

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

Kegiatan Kerja magang di PT Fiture Teknologi Inovasi pada divisi *IT analyst dan Quality Control* menuntut seseorang untuk berpikir secara teliti, kritis, dan sistematis untuk melakukan analisa, perancangan *user interface* dan testing suatu aplikasi agar mencegah dan menemukan *error* dan *bug*.

Pekerjaan yang dilakukan pada divisi *IT analyst & quality control* yaitu membuat dokumen pendukung seperti *Flowchart, ERD, Use Case, UAT, Rancangan User Interface* dan laporan *bug* dan *error* kepada divisi *information technology*. Selain itu, divisi *IT analyst & quality control* juga berfungsi untuk menganalisa alur dan tampilan dari *system* yang dikembangkan sehingga dapat digunakan secara mudah sebagai *end-user*.

Mahasiswa dibimbing dan dikoordinasikan langsung oleh Wike Hestiwinrum selaku karyawan tetap pada divisi *IT analyst & quality control* di PT Fiture Teknologi Inovasi selama program kerja magang berlangsung. Selain itu, perusahaan tidak memberikan perlakuan khusus terhadap karyawan magang maupun karyawan tetap. Untuk pemberian pekerjaan, seluruh pekerjaan yang diterima oleh mahasiswa disesuaikan dengan kebutuhan dari perusahaan secara langsung dan divisi lain (terutama divisi *information technology*) yang memerlukan bantuan dari divisi *IT analyst & quality control*.

Program kerja magang ini telah memberikan banyak pengalaman kepada mahasiswa karena untuk menjadi seorang *IT analyst* yang baik, tidak hanya dengan pengetahuan mengenai alur kerja suatu aplikasi yang baik, namun serta berpikir kritis dan sistematis dalam merancang suatu sistem, seorang *IT analyst* juga diharuskan untuk memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik. Dengan ini kemampuan tersebut dapat dipakai untuk menghadapi tekanan dalam pekerjaan di suatu tim, dengan kemampuan ini diharapkan nantinya dapat menyelesaikan suatu proyek dengan lancar.

### **3.2 Tugas yang Dilakukan**

Di PT. Future Teknologi Inovasi tepatnya pada divisi *IT Analyst* dan *Quality Control*, *supervisor* memberikan 2 tugas kepada mahasiswa magang yaitu melakukan perancangan *User Interface* setelah rancangan *User Interface* selesai lalu pihak pengembang aplikasi melakukan tahap perancangan aplikasi berdasarkan rancangan *User Interface* yang telah dibuat, maka dari saat tahap perancangan aplikasi ini divisi *IT Analyst* dan *Quality Control* juga melakukan tahapan pengetesan dan kontrol kualitas aplikasi untuk memastikan aplikasi sudah berjalan dengan benar sesuai dengan modul-modul yang telah dibuat oleh divisi *IT Analyst*.

Berikut ini merupakan tabel *timeline* program kerja magang yang telah dijelaskan sebelumnya:

**Tabel 3.1 *Timeline* Program Kerja Magang**

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan (Minggu)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Membuat <i>flowchart</i> FI-RP	■	■								
2.	Mempelajari lebih dalam soal <i>flowchart</i>			■							
3.	Memperbaiki model dan <i>flowchart</i> FI-RP, membuat <i>flowchart project</i> baru (Lautan Luas)				■						
4.	Membuat dan memperbaiki <i>wireframe</i> lautan luas					■					
5.	Membuat, memperbaiki, membantu <i>finishing touch</i> , dan <i>testing project</i> lautan luas						■	■	■	■	■

Berdasarkan tabel 3.1 berikut adalah penjelasan mengenai *timeline* program kerja magang diatas yang telah dilakukan oleh mahasiswa magang yaitu:

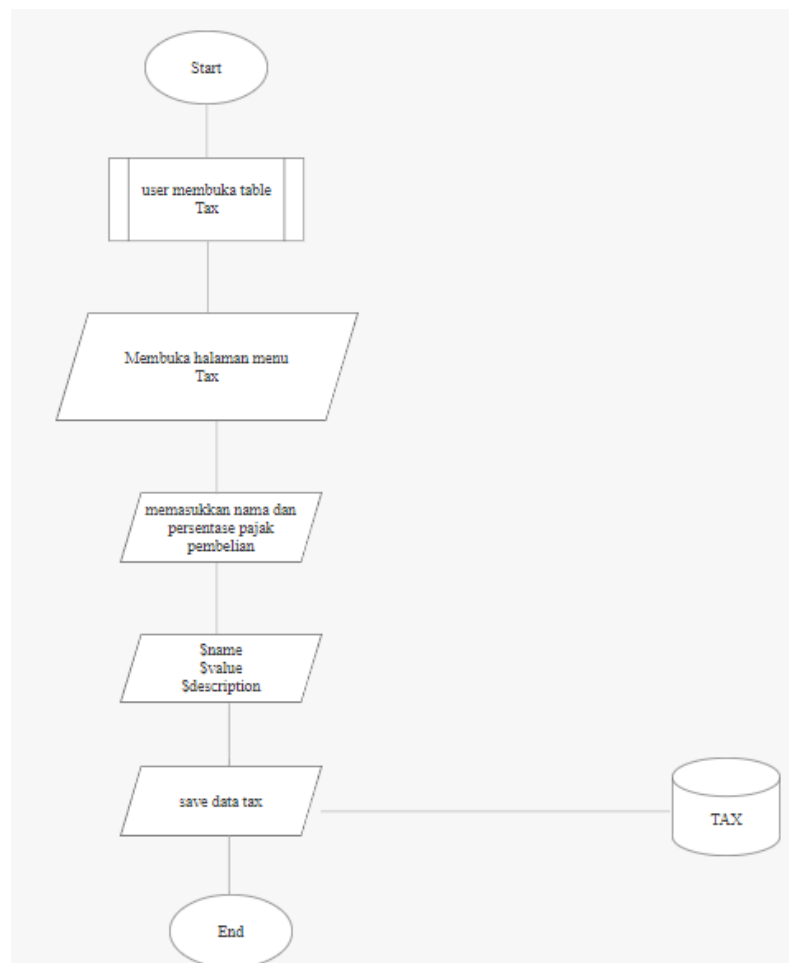
1. Mahasiswa magang melakukan perancangan *User Interface* beberapa menu dari aplikasi admin panel *Field Service* menggunakan aplikasi Axure RP 9 berdasarkan modul-modul yang telah diberikan oleh analis proyek.
2. Mahasiswa magang melakukan *IT Analyst* dan *Quality Control* terhadap aplikasi *Mobile Apps Field Service* untuk mengidentifikasi dan melaporkan *bug*, *error* atau fungsi yang tidak sesuai ke *Jira Software*, setelah itu dari laporan *bug* atau *error* tersebut akan disampaikan kepada pengembang aplikasi untuk dilakukan perbaikan.

### 3.3 Timeline Kegiatan Magang

#### 3.3.1 Membuat *Flowchart* FI-RP

Dalam proses pembuatan *flowchart* mahasiswa diminta oleh *supervisor* untuk membuat *flowchart* FI-RP sebagai berikut:

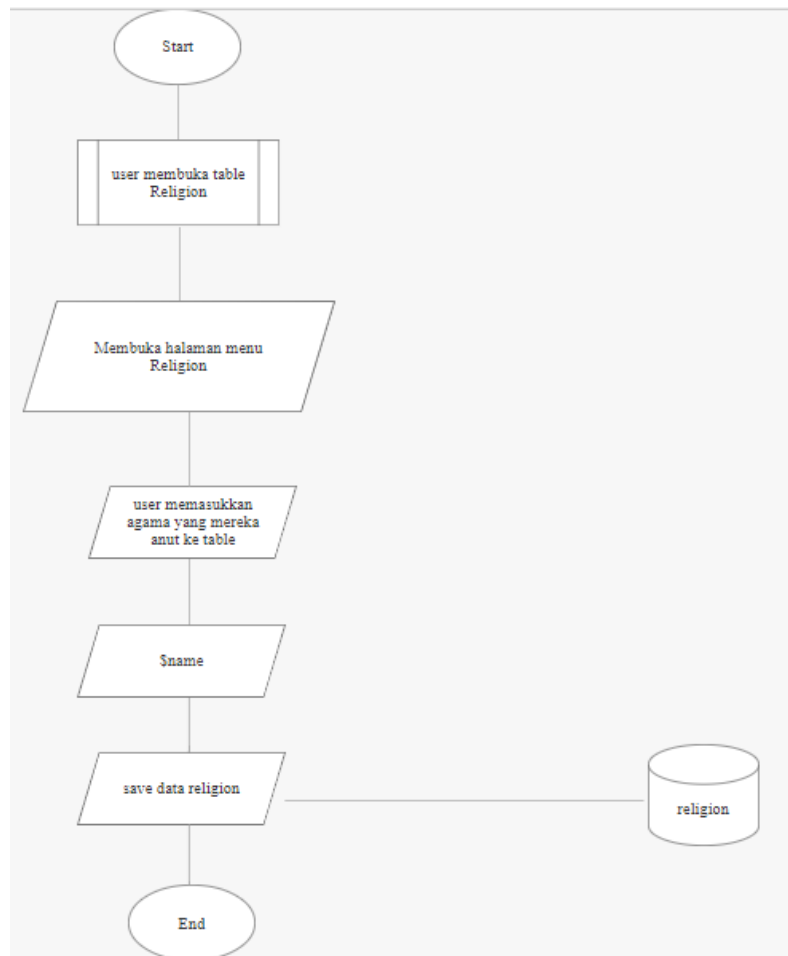
##### 1. *Flowchart* Tax FI-RP



**Gambar 3.1** *Flowchart* Tax

Pada gambar 3.1 merupakan *flowchart* dari menu *tax* untuk admin *field service* FI-RP, yang dibuat berdasarkan data yang telah diberikan oleh *supervisor* PT. Future Teknologi Inovasi.

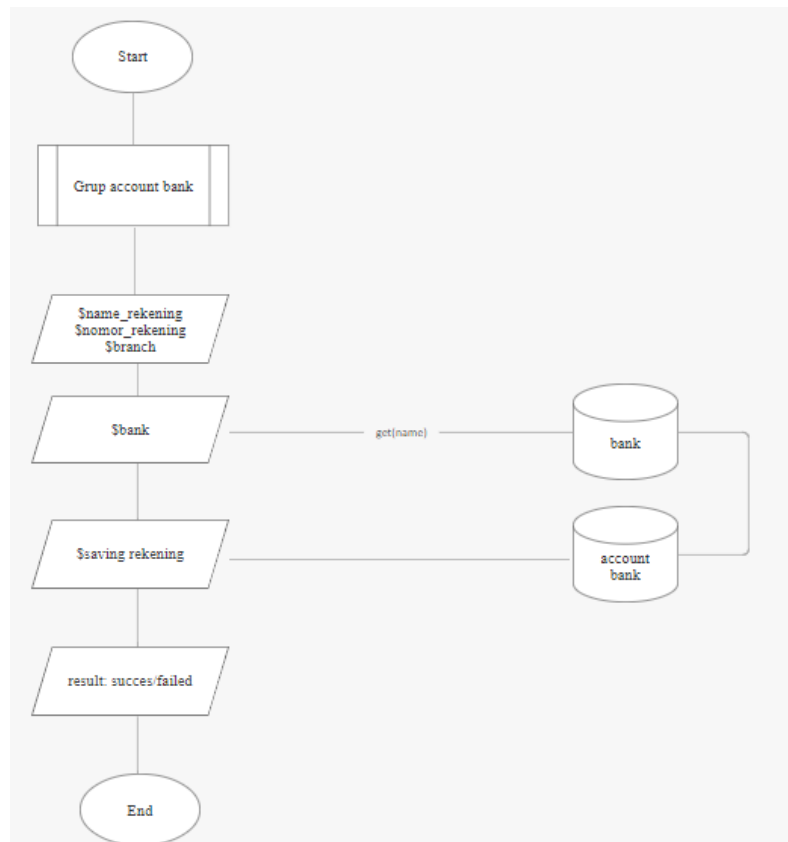
## 2. Flowchart Religion FI-RP



**Gambar 3.2 Flowchart Religion**

Pada gambar 3.2 merupakan *flowchart* dari menu *religion* untuk admin *field service* FI-RP, yang dibuat berdasarkan data yang telah diberikan oleh *supervisor* PT. Future Teknologi Inovasi.

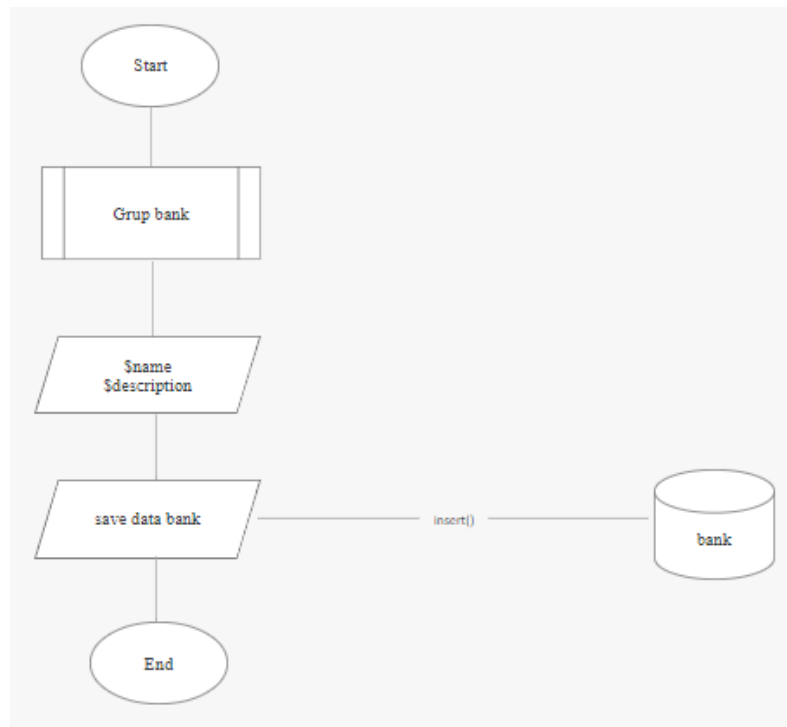
### 3. Flowchart Account Bank FI-RP



**Gambar 3.3 Flowchart Account Bank**

Pada gambar 3.3 merupakan *flowchart* dari menu *account bank* untuk admin *field service* FI-RP, yang dibuat berdasarkan data yang telah diberikan oleh *supervisor* PT. Fiture Teknologi Inovasi.

