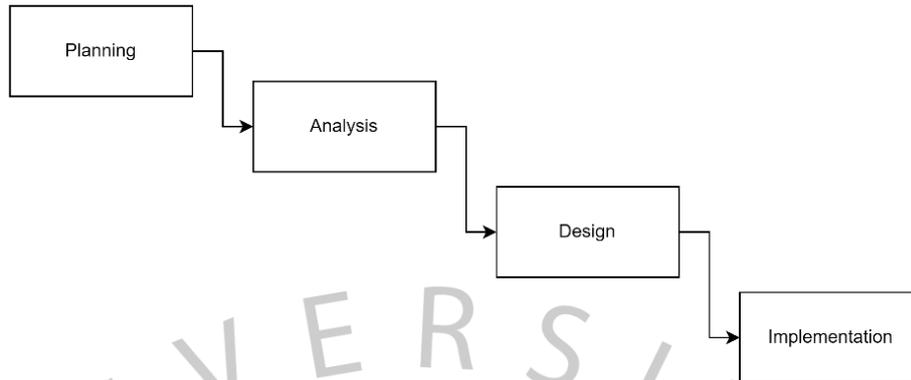
3.2 Pelaksanaan Kerja

Kerja Profesi (KP) yang telah dilaksanakan oleh Praktikan dimulai dari 19 Juni sampai dengan 19 September 2023 (3 bulan). Durasi jam kerja ditetapkan oleh pihak perusahaan, yakni 8 jam kerja yang dimulai dari pukul 09.00 WIB hingga 17.00 WIB. Praktikan ditempatkan di divisi IT, Sistem Informasi dan Riset Teknologi untuk merancang dan mengembangkan aplikasi berbasis web pada Alpen Hills Residence yang akan digunakan untuk media pemasaran dan *company profile*. Tahapan pelaksanaan KP ini diawali dengan pengenalan lingkungan kerja, perencanaan, pengumpulan dan analisis data kebutuhan bersama pihak perusahaan, pembuatan dokumen kebutuhan sistem (*Use Case* dan *Activity diagram*) dan desain UI/UX, implementasi, serta evaluasi/perbaikan.

3.2.1 Pengenalan Lingkungan Kerja dan Perencanaan

Pada saat Praktikan memulai hari pertama kerja profesi di perusahaan MP Project, Direktorat Operasi II beserta karyawan lainnya mengadakan diskusi untuk memperkenalkan proyek yang akan dikerjakan, yaitu Stellar Jardin dan Alpen Hills Residence. Kemudian, Praktikan dan rekan kerja lainnya dibagi menjadi 2 tim berdasarkan proyek yang akan dikerjakan. Direktorat Operasi II memberikan pemaparan mengenai sejarah singkat, tujuan, kebutuhan, dan target yang harus dipenuhi dengan *deadline* yang telah ditetapkan. Setelah mengadakan diskusi, Praktikan dan rekan kerja yaitu Futut Budi Utomo selaku *Backend Developer* ditugaskan untuk mengembangkan aplikasi berbasis web yang digunakan untuk pemasaran dan company profile. Selain itu, jadwal laporan *progress* yang diadakan langsung di kantor dibuat oleh pemimpin tim untuk memastikan bahwa pengembangan aplikasi berjalan dengan baik dan tepat waktu.

Penggunaan metode pengembangan sistem diperlukan untuk memudahkan dalam analisa, desain, dan implementasi untuk mengolah data kebutuhan tersebut dan mewujudkan solusi berupa aplikasi. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC). Metode SDLC merupakan suatu pemahaman untuk mengimplementasikan sistem informasi dapat mendukung kebutuhan dan proses bisnis dengan pengadaan perangkat lunak (Dennis. Wixom, dan Tegarden, 2015). Terdapat beberapa tahapan dalam menggunakan metode SDLC, yaitu *Planning, Analysis, Design, dan Implementation*. Pendekatan/model dari metode SDLC yang digunakan adalah *waterfall* yang merupakan model sistematis dan berjalan secara berurutan dari tahapan awal hingga akhir pengembangan perangkat lunak (R Rusda, 2021).



Gambar 3.2 SDLC dengan model Waterfall

Sumber : (Dennis. Wixom, dan Tegarden, 2015)

3.2.2 Penyusunan Dokumen Kebutuhan Sistem (Analisa)

Setelah melakukan pembagian tugas, wawancara dan diskusi dilakukan Bersama dengan pihak perusahaan yang terlibat dalam pengelolaan proyek Alpen Hills Residence. Data yang didapatkan dari hasil wawancara dan diskusi tersebut kemudian dianalisis untuk menghasilkan informasi kebutuhan user dan system, serta alur penggunaan aplikasi yang menyesuaikan dengan proses bisnis yang ada. Kemudian, kebutuhan sistem dan user dituangkan dalam bentuk tabel kebutuhan fungsional dan non fungsional.

Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan

Fungsional	
No.	Analisa Kebutuhan
1.	Sistem dapat menampilkan halaman <i>home</i> .
2.	Sistem dapat menampilkan halaman <i>about us</i> .
3.	Sistem dapat menampilkan halaman <i>blog</i> .
4.	Sistem dapat menampilkan detail isi dari suatu konten <i>blog</i> .
5.	Sistem dapat menampilkan halaman properti tipe standar.
6.	Sistem dapat menampilkan halaman properti tipe <i>custom</i> .
7.	Sistem dapat menampilkan halaman simulasi cicilan.
8.	Sistem dapat menampilkan halaman pemesanan properti.
Non Fungsional	

1.	Sistem memiliki desain UI/UX yang baik dan mudah dipahami oleh pengguna.
2.	Aplikasi dapat diakses dari berbagai macam perangkat (<i>Responsive</i>).

3.2.3 Desain Sistem dan UI/UX

Pada tahapan desain, Praktikan mendesain sistem dengan menggunakan Unified Modelling Language (UML). Praktikan menggunakan UML pada tahapan perancangan dan pengembangan aplikasi Frontend ini adalah Use Case dan Activity Diagram.

A. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah pemodelan perilaku pada suatu sistem yang akan dikembangkan. Diagram ini digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem tersebut yang divisualisasikan dengan *actor* dan *use case* (Fitriani, 2018).



Gambar 3.3 Use Case Diagram Aplikasi

B. Use Case Description

Tabel 3.1 Use Case Description Home

Use Case Name	Home	
Actor	Customer	
Description	Use case untuk menggambarkan bagaimana cara aktor mengakses halaman utama <i>website</i> , yaitu <i>home</i> .	
Trigger	Aktor ingin membuka halaman utama <i>website (home)</i> .	
Pre-Condition	Aktor mengisi alamat <i>website (URL)</i> dengan benar.	
Post-Condition	Aktor dapat melihat isi konten halaman <i>home</i> .	
Normal Course	User	System
	1.Mengakses <i>website</i> .	Menampilkan halaman <i>home</i> .
	2.Mengakses halaman <i>home</i> .	
Alternative Flow/Assumption	Asumsi: Halaman gagal untuk dibuka.	

Tabel 3.2 Use Case Description Tipe Properti

Use Case Name	Tipe Properti	
Actor	Customer	
Description	Use case untuk menggambarkan bagaimana cara aktor mengakses halaman tipe properti standar dan <i>custom</i> .	
Trigger	Aktor ingin membuka halaman tipe properti.	
Pre-Condition	Aktor mengisi alamat <i>website (URL)</i> dengan benar.	
Post-Condition	Aktor dapat melihat isi konten halaman tipe properti standar atau <i>custom</i> .	
Normal Course	User	System
	1.Mengakses <i>website</i> .	Menampilkan halaman <i>home</i> .

	2. Hover tipe di Navbar.	
	3A. Klik tipe standar.	Menampilkan halaman tipe standar.
	4A. Mengakses halaman properti tipe standar.	
Alternative Flow/Assumption	3B. Klik tipe <i>custom</i> .	Menampilkan halaman tipe <i>custom</i> .
	4B. Mengakses halaman properti tipe <i>custom</i> .	
	Asumsi: Halaman gagal untuk dibuka.	

Tabel 3.3 Use Case Description About Us

Use Case Name	About Us	
Actor	Customer	
Description	Use case untuk menggambarkan bagaimana cara aktor mengakses halaman <i>about us</i> .	
Trigger	Aktor ingin membuka halaman <i>about us</i> .	
Pre-Condition	Aktor mengisi alamat <i>website</i> (URL) dengan benar.	
Post-Condition	Aktor dapat melihat isi konten halaman <i>about us</i> .	
Normal Course	User	System
	1. Mengakses <i>website</i> .	Menampilkan halaman <i>home</i> .
	2. Klik <i>about us</i> di Navbar.	Menampilkan halaman <i>about us</i> .
	3. Mengakses halaman <i>about us</i> .	
Alternative Flow/Assumption	Asumsi: Halaman gagal untuk dibuka.	

Tabel 3.4 Use Case Description Blog

Use Case Name	Blog	
Actor	Customer	
Description	Use case untuk menggambarkan bagaimana cara aktor mengakses halaman <i>blog</i> .	
Trigger	Aktor ingin membuka halaman <i>blog</i> .	
Pre-Condition	Aktor mengisi alamat <i>website</i> (URL) dengan benar.	
Post-Condition	Aktor dapat melihat isi konten halaman <i>blog</i> .	
Normal Course	User	System
	1.Mengakses <i>website</i> .	Menampilkan halaman <i>home</i> .
	2.Klik <i>blog</i> di Navbar.	Menampilkan halaman <i>blog</i> .
	3.Mengakses halaman <i>blog</i>	
Alternative Flow/Assumption	Asumsi: Halaman gagal untuk dibuka.	

Tabel 3.5 Use Case Description Detail Blog

Use Case Name	Detail Blog	
Actor	Customer	
Description	Use case untuk menggambarkan bagaimana cara aktor mengakses konten dari suatu <i>blog post</i> .	
Trigger	Aktor ingin membuka isi konten dari suatu <i>blog post</i> , yaitu detail <i>blog</i> .	
Pre-Condition	Aktor mengisi alamat <i>website</i> (URL) dengan benar.	
Post-Condition	Aktor dapat melihat isi konten halaman <i>blog</i> .	
Normal Course	User	System
	1.Mengakses <i>website</i> .	Menampilkan halaman <i>home</i> .

	2.Klik <i>blog</i> di Navbar.	Menampilkan halaman <i>blog</i> .
	3.Memilih konten <i>blog</i> .	Menampilkan isi konten <i>blog</i> .
	4.Mengakses isi konten <i>blog</i> .	
Alternative Flow/Assumption	Asumsi: Halaman konten <i>blog</i> gagal untuk dibuka.	

Tabel 3.6 Use Case Description Simulasi Cicilan

Use Case Name	Simulasi Cicilan	
Actor	Customer	
Description	Use case untuk menggambarkan bagaimana cara aktor mengakses halaman simulasi cicilan.	
Trigger	Aktor ingin mengakses halaman Simulasi Cicilan.	
Pre-Condition	Aktor mengisi alamat <i>website</i> (URL) dengan benar.	
Post-Condition	Aktor dapat melakukan simulasi cicilan.	
Normal Course	User	System
	1.Mengakses <i>website</i> .	Menampilkan halaman <i>home</i> .
	2.Hover tipe di Navbar.	
	3A.Klik tipe standar.	Menampilkan halaman tipe standar.
	4A.Mengakses halaman properti tipe standar.	
	5. Klik simulasi KPR.	Menampilkan halaman simulasi KPR.
	6. Mengakses halaman simulasi KPR.	
	7. Mengisi <i>form</i> simulasi KPR.	7. Menampilkan hasil simulasi KPR.

