



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kerja magang di SIRCLO (PT.Lingkar Niaga Solusindo) dimulai dari 15 Juni 2020 hingga 21 Agustus 2020 sebagai *Software Engineer* dalam divisi *Technology*. Kerja magang dilakukan secara *work from home* dikarenakan kondisi yang tidak memungkinkan untuk *work from office*. Tugas khusus dalam kerja magang ini terletak pada membangun template development kit (TDK) yang terdiri dari *userinterface*, pengujian serta dokumentasi setiap komponen yang akan menjadi *template store* yang terbuka secara *public*.

Koordinasi dilakukan dengan Bapak Handri Pangestiaji selaku Asst. Engineering Manager, Bapak Kenneth Darmawan Lay selaku Product Manager dari proyek ini, Sdr. Mohammad Labib selaku Pembimbing Lapangan dan Penanggung Jawab Bagian Storybook, serta karyawan-karyawan dalam squad team Store Template Priority yang terlibat dalam proses pembangunan TDK ini. Koordinasi pun dilakukan pada Sdri. Hanifa Zahra selaku People Operation untuk sistem absensi dan pelaksanaan seminar ataupun pertemuan virtual yang diadakan oleh perusahaan jika ada.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama kerja magang di SIRCLO (PT.Lingkar Niaga Solusindo) dilakukan, tugas yang dikerjakan sebagai *front-end developer*, yakni merancang storybook untuk melakukan pengujian terhadap setiap komponen dengan menggunakan *querymock* berdasarkan *graphQL* dari setiap komponen yang telah disediakan, merancang *user-interface* komponen sesuai desain yang telah dibuat oleh *squad team* UI/UX di *Figma* dengan memaksimalkan pengiriman *props* yang berupa *class* serta membuat dokumentasi untuk setiap dokumen agar dapat mempermudah *template writer* dalam membuat *template* baru.



Gambar 3.1 Activity Diagram Alur Kerja Magang

Pada Gambar 3.1 dapat dilihat alur kerja magang yang dilaksanakan. Mulai dari *Supervisor*, yaitu *Project Manager* yang memasukkan *Backlog* untuk *UI/UX*

Designer yang bertugas membuat desain template dan FrontEnd Developer yang bertugas mengimplementasikan desain template. Front End Developer terbagi menjadi 2 tugas, yaitu yang bertugas membuat komponen dan membuat stories dari komponen yang telah terbuat. Setelah komponen selesai dikerjakan oleh FrontEnd developer lain, penulis akan membuat stories Storybook berbasis Typescript. Dilanjutkan dengan pembuatan *querymock* untuk pengujian, implementasi desain sesuai dengan desain dari UI/UX Designer dan pembuatan locales untuk penggunaan dua Bahasa, yakni Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris serta pembuatan dokumentasi menggunakan adds-on Docs. Tugas diakhiri dengan pembuatan Diff dengan Arcanist untuk melakukan review bersama dengan Supervisor dan Tim Front End Developer lainnya melalui sarana Phabricator. Pada tahap review ini, akan dibahas mengenai kekurangan ataupun kesalahan stories yang telah dibuat. Jika pekerjaan Storybook telah benar maka akan disetujui dan pekerjaan selesai. Namun, jika terdapat kesalahan, Stories yang telah dibuat akan ditolak dan harus kembali membuat ulang stories ataupun hanya merevisi bagian kekurangan stories tersebut.

Model pengembangan yang digunakan dalam proyek ini adalah model *Agile Development*.



Gambar 3.2 Model Agile Development (Rizky, 2019)

Model *Agile Development* merupakan model proses *software* jangka pendek yang memerlukan adaptasi cepat terhadap perubahan dalam bentuk apapun. Model ini berpotensi untuk pengembangan *software* secara adaptif dan interaktif terhadap suatu perubahan. Penerapan Agile diharapkan dapat lebih cepat, produkif, *fast product delivery* dan mendapat *continuous feedback* baik dari eksternal maupun internal. Salah satu metode dari model *Agile* yang digunakan adalah Scrum.

Scrum merupakan *framework* untuk mengembangkan dan mempertahankan produk yang kompleks (Schwaber & Sutherland, 2017) dimana masalah adaptif yang kompleks dapat diatasi serta dapat secara produktif dan kreatif memberikan produk dengan nilai setinggi mungkin.



Gambar 3.3 Scrum Process

Kerangka kerja Scrum terdiri dari Tim Scrum, yaitu:

- Product Owner bertugas bertanggung jawab dalam mengelola Product Backlog.
- 2. *Scrum Master* bertugas memastikan Tim Scrum mengikuti teori, praktik dan aturan Scrum serta mengidentifikasi hal yang dapat membantu dan menghalangi *development team*.

3. *Development Team* bertugas mengatur permasalahan teknik pengerjaan proyek dan pembahasan yang lebih rinci, terdiri dari 3-9 orang.

Tahapan pada kegiatan scrum disebut *Sprint*. *Sprint* (Ken Schwabe & Jeff Sutherland, 2013) terdiri dari beberapa kegiatan, antara lain:

1. Sprint Planning

Pada kegiatan ini dilakukan pengenalan terhadap *product backlog* yang telah dibuat dan merencanakan pekerjaan yang akan dilaksanakan dalam *Sprint* selama 2 minggu kedepan yang disebut dengan *Sprint Backlog*. Kegiatan *Sprint Planning* ini dilakukan untuk mencapai tujuan dari *sprint* pada saat itu (*Sprint Goal*).

2. Daily Stand Up

Kegiatan *Daily Stand Up* dilakukan setiap hari pukul 16.40 – 16.50 WIB (maks. 10 menit) agar *Development Team* dapat mensikronisasikan pekerjaannya dan membuat perencanaan untuk 24 jam ke depan. Selain itu, kegiatan ini juga dapat meningkatkan komunikasi, mengidentifikasi hambatan untuk dihilangkan, mendukung pembuatan keputusan secara tepat serta meningkatkan tingkat pengetahuan tim. *Daily Stand Up* pada saat *work from home* dilakukan melalui dua media, yaitu *chat* melalui aplikasi Slack maupun *call* melalui *google meeting* jika diperlukan.

3. Sprint Review

Sprint Review diadakan diakhir Sprint untuk meninjau pekerjaan yang telah dikerjakan dan merubah Product Backlog bila diperlukan. Sprint Review harian dilakukan melalui sarana Phabricator yang dapat meminta ataupun memberikan review terhadap pekerjaan serta memberikan komentar mengenai pekerjaan yang dilakukan telah sesuai dengan backlog atau memerlukan perubahan. Sprint Review untuk memperbaiki *Product Backlog* yang diperlukan dilakukan setiap hari saat work from home.

4. Sprint Retrospective

Kegiatan ini dilakukan melalui google meeting setiap 2 minggu sekali pada hari Jumat setelah atau bersamaan dengan daily stand up pada hari itu. Sprint Retrospective bertujuan untuk meninjau diri sendiri dan membuat perencanaan mengenai peningkatan di Sprint berikutnya.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Terdapat fase-fase yang telah dilakukan dalam melaksanakan kerja magang dari awal hingga laporan magang selesai dibuat. Berikut keterangan *timetable* dari fase-fase tersebut yang dapat dilihat pada table 3.1.

No	Vagiatan	Ju	ni		Jı	ıli		A	Agustu	IS
INO	Keglatali	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1	Studi Literatur									
2	Pelatihan									
3	Implementasi User- Interface (UI)									
4	Pembuatan Storybook									
5	Review Storybook									
6	Dokumentasi									
7	Pembuatan Laporan Magang									

Tabel 3.1 Timeline Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1 Studi Literatur

Kerja magang diawali dengan melakukan pembelajaran mengenai konsep web development pada minggu pertama, meliputi:

- NodeJS
- ReactJS
- React (Advanced)
- Redux
- Babel dan Webpack

Pembelajaran berpedoman pada silabus *Engineering Courses & Guides* yang tersedia dalam *Phabricator* SIRCLO.