#### 4. *Flowchart* Bank FI-RP



**Gambar 3.4 *Flowchart* Bank**

Pada gambar 3.4 merupakan *flowchart* dari menu bank untuk admin *field service* FI-RP, yang dibuat berdasarkan data yang telah diberikan oleh *supervisor* PT. Fiture Teknologi Inovasi.

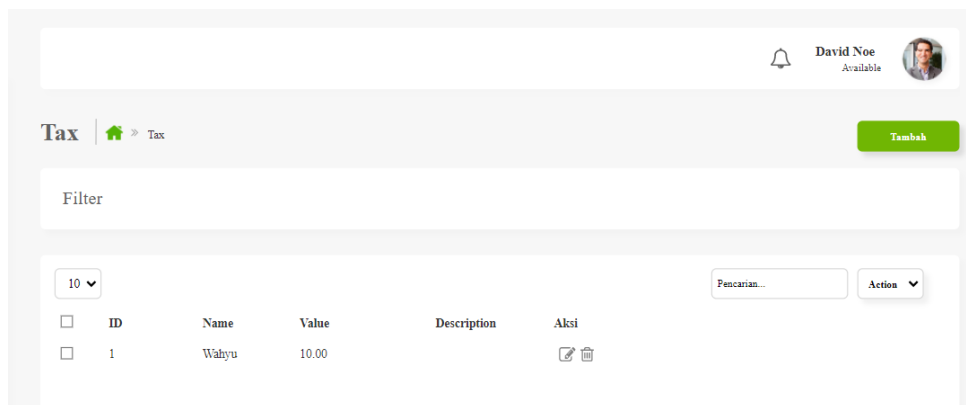
#### 3.3.2 **Mempelajari Lebih dalam Soal *Flowchart***

Pada saat pelaksanaan kerja magang mahasiswa diberikan pelatihan oleh *supervisor* PT. Fiture Teknologi Inovasi untuk bisa membuat *flowchart* dengan lebih baik dan memberi hasil yang maksimal, dengan tujuan mahasiswa dapat memahami dan mendalami tentang pembuatan *flowchart* dalam proyek yang akan dikerjakan.

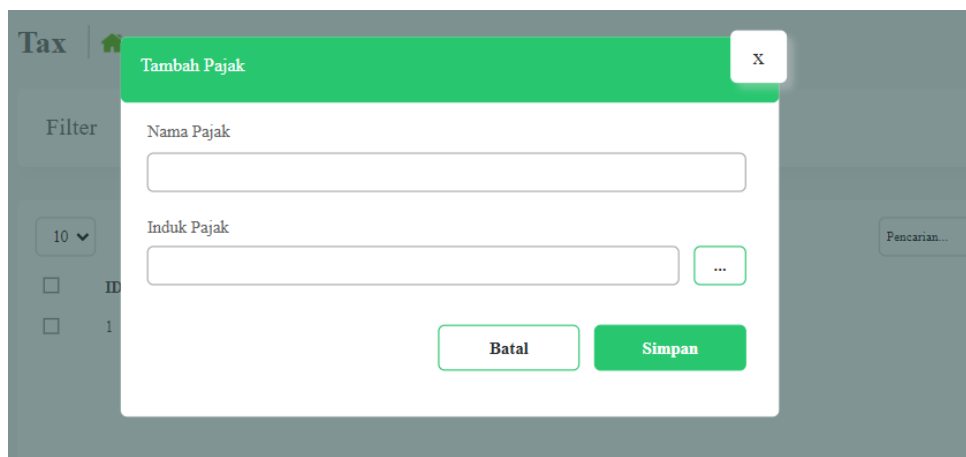
### 3.3.3 Memperbaiki Model dan *Flowchart* FI-RP, dan Membuat *Flowchart Project* Baru (Lautan Luas)

Mahasiswa sekarang diminta untuk memperbaiki model dan *flowchart* FI-RP, dan setelah itu mahasiswa diminta untuk membuat *flowchart project* yang baru, berikut ini adalah uraian dari pekerjaan tersebut:

#### 1. Memperbaiki Model *Tax* FI-RP



Gambar 3.5 Tampilan Model *Tax*

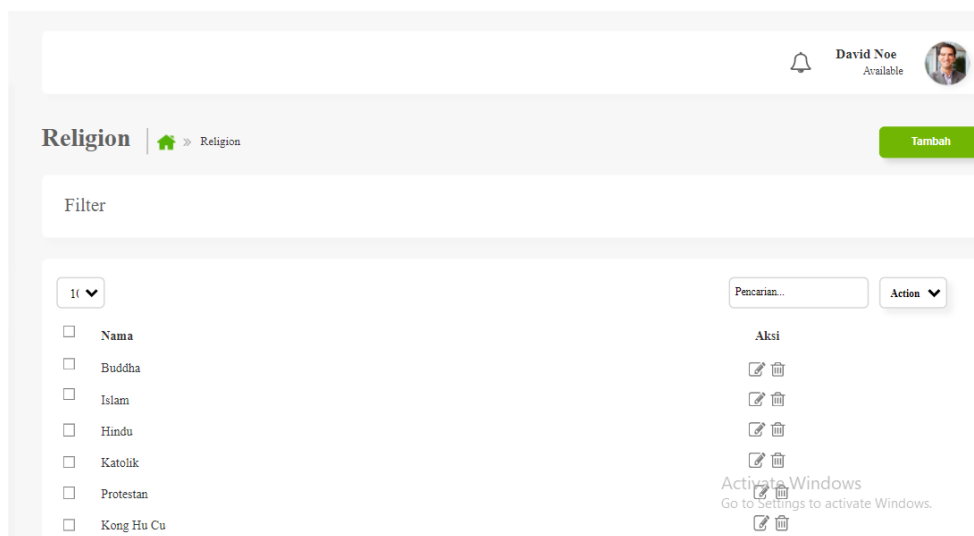


Gambar 3.6 Tampilan *Pop Up Tax*

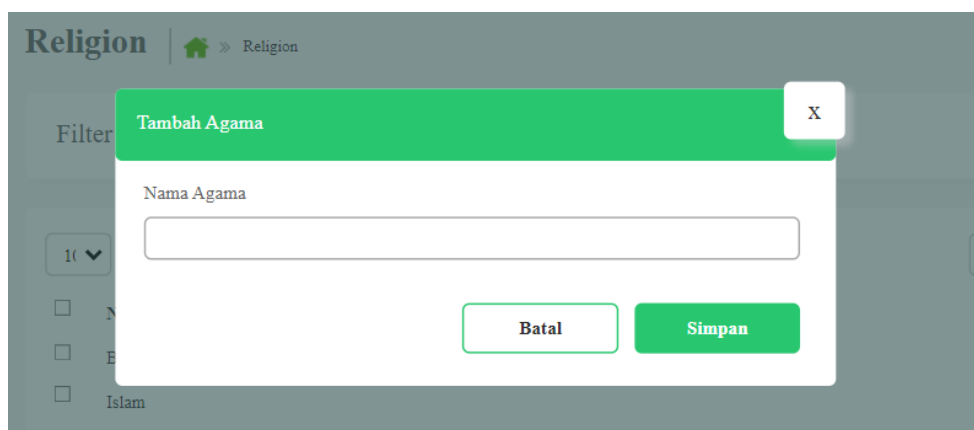


Pada gambar 3.5 merupakan tampilan dari model *tax* untuk admin *field service* FI-RP, yang mengalami *bug* apabila bagian *button* tambah di klik maka tidak akan muncul sebuah *pop up*. Sehingga mahasiswa diminta untuk memperbaiki *bug* tersebut, dan jadilah tampilan *pop up* sesuai dengan gambar 3.6.

## 2. Memperbaiki Model *Religion* FI-RP



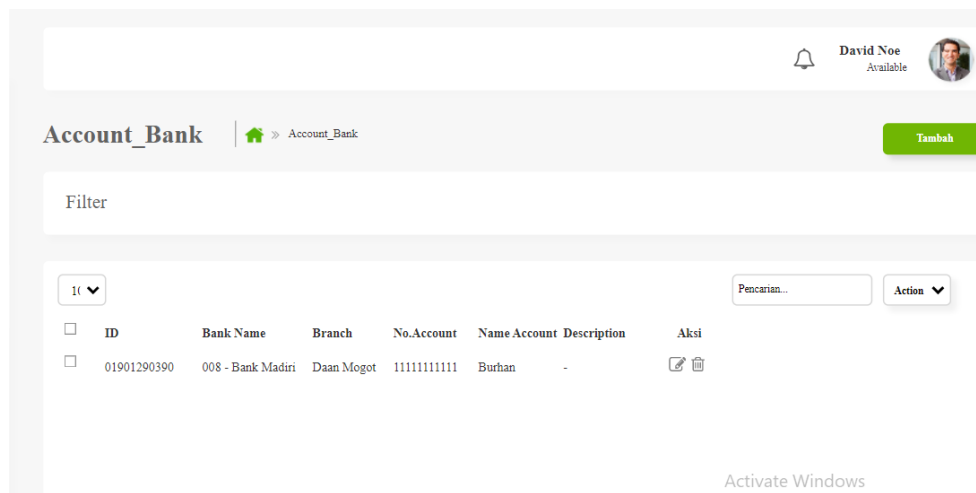
**Gambar 3.7 Tampilan Model *Religion***



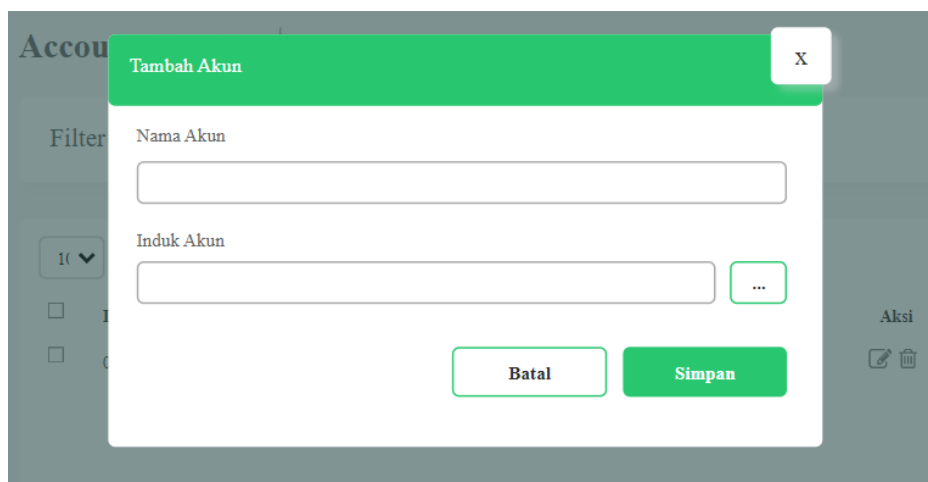
**Gambar 3.8 Tampilan *Pop Up Religion***

Pada gambar 3.7 merupakan tampilan dari model *religion* untuk admin *field service* FI-RP, yang mengalami *bug* apabila bagian *button* tambah di klik maka tidak akan muncul sebuah *pop up*. Sehingga mahasiswa diminta untuk memperbaiki *bug* tersebut, dan jadilah tampilan *pop up* sesuai dengan gambar 3.8.

### 3. Memperbaiki Model *Account* Bank FI-RP



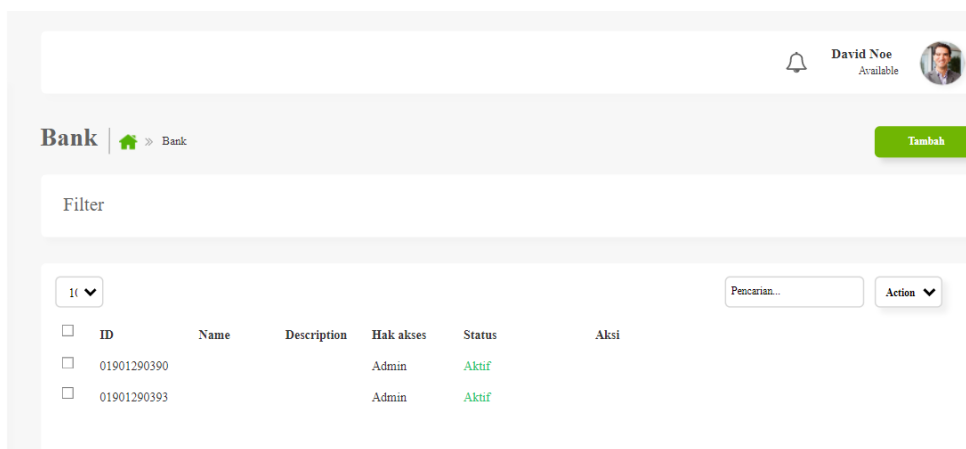
**Gambar 3.9 Tampilan Model *Account* Bank**



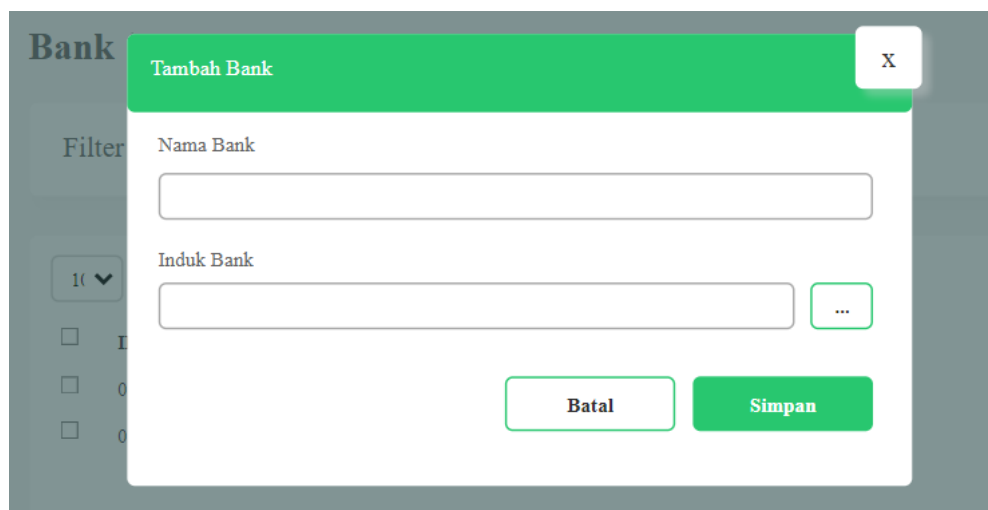
**Gambar 3.10 Tampilan *Pop Up* *Account* Bank**

Pada gambar 3.9 merupakan tampilan dari model *Account Bank* untuk admin *field service* FI-RP, yang mengalami *bug* apabila bagian *button* tambah di klik maka tidak akan muncul sebuah *pop up*. Sehingga mahasiswa diminta untuk memperbaiki *bug* tersebut, dan jadilah tampilan *pop up* sesuai dengan gambar 3.10.