Alternative Flow/Assumption	3B.Klik tipe <i>custom</i> .	Menampilkan halaman tipe <i>custom</i> .
	4B.Mengakses halaman properti tipe <i>custom</i> .	
	Asumsi: <ul style="list-style-type: none"> - Halaman simulasi cicilan gagal untuk dibuka. - Hasil perhitungan simulasi cicilan gagal ditampilkan. 	

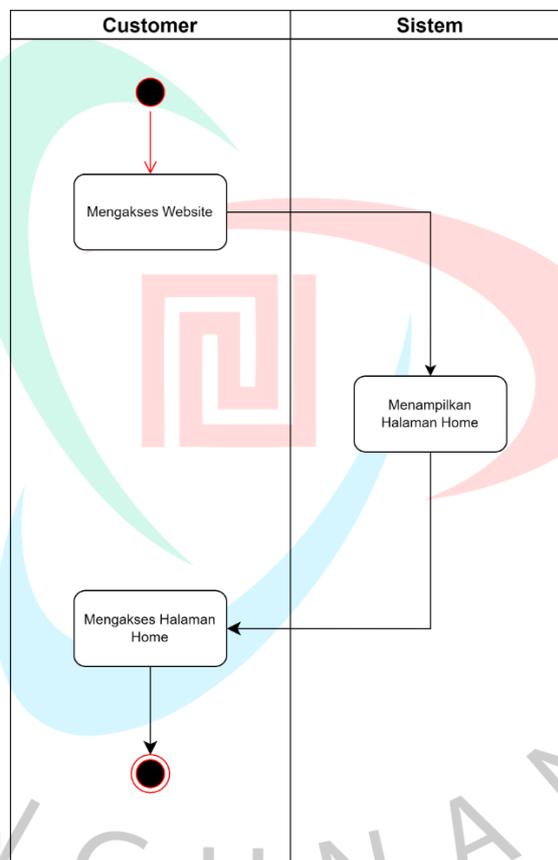
Tabel 3.7 Use Case Description Pesan Properti

Use Case Name	Pesan Properti	
Actor	Customer	
Description	Use case untuk menggambarkan bagaimana cara aktor mengakses halaman pemesanan properti.	
Trigger	Aktor ingin mengakses halaman pemesanan properti	
Pre-Condition	Aktor mengisi alamat <i>website</i> (URL) dengan benar.	
Post-Condition	Aktor dapat mengakses halaman pemesanan.	
Normal Course	User	System
	1.Mengakses <i>website</i> .	Menampilkan halaman <i>home</i> .
	2.Hover tipe di Navbar.	
	3A.Klik tipe standar.	Menampilkan halaman tipe standar.
	4A.Mengakses halaman properti tipe standar.	
	5. Klik pemesanan.	Menampilkan halaman pemesanan.
	6. Mengakses halaman pemesanan properti.	
Alternative Flow/Assumption	3B.Klik tipe <i>custom</i> .	Menampilkan halaman tipe <i>custom</i> .

	4B.Mengakses halaman properti tipe <i>custom</i> .	
	Asumsi: - Halaman pemesanan properti gagal untuk dibuka.	

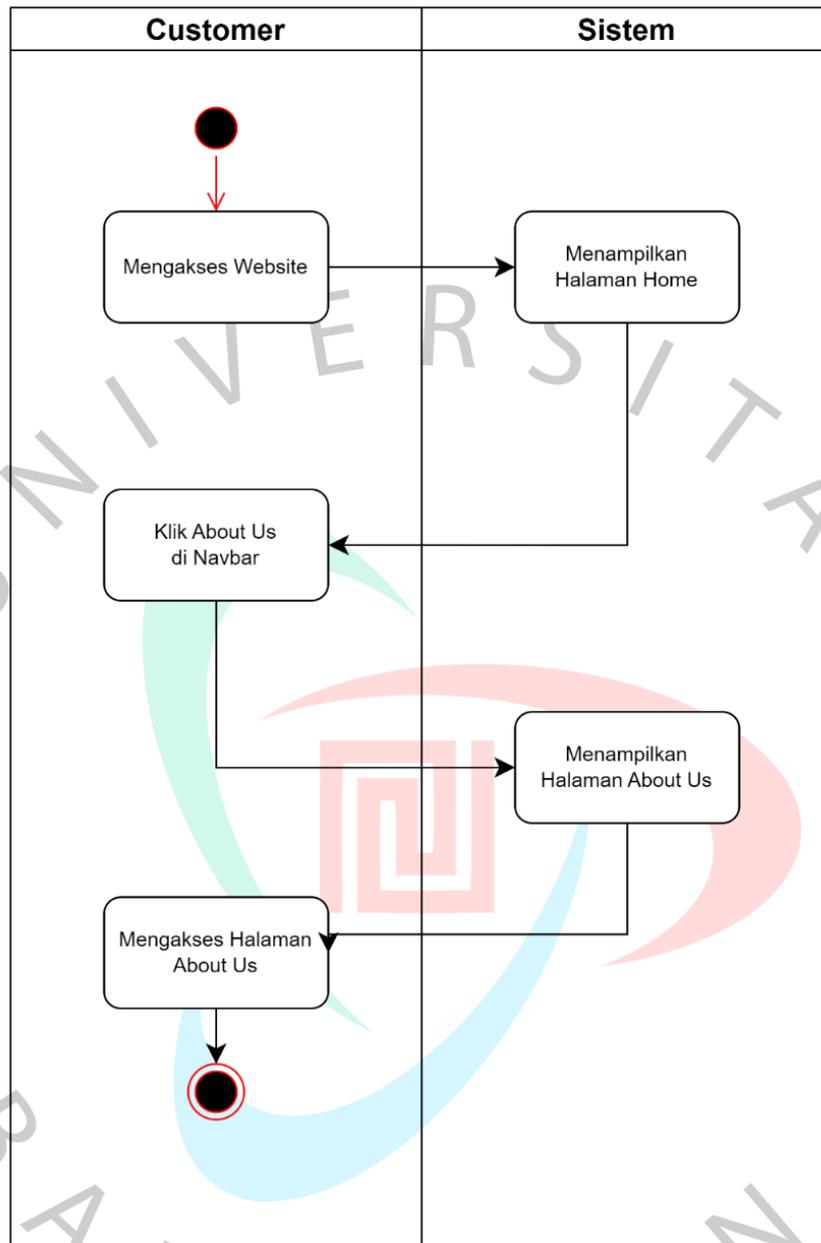
C. Activity Diagram

Diagram Aktivitas/*Activity Diagram* adalah pemodelan yang diperuntukkan untuk menggambarkan keseluruhan proses atau aktivitas yang terjadi pada suatu sistem (Muthiya, 2023).



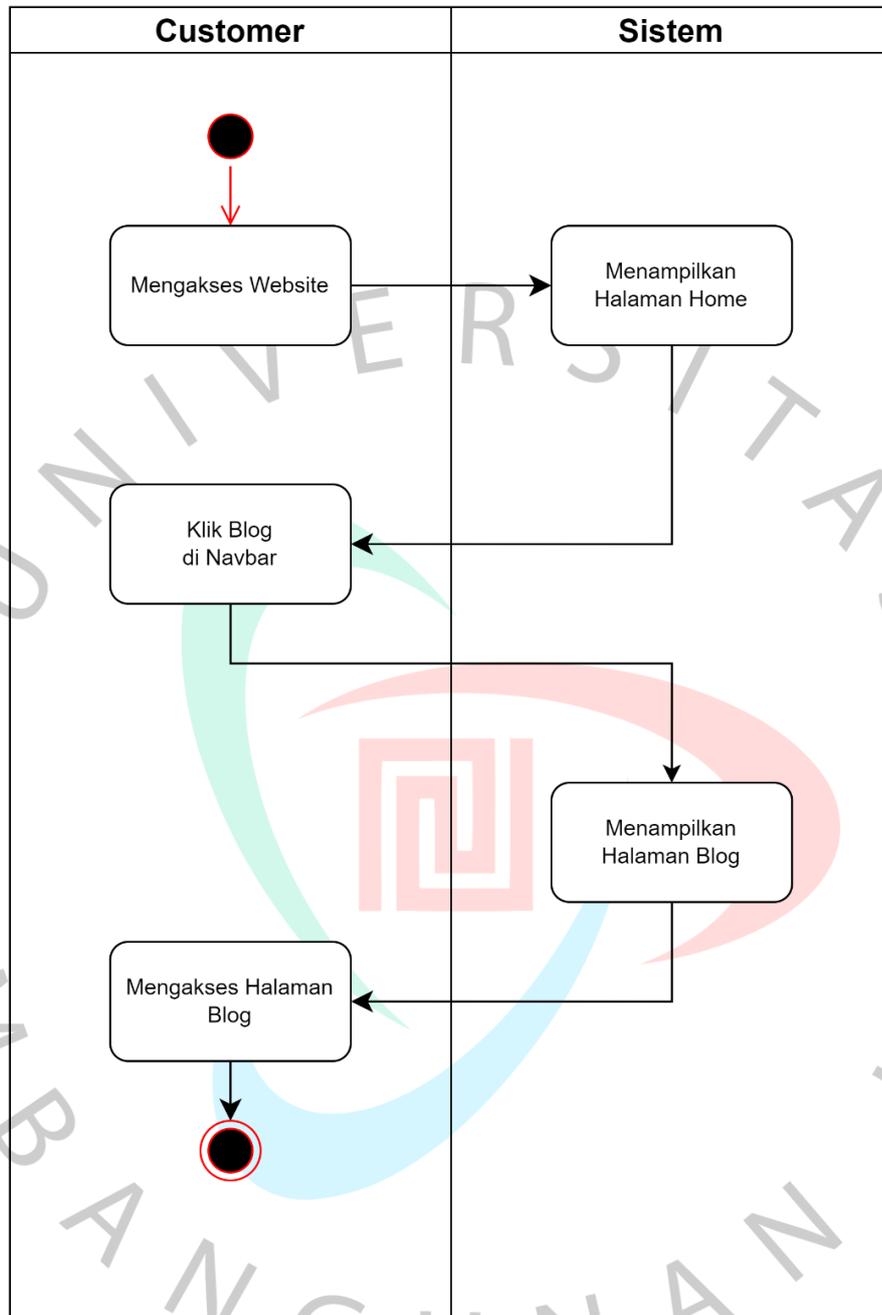
Gambar 3.4 Activity Diagram Home

Pada **Gambar 3.4**, digambarkan proses dalam mengakses halaman *home*. Pada tahapan pertama, *Customer* mengakses *website* dengan memasukkan alamat web (URL) ke dalam *address bar* yang terdapat pada aplikasi *browser*. Kemudian, sistem akan menampilkan halaman *home* agar dapat diakses oleh *Customer*.