🎯 SIRCLO 🛛 🐥 4 🗮 🖕 🖕		M = 🔟 =	Q - Search Q
Phriction > SIRCLO Tech > 1. Workflows > 3. Engin	neering Courses & Guides > Front End Introduction Course + Proj		# Index 🛛 New Document
	Front End Introduction Course + Project		
	About This course is designed to help developers catch up with the SIRCLO Commerce & Store Front End Tech Stack	Edit Document View History	
	Audience This course is primarily aimed at Junior Developers with Intermediate understanding of concepts in Web Development.	Publish Draft Move Document X Delete Document	
	Author SIRCLD: Engineering Department.	Printable Page Subscribe Mute Notifications	
	Prerequisite		
	Syllabus	Tags None	
	Loval Junior Commitment 5 Days	Subscribers None	
	Lenguage English How to pass Pass all assignments		

Gambar 3.4 Silabus Engineering Courses & Guides – 1 (Sumber: Dokumentasi Internal Perusahaan)

Chapters	Reart + Reart Router + Redux
1 JavaScript (ECMAScript)	Objective
2 React	
3 React (Advanced)	Learn the concept of React Router, Redux
4 React + Router + Redux	Redux
5 Tools	Understand the need of Redux in React
6 Project	Redux and Why it's Good For You
	React Redux Tutorial for Beginners: The Definitive Guide (2018)
JavaScript (ECMAScript)	React + Router + Redux
Objective	Redux with React Router
Learn the difference between JavaScript and ECMAScript	React Router with Redux Integration
Learn ECMAScript Version, every feature added to JavaScript since 2015	Assignment
Assignment	1. Describe and demonstrate the following features
1. Describe and demonstrate the following features	Reducers
Module	Store
Classes	Container Components
Arrow functions	Tools
Variables (const/let)	Objective
Asynchronous using Promises	
Paret	 Learning third-party libraries & tools for React Development
Objective	Assignment
	1. Install the following libraries & tools
Learn the fundamentals of React	Babel
Practical	Webpack
Concept	Project
Assignment	Objection
1 Describe and descendents the following feet are	<u>OD/SLIVE</u>
Components and Props	Create a simple react single-page app that implements features from all the assignments given.
State and Lifecycle	Assignment
React (Advanced)	1. Your app, at a minimum, should demonstrate the following features
Objective	App has a register page.
Learn the arkianced concents of React	App has a login page, and the user can be log out from app.
	A form that requires validation.
Assignment	An action on that form that will redirect the user on completion / correct inputs.
1. Describe and demonstrate the following features	A list rendered from fetching a JSON API (https://developers.themoviedb.org/3/getting-started A list rendered from fetching a JSON API
Context	 A intergetion component using React Router.

Gambar 3.5 Silabus Engineering Courses & Guides – 2 (Sumber: Dokumentasi Internal Perusahaan)

Pelatihan *programming* dilakukan untuk mendalami pemahaman mengenai ReactJS secara *practical* dengan memanfaatkan *assignment project* dari silabus pada *Phabricator*. Pelatihan ReactJS-Redux pada minggu kedua dibimbing oleh Sdr. Muhammad Anova selaku *Junior Software Engineer* di SIRCLO. Selain pelatihan mengenai ReactJS, adapun pelatihan mengenai *framework* NextJS dan StorybookJS yang akan menjadi tugas penulis selama kerja magang dilaksanakan. Pelatihan mengenai *framework* NextJS dan StorybookJS dilaksanakan pada minggu ketiga yang dibimbing oleh Sdr. Muhammad Labib selaku *Junior Software Engineer* dan Penanggung Jawab Storybook pada proyek ini. Pelatihan selama 2 minggu tersebut diawasi oleh Bpk. Handri Pangestiaji selaku penanggung jawab *squad team* dan *Asst. Engineering Manager*.

Pelatihan yang dilakukan dengan menampilkan data dari API movieDB menggunakan ReactJS berbasis Javascript dan membuat fitur *Add Favorite* serta *Give Your Ratings* dengan memanfaatkan Nexus untuk menyimpan data. Berikut hasil pelatihan yang terlihat pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6 Hasil Pelatihan Menggunakan ReactJS

Pada Gambar 3.7, melakukan pelatihan mengambil, menampilkan data dari React Redux serta membuat fitur *Remove Favorite* untuk menghapus data dari Redux.



Gambar 3.7 Hasil Pelatihan Menggunakan ReactJS (2)

Pada Gambar 3.8, pelatihan dilakukan dengan merancang web *e-commerce* sederhana menggunakan *framework NextJS* dan memanfaatkan *Apollo GraphQL* untuk mengolah data.



Gambar 3.8 Hasil Pelatihan Menggunakan NextJS

Pelatihan terakhir mengenai *StorybookJS*. Komponen web *e-commerce* yang telah dibuat sebelumnya, dirancang dalam *StorybookJS* untuk memvisualisasikan dan menguji setiap komponen web yang telah dibuat. Hasil pelatihan terlihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 Hasil Pelatihan StorybookJS

Dalam masa pelatihan, dilakukan juga sinkronisasi *environment* yang akan digunakan, yaitu *Operating System* Linux dengan Distro Manjaro dan *Arcanist*.

3.3.2 Implementasi User-Interface (UI)

Tahapan awal dalam merancang *template store* menggunakan storybook, penulis diminta untuk mengimplementasikan *User-Interface* (UI) terlebih dahulu ke setiap komponen *stories* yang telah dibuat. Desain UI berpedoman pada desain yang telah dibuat oleh UI/UX *Engineering* di *Figma*.



Gambar 3.10 Environment Figma dari UI/UX Engineer (Sumber: Dokumentasi Internal Perusahaan)

Dalam mengimplementasikan UI, dilakukan dengan mengirimkan *props class* ke setiap komponen yang membutuhkan. Pada tahap ini, perlu diperhatikan peranan *props* untuk memastikan bahwa penggunaan *props* di setiap komponen telah maksimal. Berikut beberapa *user-interface* dari komponen-komponen template Store Olympus:

Photose (USD) • Secondaria (UP)		BoileyStore
	What's Neves	Shopa Collections Special Offen
Harris 3 Annual Delate		
Account Details		
옷 Accountinito		Hi, Kenneth Darmawan Lay
Chonge Posseveri		You have 30 Points ()
I Circler Habory	and home	Renall Personal Direct
D- usgout	(Chapter)	
	Irrol	servertular movies trypg malloom
	Mobile Phone	-12 538 629
	Cay	purdenuit
	Postel Code	jum v
	Addmin	COPE Drees Office And DED Lenter 3
	A	
	HI FI	
HOME MOUTUS	STORES HOWNO (OURSTORE BETUND TERMS PREVACE FOLCE FA.Q. CONTACT
	Register your erro	ETAY WEATED
		f y () 0 0
	COPU	RENT 200 FORTHER IT BLIVTOR ALL NUM BERVID

Gambar 3.11 User Interface Account Detail - Account Info



Gambar 3.12 User Interface Account Detail - Change Password



Gambar 3.13 User Interface Account Detail - Order History



Gambar 3.14 User Interface Shopping Cart – Empty

ENGLISH (USD) • INCOMPAN (IP)	BoileyStore
	What's News Shops Collections Special Others
Home > Mace Order	
Place Order	
	Congretulations 1 Your order has been placed Gran 0 Nat2008
	сонтяки вклачно сонтяки разлити
HOME AD	OUT US STORES BD IND OUR STORE REFUND TERMS PRIVACY POUCY F.A.Q. CONTACT
	STAY UPDATED Register your email address to get promos, product updates and other into
	COPPERING 2023 POINTED & TRACTICAL AMENI RESERVED