#### 4. Memperbaiki Model Bank FI-RP



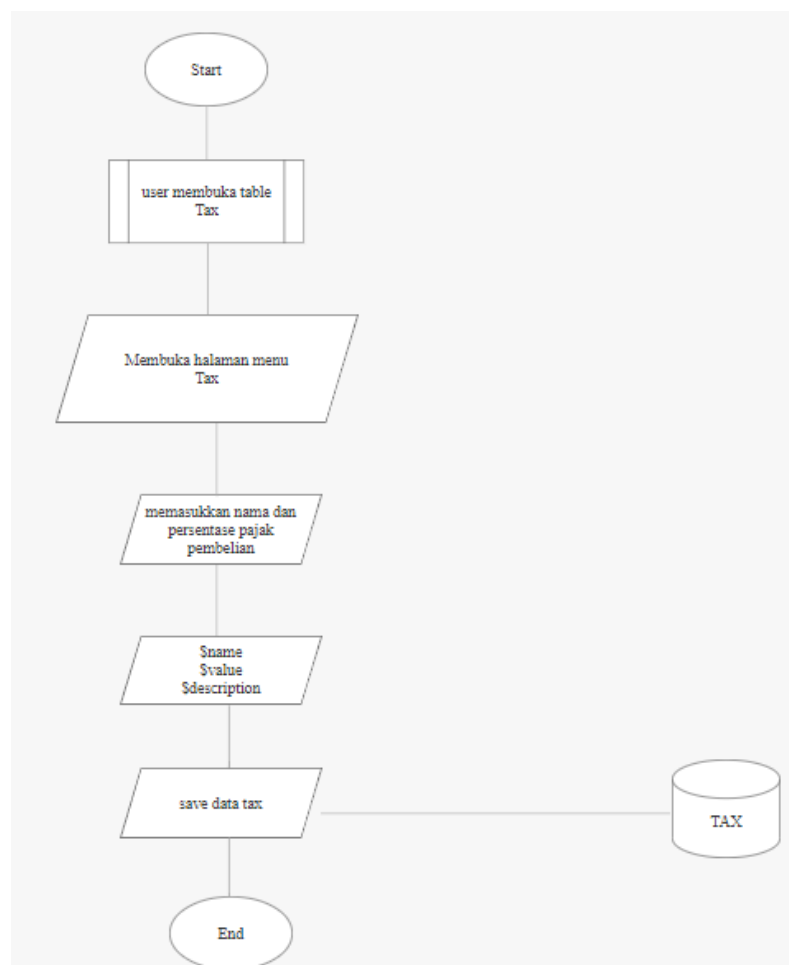
**Gambar 3.11 Tampilan Model Bank**



**Gambar 3.12 Tampilan Pop Up Bank**

Pada gambar 3.11 merupakan tampilan dari model Bank untuk admin *field service* FI-RP, yang mengalami *bug* apabila bagian *button* tambah di klik maka tidak akan muncul sebuah *pop up*. Sehingga mahasiswa diminta untuk memperbaiki *bug* tersebut, dan jadilah tampilan *pop up* sesuai dengan gambar 3.12.

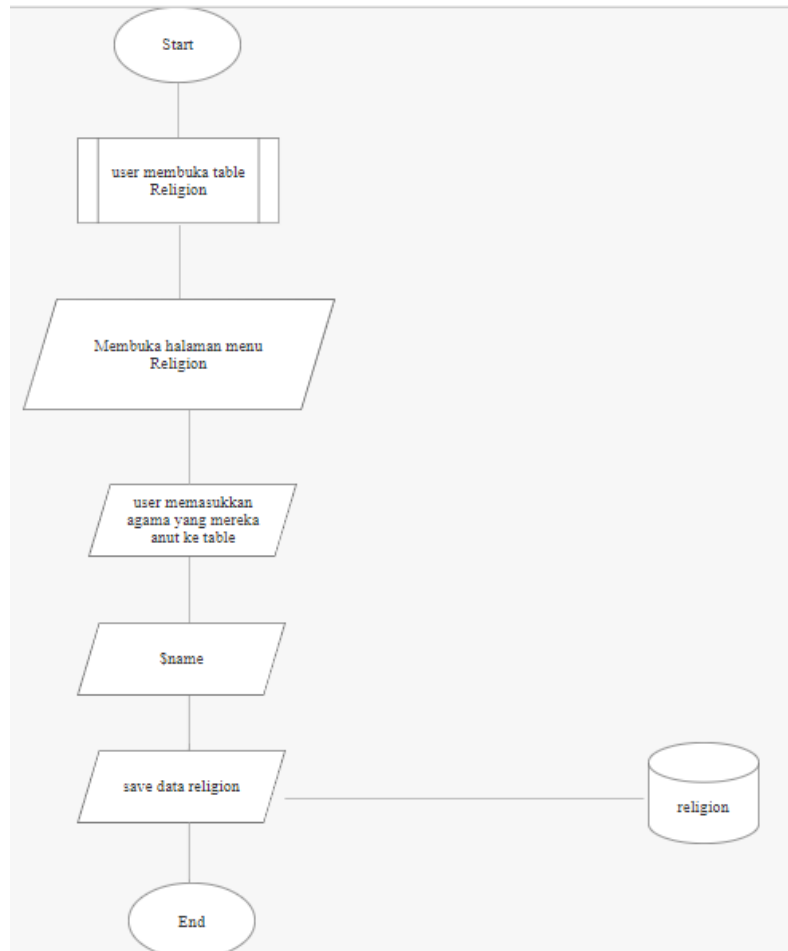
### 5. Memperbaiki *Flowchart Tax* FI-RP



**Gambar 3.13** *Flowchart Tax Fix*

Pada gambar 3.13 merupakan hasil perbaikan dari *flowchart tax* yang pada awalnya persegi panjang diperbaiki menjadi jajargenjang, dan ditambah lambang (\$) di depan *name*, *value*, dan *description*.

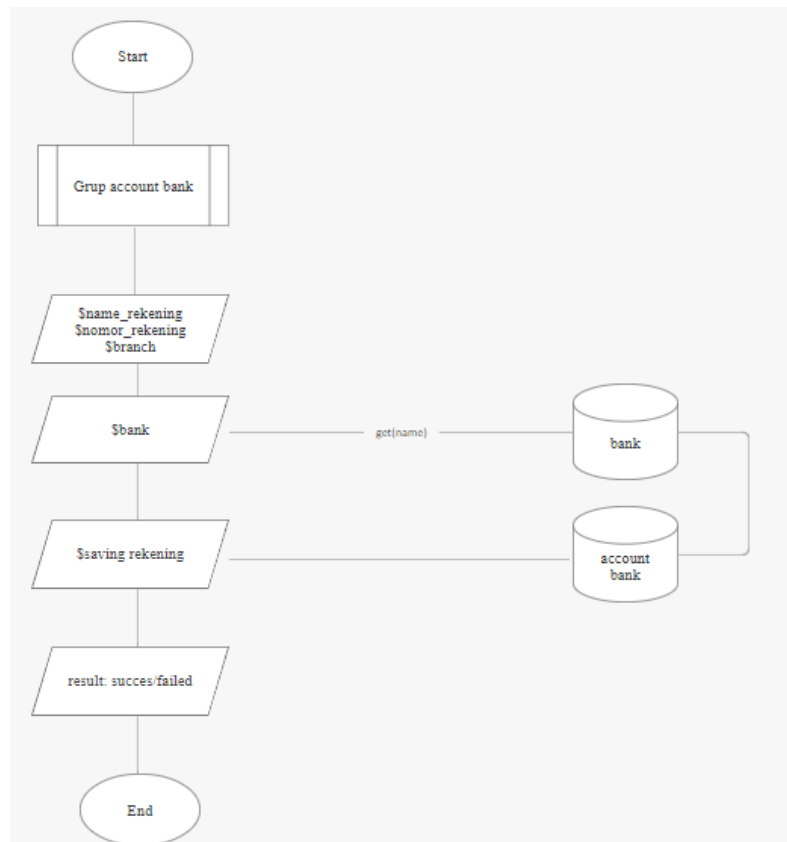
#### 6. Memperbaiki *Flowchart Religion* FI-RP



**Gambar 3.14** *Flowchart Religion Fix*

Pada gambar 3.14 merupakan hasil perbaikan dari *flowchart religion* yang pada awalnya persegi panjang diperbaiki menjadi jajargenjang, dan ditambah lambang (\$) di depan *name*.

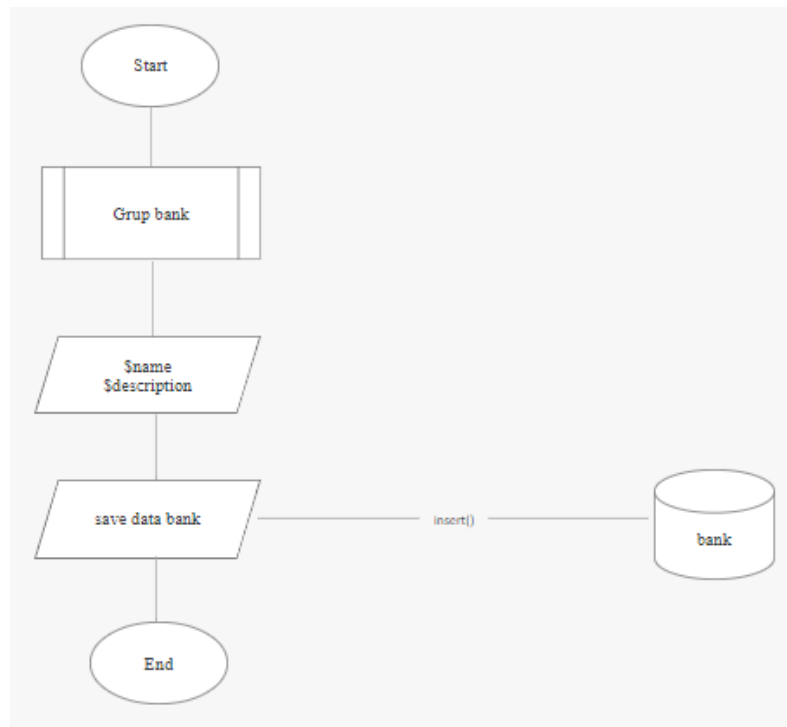
## 7. Memperbaiki *Flowchart Account Bank FI-RP*



**Gambar 3.15** *Flowchart Account Bank Fix*

Pada gambar 3.15 merupakan hasil perbaikan dari *flowchart account bank* yang pada awalnya persegi panjang diperbaiki menjadi jajargenjang, dan ditambah lambang (\$) di depan *name\_rekening*, *nomor\_rekening*, *branch*, *bank*, dan *saving rekening*.

## 8. Memperbaiki *Flowchart* Bank FI-RP

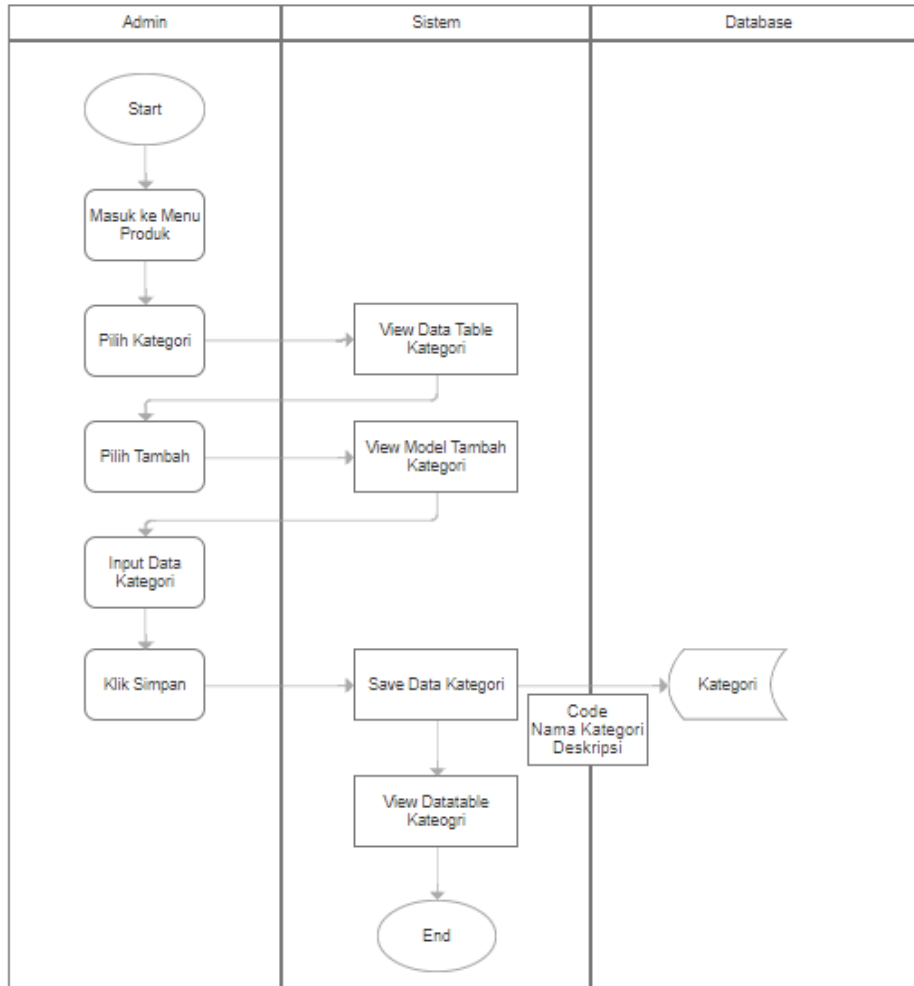


**Gambar 3.16** *Flowchart* Bank Fix

Pada gambar 3.16 merupakan hasil perbaikan dari *flowchart* bank yang pada awalnya persegi panjang diperbaiki menjadi jajargenjang, dan ditambah lambang (\$) di depan *name*, dan *description*.