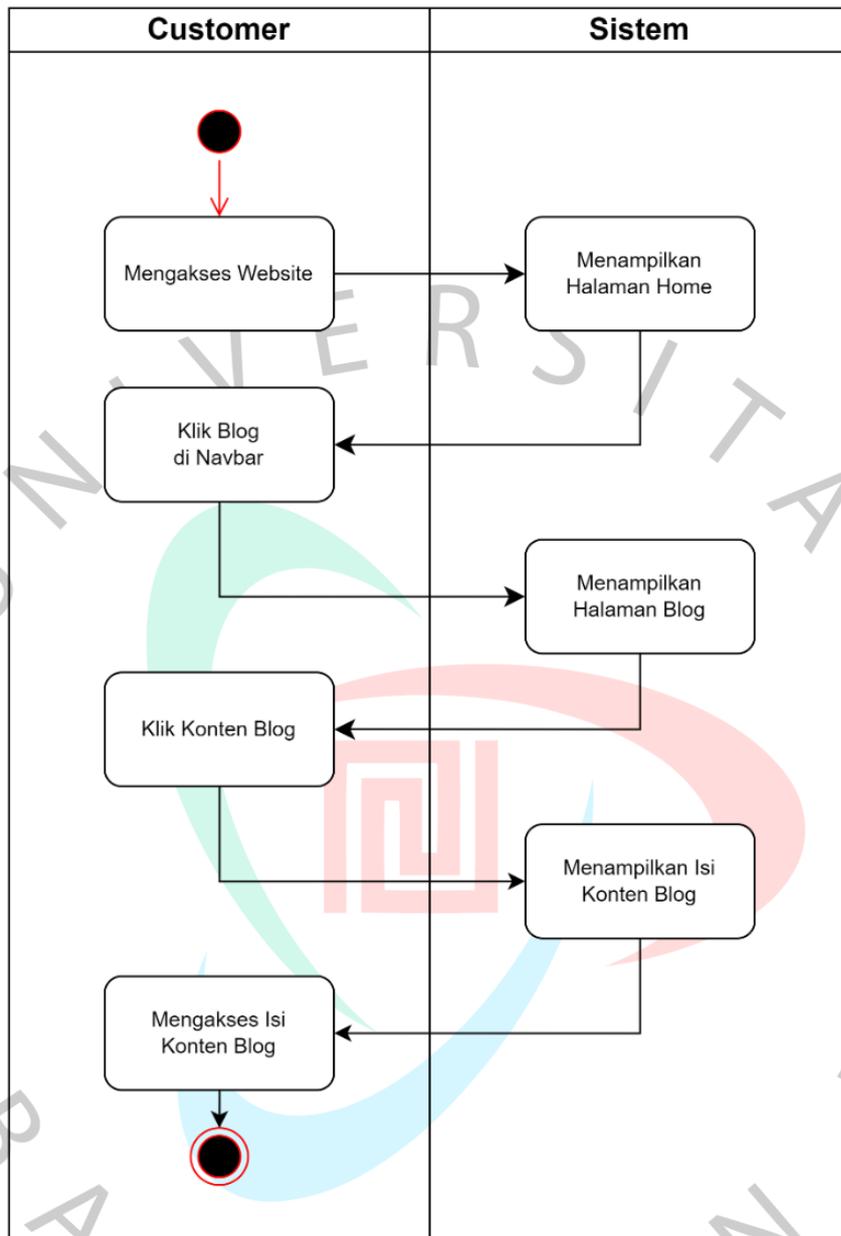
Gambar 3.5 Activity Diagram About Us

Pada **Gambar 3.5**, digambarkan proses dalam mengakses halaman *about us*. Setelah *Customer* mengakses *website* dan berada pada halaman *home*, *Customer* dapat menggunakan *Navbar* dan menekan tombol/*text* untuk mengakses halaman *about us* yang ditampilkan oleh sistem.



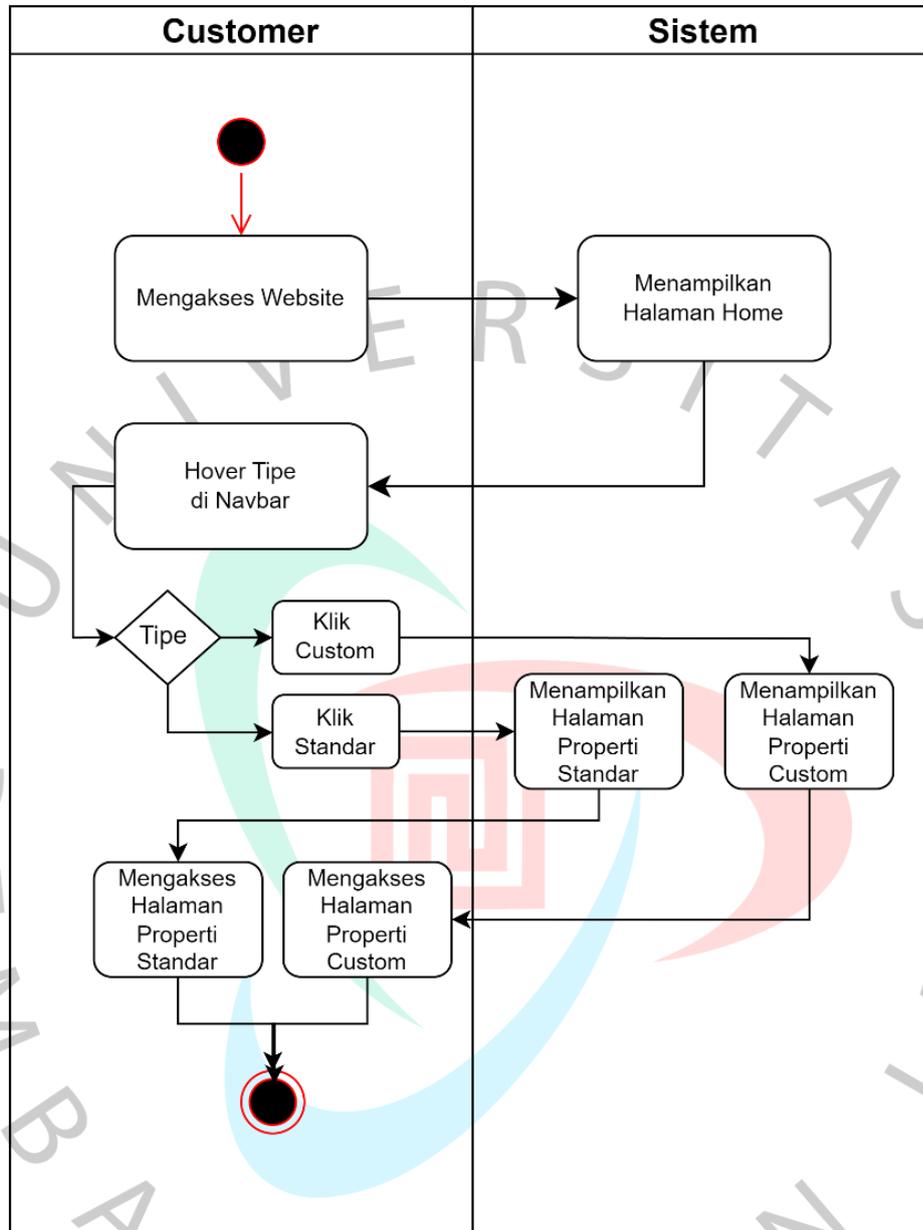
Gambar 3.6 Activity Diagram Blog

Pada **Gambar 3.6**, digambarkan proses dalam mengakses halaman *blog*. Setelah *Customer* mengakses *website* dan berada pada halaman *home*, *Customer* dapat menggunakan *Navbar* dan menekan tombol/*text* untuk mengakses halaman *about us* yang ditampilkan oleh sistem.



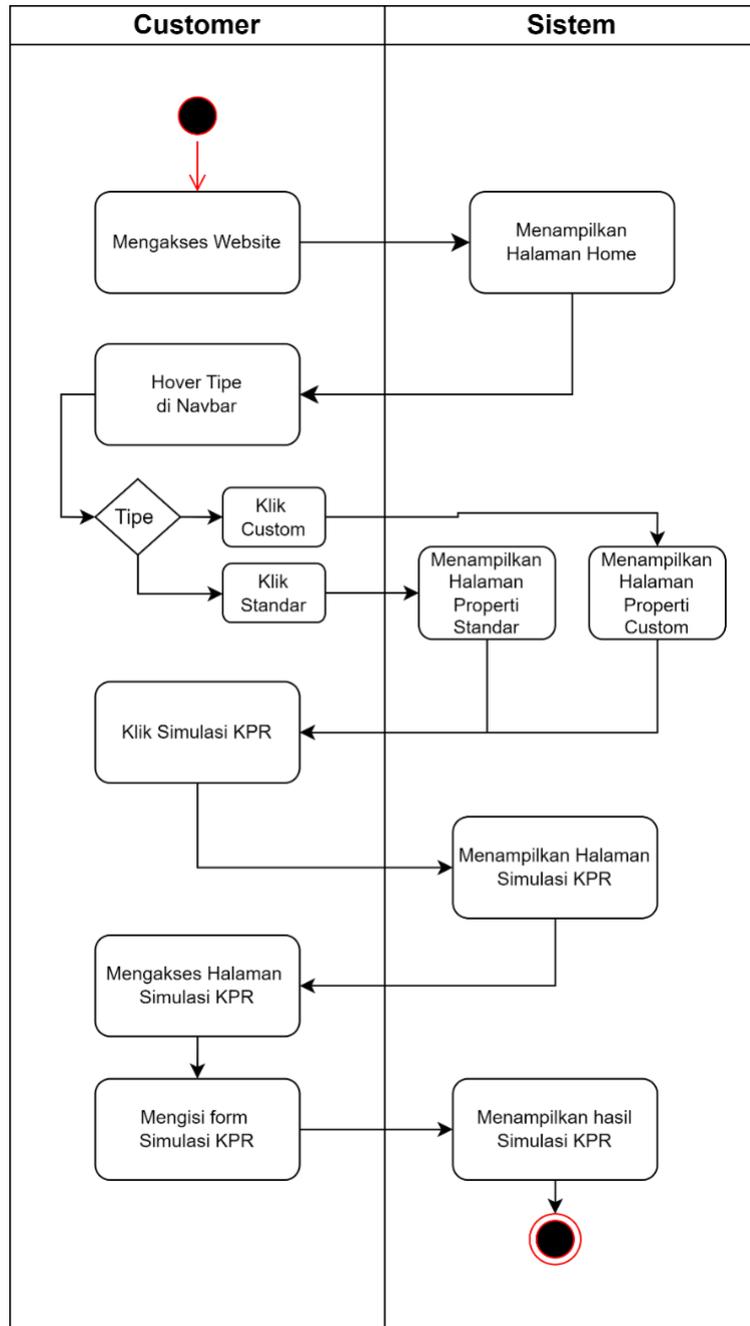
Gambar 3.7 Activity Diagram Detail Blog

Pada **Gambar 3.7**, digambarkan proses dalam mengakses salah satu *blog post* di dalam halaman detail *blog*. *Customer* dapat mengakses halaman *blog* dan melihat *list blog post* yang disimpan di dalam *database* aplikasi. Setelah memilih salah satu *blog post* di dalam halaman *blog*, sistem akan menampilkan halaman yang berisikan isi konten dari *blog post* tersebut.