Gambar 3.15 User Interface Complete Order

(Neth Kith (1886)) • Includential (189)		Boile	y Store		Q W 1
	Whoi's News	Shapa	Colectors.	Special Otters	
Res 3 AnnalOrais					
F	ayment Confirmation				
	After you have mode your lid transaction. This creat will be automatical BCA TB-TB-TB-TB Mendle1008-008-000-000	ik transfor, plaase	nostly as by encoding th	to dotais of the	
	Drober ID				
	Secretarities Date				
	Account Name				
	amount Transfored				
	Paymentico				
	tonal				
	Beolyk Bie (digitized) ende d No file chower Constitute Provent	Choose fire			
Low and	A FOREBAD				240 OSTAT
	Dagatar your an	STAY of utilities to get	UPDATED promot, product, sigda	cas and other into	
	. Main (na Idami	\$039	CARE	
		38. W	8 9 9 9		
	100	VENDOR COLORISE	CAVES PARTORY AN INCOMPON	04042	

Gambar 3.16 User Interface Payment Confirmation

IGUSH (USD) • INDONESIA (8P)		Boile	y Stor	e			о. ж. 2
	Whot's News	Shope	Collections	Spe	cial Offers		
ms 3 Place Order							
lace Order							
Customer information	2 Shipping Detail) (1)	Poyment Me	that	Coupon (2)	150 Points
			Already	have an accou	int? Login Here	Total Price Points Redamp Voucher Applie	Rp 630.000 tion - Rp 5.000 d (2) - Rp 30.000
Full Norrie						TOTAL	Rp 600.000
Your Name						c	HECKOUT
Inol						CONT	INUE SHOPPING
Your Email							
Vobile Phone							
Your Mobile Phone							
Olty							
Postal Code Your Postal Code							
Your Address							
 Sign up on Account 							
Sand to efferent editions?							
and the providence of the second second							
HOME ABOUT US	STORIES BEHIND C	OUR STORE	REFUND	TERMS	FRIVACY POLICY	FAQ CON	TACT
	Register your amo	STAY	UPDATED promos, product	updates and	other info		
	Your En	noli Address		SUBSCRIBE			

Gambar 3.17 User Interface Place Order - Customer Information

ENGLISH (USD) • INDOMESIA (1997)	Boile	ey Store			Q W	÷
	What's News Shops	Collections Spr	ocial Offers			
Home > Place Order						
Place Order						
1 Customer Information >	2 Shipping Details	> 3 Payment Me	ethod			
Credit Card		VISA				
O Ronk Transfer		will" A PCR	R			
O Payment Gateway						
HOME ABOUT US	STORIES BEHIND OUR STORE	REFUND TERMS	PRIVACY POLICY	F.A.Q CONTACT		
	STA Register your email address to gr	Y UPDATED at promos, product updates and SUBSCRIBE	other info			
	f W	© 9 •	•			
	COPYRIGHT 2020 POWER	IED BY BILEYSTORE ALL RIGHT RESERVED				

Gambar 3.18 User Interface Place Order – PaymentMethod



Gambar 3.19 User Interface ProductList – QuickView



Gambar 3.20 User Interface Product Details

3.3.3 Pembuatan Storybook

Ketika telah dirasa mengerti dan maksimal dalam penggunaan *props* pada setiap komponen, penulis dipercaya untuk mulai mengimplementasikan storybook sendiri. Dalam pembuatan *stories* berdasar pada *TDK Kanban Backlog* yang tersedia dalam *Workboard*. *Workboard* terbagi menjadi 3 status, yaitu:

- 1. Backlog, yaitu *tasks* yang harus dikerjakan saat *sprint* berlangsung.
- 2. In Progress, yaitu *task* yang sedang dikerjakan atau sedang menunggu hasil *review* dari *reviewer*.
- 3. Done, yaitu *task* yang telah selesai dikerjakan serta di-*review*.

	Projects > Store SaaS & Template > Workbergeren	pard		
SIRCLO STORE	TDK Kanban Backlog 510 💽 🖌	TDK Kanban in Progress 210 📴 🖌	TDK Kanban Done 2710	o: /
	Unbreak Now!	Unbreak Now!	-> Unbreak Now!	
	→ Needs Triage	→ Needs Triage	→ Needs Triage	
Store SaaS & Template Workboard	T12164 Lookbook Categories	T12177 Prepayment	T12100 Static page main content (T9787)	
Members	T12166 Lookbook Main Content	T12169 Reset Password (Flow Lengkap)	T12099 Static page categories at sidebar (19786)	
at Manage	T12173 Render / lebih tepatnya links untuk render invoice	🔶 High	A TOK Docs	G
		Normal	T12095 Product List "Stickers"	G
	T12175 Metadata SEO	-> Low	T12170 View Member Details	-
	T12178 Security	 Wishlist 	A TOK Doct	
	A TDK Docs		T12172 Member Order History	G
	🤟 High		T12171 Change (Bukan Reset)	
	→ Normal		Password	G
	🦂 Low		T12097 Quick View (79767)	
	→ Wishlist		A TOK Docs	G
			T12098 Register Member (T9745)	G

Gambar 3.21 Workboard TDK Kanban

Pembuatan storybook memanfaatkan Bahasa pemrograman *Typescript* yang setiap komponen terdiri dari 3 komponen utama, 2 komponen tambahan untuk data jika diperlukan. Tiga komponen utama, antara lain:

1. File Stories (.tsx)

Digunakan untuk membuat *story* untuk setiap komponen dengan memanggil komponen tersebut dan mengirim props yang dibutuhkan oleh komponen tersebut.

2. File Styling (.css)

Digunakan untuk membuat *styling* pada setiap komponen agar menyerupai desain di *Figma* dengan mengirimkan *props* berupa class yang berisikan desain tersebut. Pada bagian ini, dilakukan juga pengujian sehingga *props* yang dikirimkan telah mencakup desain di *Figma*.

3. File ReadMe (.md)

Digunakan untuk membuat dokumentasi dari *story* suatu komponen. Dokumentasi terdiri dari, definisi komponen, kegunaan komponen, atribut komponen, props komponen serta cara menggunakan komponen tersebut. Hal ini yang akan digunakan oleh *template writer* untuk mempermudah mereka dalam memahami setiap komponen.

Sedangkan dua komponen tambahan, terdiri dari:

1. File Locales (.json)

Pada proyek ini, terdapat *file locales* terdiri dari 2 file JSON yang masingmasing digunakan untuk mewakili Bahasa, yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia.

2. File queryMock (.ts)

Digunakan untuk membuat *query* tiruan dari setiap komponen yang memiliki *graphQL*. Hal ini dimaksudkan untuk menguji *graphQL* yang digunakan telah tersinkronisasi dengan baik pada komponen tersebut atau masih terdapat kesalahan.