## 9. Membuat *Flowchart* Kategori Lautan Luas

### -Tambah Kategori



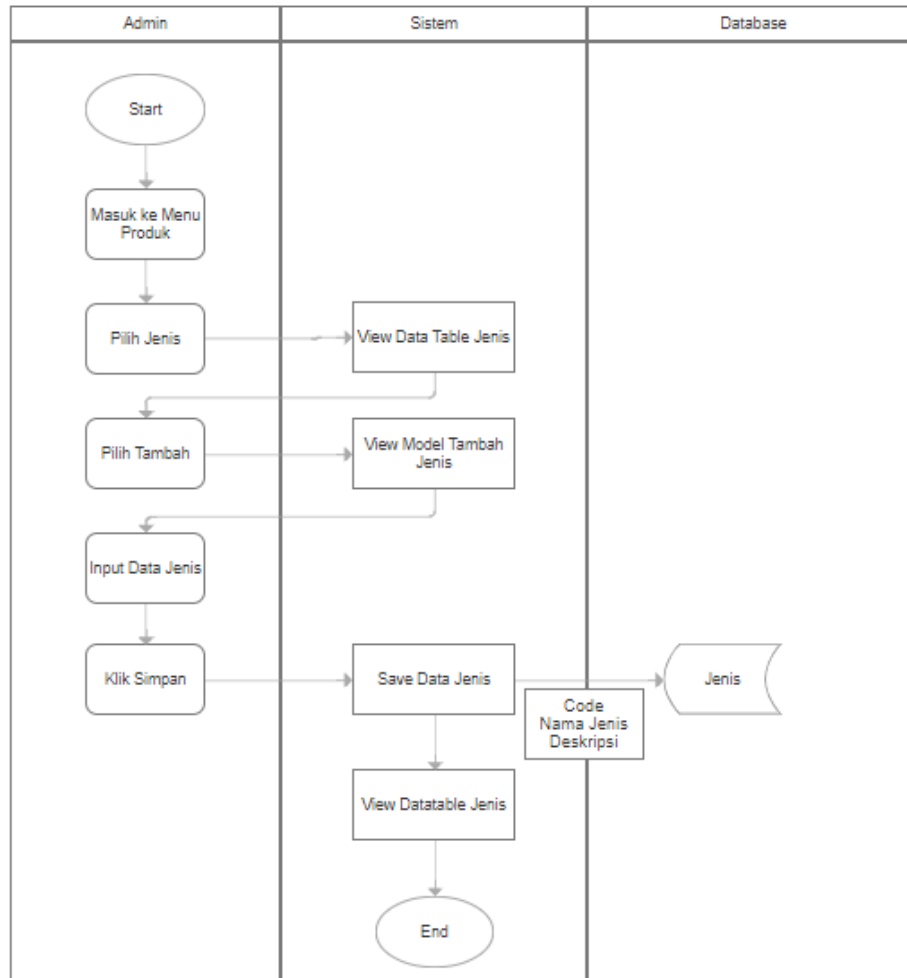
**Gambar 3.17 *Flowchart* Kategori**

Pada gambar 3.17 merupakan *flowchart* dari menu kategori untuk admin *field service* Lautan Luas, yang dibuat berdasarkan data dan saran (membuat *flowchart* dengan tampilan tabel) yang telah diberikan oleh *supervisor* PT. Fiture Teknologi Inovasi.



## 10. Membuat *Flowchart* Jenis Lautan Luas

### -Tambah Jenis

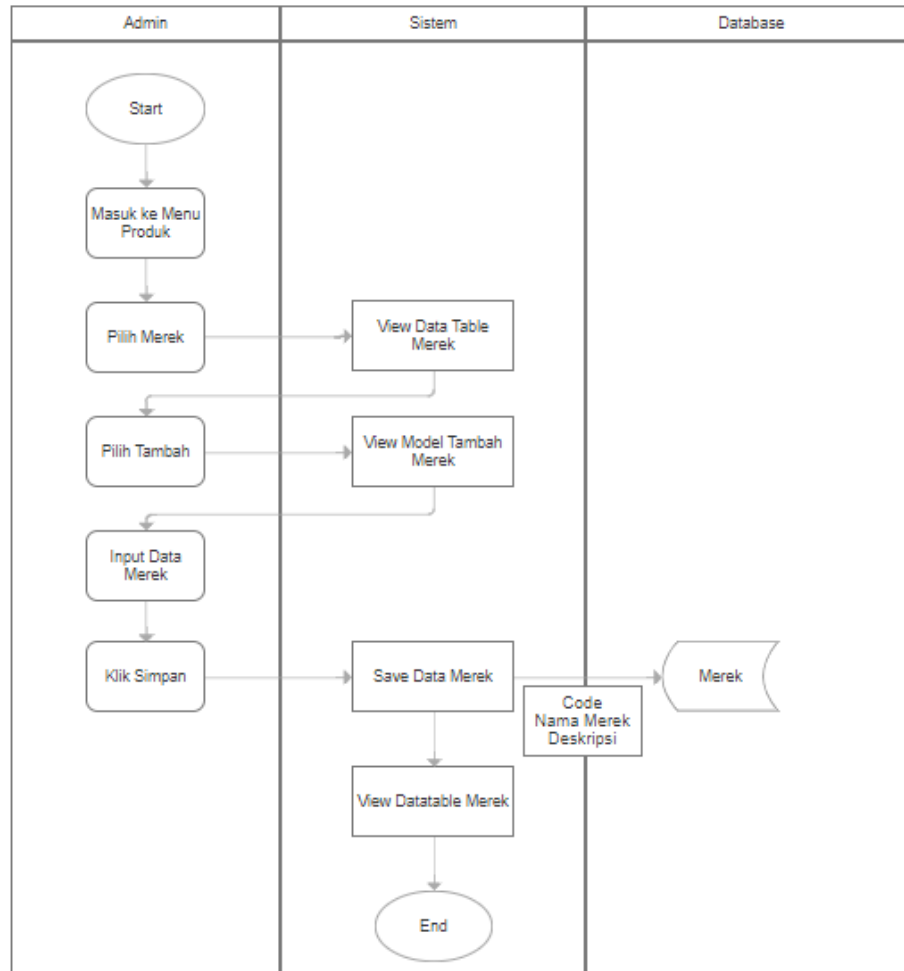


**Gambar 3.18** *Flowchart* Jenis

Pada gambar 3.18 merupakan *flowchart* dari menu jenis untuk admin *field service* Lautan Luas, yang dibuat berdasarkan data dan saran (membuat *flowchart* dengan tampilan tabel) yang telah diberikan oleh *supervisor* PT. Fiture Teknologi Inovasi.

## 11. Membuat *Flowchart* Merek Lautan Luas

### -Tambah Merek

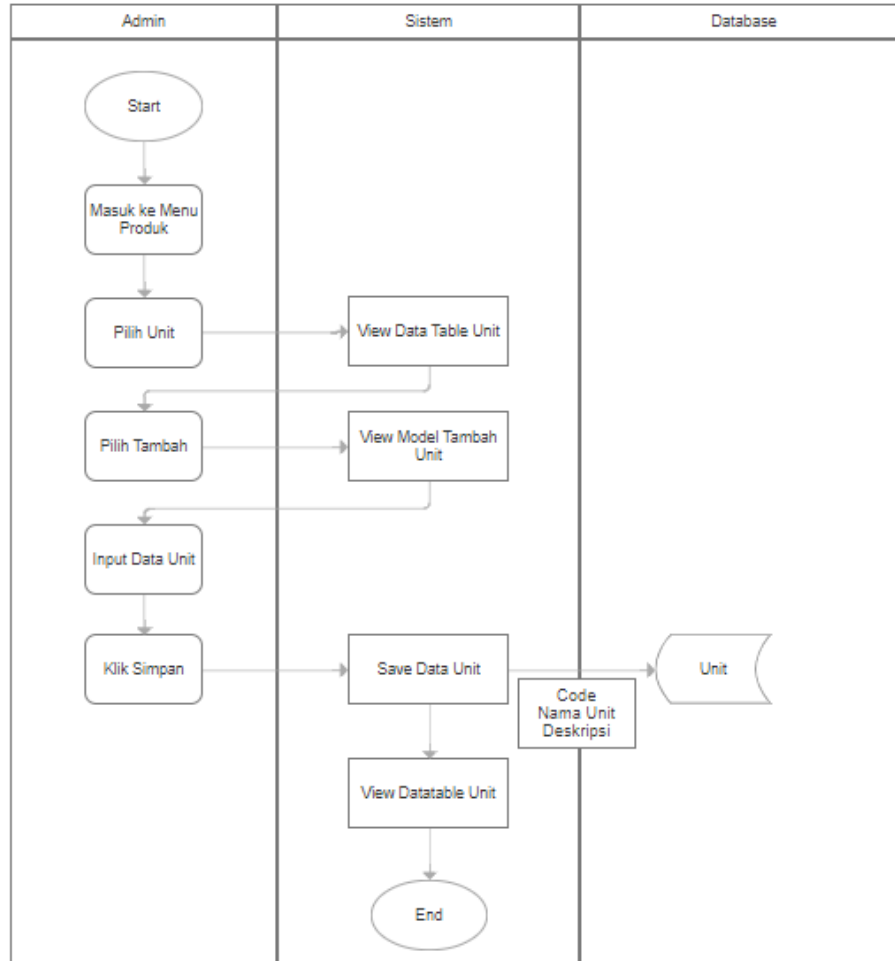


**Gambar 3.19** *Flowchart* Merek

Pada gambar 3.19 merupakan *flowchart* dari menu merek untuk admin *field service* Lautan Luas, yang dibuat berdasarkan data dan saran (membuat *flowchart* dengan tampilan tabel) yang telah diberikan oleh *supervisor* PT. Fiture Teknologi Inovasi.

## 12. Membuat *Flowchart* Unit Lautan Luas

### -Tambah Unit

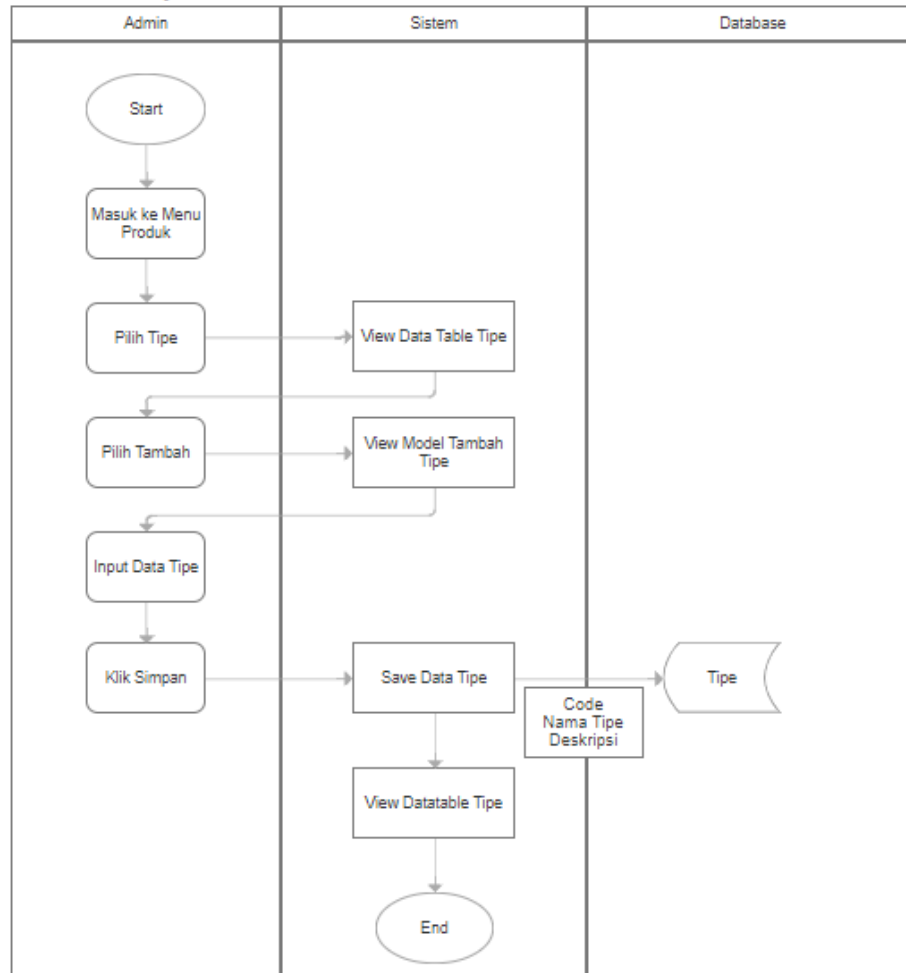


**Gambar 3.20 *Flowchart* Unit**

Pada gambar 3.20 merupakan *flowchart* dari menu unit untuk admin *field service* Lautan Luas, yang dibuat berdasarkan data dan saran (membuat *flowchart* dengan tampilan tabel) yang telah diberikan oleh *supervisor* PT. Fiture Teknologi Inovasi.