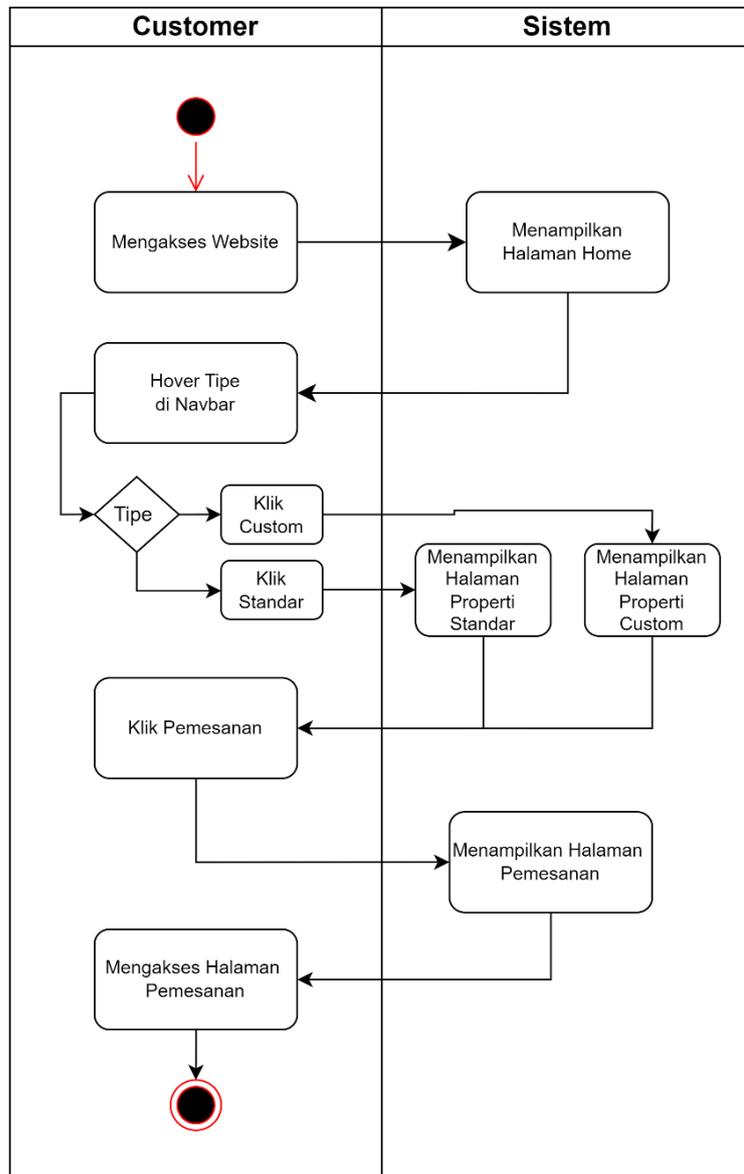
Gambar 3.8 Activity Diagram Tipe Properti

Pada **Gambar 3.8**, digambarkan proses dalam mengakses halaman tipe properti standar dan *custom*. Setelah *Customer* mengakses *website*, halaman tipe properti dapat diakses melalui *navigation bar* dengan *hover* pada teks properti dan memilih salah satu dari opsi standar atau *custom*. Kemudian, sistem akan menampilkan halaman properti berdasarkan opsi yang dipilih oleh *Customer*.



Gambar 3.9 Activity Diagram Simulasi Cicilan

Pada **Gambar 3.9**, digambarkan proses dalam mengakses halaman simulasi KPR. *Customer* dapat mengakses halaman simulasi KPR dengan menekan tombol simulasi pada halaman salah satu properti (Standar atau *Custom*). Lalu, *Customer* dapat mengisi *form* simulasi KPR dan mendapatkan hasil perhitungan yang telah dilakukan oleh sistem.



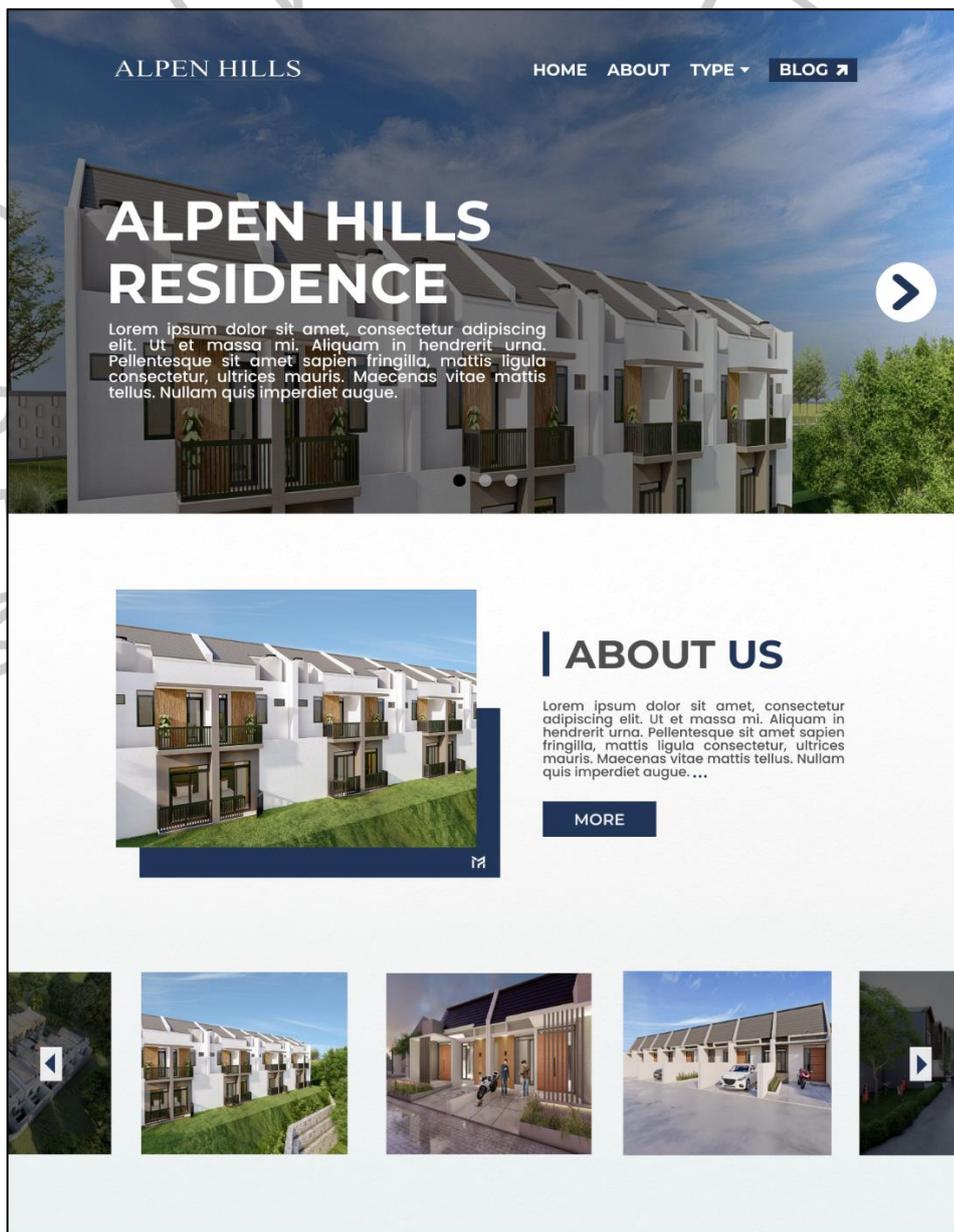
Gambar 3.10 Activity Diagram Pemesanan Properti

Pada **Gambar 3.10**, digambarkan proses dalam mengakses halaman pemesanan properti. Untuk melakukan pemesanan unit, *Customer* dapat mengakses halaman pemesanan melalui salah satu halaman tipe properti (Standar atau *Custom*). Pada halaman tipe properti, *Customer* menekan tombol pesan unit untuk mengakses halaman pemesanan properti yang akan ditampilkan oleh sistem.

D. Desain UI/UX

Hasil dari analisis kebutuhan dan desain sistem digunakan sebagai landasan untuk membuat rancangan tampilan (*mockup*) dan prototipe pada aplikasi. Praktikan menggunakan Figma sebagai *tools* dalam membuat *mockup* dan *prototype* aplikasi. Berikut ini adalah hasil pengerjaan *mockup* oleh Praktikan:

1. Halaman *Home*



Gambar 3.11 (A) Mockup Halaman Home

OUR BLOG



LATEST POST [↗](#)

Posted on : 12 Aug 2023

How To Manage House Property

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut et massa mi. Aliquam in hendrerit urna. Pellentesque sit amet sapien fringilla, mattis ligula consectetur, ultrices mauris. Maecenas vitae mattis tellus. Nullam quis imperdiet augue.

Category: tips dan trik menjaga rumah

[READ MORE](#)

TRENDING TOPICS



Guide to Clean Your House

120 Tips dan Trik

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur. Eu at sed tincidunt sed malesuada.

[Read Post](#) [↗](#)



House Bills Pays NowDays

128 Tips dan Trik

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur. Eu at sed tincidunt sed malesuada.

[Read Post](#) [↗](#)



Decorate Your Kitchen Yes

143 Tips dan Trik

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur. Eu at sed tincidunt sed malesuada.

[Read Post](#) [↗](#)



[LEARN MORE](#)

FASILITAS



[LEARN MORE](#)

AKSES



[LEARN MORE](#)

LOKASI

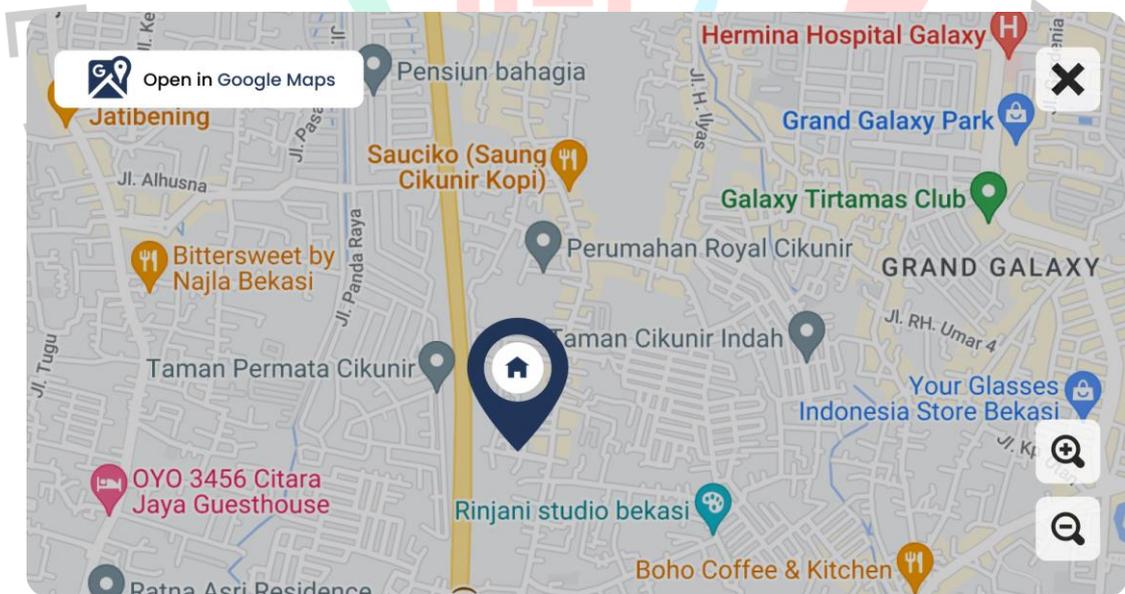


Gambar 3.11 (B) Mockup Halaman Home

Terlihat pada Gambar **Gambar 3.11** A dan B yang merupakan lampiran *mockup* halaman *home*, yaitu:

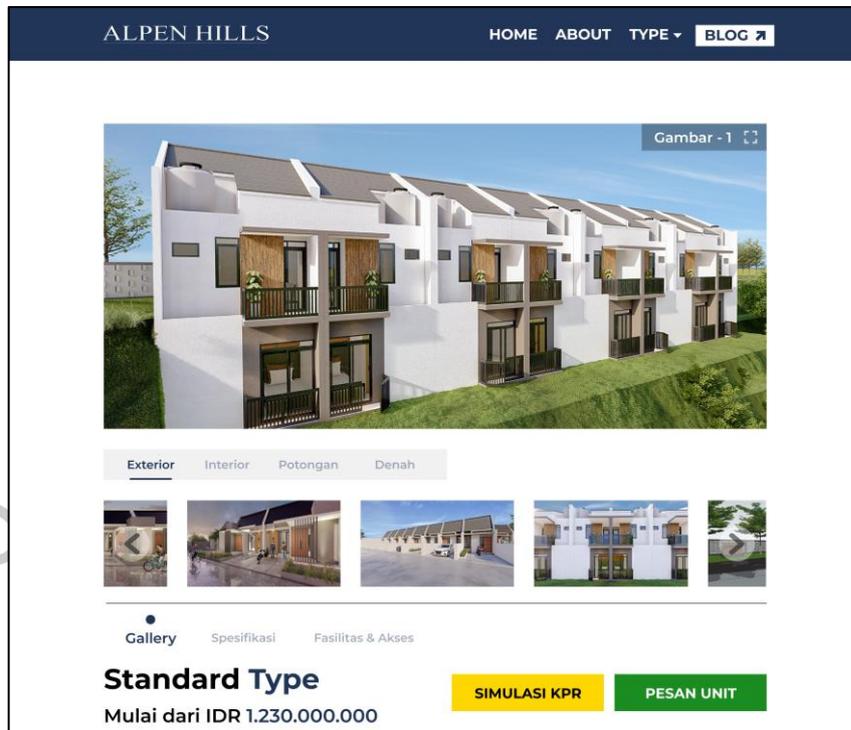
(A) Halaman *home* merupakan halaman pertama yang akan dikunjungi oleh setiap pengguna. Terdapat beberapa komponen yang digunakan untuk memberikan kesan dan *image* baik kepada customer yaitu *carousel* gambar beserta *headline* serta deskripsi singkat dan *quick shortcut* ke halaman *about us* yang disajikan dengan *text*, *image preview*, dan *mini carousel* pada bagian bawah komponen.

(B) Komponen yang digunakan untuk memberikan informasi terbaru kepada *customer* mengenai perkembangan properti adalah melalui *quick shortcut* ke halaman *blog* yang menampilkan blog post terbaru dan populer (dapat dilihat jumlah pembaca melalui *icon* mata). Pada bagian bawah, terdapat komponen card yang dibagi menjadi 3 yaitu fasilitas, akses, dan lokasi yang akan menampilkan *pop up* yang terlihat pada **Gambar 3.12**.

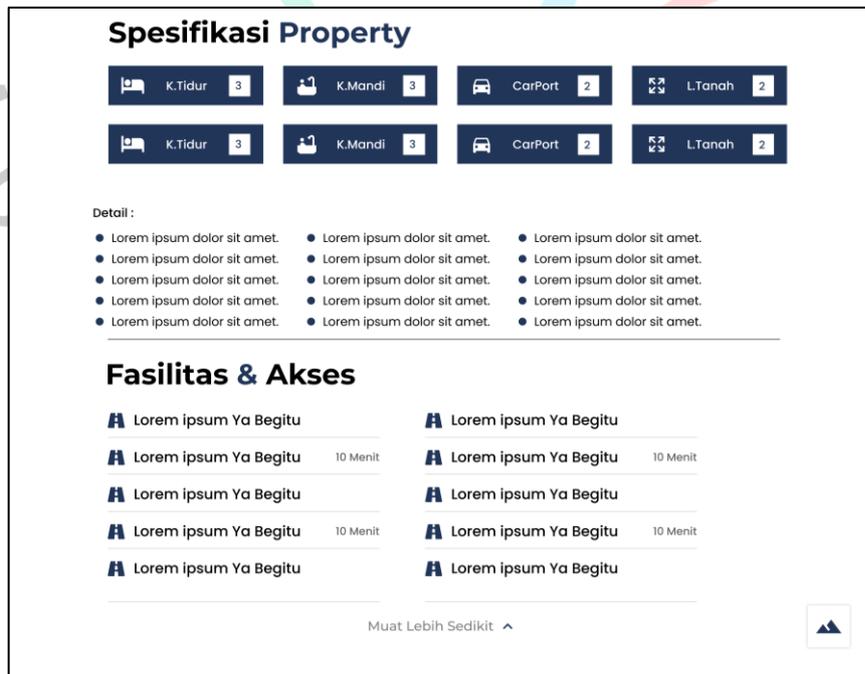


Gambar 3.12 Pop Up Lokasi

2. Halaman Tipe



Gambar 3.13 (A) Mockup Halaman Tipe



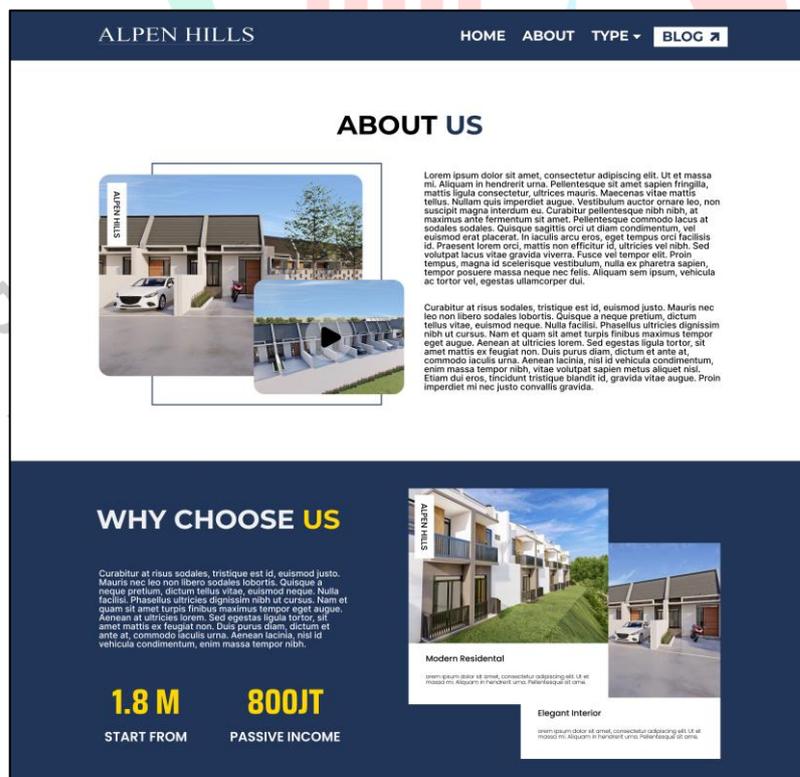
Gambar 3.13 (B) Mockup Halaman Tipe

Terlihat pada lampiran *mockup* halaman tipe properti pada **Gambar 3.13 A dan B**, yaitu:

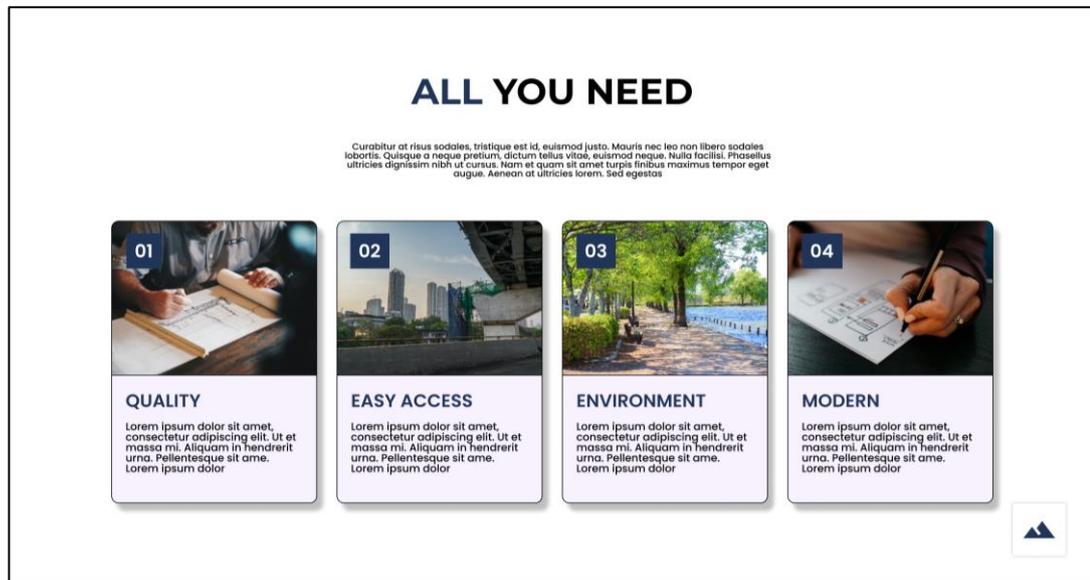
(A) Pada bagian atas halaman tipe properti, terdapat *carousel* gambar yang berisikan foto eksterior, interior, potongan, dan denah. Terdapat *toggle* untuk melihat galeri, spesifikasi, serta fasilitas dan akses untuk melakukan *scrolling* secara otomatis ke bagian yang disebutkan. Selain itu, tombol simulasi KPR dan pesan unit dapat digunakan oleh pengguna untuk melakukan simulasi cicilan atau memesan properti yang diinginkan.

(B) Pengguna dapat melihat spesifikasi yang dimiliki oleh suatu properti berdasarkan tipenya. Detail properti dapat dilihat di bawah spesifikasi untuk memberikan informasi mengenai fitur – fitur unik dari suatu properti. Pada bagian bawah detail properti, terdapat bagian fasilitas dan akses yang memberikan gambaran untuk *customer* mengenai cara mengakses lokasi properti beserta fasilitas – fasilitas yang dapat dimanfaatkan.