Berikut beberapa *stories* Storybook yang telah dibuat oleh penulis selama kerja magang dilaksanakan:

1. Komponen AccountInfo

Komponen AccountInfo menampilkan informasi-informasi mengenai pengguna. Komponen ini terdiri dari beberapa *sub-component* yang berisikan berbagai informasi pengguna yang ditampilkan dalam bentuk *sidebar*. Berikut *sub-component* dari AccountInfo:

- Compare

 Andrehonden

 Andrehonden
- a. Sub-Komponen MyAccount



Sub-komponen *MyAccount* ditunjukkan pada Gambar 3.22 yang menampilkan informasi mengenai akun pengguna dari *querymock* yang dibuat dari graphQL *query* GET_ACCOUNT_DETAIL. Informasi pengguna terdiri dari Nama Depan, Nama Belakang, Jenis kelamin, Telepon genggam, Alamat, Kode pos, Kota dan E-mail. Adapun tombol edit yang dapat digunakan oleh pengguna untuk memperbarui informasi akun pengguna.

b. Sub-Komponen EditAccount

ress "/" to search	2_Usage Component Account Into	Account	
NTRODUCTION			
et Started		Terra Depan	
Installation	Alkan Soys	bel	
Inon Assells Description	Salarah Pasanan	Name Debiary 1	
April 1 - Charles		Japa	
5 A 6 E	Ulsoh Kata Sandi	ans fataris *	
imponent		Pa	
Account	Kahaar	Sitem Grossen ¹	
Account Info		OF COMMENT	
Article Article Composition		local t	
luto Comelete		15 intern	
Banner			
Checkput Process		Note the	
Footer			
Header		123 °	
Login		10.75	
Lookbook		bar "	
Lockbook Single		enal@enal.com	
PTODUCT			

Gambar 3.23 Stories Sub-Komponen EditAccount

Pada Gambar 3.23 menunjukan sub-komponen *EditAccount* ketika tombol edit pada sub-komponen *MyAccount* ditekan. Sub-komponen ini berisikan *form* yang dapat digunakan pengguna untuk mengubah informasi akun. *Form* ini memiliki beberapa *field* bersifat *required* atau harus diisi dan terdapat *field* yang diisi dengan diketik maupun memilih opsi dari *dropdown* yang telah disediakan, seperti *field* Jenis Kelamin yang menyediakan dua opsi, yaitu Pria dan Wanita.

	Canvas Notes @ @ D 🕅	a Xà
Q. Press "/" to search	Aloun Saya	Nama Depan *
Get Started	Sejarah Pesanan	Nama Bidalang *
- D Component - D Account R Account Info	Ubah Kata Sandi	Jaya Jenis Salanin *
- © Article R Article - © Article Categories	Keluar	Pria Pria Pria Privato International Privat
Anticle Categories Matta Complete Banner		Warita - 081/21/80/88/1
O Checkout Process O Footer O Header		Alamat * J.Sukarno
 I Lopin I Lopitaok I Lopitaok Single 		Kode Ros * 15678
B Product D Product Detail B Register		Kota*
B Reset Password Custom Hooles		Jakarta 🗸
		email@email.com
Storybook 6.0.22 is available!		KBINBALI SIMPAN

Gambar 3.24 Stories Sub-Komponen EditAccount Dropdown

Selain itu, adapun 2 tombol yaitu, tombol kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya, yaitu sub-komponen *MyAccount* dan tombol simpan untuk menyimpan perubahan informasi yang telah dilakukan.

c. Sub-Komponen OrderHistory

Sub-komponen *OrderHistory* merupakan sub-komponen yang menampilkan daftar riwayat pesanan yang telah dipesan oleh pengguna. Pada komponen ini dibuat *querymock* berdasarkan *query* ORDER_HISTORY kemudian menampilkannya. Informasi riwayat pesanan, terdiri dari: Nomor Pesanan, Tanggal Pesanan, Status Pesanan, Barang yang dipesan, Catatatn untuk penjual, Detail Pengiriman, Metode Pengiriman, Metode Pembayaran, serta Total Harga pesanan.

Tampilan *Order History* tersedia dalam 2 opsi, yaitu dalam bentuk *table* dan *accordion*. Pada Gambar 3.25 dapat dilihat komponen *OrderHistory* menggunakan tampilan accordion.

ress "/" to search	2_Usage Component Account Info	LAccount	
t Started Installation I18n ApolloProvider	Akun Saya	Nomor Pesanan #01	
5 A 6 E	Sejarah Pesanan	Ditempatkan pada Thursday, January 01, 1970, 7:00 AM	
Account Infe	Ubah Kata Sandi	Tarang yang dipesan Halto Order History N2 Order History Ne-2 x1	Faktur
Article Categories Auto Complete Benner Checkout Process Footer Header Lookbook Lookbook Lookbook Single	Kehear	Catalan and A Poglani Catalan persibili Dieti Progelinani Castione billing Anter molt OESSA222544 MOLT ASAlamine ASSA2 ASAlamine ASSA2 ASALAMINE ASSA2	
Product Product Detail Register Reset Password		Jumlah IDR 400,000.00 Kantu Mendapat ??? Pain	
om Hooks		Nomor Pesanan #02 manufactory	

Gambar 3.25 Stories Sub-Komponen OrderHistory dengan tampilan Accordion

Pada tampilan accordion, ada 2 status yang dibedakan melalui warna latar, yakni status *waiting for payment* dengan *background* kuning dan status *complete* dengan *background* hijau.

Pada Gambar 3.26 menunjukan sub-komponen *OrderHistory* dengan tampilan tabel.

SIRCLO O	Carrow Note: Q Q D D D 2_Usage Component.A Account info	Account					\$	C @ d
2_USA6E Component BAccount Account Info	Akun Saya	Nomor Pesanan	Barang	Jumlah	Metode Pembayaran	Metode Pengiriman		
Article Article Categories Article Categories Auto Complete Banner	Sejarah Pesanan	01	Hallo Order History Order History ke-2	Rp 400.000,00	Waiting for Payment	OKE	Lihat Faktur	
Checkout Process B Footar Header	Ubah Kata Sandi	02	Hallo Order History Order History ke-2	Rp 400.000,00	Waiting for Payment	OKE	Lihat Faktur	
Cogin Costbook Costbook Costbook Costbook Costbook Product Product Detai Product Detai Reset Rossword Custom Hooks	Keluar Story Source							

Gambar 3.26 Stories Sub-Komponen OrderHistory dengan tampilan Table

Adapun tombol faktur yang jika ditekan akan merujuk ke halaman *invoice* berdasarkan nomor pesanan tersebut. Jika data *query* tidak berisi atau belum ada pesanan yang dilakukan oleh pengguna maka tampilan akan terlihat seperti Gambar 3.27.

•	Canvas Notes Q Q Q	2 0	X @ Ø
SIRCLO Press "/" to search I_INTRODUCTION Get Stated	2_Usage Com Account Info	nponent.Account	
2 _ U SA 6 E - D Component - B Account C Account Info	Alaun Saya	Tiɗak Ada Pesanan	
B Article B Article Categories B Asto Complete	Sejarah Pesanan		
• • • •	Ubah Kata Sandi		
> @ Header > @ Login > @ Lookbook	Keluar		
Conkbook Single Oroduct Oroduct Oroduct Detail Oroduct Detail ORegister ORegister	Story Source		

Gambar 3.27 Stories Sub-Komponen OrderHistory Kosong

d. Sub-Komponen ChangePassword

Sub-komponen ChangePassword berfungsi untuk merubah kata sandi akun pengguna tertentu. Untuk mengubah kata sandi, pengguna harus menekan menu Ubah Kata Sandi yang kemudian ID pengguna akan disimpan dalam *query* CHANGE_PASSWORD untuk menentukan pengguna saat ini, lalu pengguna harus memasukkan kata sandi lama, kata sandi baru dan konfirmasi kata sandi baru. Konfirmasi kata sandi baru akan *enabled* jika kata sandi baru telah dimasukkan, jika kata sandi baru belum dimasukkan maka *field* konfirmasi kata sandi baru akan bersifat *disabled*. Setiap masukkan *field* pada sub-komponen ini akan ditampilkan dalam bentuk *password*, dan terdapat tombol dengan *icon* mata untuk menampilkan masukkan dalam bentuk *alphabet*, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.28.