### 13. Membuat *Flowchart* Tipe Lautan Luas

#### -Tambah Tipe

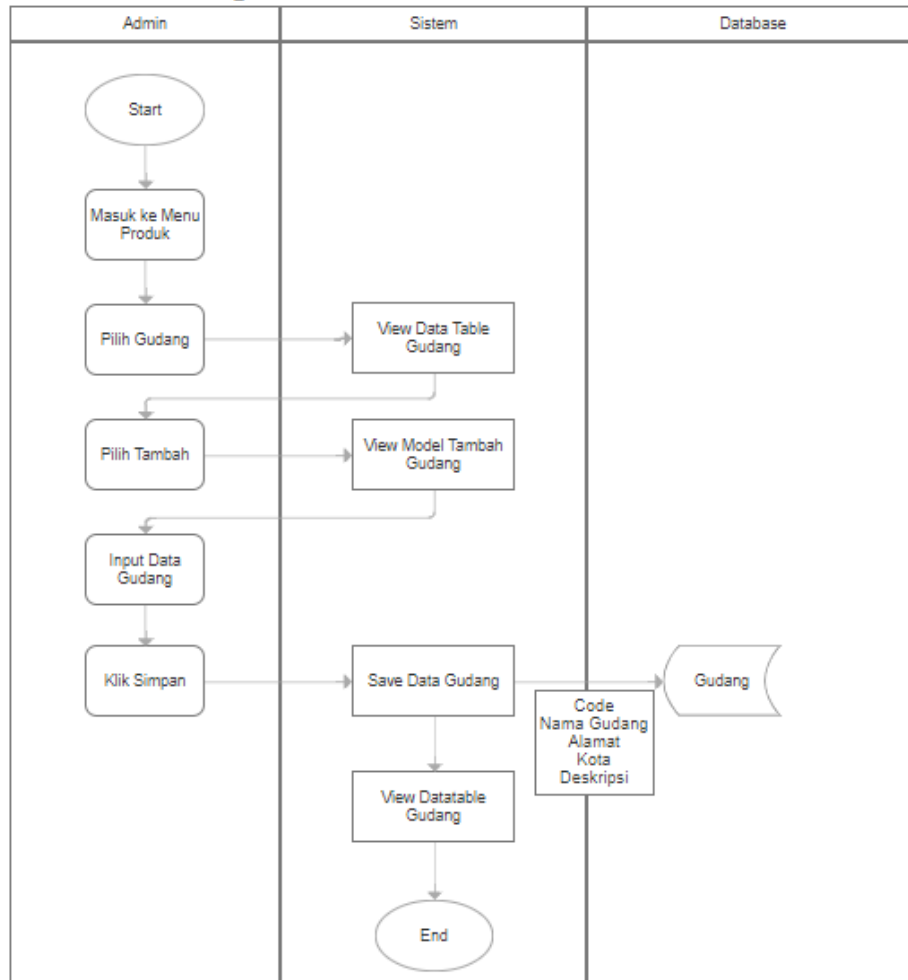


**Gambar 3.21 *Flowchart* Tipe**

Pada gambar 3.21 merupakan *flowchart* dari menu tipe untuk admin *field service* Lautan Luas, yang dibuat berdasarkan data dan saran (membuat *flowchart* dengan tampilan tabel) yang telah diberikan oleh *supervisor* PT. Fiture Teknologi Inovasi.

#### 14. Membuat *Flowchart* Gudang Lautan Luas

##### -Tambah Gudang



**Gambar 3.22 *Flowchart* Gudang**

Pada gambar 3.22 merupakan *flowchart* dari menu gudang untuk admin *field service* Lautan Luas, yang dibuat berdasarkan data dan saran (membuat *flowchart* dengan tampilan tabel) yang telah diberikan oleh *supervisor* PT. Fiture Teknologi Inovasi.

### 3.3.4 Membuat, dan Memperbaiki *Wireframe* Lautan Luas

Setelah mahasiswa membuat *flowchart* untuk proyek Lautan Luas, sekarang mahasiswa diminta untuk membuat dan memperbaiki *wireframe* dari Lautan Luas sebagai berikut:

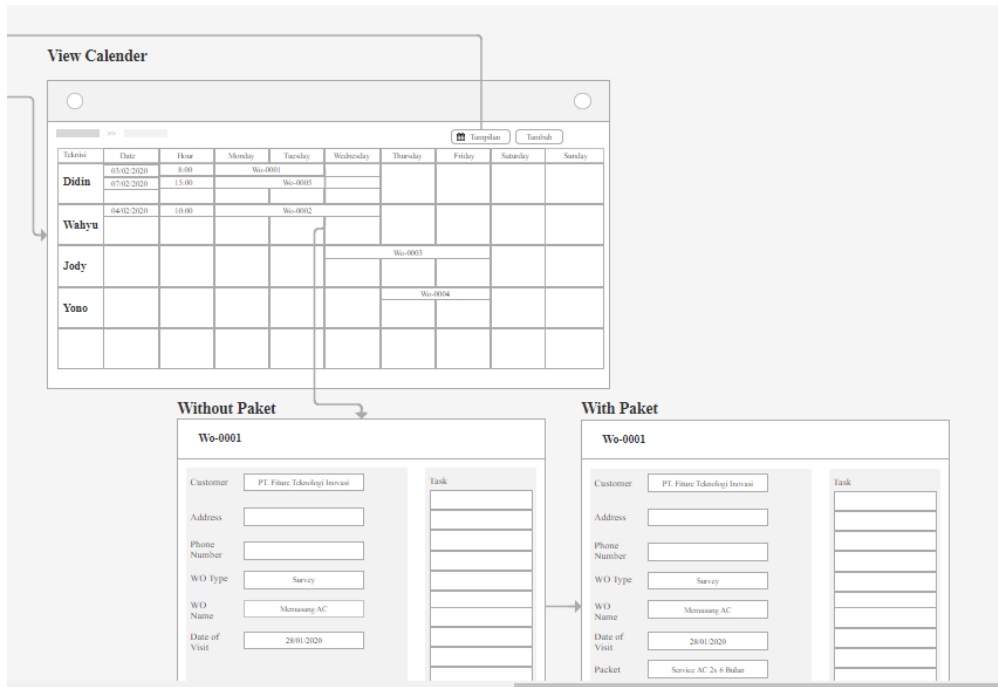
#### 1. Membuat *Wireframe Calendar* dan *Work Order* Lautan Luas



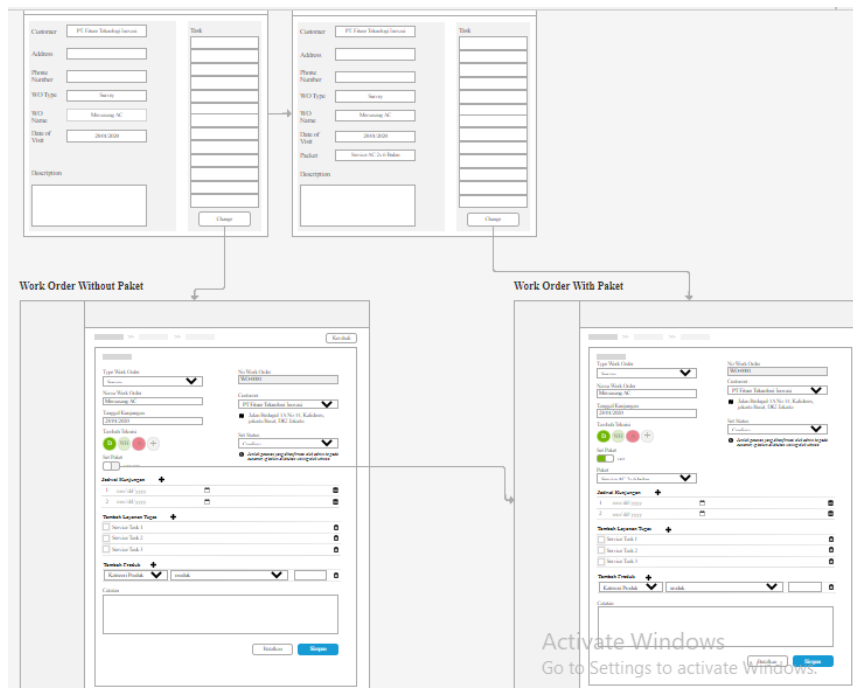
**Gambar 3.23** *Wireframe Calendar* dan *Work Order* Lautan Luas

Pada gambar 3.23 merupakan *wireframe calendar* dan *work order* yang telah dibuat oleh mahasiswa sesuai yang telah diperintahkan oleh *supervisor* PT. Fiture Teknologi Inovasi.

## 2. Memperbaiki Wireframe Calendar dan Work Order Lautan Luas



Gambar 3.24 Wireframe Calendar dan Work Order Lautan Luas Fix #1

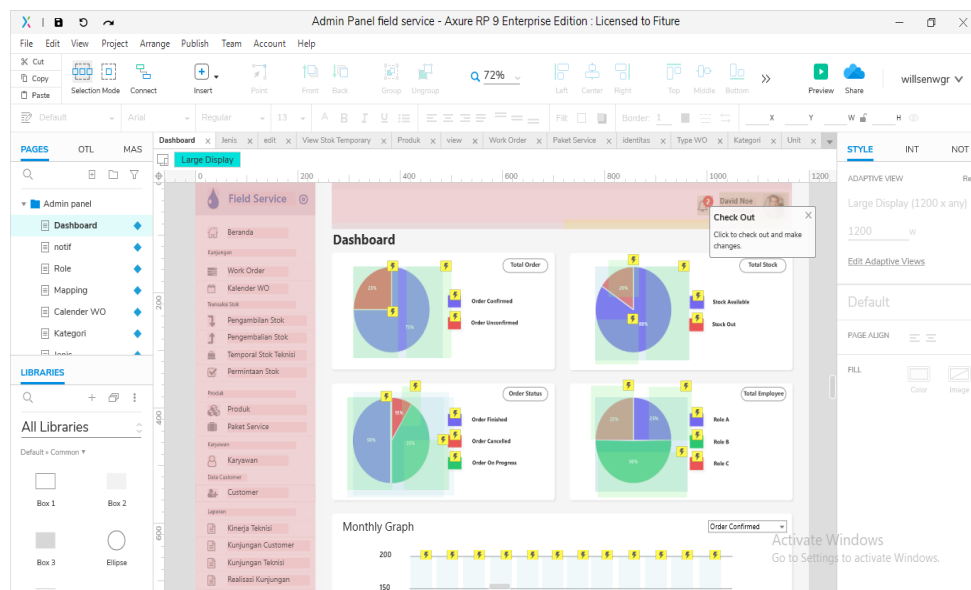


Gambar 3.25 Wireframe Calendar dan Work Order Lautan Luas Fix #2

Pada gambar 3.24 dan gambar 3.25 merupakan *wireframe calendar* dan *work order* yang telah diperbaiki oleh mahasiswa sesuai dengan arahan dan saran oleh *supervisor* PT. Fiture Teknologi Inovasi.

### 3.3.5 Membuat, Memperbaiki, Membantu *Finishing Touch*, dan *Testing Project* Lautan Luas

Di PT. Fiture Teknologi Inovasi Divisi *IT Analyst* dan *Quality Control* melakukan perancangan *User Interface* menggunakan *software* Axure versi RP 9, maka dari itu mahasiswa magang diminta untuk menginstall *software* Axure versi RP9 tersebut.



**Gambar 3.26** Tampilan Aplikasi Axure RP 9

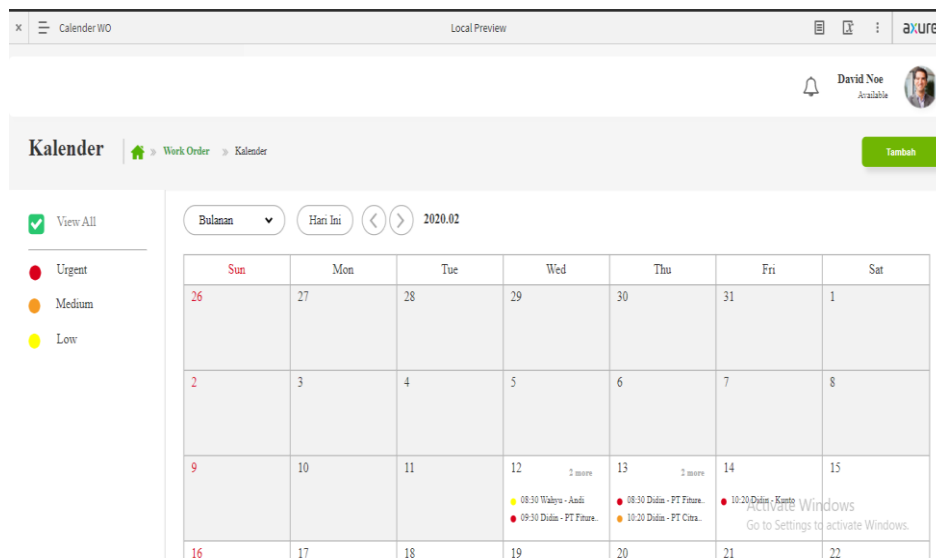
Pada gambar 3.26 merupakan tampilan awal dari aplikasi Axure RP9 yang mahasiswa gunakan untuk membuat design *UI Admin Field Service*. Axure RP 9 merupakan aplikasi desktop yang digunakan untuk membuat *wireframe*, *prototype interactive*, *flow diagrams*, *User Interface*, dan dokumentasi untuk aplikasi bisnis, website dan aplikasi mobile. Axure



berfokus pada fleksibilitas, menyediakan fitur untuk membuat tampilan visual yang bagus, membantu orang yang tidak dapat melakukan *coding*, dan memberikan fitur yang mudah dimengerti oleh *user* yaitu dengan *drag and drop*.