3. Halaman *About Us*



Gambar 3.14 (A) Mockup Halaman About Us



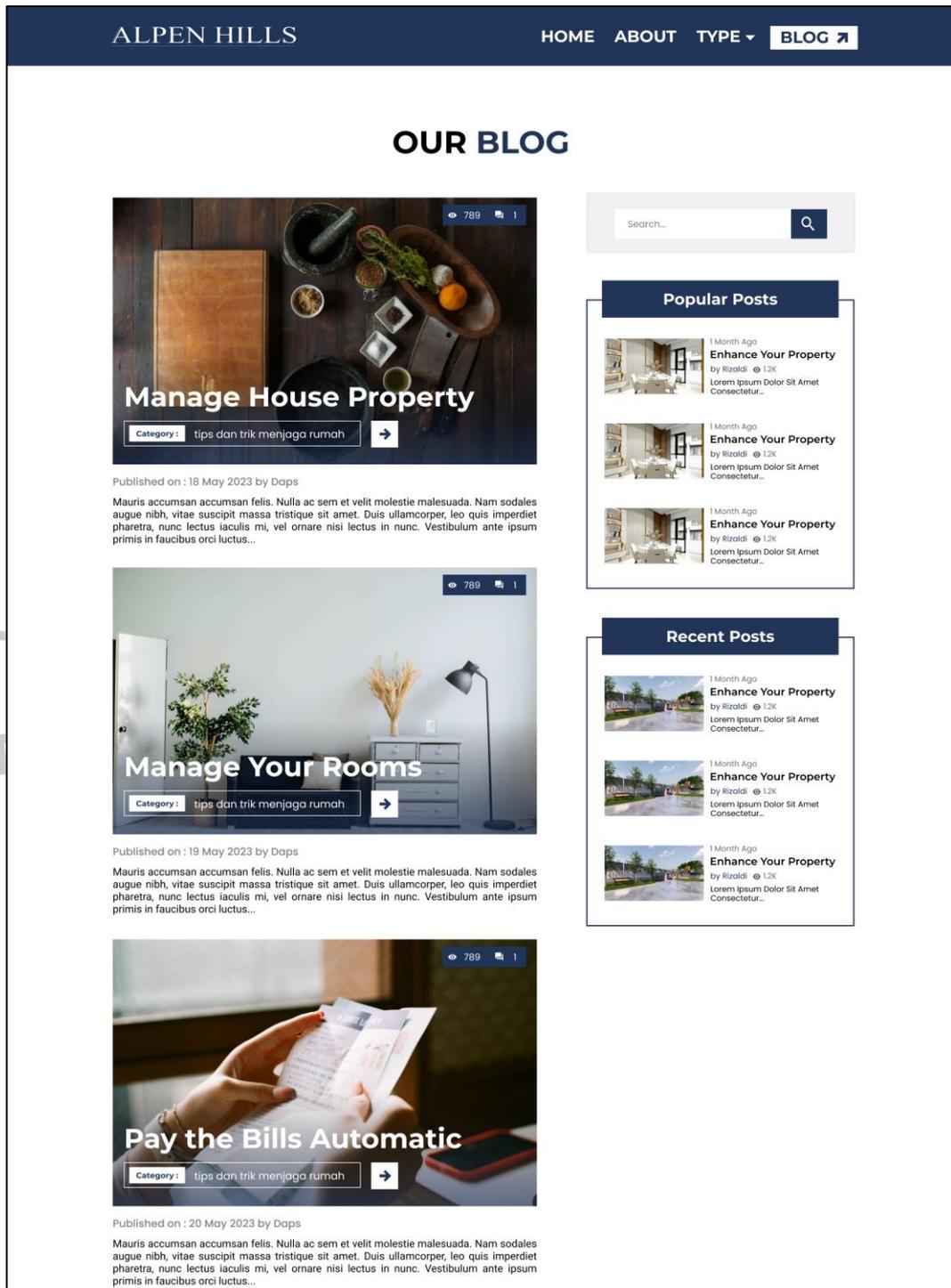
Gambar 3.14 (B) Mockup Halaman About Us

Terlihat lampiran *mockup* halaman *about us* pada **Gambar 3.14 A** dan B, yaitu:

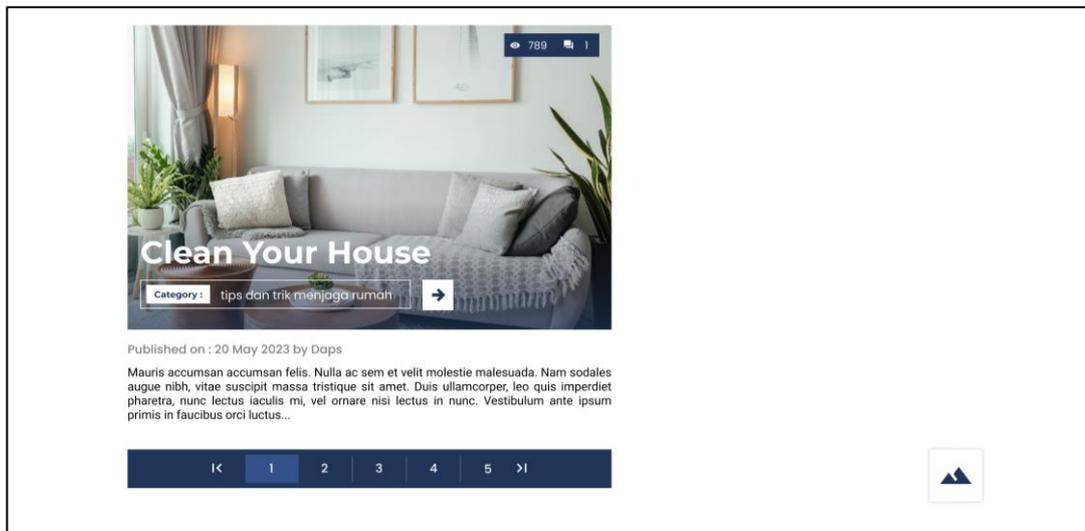
(A) Terdapat beberapa komponen yang terlihat pada bagian atas halaman *about us* yaitu paragraph singkat untuk menjelaskan perusahaan properti kepada calon pembeli dan dekorasi berupa *image preview* dengan bingkai untuk memberikan kesan professional. Headline dari properti yang dijual oleh pihak perusahaan digunakan untuk memberikan informasi mengenai benefit yang didapatkan melalui pembelian properti Alpen Hills Residence yang disajikan melalui *text* dan *card*.

(B) Pada bagian bawah halaman *about us*, terdapat komponen berupa *card* yang digunakan untuk menyajikan konten fasilitas yang akan diisi oleh pihak perusahaan. Informasi fasilitas properti disajikan dengan menggunakan *text* dan gambar yang dapat menarik perhatian calon pembeli. Selain itu, terdapat fitur yang dapat membantu *customer* dalam navigasi secara vertikal pada bagian kanan bawah halaman *about us* yang dilambangkan dengan panah atas menyerupai gunung.

4. Halaman Blog



Gambar 3.15 (A) Mockup Halaman Blog



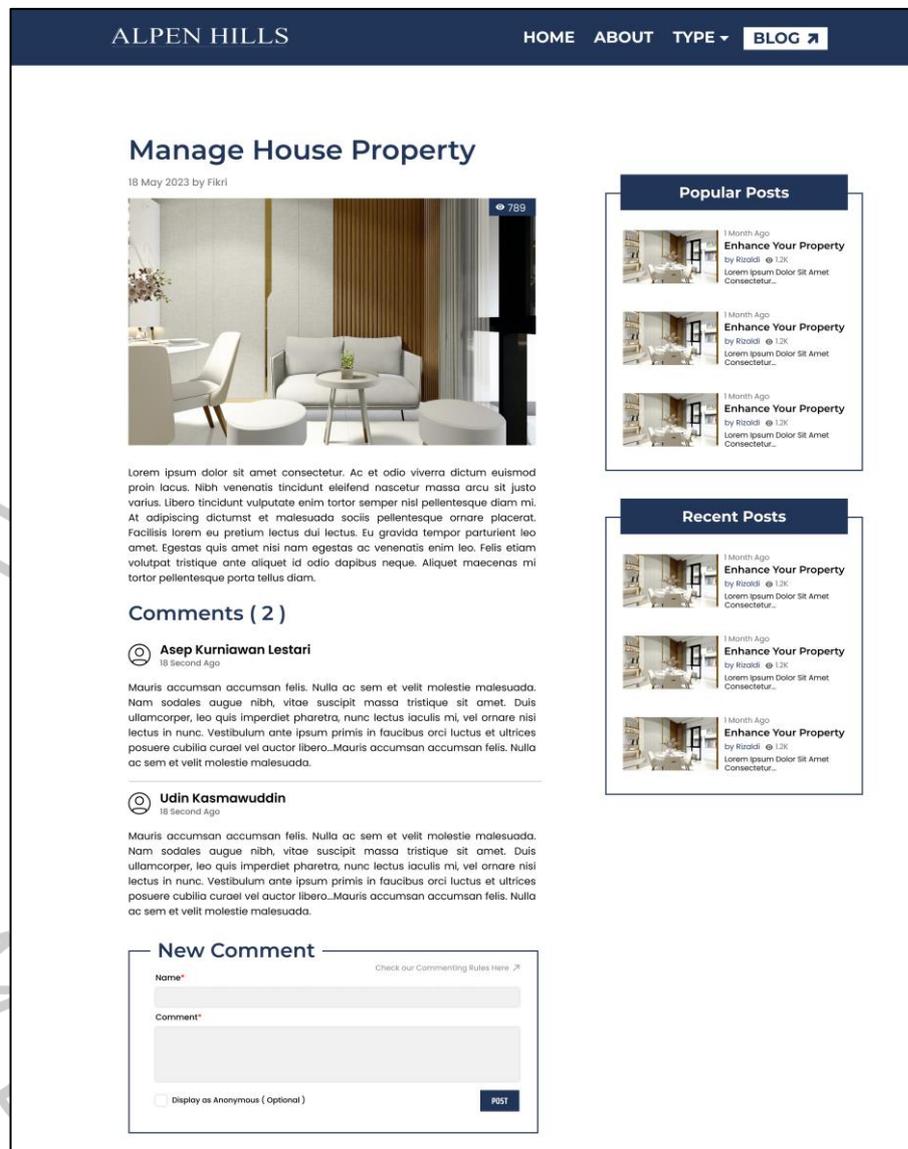
Gambar 3.15 (B) Mockup Halaman Blog

Terlihat pada **Gambar 3.15 A** dan **B** yang merupakan lampiran *mockup* halaman *blog*, yaitu:

(A) Terdapat beberapa *blog post* disajikan dalam bentuk *card* yang berisikan judul, kategori, jumlah pembaca, dan deskripsi singkat. *Blog post* dapat diakses dengan klik pada bagian thumbnail atau panah yang terdapat di sebelah kanan kategori. Pengguna dapat mencari *blog post* yang ingin dibaca melalui kolom search pada bagian kanan atas. Selain itu, untuk mempercepat dalam navigasi di dalam halaman *blog*, terdapat kolom *blog post* yang populer dan terbaru di bawah kolom search.

(B) Pada bagian bawah halaman *blog*, terdapat navigasi *page* yang dapat digunakan oleh pengguna untuk mengakses *blog post* lainnya yang telah dipublikasikan oleh pihak perusahaan sebelumnya. Pengguna dapat menekan tombol paling kiri (<) atau kanan (>) pada navigasi *page* tersebut untuk menuju halaman pertama atau akhir. Selain itu, pada bagian kanan bawah terdapat lambang panah berbentuk seperti gunung untuk membantu pengguna dalam navigasi secara vertikal (ke atas) di dalam halaman *blog*.