SIRCLO .	Canwas Notes 이 이 이 기 회		20	Ċ.	Ð
Press "/" to search I_INTRODUCTION Get Startad	2_Usage Compone Account Info	ent.Account			Î
2_USAGE					I
B Account Account Info	Akun Saya	Kata Sandi Lama *			1
Article Categories Auto Complete	Sejarah Pesanan	Kata Sandi Baru *			
Banner Brockout Process B Footer	Ubah Kata Sandi	abode 🔹			
 B Header Login B Lookbook 	Keluar	۰			
Cookbook Single E Product Product Detail Register Reset Password		SIMPAN			

Gambar 3.28 Stories Sub-Komponen ChangePassword

2. Komponen Artikel



Gambar 3.29 Stories Komponen Article

Komponen artikel merupakan komponen baru yang ingin diterapkan oleh SIRCLO untuk *template Store*. Artikel ini berisikan informasi mengenai kategori artikel tertentu. Tampilan artikel akan berbentuk paragraf, seperti yang ditujukkan Gambar 3.29. Komponen Artikel ini akan membuat *querymock* berdasarkan graphQL *query* ARTICLE_QUERY sesuai dengan *slug* yang dipilih pada komponen *Article Categories*.

3. Komponen Article Categories

	Canvas Notes Q Q C I 🔟 🗊
Q Press "/" to search	2_Usage Component.Article Categories
1_INTRODUCTION	
Installation	(1775 CO)
📮 I18n	KALEGORI
ApolloProvider	How to Order
2 _ U S A G E	
- 🗅 Component	FAQ
+ 😁 Account	
- 😁 Article	About Us
Article	
- 🙂 Article Categories	
Article Categories	
> 🗄 Auto Complete	
Banner	Story Source

Gambar 3.30 Stories Komponen ArticleCategories

Komponen Article Categories terlihat seperti pada Gambar 3.30 menampilkan kategori dari artikel-artikel yang tersedia, seperti Cara melakukan pesanan, FAQ dan About Us. Kategori artikel ini didapat dari *querymock* yang dibuat berdasarkan graphQL *query* ARTICLE_CATEGORIES.

4. Komponen Checkout Process

Komponen *Checkout Process* merupakan komponen yang digunakan ketika pengguna ingin melakukan pemesanan setelah memilih barang yang ingin dipesan. *Checkout Process* terdiri dari 3 step *checkout process* yang masing-masing terdapat komponen-komponennya sendiri dan beberapa komponen lainnya.

a. Sub-Komponen Checkout Step 1

Sub-komponen *Checkout Step* 1 terdiri dari 2 sub-komponen lain, yaitu komponen *Cart* dan komponen *Order Summary*. Sub-komponen ini akan menampilkan keranjang belanja dari barang yang ingin dipesan dan subtotal dari semua barang tersebut. Namun, karena data *cart* mengalami perubahaan saat *sprint* terakhir masa magang penulis, maka *querymock cart* tidak dapat dibuat sehingga keranjang belanja akan terdeteksi kosong dan ketika tidak ada barang dalam

keranjang belanja, maka tampilan komponen akan terlihat seperti pada Gambar 3.31.

	Canvas Noter Q. Q. Q. M. S.		X & B
C. Press "/" to search 1_INTRODUCTION + © Get Started	2_Usage Component.Checkout Process		
2_USAGE Companent GAccount GArcicle GArcicle GArcicle	You have not added any item.	Gunakan Voucher	Poin Tersisa
	A	Subtotal	IDR 0.00
Checkout Step 2 (Place Order 1) Checkout Step 2 (Place Order 2) Checkout Step 2 (Place Order 2) Checkout Step 2 (Place Order 3)		continue shopping	PLACE ORDER

Gambar 3.31 Stories Komponen Checkout Step 1

b. Sub-Komponen Checkout Step 2

Sub-komponen Checkout Step 2 memiliki 3 sub-komponen lain didalamnya,

antara lain:

• Sub-komponen Place Order 1

SIRCLO Can is 1/7 to search	Noter Q Q Q E B 2_Usage Component.Ch Checkout Step 2 (Place Order 1)	eckout Pro	cess				
A G E Donard	Customer Informations	>	Shipping Details	>	Payment Method	Gunakan Voudher	Poin Tersisa
court co	Do you have account? ClickLogin & reis sysme region existent Nama * Nama * Telepon Cenegan * Salamat * Alamat * Kata *					Subtotal antine shapping	IDR 0.
Payment Continuation) Checkout Rep 8 (Thank You) Cart Customer Detail Order Summary Payment Conformation Payment Method PrePayment	Kofe Pos * Kode Pos Dmal * Emai Mitodo Pongiliman Okrim ka Aunat Lan						

Gambar 3.32 Stories Sub-Komponen Place Order 1

Dapat dilihat melalui Gambar 3.32, sub-komponen *Place Order* 1 berisikan *form* yang harus diisi oleh pengguna mengenai informasi pengguna.

• Sub-Komponen Place Order 2

Sub-komponen *Place Order* 2 merupakan komponen yang berisikan informasi detil mengenai metode pengiriman. Jika sub-komponen ini melewati *form customer Information* pada sub-komponen Place Order 1, maka akan

ditampilkan *warning* yang memberitahukan bahwa form tersebut harus diisi terlebih dahulu.

	Cannas Notes Q. Q. D. 20		X @ Ø
Q. Press "/" to search 1_INTRODUCTION > Get Started	2_Usage Component.Checkout Process Checkout Step 2 (Place Order 2)		
2 _ U SA 6 E ~ © Component > @ Account > @ Article	Customer Information > Shipping Details > Payment Method	Gunakan Voucher	Poin Tersisa
Article Categories Auto Complete Banner Checkout Process	You have to complete place order form first	Subtotal continue shopping	IDR 0.00
Checkout Step 1 Checkout Step 2 (Place Order 1) Checkout Step 2 (Place Order 2)	SHIPPING METHOD Tidak-Ada Pengriman		
Checkout Step 2 (Place Order 3) Checkout Step 3 (Payment Canfirmation)	Story Source		
Checkout Step 3 (Thank You) R Cart R Customer Detail Order Summary	ethy classman-form othy classman-formation ethy classman-formation ethy classman-formation othy classman-formation ethy classman-formation e		
Payment Confirmation Payment Method PrePayment	<pre>effs classing="colorid-d-files.sing=tem-center"></pre>		

Gambar 3.33 Stories Sub-Komponen Place Order 2

Sedangkan untuk informasi mengenai metode pengiriman, belum tersedia graphQL *query* sehingga belum bisa dibuat *querymock* dari sub-komponen tersebut dan tampilan menjadi seperti Gambar 3.33.

• Sub-Komponen Place Order 3

	Canvas Q. Q. Q. Z. 15 B		X e
Press '/' to search. I_INTEODUCTION Get Started	2_Usage Component.Checkout Process Checkout Step 2 (Place Order 3)		
2 _ U S A 6 II - © Component > © Article > © Article - © Article	Customer Information > Shipping Details > Payment Method	Gunakan Voucher	Poin Tersisa
Auto Complete Banner Checkout Process	O MARCHARISTER	Subtotal continue shopping	IDR 0.00
Checkout Step 1 Checkout Step 2 (Place Order 1) Checkout Step 2 (R Checkout Step 2 (R Checkout Step 2 (C CRIDIT CARD		
Checkout Step 2 (Place Order 3) Checkout Step 2 (Place Order 3) Checkout Step 3 (Payment Confirmation)	O Payment Galerray		

Gambar 3.34 Stories Sub-Komponen Place Order 3

Gambar 3.34 merupakan sub-komponen Place Order 3 yang menampilkan informasi metode pembayaran berdasarkan *querymock* yang dibuat mengikuti graphQL *query* PAYMENT_METHODS dalam bentuk *radio button*. Sub-komponen ini meminta pengguna untuk memilih metode pembayaran yang diinginkan dan ketika salah satu metode terpilih, maka akan ditampilkan detilnya.

Namun, ketika salah satu *radio button* ditekan terjadi kesalahan pada saat melakukan *routing*, seperti yang terlihat pada Gambar 3.35. Hal ini merupakan pengujian yang menghasilkan kegagalan dan harus diberitahukan kepada pembuat komponen untuk melakukan revisi komponen.