Setelah mahasiswa melakukan instalasi aplikasi Axure RP 9 lalu tim *IT Analyst* memberikan arahan untuk merancang *User Interface* beberapa menu dari aplikasi *Field Service*, berikut ini adalah pekerjaan yang diberikan oleh tim proyek *Field Service*:

### 1. Menu *Calendar* Admin Panel *Field Service*

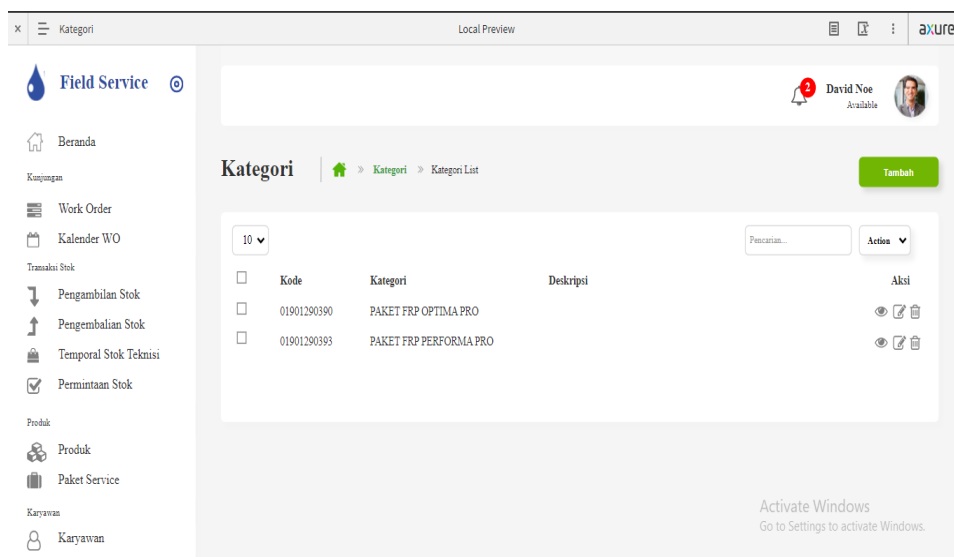


**Gambar 3.27 Rancangan UI *Calendar* *Field Service***

Pada gambar 3.27 merupakan pekerjaan rancangan *UI* yang diberikan oleh tim analis, menu *calendar* ini merupakan tampilan *calendar* yang berisikan jadwal pekerjaan yang sudah diambil oleh kurir pekerja yang tidak sibuk pada tanggal tersebut, sehingga pekerja, admin, dan pemimpin perusahaan tau siapa yang sedang bekerja di hari dan waktu

yang telah tertera di *calendar* tersebut. *Resource* yang digunakan didapatkan dari tim *design* yaitu karyawan *design* di PT. Fiture Teknologi Inovasi, pada tahap ini mahasiswa diminta untuk merancang *User Interface* secara interaktif seperti laporan siapa saja pekerja yang akan bertugas pada *calendar* dan menu-menu yang ada di *calendar* harus dapat terhubung dengan link menu lainnya.

## 2. Menu Kategori Admin Panel *Field Service*

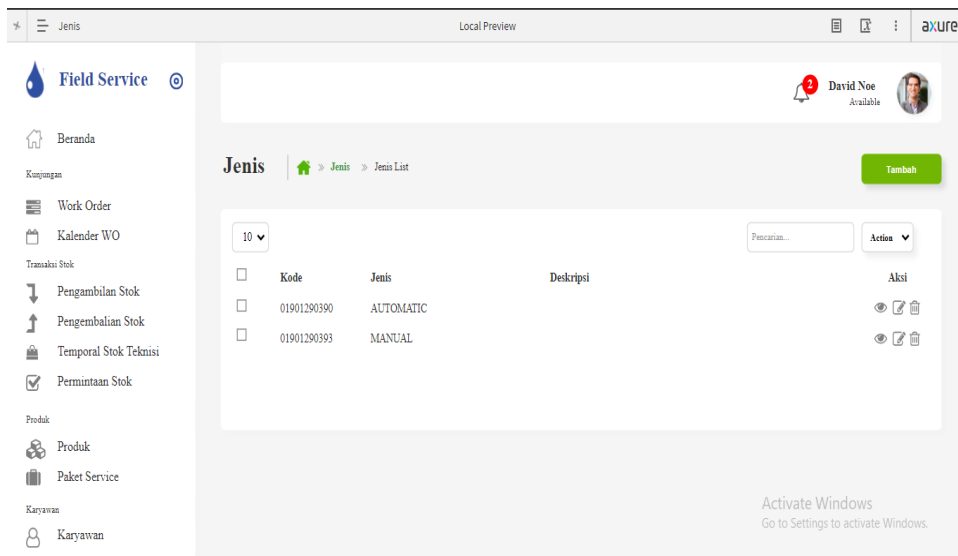


**Gambar 3.28 Rancangan *UI* Kategori Admin Panel *Field Service***

Pada gambar 3.28 merupakan rancangan *user interface* dari menu kategori di admin panel *field service* yang dikerjakan setelah pembuatan rancangan *user interface calendar*. Menu kategori merupakan kategori dari paket yang akan di gunakan ke dalam menu paket *service* yang disediakan oleh perusahaan. Pada saat pengerjaan rancangan ini mahasiswa diminta untuk melakukan analisa pada modul yang diberikan oleh tim analis, modul ini berisi sebuah dokumen tabel data yang perlu

ditampilkan pada menu kategori ini yaitu data kode, kategori dan deskripsi.

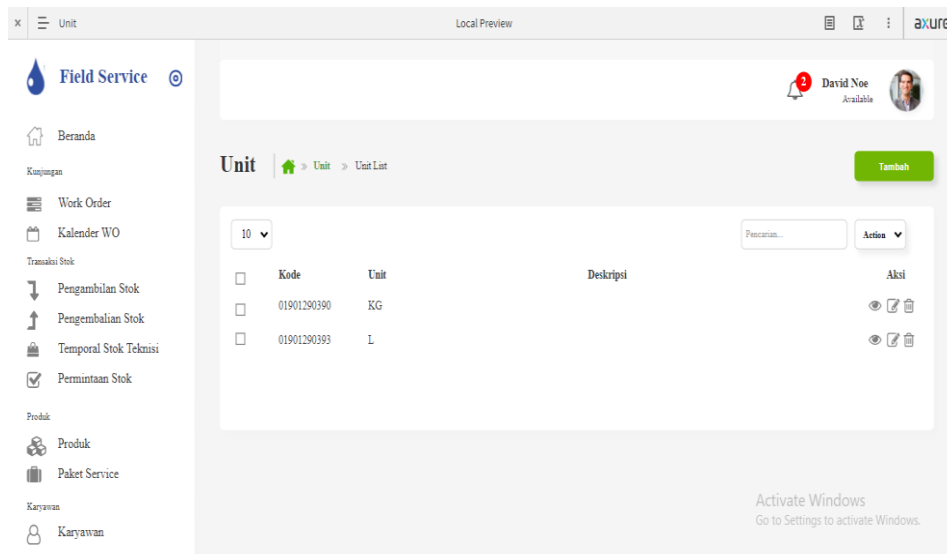
### 3. Menu Jenis Admin Panel *Field Service*



**Gambar 3.29 Rancangan UI Jenis Admin Panel *Field Service***

Pada gambar 3.29 merupakan rancangan *user interface* dari menu jenis di *admin panel field service* yang dikerjakan setelah pembuatan rancangan *user interface* dari menu kategori. Menu jenis merupakan data menu jenis yang dimiliki oleh perusahaan. Pada saat pengerjaan rancangan ini mahasiswa diminta untuk melakukan analisa pada modul yang diberikan oleh tim analis, modul ini berisi sebuah dokumen tabel data yang perlu ditampilkan pada menu jenis ini yaitu data kode, jenis, dan deskripsi.

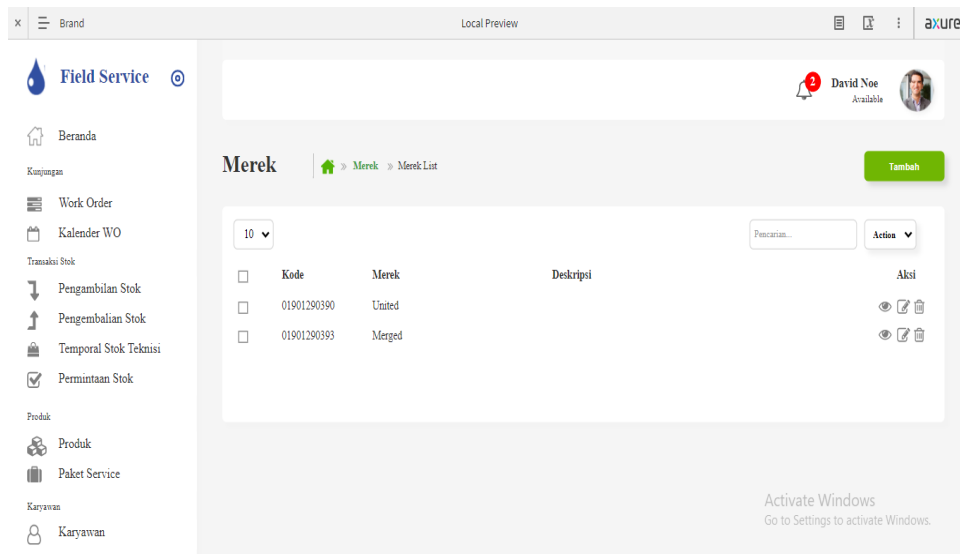
#### 4. Menu Unit Admin Panel *Field Service*



**Gambar 3.30 Rancangan *UI* Unit Admin Panel *Field Service***

Pada gambar 3.30 merupakan rancangan *user interface* dari menu *unit* di admin panel *field service* yang dikerjakan setelah pembuatan rancangan *user interface* menu jenis. Menu unit ini merupakan data menu unit yang dimiliki oleh perusahaan. Pada saat pengerjaan rancangan ini mahasiswa diminta untuk melakukan analisa pada modul yang diberikan oleh tim analis, modul ini berisi sebuah *requirement data* yang perlu ditampilkan pada menu unit ini yaitu data kode, unit, dan deskripsi.

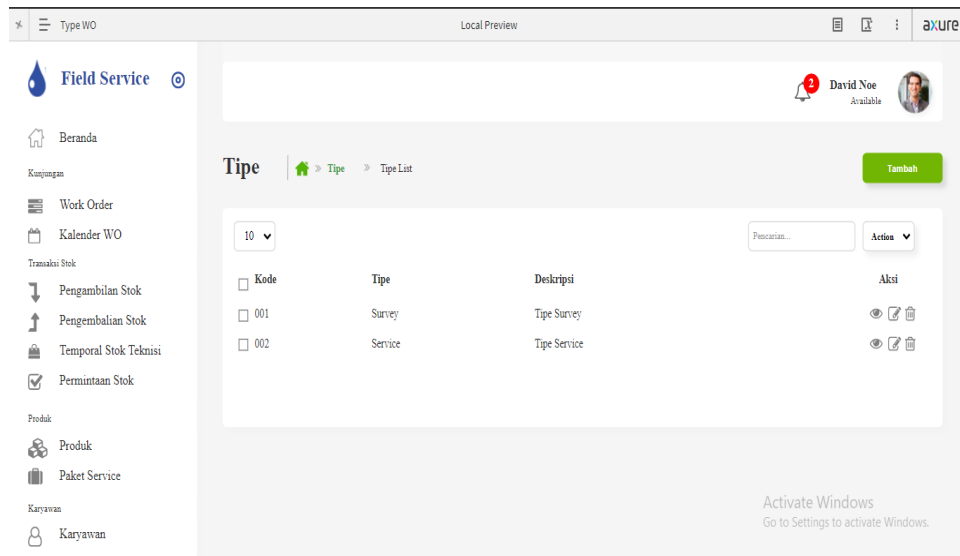
## 5. Menu Merek Admin Panel *Field Service*



**Gambar 3.31 Rancangan UI Merek Admin Panel *Field Service***

Pada gambar 3.31 merupakan rancangan *user interface* dari menu merek di admin panel *field service* yang dikerjakan setelah pembuatan rancangan *user interface* menu *unit*. Menu merek ini merupakan data menu merek yang dimiliki oleh perusahaan. Pada saat pengerjaan rancangan ini mahasiswa diminta untuk melakukan analisa pada modul yang diberikan oleh tim analis, modul ini berisi sebuah *requirement data* yang perlu ditampilkan pada menu unit ini yaitu data kode, merek, dan deskripsi.

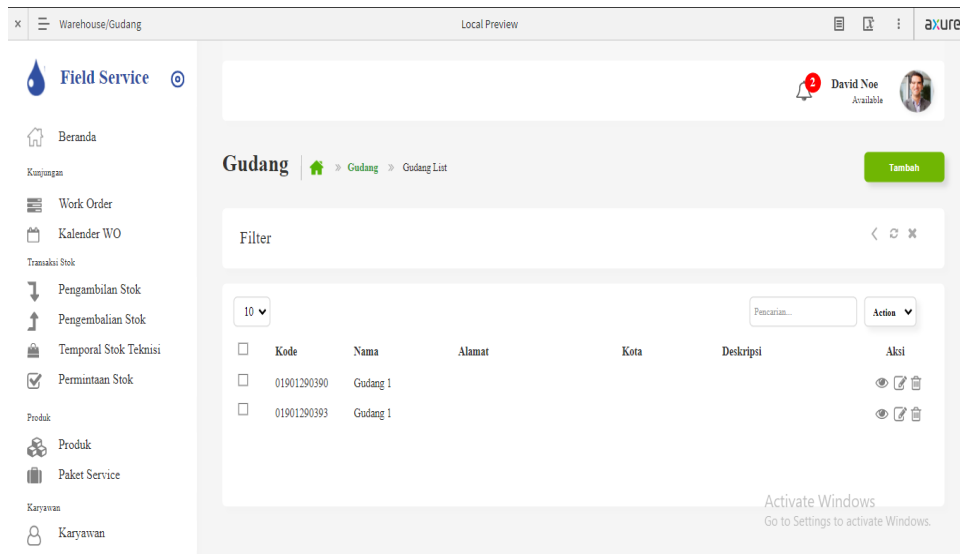
## 6. Menu *Type Work Order* Admin Panel *Field Service*



**Gambar 3. 32 Rancangan *UI Type Work Order* Admin Panel *Field Service***

Pada gambar 3.32 merupakan rancangan *user interface* dari menu tipe di admin panel *field service* yang dikerjakan setelah pembuatan rancangan *user interface* menu *brand*. Menu tipe ini merupakan data menu *work order* yang dimiliki oleh perusahaan. Pada saat pengerjaan rancangan ini mahasiswa diminta untuk melakukan analisa pada modul yang diberikan oleh tim analis, modul ini berisi sebuah *requirement data* yang perlu ditampilkan pada menu tipe ini yaitu data kode, tipe, dan deskripsi.