5. Halaman Detail Blog



Gambar 3.16 Mockup Halaman Detail Blog

Terlihat lampiran *mockup* halaman detail *blog* pada Gambar 3.16, yaitu halaman yang berisikan konten dari suatu *blog post*. Konten *blog* yang dibuat oleh pihak perusahaan dan disimpan di dalam aplikasi akan ditampilkan dalam halaman detail *blog*. Pada halaman tersebut, pengguna (*Customer*) dapat mengisi komentar yang akan ditampilkan pada bagian bawah *blog post* tersebut. Pengguna juga dapat melihat *blog post* yang populer dan terbaru beserta jumlah pembaca pada bagian kanan atas halaman *detail blog*.

6. Halaman Simulasi Cicilan

ALPEN HILLS HOME ABOUT TYPE BLOG

SIMULASI KPR

Harga Properti

Rp

Persentase Uang Muka

Rp

Suku Bunga Per-Tahun

Rp

5 Tahun 15 Tahun 30 Tahun

Hitung

Home About Type Blog Contact Us

Our Story Standard Latest News stellarjardin@gmail.com

Contact Form Custom Top Trending (62)87885889540

ALPEN HILLS

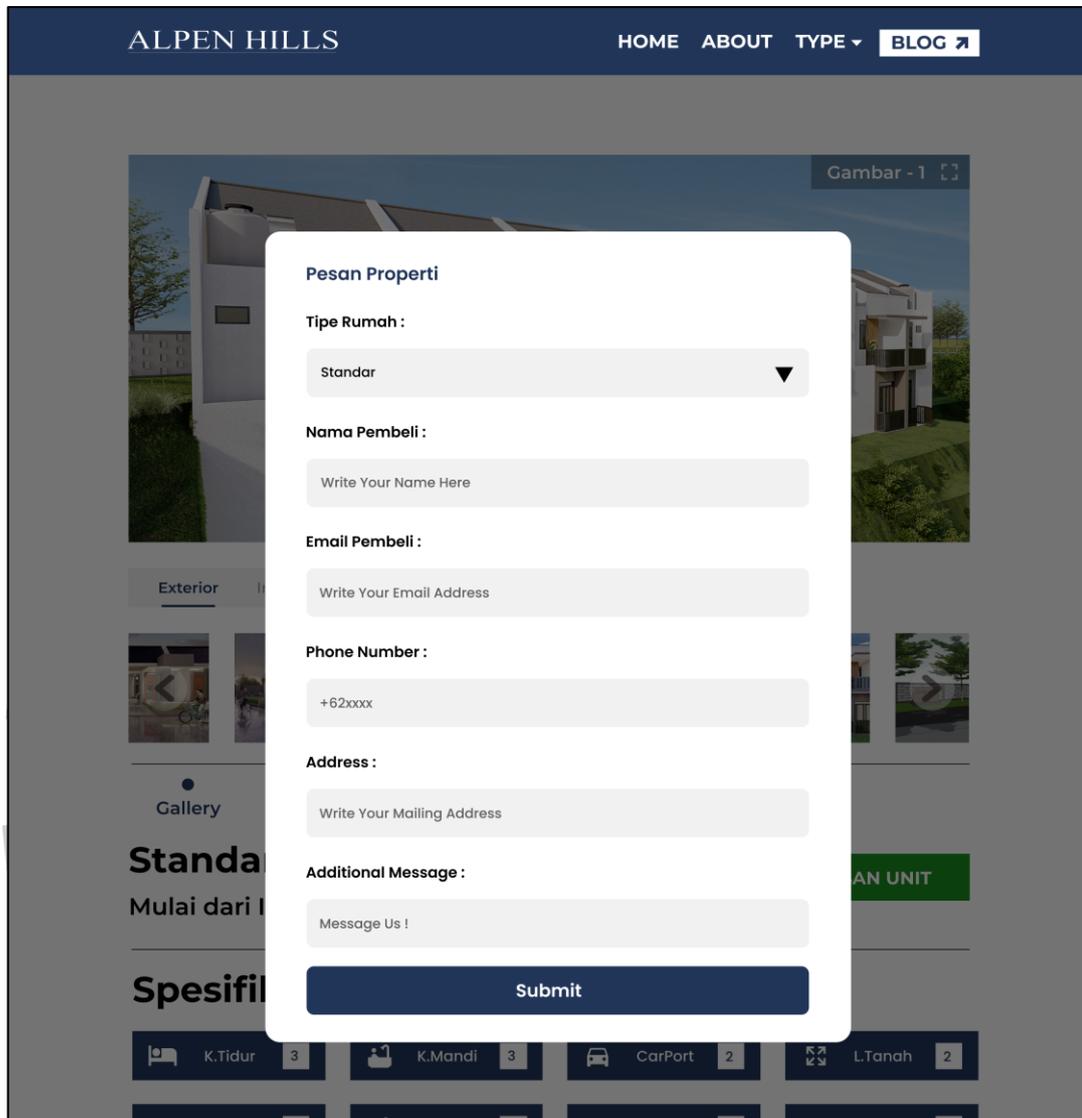
Jl. Cikunir Raya No.37, RT.001/RW.002, Jaka Mulya, Kec. Bekasi Sel., Kota Bks, Jawa Barat 17146

Powered By PROJECT Privacy Policy Terms & Conditions

Gambar 3.17 Mockup Simulasi KPR

Terlihat pada lampiran *mockup* halaman detail *blog* pada **Gambar 3.17**, Terdapat *form* untuk melakukan simulasi KPR. Pada kolom pertama, pengguna dapat mengisi harga properti yang akan dibeli. Kemudian, pengguna mengisi persentase uang muka di kolom kedua. Suku Bunga per Tahun akan diisi oleh pihak perusahaan berdasarkan hasil riset terbaru. Pada kolom pengisian terakhir, pengguna dapat menentukan jangka waktu KPR yang terdiri dari 3 opsi, yaitu 5, 15, dan 30 tahun.

7. Halaman Pemesanan Properti



The image shows a web page for 'ALPEN HILLS' with a dark blue header containing navigation links: HOME, ABOUT, TYPE, and BLOG. The main content area is dimmed, showing a property image and some text like 'Exterior', 'Gallery', and 'Standar'. A white modal form titled 'Pesan Properti' is overlaid on the page. The form contains the following fields:

- Tipe Rumah :** A dropdown menu with 'Standar' selected.
- Nama Pembeli :** A text input field with the placeholder 'Write Your Name Here'.
- Email Pembeli :** A text input field with the placeholder 'Write Your Email Address'.
- Phone Number :** A text input field with the placeholder '+62xxxx'.
- Address :** A text input field with the placeholder 'Write Your Mailing Address'.
- Additional Message :** A text input field with the placeholder 'Message Us !'.
- Submit** button.

At the bottom of the page, there is a row of icons and text representing property features: K.Tidur 3, K.Mandi 3, CarPort 2, and L.Tanah 2.

Gambar 3.18 Mockup Pemesanan Properti

Terlihat pada lampiran *mockup pop up* (modal) pemesanan properti pada **Gambar 3.18**, terdapat kolom pilihan tipe rumah yang berisikan standar atau custom. Selain itu, terdapat juga kolom pengisian yang perlu diisi oleh pengguna, yaitu Nama Pembeli, Email Pembeli, Nomor Telepon, Alamat, dan pesan tambahan yang bersifat opsional. Setelah memilih dan mengisi seluruh kolom, pengguna dapat menekan tombol *submit* untuk melakukan pembelian.

Setelah membuat desain UI/UX aplikasi, Praktikan melakukan *prototyping* aplikasi dengan menggunakan Figma.

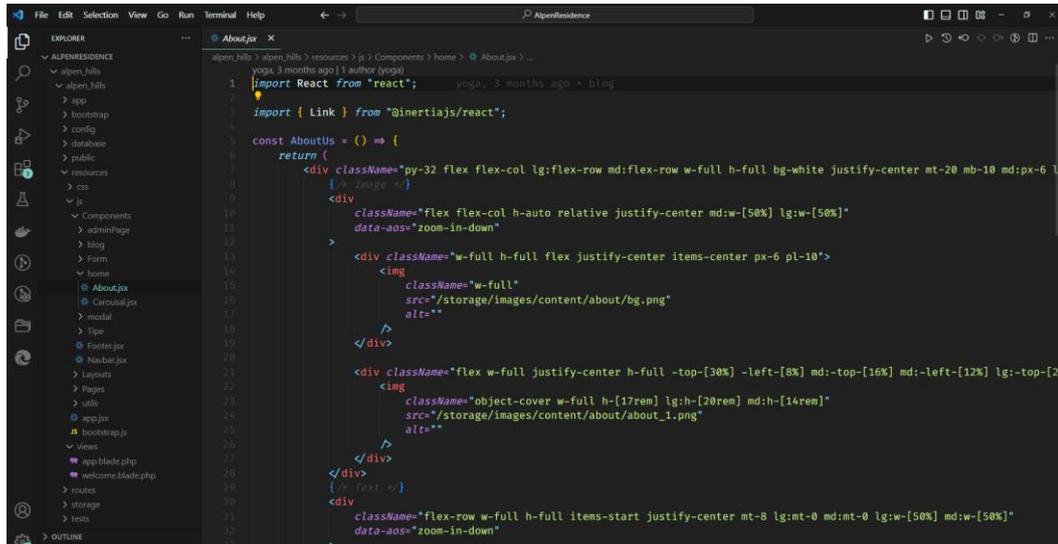


Gambar 3.19 Prototyping Menggunakan Figma

Prototyping dilakukan agar Praktikan dan rekan kerja lainnya mendapatkan gambaran alur penggunaan aplikasi pada setiap fiturnya yang digambarkan melalui garis – garis yang menghubungkan antara halaman dengan halaman lainnya atau *pop up* (modal). Alur penggunaan aplikasi ini diawali dari halaman *home*. Untuk melakukan navigasi ke halaman lain, pengguna dapat menggunakan *Navigation Bar* untuk mengakses halaman *about us* (tentang perusahaan), tipe properti, dan *blog*. Halaman tipe properti dapat diakses dengan melakukan *hover* pada Tipe di *Navigation bar* dan memilih salah satu dari standar atau *custom*. Pada halaman tipe properti standar dan *custom*, terdapat tombol simulasi KPR dan pemesanan unit yang dapat digunakan untuk mengakses halaman (Simulasi KPR) atau *pop up* (Pesan Unit). Halaman detail *blog* dapat diakses ketika pengguna memilih salah satu *blog post* yang disimpan di dalam aplikasi.