	Canvas Noto 0, 0, 0, 15 51	XAD
Q. Press "/" to search		
1, INTEODUCTION Gat Stanted U Gat Stanted U Gat Stanted U Gat Stanted Gat Stan	TypeFore: Count Feed property "pair" of Boll # thrtp://calabart.0000/mci.2007.esebbol/bart.0007.esebb	
Checkout Step 1 Checkout Step 1 Checkout Step 2 (Flace Order 1) Checkout Step 2 (Flace Order 2) Checkout Step 2 (Flace Order 3) Checkout Step 3 (Flagment Centimation)		

Gambar 3.35 Kesalahan Routing pada Sub-Komponen Place Order 3

c. Sub-Komponen Checkout Process Step 3

Pada sub-komponen CheckOut Process Step 3 ini, terdapat 3 sub-komponen

didalamnya, antara lain:

SIPCIO Canvas Notes @ @ Q D B		55 m
Press 5/10 resolu- (1,147.6.0.0.0.10.0.1 Press 5/10 resolu- Press 5/10 resolution	After you have made your bark transfer, glease notify us by entering the details of the transaction. This order will be automatically cancelled after 24 hours BCA 111-111-111-111 Mandet 08-080-080-080	
2 . U 5 A 6 8 - D Component + B Account	Namor Pesaran Internet Pesaran	
Constant Annual Annua	Tanggal Punishis Hr/bb/mt	
Oreclast Process Oreclast Step 1 Oreclast Step 2 (Place Order 1)	Pargen Pargetes	
D Checkout Step 2 (Place Order 2) D Checkout Step 2 (Place Order 2)	Aurida Gezinder Initiali Dizinder	
Checkers Step 1 (Checkers Step 1) Centification 1 Checkers Step 2 (That Vo)	ret Re V Tenal	
Cet Cutorver Detail Cutorver Detail Cutorver Detail Cutorver Symmetry	ense (ma) Reke*	
Payment Confirmation Payment Method	THE NET Talk and the years dipth	
Storgback 0.0.22 is available!	LIJADA OF KONTRAAD	

• Sub-Komponen Payment Confirmation

Gambar 3.36 Stories Sub-Komponen PaymentConfirmation

Pada Gambar 3.36 merupakan hasil implementasi dari komponen *Payment Confirmation* yang menampilkan sedikit pemberitahuan dan meminta pengguna untuk melakukan konfirmasi pembayaran dengan mengisi *form* dan meng-*upload* bukti pembayaran. Sub-komponen ini memanfaatkan graphQL *query* BRANDS_QUERY utnuk membuat *querymock* yang akan menampilkan nomor rekening dan nama rekening yang akan ditransfer pada *field* ke berbentuk *dropdown*, seperti pada Gambar 3.37.

	Canvas Notes Q Q Q Q D	20 d
C. Press 1/1 to search I., INTE O D UCTION Get Started Installation Itile Applic/Provider	After you have made your bank transfer, please notify us by entering the details of the transaction. This order will be automatically ancelled after 34 hours BCA 111-1111111 Mandiri 600-000-000	
2 U SA 6 8 Component 0 Account 0 Article 0 Article Categories 0 Article Categories	Nomer Feanur Promer Feanur Targgal Transla No.2007	
Banner Banner Bonner Checkout Process Checkout Step 1 Checkout Step 2 (Place Order 1)	Pengiran pengiran Junia Doravsfor	
Checkout Step 2 (Place Order 2) Checkout Step 2 (Place Order 3) Checkout Step 3 (Payment Confirmation)	Jorda Danafer Re Ka	
Checkout Step 3 (Thank You) Cart Customer Detail Order Summary	500-111111111111 Menai Emai	
Payment Confirmation Payment Method	In the second se	

Gambar 3.37 Stories Sub-Komponen Payment Confirmation (Dropdown)

Adapun 2 tombol, yaitu Lanjut untuk kembali berbelanja atau konfirmasi untuk men-*submit form*.

• Sub-Komponen Thank You

a sponse on the	Canvas Notes Q Q Q D DI	×
- ID Component - ID Component - ID Account - ID Article	2_Usage Component.Checkout Process Checkout Step 3 (Thank You)	
O Article Categories		
	Terimakasih	
D Checkout Step 1 R Checkout Step 2 (Place Order 1)		
Place Order 2)	SIRCLO	
Checkout Step 2 (Place Order 3)		
Checkout Step 3 (B Raymant Confirmation)	Thank you for your payment. We will prosess your order soon.	
Checkout Step 3 (Thank You)		
C Cart II Customer Detail	LANUT	

Gambar 3.38 Stories Sub-Komponen Thank You

Gambar 3.38 merupakan implemenyasi sub-komponen Thank You yang digunakan untuk menampilkan ucapan terimakasih karena telah melakukan transaksi. Adapun 1 tombol, yaitu tombol Lanjut yang jika ditekan akan kembali untuk melanjutkan berbelanja.

5. Komponen Footer

Komponen Footer memiliki 2 sub-komponen, yakni:

a. Sub-Komponen Powered By Sirclo

SIRCLO 😁	Carross Notes Q, Q, Q, M El El					X 0 0
C. Press "/" to search	2_Usage Component.Footer					
1 . IN T ROD V CTION Cet Started Installation I IIGn ApolloProvider	Presend by SPICLO					
2 . U S A B E • D Component	Prop Types					
Account	"PoweredBySirclo" Component					
Article Categories	property	propType	required	default	description	
Auto Complete Banner Checkout Process Footar Checkout Process Bootar Checkout Process Bootar Checkout Process Checkout Process Bootar			Im			

Gambar 3.39 Stories Komponen PoweredBySirclo

Sub-komponen yang tampak pada Gambar 3.39 terletak pada bagian *footer* yang ketika ditekan akan merujuk pada halaman website SIRCLO sebagai media yang membuat *website* tersebut.

b. Sub-Komponen Social Media

	Canvas Notes @ @ D #	8			X @ 0
O. Press "/" to search	2_Usage Compone Social Media	nt.Footer			
1_INTRODUCTION Get Stantad Installation Itte ApolloProvider	f 🌶 🗿				
2_USA6E Component	Prop Types				
Article Article Categories	"SocialMedialcons" Comp	onent			
+ Auto Complete	property	ргорТура	require	red default	description
> Banner	classes	(socialMediaTeonContainer?: string: socialMediaTeon?: string;)		0	
> Checkout Process	socialMediaTcons	(facebook?: any: twitter?: any: instagram?: any:)	yes		
- B Footer					
Powered By Sirclo					
A Social Media					

Gambar 3.40 Stories Sub-Komponen SocialMedia

Sub-komponen yang terletak di *footer* selanjutnya adalah sub-komponen *Social Media* yang menampilkan *icon* media sosial yang dimiliki oleh *store*, tampilan tampak pada Gambar 3.40. Ketika *icon* ditekan, akan merujuk pada media sosial dari *store* tersebut. Media sosial baik dari sisi *icon* maupun *link* media sosial tersebut, dapat terdiri dari 1 maupun lebih yang dilihat dari data *querymock* yang dibuat berdasarkan graphQL *query* BRANDS_QUERY.

6. Komponen Login

	Canvas Notes Q Q ス II 同	
Q Press "/" to search	2_Usage Component.Login	
1_INTRODUCTION		
😬 Get Started		
Installation		
🛛 118n	Alamat Email	
ApolloProvider	Masukan Email Anda	
2 _ U S A G E	Kata Sandi	
Component B Account	Masukan Kata Sandi Anda	٩
B Article		
B Article Categories		MASUK
+ 🖽 Auto Complete	Luna kata sandi2 Klik disini	
Banner	Belum punya akun? Silahkan mendaftar.	
B Checkout Process		
B Footer		

Gambar 3.41 Stories Komponen Login

Gambar 3.41 merupakan hasil implementasi komponen *Login* yang memerlukan masukkan berupa alamat email dan kata sandi pengguna serta terdapat tombol masuk untuk men-*submit form login*. Adapun fitur "lupa kata sandi?" yang dapat digunakan jika pengguna lupa akan kata sandinya dan fitur daftar jika pengguna belum memiliki akun.