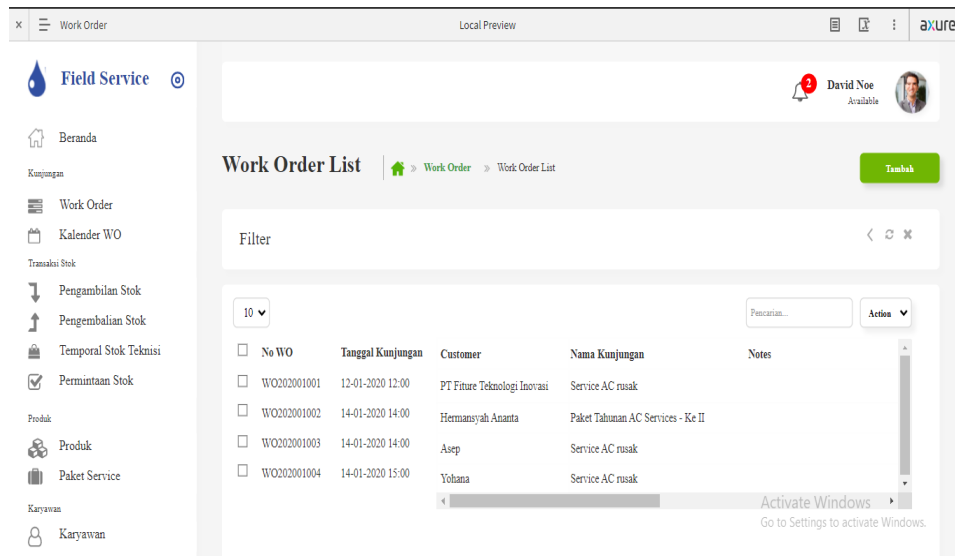
## 7. Menu Warehouse Admin Panel Field Service



**Gambar 3.33 Rancangan UI Warehouse Admin Panel Field Service**

Pada gambar 3.33 merupakan rancangan *user interface* dari menu gudang di admin panel *field service* yang dikerjakan setelah pembuatan rancangan *user interface* menu tipe. Menu gudang ini merupakan data menu *warehouse/gudang* yang dimiliki oleh perusahaan, yang di mana untuk menunjukkan lokasi dari gudang perusahaan. Pada saat pengerjaan rancangan ini mahasiswa diminta untuk melakukan analisa pada modul yang diberikan oleh tim analis, modul ini berisi sebuah *requirement data* yang perlu ditampilkan pada menu gudang ini yaitu data kode, nama, alamat, kota, dan deskripsi.

## 8. Menu *Work Order List* Admin Panel *Field Service*

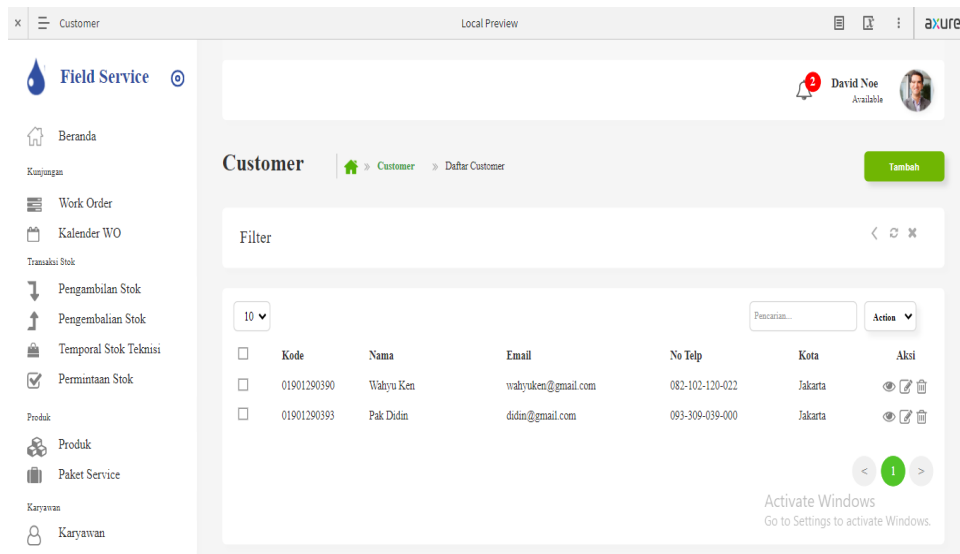


**Gambar 3.34 Rancangan UI *Work Order List* Admin Panel *Field Service***

Pada gambar 3.34 merupakan rancangan *user interface* dari menu *work order list* di admin panel *field service* yang dikerjakan setelah pembuatan rancangan *user interface* menu *warehouse/gudang*. Menu *work order list* ini berisikan data-data dari urutan daftar pekerjaan yang sudah diisi oleh para pekerja sesuai dengan waktu yang diinginkan dari pekerja itu sendiri. Pada saat pengerjaan rancangan ini mahasiswa diminta untuk melakukan analisa pada modul yang diberikan oleh tim analis, modul ini berisi sebuah *requirement data* yang perlu ditampilkan pada menu *work order list* ini yaitu data no. *work order*, tanggal kunjungan, *customer*, nama kunjungan, notes, dsb.



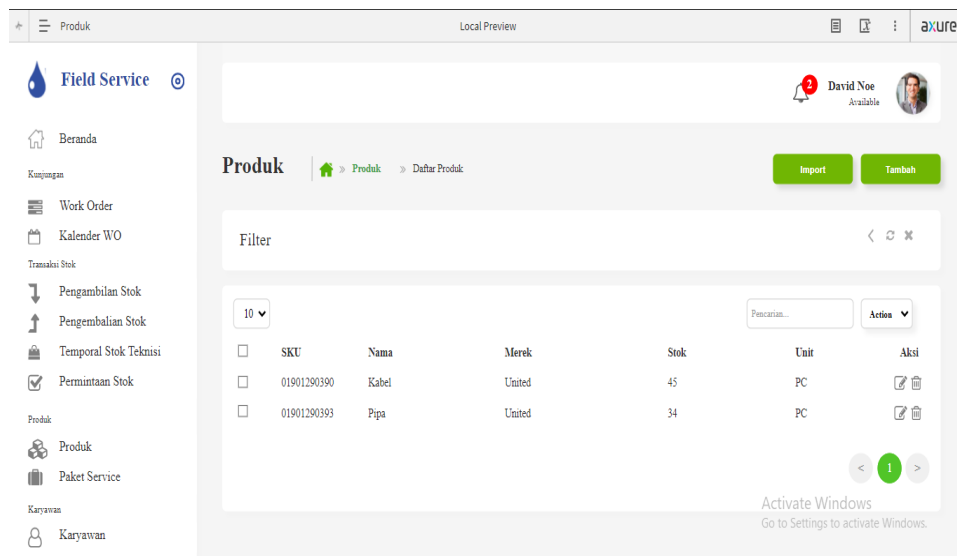
## 9. Menu *Customer* Admin Panel *Field Service*



**Gambar 3.35 Rancangan *UI Customer* Admin Panel *Field Service***

Pada gambar 3.35 merupakan rancangan *user interface* dari menu *customer* di admin panel *field service* yang dikerjakan setelah pembuatan rancangan *user interface* menu *work order list*. Menu *customer* ini merupakan data menu *customer* yang dimiliki oleh perusahaan. Pada saat pengerjaan rancangan ini mahasiswa diminta untuk melakukan analisa pada modul yang diberikan oleh tim analis, modul ini berisi sebuah *requirement data* yang perlu ditampilkan pada menu *customer* ini yaitu data kode, nama, *email*, no. Telp, kota, dan deskripsi.

## 10. Menu Produk Admin Panel *Field Service*



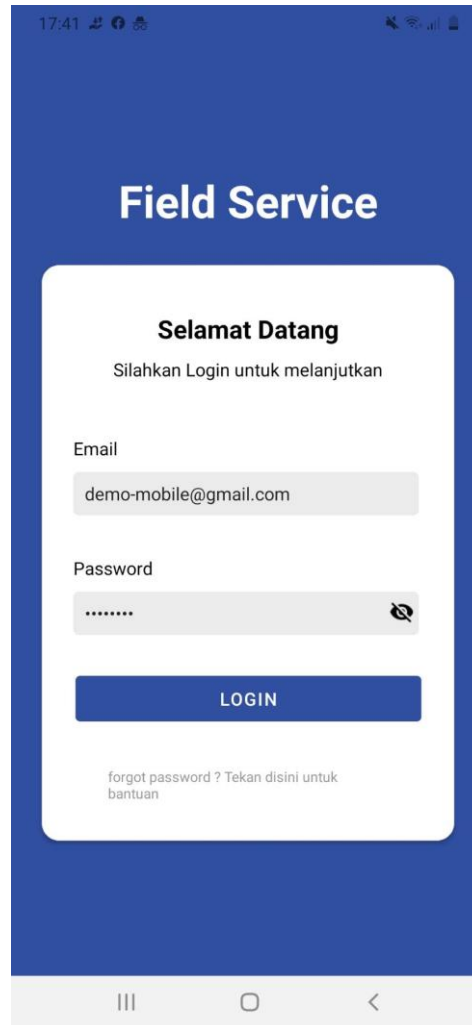
**Gambar 3.36 Rancangan UI Produk Admin Panel *Field Service***

Pada gambar 3.36 merupakan rancangan *user interface* dari menu produk di admin panel *field service* yang dikerjakan setelah pembuatan rancangan *user interface* menu *customer*. Menu produk ini merupakan data menu produk yang dimiliki oleh perusahaan dan juga ada hubungan dari data-data lain seperti merek, stok, dan *unit*. Pada saat pengerjaan rancangan ini mahasiswa diminta untuk melakukan analisa pada modul yang diberikan oleh tim analis, modul ini berisi sebuah *requirement data* yang perlu ditampilkan pada menu produk ini yaitu data *SKU*, nama, merek, stok, dan *unit*.

## 11. *QA dan QC Mobile Apps Field Service*

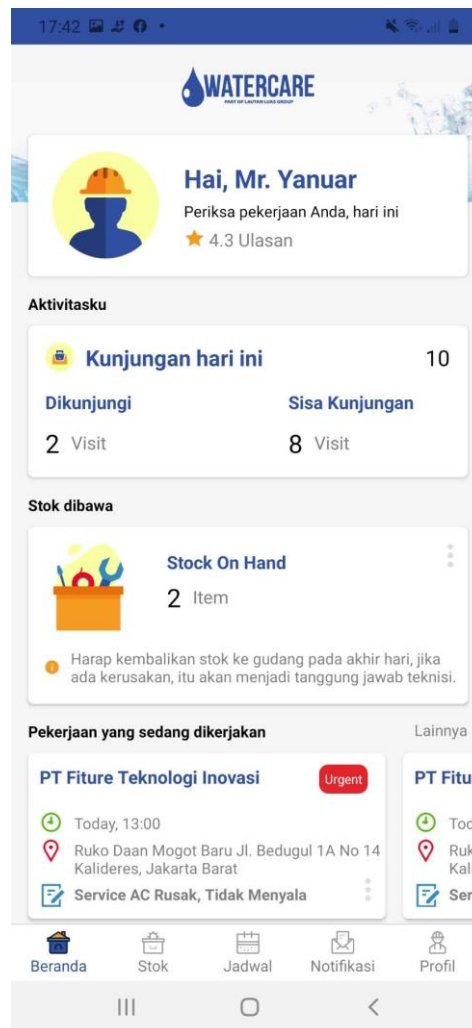
Pada saat pengembangan aplikasi dilakukan oleh tim *programmer*, tim *programmer* memberikan laporan *progress* kepada *project manager* melalui dokumen *sprint* (dokumen yang berisi tugas apa saja yang harus diselesaikan per minggunya), oleh karena itu perlu dilakukan pengujian terhadap aplikasi secara bertahap menggunakan *Black Box Testing* atau lebih sering disebut pengujian secara manual untuk memastikan aplikasi sudah berjalan dan sesuai modul yang telah disepakati tanpa adanya *error* atau *bug*. Pada tahap ini mahasiswa diminta oleh *project manager* untuk melakukan beberapa tahapan pengujian pada aplikasi *mobile apps*, lalu hasil *error* atau *bug* tersebut harus dilaporkan ke dalam *Software Jira* yang merupakan *platform* untuk melaporkan *bug* dan manajemen proyek yang digunakan pada proyek pengembangan aplikasi *Field Service* ini.