3.2.4 Pemrograman Front-end (Implementasi)

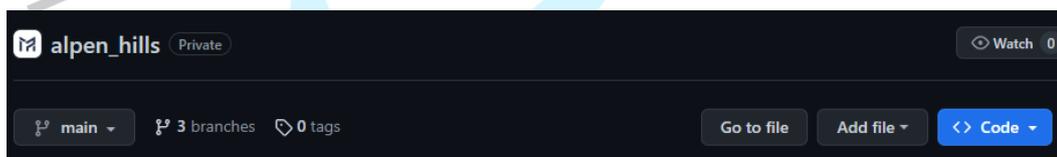
Setelah membuat desain sistem dan UI/UX, Praktikan mengimplementasikan hasil desain ke dalam bentuk perangkat lunak menggunakan aplikasi Visual Studio Code.



```
1 import React from "react";
2
3 import { Link } from "@inertiajs/react";
4
5 const AboutUs = () => {
6   return (
7     <div className="py-32 flex flex-col lg:flex-row md:flex-row w-full h-full bg-white justify-center mt-20 mb-10 md:px-6 lg:px-12">
8       <img alt="Image" />
9       <div className="flex flex-col h-auto relative justify-center md:w-[50%] lg:w-[50%]" data-aos="zoom-in-down">
10        <div className="w-full h-full flex justify-center items-center px-6 pl-10">
11          <img alt="Image" />
12        </div>
13        <div className="flex w-full justify-center h-full -top-[30%] -left-[8%] md:-top-[16%] md:-left-[12%] lg:-top-[22%] lg:-left-[12%]" data-aos="zoom-in-down">
14          <img alt="Image" />
15          <div className="object-cover w-full h-[17rem] lg:h-[20rem] md:h-[14rem]" data-aos="zoom-in-down">
16            <img alt="Image" />
17          </div>
18        </div>
19      </div>
20      <div className="flex flex-col justify-center items-center mt-10">
21        <Text />
22      </div>
23    </div>
24  );
25}
```

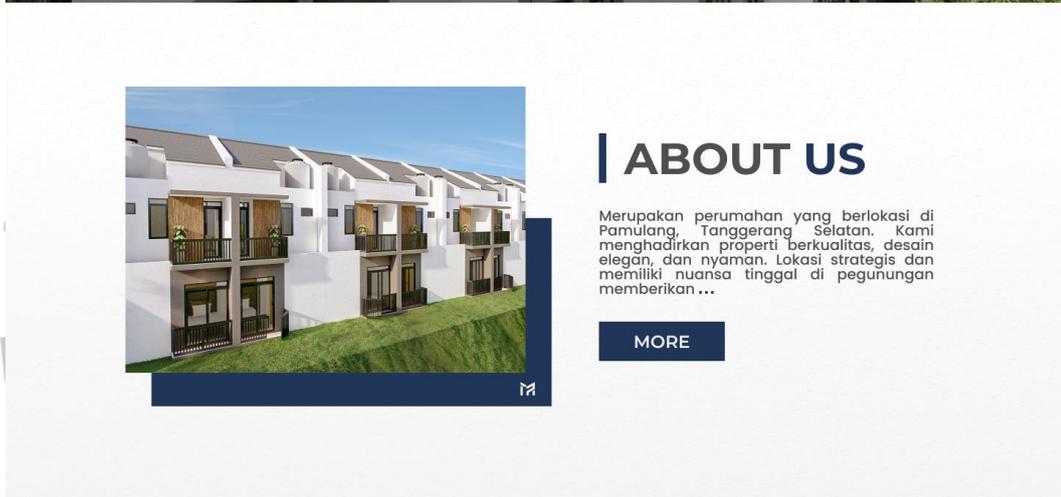
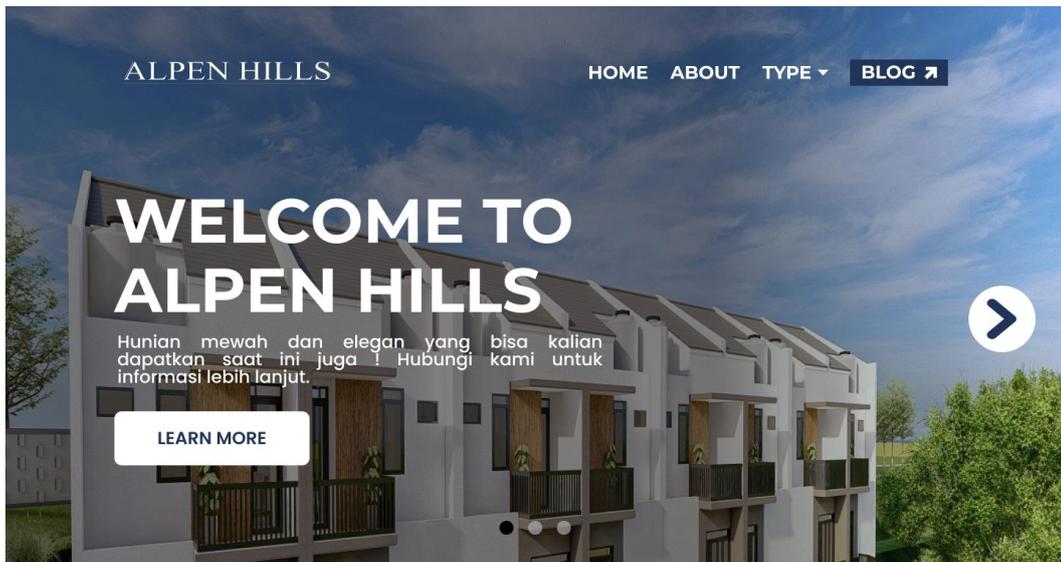
Gambar 3.20 Penggunaan Visual Studio Code

Praktikan menggunakan HTML, CSS (Tailwind), dan Javascript (React.Js) untuk implementasi aplikasi berbasis web yang ditentukan pada diskusi bersama pihak perusahaan. Hasil dari *Frontend Development* pada aplikasi ini akan disimpan dalam Github *repository* agar dapat melakukan kolaborasi tim secara *remote*.



Gambar 3.21 Repository Github

Tampilan dari aplikasi yang diimplementasikan kurang lebih memiliki desain yang sama dengan hasil pengerjaan desain UI/UX pada tahapan sebelumnya. Praktikan menggunakan *plugin* Auto HTML di dalam Figma yang dapat membantu tim pengembang dalam mendapatkan *source code* yang menjadi referensi dalam implementasi aplikasi yang menggunakan *library* React.JS dan Tailwind CSS.



Gambar 3.22 Implementasi Halaman Home

Pada **Gambar 3.22**, terlihat hasil dari implementasi halaman *home* yang memiliki perbedaan dari desain UI/UX. Pihak perusahaan meminta Praktikan untuk menambahkan tombol *learn more* agar calon pembeli dapat melakukan komunikasi langsung dengan bagian penjualan. Kemudian, konten dari *website* berupa *text* dan gambar diberikan oleh pihak perusahaan untuk ditampilkan ke dalam aplikasi.

Selain halaman *home*, terdapat juga perubahan pada halaman simulasi KPR yang diminta oleh pihak perusahaan untuk menyesuaikan dengan standar dan kebutuhan.

Simulasi KPR

(Bunga Flat)

Harga Properti:
Rp. 600.000.000

Persentase Uang Muka (DP):
30 %

Suku Bunga per Tahun:
13 %
*Suku bunga tahunan sudah berdasarkan hasil riset terbaru

Jangka Waktu KPR: 6 Tahun
5 tahun 10 tahun 15 tahun 20 tahun 30 tahun

Hitung

Gambar 3.23 Implementasi Simulasi KPR

Terlihat pada Gambar 3.23, terdapat perubahan pada jangka waktu KPR yang awalnya 5 – 15 – 30 tahun menjadi 5 - 10 -15 - 30 (interval 5 tahun) yang merupakan opsi bagi calon pembeli dalam melakukan pembelian properti di Alpen Hills Residence. Selain itu, ditambahkan juga catatan mengenai suku bunga pertahun, yaitu “suku bunga tahunan sudah berdasarkan hasil riset terbaru” untuk kolom pengisian Suku Bunga per Tahun yang bersifat *disabled*.

3.2.5 Evaluasi

Pada saat melakukan pengerjaan proyek dan pengembangan aplikasi Alpen Hills Residence, Praktikan, rekan kerja, dan pihak perusahaan melakukan diskusi rutin untuk membahas *progress* dan evaluasi mingguan. Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan aplikasi berbasis web ini berjalan dengan baik dan tepat waktu (Mengikuti *launching* Alpen Hills Residence). Pembahasan evaluasi dilakukan secara *offline* (kantor) dan *online* melalui aplikasi *conference* (Zoom dan Google Meet). Berikut ini adalah jadwal evaluasi rutin:

No.	Hari Kerja	Luring	Daring
1.	Senin	-	v
2.	Selasa	-	-
3.	Rabu	-	v
4.	Kamis	v	-
5.	Jumat	-	v

Gambar 3.24 Jadwal Evaluasi Rutin

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Pada saat perancangan dan pengembangan aplikasi berbasis web pada Alpen Hills Residence di Perusahaan MP Project, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh Praktikan, antara lain:

1. Pertemuan kerja rutin secara langsung di kantor (*Work From Office*) hanya terdapat 1 kali dalam seminggu. Hal ini dapat menyebabkan terjadinya miskomunikasi antara pihak perusahaan dengan Praktikan dan rekan kerja lainnya.
2. Kebutuhan aplikasi yang seringkali berubah pada saat tahapan pengembangan aplikasi yang tidak konsisten. Oleh sebab itu, pengembangan aplikasi sering terhambat dikarenakan menunggu pernyataan kebutuhan pasti yang ditetapkan oleh pihak perusahaan.

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Terdapat solusi yang tepat dan dapat digunakan oleh Praktikan untuk menghadapi kendala saat pelaksanaan Kerja Profesi (KP) di perusahaan MP Project. Berikut ini adalah cara Praktikan menghadapi kendala yang dihadapi:

1. Praktikan, rekan kerja, dan pihak perusahaan melakukan pertemuan rutin secara daring melalui Zoom, Google Meet, Discord, dan lain – lain untuk mencegah terjadinya miskomunikasi dan meluruskan tujuan dalam pengerjaan proyek.
2. Praktikan dan rekan kerja melakukan diskusi bersama pihak perusahaan agar mendapatkan kesimpulan pada dokumen kebutuhan

sistem agar pengembangan aplikasi bisa berjalan dengan baik dan selesai sebelum tenggat waktu.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Pada saat berjalannya kegiatan Kerja Profesi (KP) di Perusahaan MP Project, didapatkan pengalaman dan pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan pembelajaran, yakni sebagai berikut:

A. Bekerja dalam Tim

Pengerjaan proyek Alpen Hills Residence dilakukan bersama rekan kerja dan karyawan lainnya di dalam perusahaan. Permasalahan yang dihadapi dalam pengerjaan proyek perlu diselesaikan melalui diskusi atau *collaborative work*. Oleh karena itu, Praktikan mendapat pembelajaran mengenai cara berkolaborasi dengan karyawan lainnya dalam pengembangan aplikasi.

B. Pendalaman Library React.Js

Praktikan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam menggunakan library Javascript yaitu React.Js untuk mengembangkan fitur spesifik yang dibutuhkan oleh perusahaan di dalam aplikasi.

C. Beradaptasi dengan Cepat

Pengembangan aplikasi pada proyek Alpen Hills Residence mengalami perubahan pada permintaan fitur – fitur yang cukup signifikan. Oleh karena itu, Praktikan harus mengikuti perubahan dengan cepat agar dapat menyusul tenggat waktu yang telah ditetapkan oleh pihak perusahaan. Hal ini memberikan pengalaman bagi Praktikan agar cepat dalam merespon dan menyesuaikan diri dengan seluruh perubahan yang terjadi di dalam pengelolaan proyek dan perusahaan tersebut.

D. Implementasi Teknologi pada Industri Properti

Praktikan mendapatkan gambaran lengkap terhadap implementasi teknologi yang digunakan dalam industri properti. Industri tersebut memiliki persaingan yang ketat dan mengakibatkan perusahaan/organisasi mengikuti perkembangan teknologi agar dapat mendapatkan keunggulan kompetitif.