7. Komponen Lookbook



Gambar 3.42 Stories Komponen Lookbook

Komponen lookbook pada Gambar 3.42 merupakan halaman yang akan menampilkan daftar koleksi yang dimiliki oleh suatu *store*. Daftar koleksi didapat dari *querymock* berdasarkan graphQL *query* LIST_LOOKBOOKS. Jika salah satu

koleksi di-*hover*, akan terdapat tombol *SEE COLLECTION* yang dapat ditekan untuk melihat lebih lanjut koleksi tersebut.



8. Komponen Lookbook Single

Gambar 3.43 Stories Komponen LookbookSingle

Komponen *Lookbook Single* yang terlihat pada Gambar 3.43 merupakan komponen yang menampilkan gambar-gambar dari salah satu koleksi yang ditekan pada halaman komponen *Lookbook*. Kumpulan gambar ini diambil dari *querymock* berdasarkan graphQL LOOKBOOK_QUERY.

9. Komponen Product

Komponen Product terdiri dari 3 sub-komponen didalamnya, antara lain:

a. Sub-Komponen Product Category

	Canvas Notes G	१ २ २ ⊠ त
Q Press "/" to search	2_Usage	e Component.Product
> 🖽 Get Started		
2_USAGE		
B Account	nike V	s nea kers
🕨 😁 Article		
+ 🖶 Article Categories		

Gambar 3.44 Stories Sub-Komponen Product Category

Sub-komponen *Product Category* terlihat pada Gambar 3.44 digunakan untuk memfilter daftar produk yang ditampilkan.

b. Sub-Komponen Product



Gambar 3.45 Stories Sub-Komponen Product

Gambar 3.45 merupakan implementasi *stories* komponen *Product* yang berisi *carousel* produk-produk yang berasal dari *querymock* berdasarkan graphQL GET_PRODUCTS. Produk tersebut dilengkapi dengan gambar produk, nama produk, harga produk serta label produk.

Ketika produk di-*hover*, akan muncul tombol "Lihat Sekilas" yang ketika ditekan akan menampilkan sub-komponen Product QuickView berbentuk modal.

c. Sub-Komponen Product Quick View

	Canvas Notes Q, Q, Q, II II
Press "/" to search	2_Usage Component.Product
Get Stanted Get Stanted J. U & 4 & 9 Gampowerk Gampowerk Ganopowerk Ganopowerk Ganopowerk Gatado Process Gatado Process	Image: Constraint of the system of the sy
	TAMBAH KE KERANJANG
Storybook 6.0.22 is available	Nike Air JORDAN, 37, Blue

Gambar 3.46 Stories Komponen QuickView

Seperti pada Gambar 3.46, sub-komponen *Product Quick View* didapat dari penggunaan graphQL *query* GET_PRODUCT_DETAIL.



10. Komponen Product Detail

Gambar 3.47 Stories Komponen Product Detail

Gambar 3.47 merupakan hasil implementasi *stories* dari komponen *Product Detail.* Pengguna dapat mengubah jumlah yang ingin dibeli dengan mengetik langsung jumlah atau dengan menekan tombol tambah dan kurang. Informasi produk seperti gambar, nama, harga, ukuran, dan deskripsi pada komponen ini diambil dari *querymock* yang dibuat mengikuti graphQL *query* GET_PRODUCTS_DETAIL yang tersedia pada folder *component Product Detail* dalam folder *source*.

	Canvas Notes ©, Q, Q, IZ III	× ۵ ۵
Q. Press "/" to search 1_INTEODUCTION	2_Usage Component.Product Detail Product Detail	
2 . 9 8.4 8 4 . Composent 5 . Aussid 5 . Aussid 5 . Aussid 6 . Aussid 6 . Aussid Compose 6 . Barrer 6 . Barrer 7 . Barrer 8 . Barrer 8 . Barrer 9 .		jumpper, XS, Green KR 75.000.00 S22 C XS C XS C XS C XS C XS C XS C XS C XS

Gambar 3.48 Stories Komponen Product Detail Gambar Kedua

Tampilan akan terlihat seperti Gambar 3.48, jika pengguna memilih gambar lain dari *thumbnail* yang ada sehingga gambar utama dari produk bisa berganti.

11. Komponen Register

	Carras Notes 0.0.1.1 17 al	
O. Press "7" to search	2_Usage Component.Register Register	
1, INTRODUCTION		
Get Started		
2 . U 5 A 6 5	(max)	
Component		
Account	Nasukan Ensil Anda	
Article Categories	Kata Sandh	
Auto Complete	Masuklan Kata Sandi Anda 🚳	
Banner		
 Checkout Process Bootes 	Konfirmasi Kata Sandh	
Header	۵	
) = Login	Nama Departi	
) = Looksook	Maruikan Nama Deran Anta	
Cooksook single		
Product Category	Nama Belalang*	
Product		
Product QuickView		
Product Detail Product Detail	Aerts keismitt	
- 😕 Register	Plin Jenis Kzamin	~
A Register	Tanggal Lahir	
- B Reset Password	1970-01-01	
Set New Password		
Custom Hooks	wepon Genggam	
	Masukan Nomor Telepon Genggam Anda	
	Alamat Pengiriman	
	Alamat	
	Masukkan Alamat Anda	
	Kotat	
	Yode Rot	
	Masukkan Kode Pos Anda	
	falan yang diandai denas * hayus disi	
	DAFTAR DAFTA	

Gambar 3.49 Stories Komponen Register

Gambar 3.49 merupakan implementasi *stories* komponen *Register* yang memerlukan masukkan informasi calon pengguna untuk mendaftarkan diri menjadi pengguna.

12. Komponen Reset Password

Komponen Reset Password terdapat 2 sub-komponen didalamnya, antara lain:

a. Sub-Komponen Reset Password

	Canvas Notes Q. Q. Q. M. B.	20
Press "/" to search	2_Usage Component.Reset Password	
1_INTRODUCTION B Get Started		
2_U\$A&E Component 0 Account C Article 0 Article Categories 0 Article Complete	Menukkan Email Anda SETIL ULANG	
Banner Berner	Story Source	
Groups of Product Groups Good G	classed; restrained; classed; restrained; bttoclasses; restrained; restraine; restraine; r	79
O Reset Password Reset Password	Prop Types	
Set New Password D Custom Hooks	"ResetPassword" Component	

Gambar 3.50 Stories Komponen ResetPassword

Gambar 3.50 memperlihatkan implementasi dari *stories komponen Reset Password.* Sub-komponen ini memerlukan masukkan *email* pengguna yang nantinya akan dikirimkan *link* dan token untuk menyetel ulang *password*.

b. Sub-Komponen Set New Password

	Censes Notes (0, 0, 0, 17 d)	X 0
O. Press 1/1 to search I_INTRODUCTION Get Started	2_Usage Component.Reset Password Set New Password	
2_USA0E Component Component Account Active Article	Manukan Passord Anda 🗣	
Auto Complete Banner Checkout Process Fotorer Checkout Process		
	Story Source international in	

Gambar 3.51 Stories Komponen SetNewPassword

Gambar 3.51 merupakan implementasi *stories* komponen *Set New Password* yang digunakan untuk menyimpan kata sandi baru dengan menekan tombol "SIMPAN" setelah mengisi form pada tampilan tersebut.