Berikut ini merupakan tampilan *login* dari *mobile apps* yang telah berjalan:



**Gambar 3.37** Tampilan *Login Mobile Apps*

Pada gambar 3.37 merupakan tampilan *Log In Mobile Apps Field Service*. Apabila *button login* di tekan maka akan masuk ke tampilan awal dari *mobile apps* sebagai berikut:

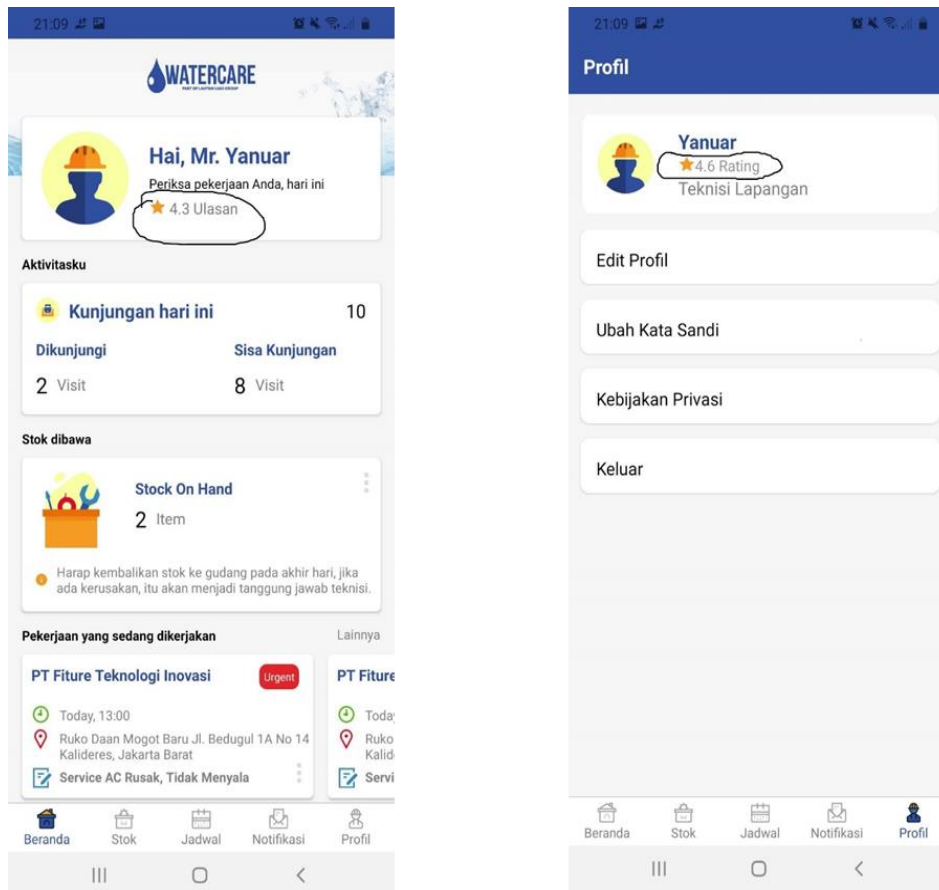


**Gambar 3.38 Tampilan Awal *Mobile Apps***

Pada gambar 3.38 berupa gambar tampilan awal dari *Mobile Apps Field Service* PT. Lautan Luas yang berfungsi untuk membuat para pekerjanya dapat dipantau aktivitas mereka, dan juga pekerja tahu kalau di hari ini mereka ada pekerjaan dan bisa mengambil pekerjaan yang sudah ada di *database* sehingga para pekerja yang ingin mengambil *job* dapat mengambilnya sesuai dengan waktu yang mereka inginkan.

Pada saat mahasiswa melakukan tahapan pengujian pada *mobile apps*, terdapat beberapa *bug* atau *error* yang ditemukan, berikut ini merupakan daftar *bug* atau *error* yang ditemukan:

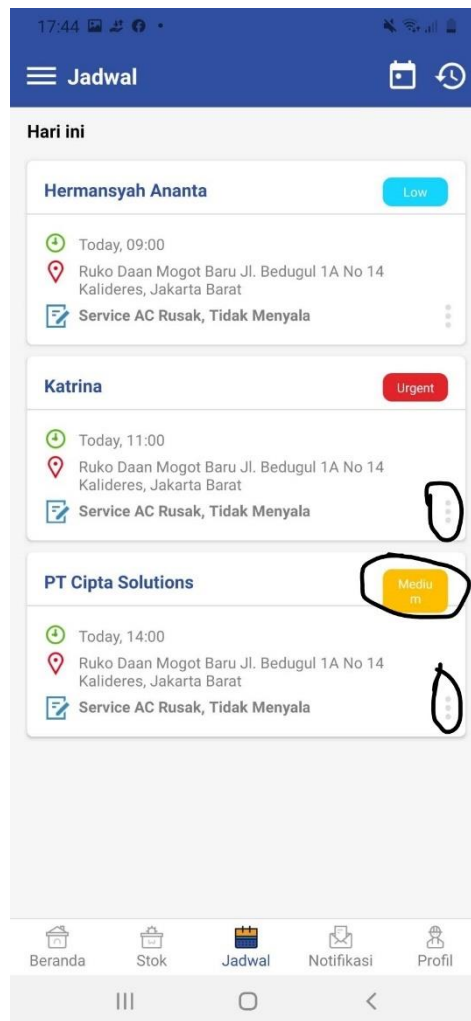
1. *Rating* pada Tampilan Awal dengan Menu Profil tidak Sinkron



**Gambar 3.39 Bug Rating Tampilan Awal dengan Menu Profil**

Pada gambar 3.39 dapat dilihat bahwa tampilan awal (*Home Screen*) dengan menu profil dibagian *rating* tidak sinkron sehingga menampilkan angka yang berbeda satu sama lain.

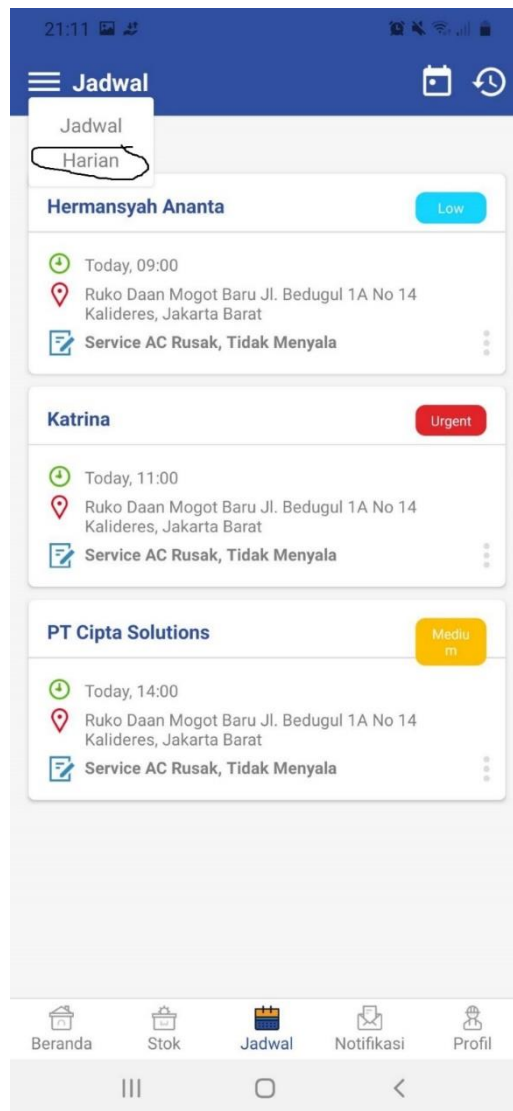
## 2. Bug Menu Jadwal yang tidak rapi dan masih tidak berfungsi



**Gambar 3.40 Bug pada Menu Jadwal**

Pada gambar 3.40 dapat dilihat pada yang sudah ditandai bahwa ada fungsi untuk membuka detail jadwal yang masih belum berfungsi dimana apabila diklik tidak dapat membuka detail, dan pada bagian *medium box* ukuran *padding* untuk *box*-nya tidak cukup besar sehingga mengalami huruf “m” terakhir turun kebawah.

### 3. Tampilan secara Harian pada Menu Jadwal

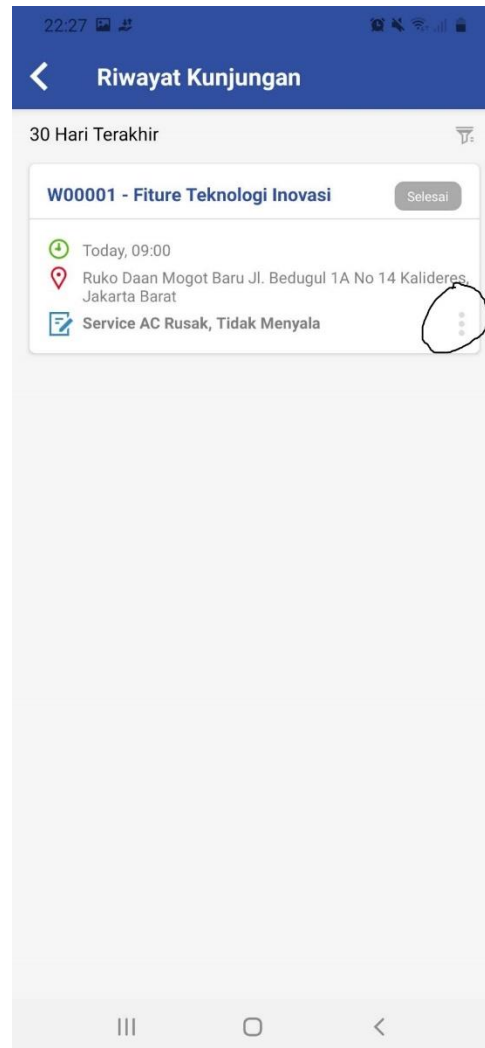


**Gambar 3.41 Bug Tampilan Harian Pada Menu Jadwal**

Pada gambar 3.41 dapat dilihat tampilan harian apabila diklik tidak menampilkan apapun atau kosong (*White Screen*), hal ini disebabkan karena *error* pada bagian *code*.



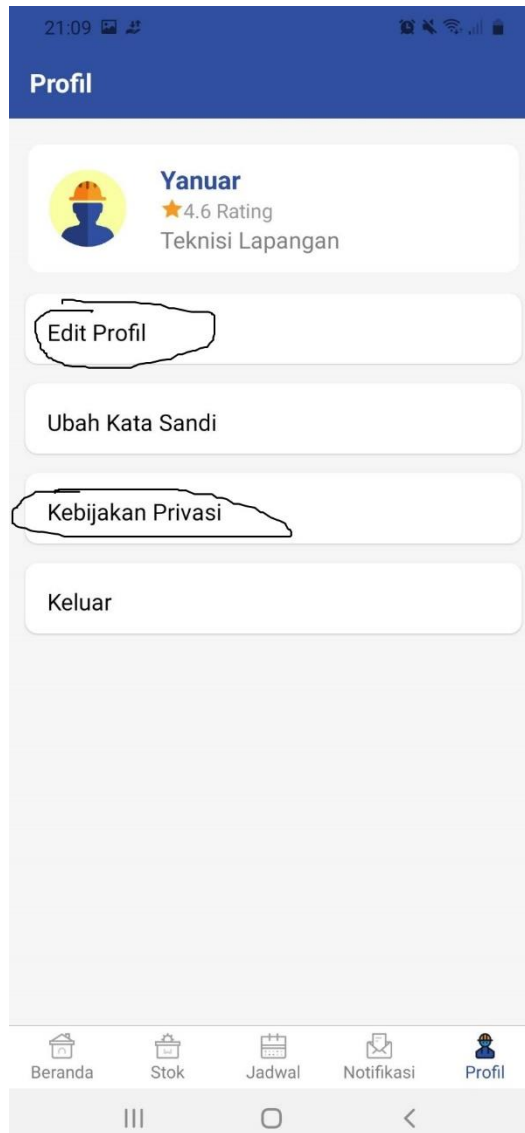
#### 4. Detail Menu Riwayat Kunjungan



**Gambar 3.42 Bug Detail pada Menu Riwayat Kunjungan**

Pada gambar 3.42 diperlihatkan pada bagian detail apabila diklik akan membuat *Mobile Apps* mengalami *Force Close*, yang dikarenakan kesalahan pada pihak *programmer* yang menyebabkan *error* tersebut.

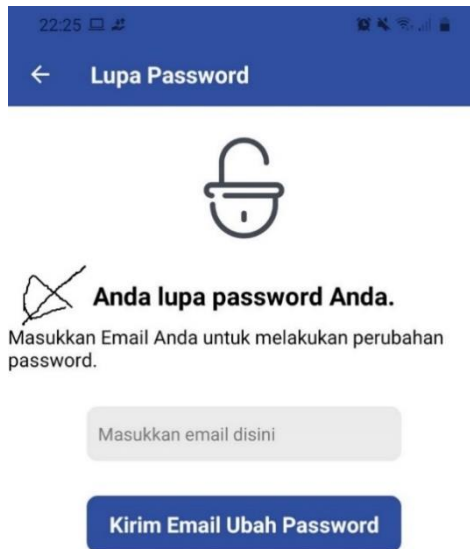
## 5. Fitur *Edit* Profil dan Kebijakan Privasi pada Menu Profil



**Gambar 3.43** Fitur *Edit* Profil dan Kebijakan Privasi pada Menu Profil

Pada gambar 3.43 dapat dilihat tampilan menu profil *mobile apps* pada bagian *edit* profil dan kebijakan privasi apabila diklik 2 fitur tersebut maka tidak akan memunculkan apapun, hal ini disebabkan karena *programmer* salah dalam memasukan *code* untuk menghubungkan *button* ke menu-menu fitur tersebut.

## 6. *Padding* pada *Forgot Password*



**Gambar 3.44** *Padding* pada Menu *Forgot Password*

Pada gambar 3.44 dapat dilihat tampilan *forgot password* dimana paragraf deskripsi “masukkan *email* anda untuk melakukan perubahan *password*” terlalu di pinggir kiri dan seharusnya lebih baik dalam posisi *center*, hal ini disebabkan karena *programmer* salah mengatur *padding* untuk paragraf deskripsi *forgot password* yang menyebabkan tulisan paragraf terlalu menempel ke pinggir kiri.

### **3.4 Kendala dan Solusi**

#### **3.4.1 Kendala yang Dihadapi**

Selama program kerja magang berlangsung, terdapat kendala yang dihadapi yaitu:

1. Jaringan internet yang mati pada saat kegiatan magang sehingga 1 minggu tidak mengerjakan apapun.
2. Aplikasi *axure* yang sering terjadi masalah dalam melakukan penyimpanan dan perubahan *projects* dalam versi *team*.

#### **3.4.2 Solusi yang Dilakukan**

Berikut ini adalah solusi yang dibuat dalam menghadapi kendala-kendala yang telah dijelaskan pada sub bab 3.4.1 yaitu:

1. Menggunakan *tethering* paket data smartphone dan mencari posisi yang
2. Sering melakukan *backup data* ke dalam *data local* melalui media penyimpanan komputer.