3.3.4 Dokumentasi

Setiap *template store* yang telah dibuat diharuskan untuk memiliki dokumentasi untuk memberikan perincian mendetil mengenai komponen *template* tersebut. Dokumentasi berisikan definisi, kegunaan komponen, properti yang diperlukan serta *source code* yang digunakan oleh setiap komponen. Dokumentasi dibuat dengan menerapkan *adds-on Docs* StorybookJS.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, berikut 5 dari beberapa tampilan rincian dokumentasi yang telah dikerjakan untuk proyek Olympus:

	Common Netion Q, Q, Q, 27 (5	X & Ø
C. Press 17 to search 1 INTRODUCTION = Diget Stanted C. Installation	Get Started @sirclo/nexus	
Itilen ApolicProvider J. U S A 6 8 Component B Account Account info	A collection of Sircto Nexus TDK components implemented using nextjs. Getting Started Run the following command using npm:	
Article Article Categories Article Categories	npm install -\$ @sirclo/nexus	
Banner Broter B Footer B Header	 These components require the use of WithApollo HOC in your project WithApollo HOC class will be added soon in this package 	

Gambar 3.52 Dokumentasi Installation

	Cannas Notes Q, Q, Q, D, M II
C. Press 1/2 to search	l18n @sirclo/nexus
A distance A polo Provider 2 _ U S A G E Component G Account	A powerful internationalization framework for React Getting Samel Add the following code on your source code:
Account Info Article Article Article Categories Auto Complete Ganner Checksot Process	<116n IngDict=([ocale=) d> <component></component>
Poter Ecoler Ecolin Ecolin Ecolbook Ecolbook Ecolbook	 These components require the use of locales (JSON file) in your project. The t function is in i18next the main function to translate content

Gambar 3.53 Dokumentasi Internationalization using I18n

	Canasa Notes Q. Q. Q. 12 3
Press "/" to search I_INTRODUCTION Get Started Installation	ApolloProvider @sirclo/nexus
Iten ApolloProvider Z_USAGE Component G Account R Account	A comprehensive state management library that enables to manage both local and remote data with GraphQL. Getting Started Add the following code on your source code:
Article Article Categories Article Categories Auto Complete Banner Checkout Process Focter	const apolloClient = useApollo(initialApolloState); <apolloprovider client="[apolloClient]"> <component_ </component_ </apolloprovider>
Header Header Login Login Lookbook Lookbook	 These components require the use of Apollo Client in your project Apollo Client class will be added soon in this package

Gambar 3.54 Dokumentasi ApolloProvider

Press "/ to search	Article					
1_INTEODUCTION	Description					
Get Started	The Article componentis	a Lorem ipsum	dolor sit amet.	consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod t	empor incidid	unt ut labore et dolore
USAGE	in renrehenderit in voluntate vo	n veniam, quis r lit esse cillum d	olore eu funiat	nulla nariatur. Evoenteur sint occaecat curridi	imbeo conseq atat non oroid	ant, pois aute nure dolor ant, sunt in culna nui
Component	officia deserunt mollit anim id	ist laborum.	onore eu rugiai	nune perietus, coorporate anno occarron capita	nat nen preis	nn, sunt in cups qui
Account						
Article	Props					
Article Categories						
Auto Complete	Property	Prop Type	Required	Default	Example	
anner	slug	string	yes			
heckout Process	ant to be	and different				
ooter	geciicie	void(scring)	yes			
leader	loadingComponent	any	no	<div>Loading</div>		
ogin	containon(lacchama	abian		'article-containerClassName'		
pokbook	Concerner crassivane	sorry	110	ar circle concarner citatanane		
ookbook Single						
Product	Usage					
Product Detail						
Register Based Basewood	Use Article in place or a L	orem ipsum dos	or sit amet, co	nsectetur adipiscing ein, sed do eiusmod tem	por incididum	ut labore et dolore
rtom Healtr	in magna ariqua. Ut enim ao mini	n veniam, quis r ät orro cillum d	olors ou fuoist	ation unamco laboris nisi ut anguip ex ea com	imbao conseq	sat, puis aute inure dolor net, cust le culos qui
	officia deserunt moliit anim id a	ist laborum.	unone eu rugiei	nuna paratur. Enceptator anti occarecat cupita	nan non prois	m, aun m corpa qui
	<pre>import { Article } from</pre>	"Osirclo/ne	xus":			
	const arons = 5					
	slug- '',					
	getTitle= (),					
Storybook 6.0.16 is available!	loadingcomponent =	 		-		
	};					

Gambar 3.55 Dokumentasi Komponen Article

Brann 1/2 for search	Lookbook	Lookbook										
INTRODUCTION	Description	Description										
e Stanted s & 4 & 6 Account Anfold Anfold	The Lookbook compone magna aliqua. Ut enim ad m in reprehendent in voluptat officia deserunt molit anim Props	ent is a Lore ninim veniar a velit esse id est labor	m ipsum dolo n. quis nostru cilium dolore um.	r sit amet, consectetur d exercitation ullamco eu fugiat nulla parlatu	adipiscing laboris nisi : Excepteur	ells red do elusmod tempor incididunt un labore et dolore un aliquip ex ea commodo consequist. Duis aute inure dolor sint occasicat cupidatat non proident, sunt in culpa qui						
Auto Complete Barner	Property	Prop	Required	Default			Example					
heckout Process looter	pathPrefix	string	yes .	"/lookbook"								
reacher	linkText	string	no	'SEE COLLECTION'								
.ookbeek	ToadingComponent	any	no	<pre><div-loading,< div-<="" pre=""></div-loading,<></pre>								
In Examised and the second second second heads of the second seco	classes	object	yes	(containerClas rowClassName imageClassNam linkClassNam lookbookConta lookbookLabel labelClassNam }	(containerClassiane: 'looblook-containerClassiane', canctassiane: 'looblook-onclassiane', inageClassiane: 'looblook-indelsassiane', looblook-classiane: 'looblook-looblooklookskootainerClassiane', looblookclabeClossiane', looblook-looblookskootainerClassiane', looblookclabeClossiane', looblook-looblook.lootainerClassiane', looblookclabeClossiane', looblook-looblook.lootainerClassiane', looblookclabeClossiane', looblook-looblook.lootainerClassiane', looblookclabeClossiane', looblook-looblook.lo							
	classes											

Gambar 3.56 Dokumentasi Komponen Lookbook

3.3.5 Pembuatan Laporan Magang

Pelaksanaan kerja magang diakhiri dengan membuat laporan magang yang berisikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan selama kerja magang dilaksanakan.

3.4 Kendala yang Dihadapi

Beberapa kendala yang dihadapi ketika melakukan praktik kerja magang di

PT Lingkar Niaga Solusindo (SIRCLO), antara lain:

- 1. Kurangnya pemahaman mengenai *command-command* dari *arcanist* karena merupakan kali pertama menggunakannya.
- 2. Komunikasi yang lebih sulit dalam sinkronisasi ataupun *code review* dikarenakan komunikasi dilakukan secara *online*.
- Banyak istilah-istilah yang belum pernah diketahui penulis atau berbeda dengan istilah yang biasa digunakan di kampus.

3.5 Solusi dari Kendala yang Dihadapi

Setiap kendala pasti memerlukan solusi agar dapat terselesaikan dengan baik. Maka dari itu, adapun solusi atas kendala yang dihadapi saat praktik kerja magang dilaksanakan, antara lain:

- Berusaha mempelajari *command-command* dari *arcanist* secara mandiri melalui artikel-artikel di internet serta bertanya kepada pembimbing lapangan apabila belum mengerti.
- 2. Memperbanyak diskusi dan analisa bersama baik melalui *chat* ataupun melalui *google meet* jika diperlukan agar komunikasi lebih lancar dan menghindari adanya kesalahan.
- 3. Beradaptasi dengan *platform* yang digunakan, yaitu *Phabricator* serta mengulik hal yang belum dimengerti sehingga dapat menambah pengetahuan mengenai istilah-istilah yang belum diketahui dan juga bertanya kepada pembimbing lapangan.