

BAB III

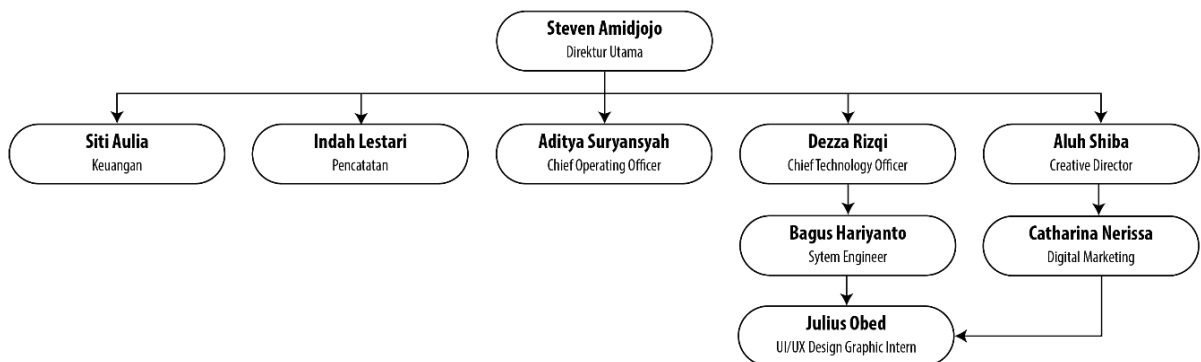
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Selama praktek kerja magang di TKD, penulis ditempatkan di divisi *UI/UX* dengan tujuan untuk mendesain tampilan aplikasi Gapura dan website Gapura. Penulis juga merangkap menjadi divisi Desain Grafis untuk mendesain konten sosial media Kupon Makan dan Kooperatif.

3.1.1. Kedudukan

Selama praktek kerja magang di TKD, penulis ditempatkan di divisi *UI/UX* dan divisi Desain Grafis dibawah pengawasan Kepala Pemasaran dan Komunikasi bernama Aluh Shiba. Untuk bagian *UI/UX* penulis berkoordinasi dengan divisi IT yaitu Dezza Rizqi dan Bagus Hariyanto. Sedangkan untuk Desain Grafis penulis berkoordinasi dengan Kepala Pemasaran dan Komunikasi yaitu Aluh Shiba, dan divisi Media Sosial yaitu Catharina Nerissa

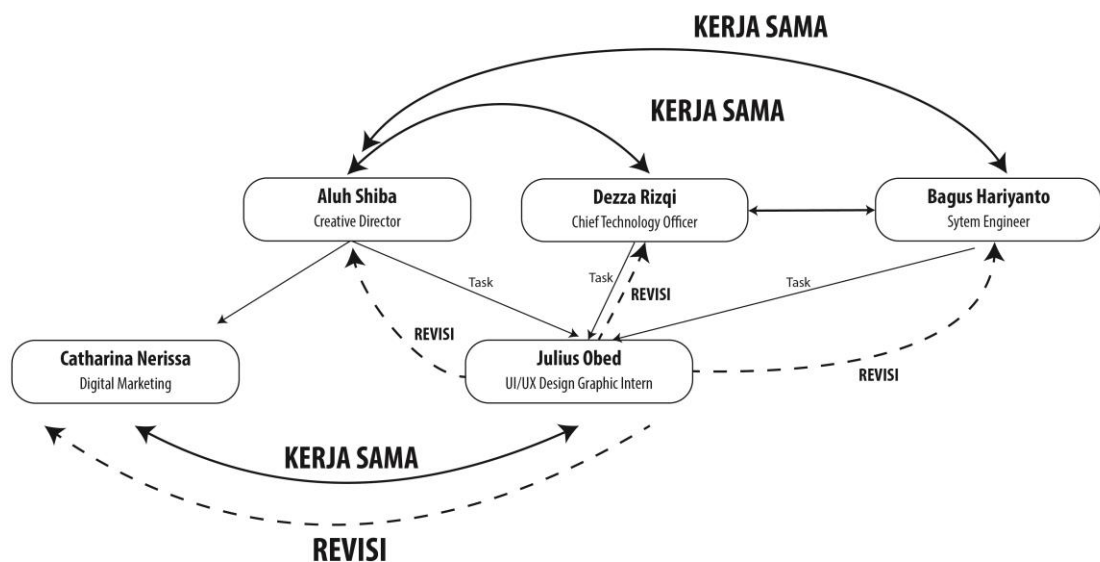


Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

3.1.2. Koordinasi

Berikut adalah bagan koordinasi penulis selama kerja magang di PT.

Teknologi Kupon Digital:



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi Revisi

Penulis bekerja dibawah naungan Aluh Shiba, Dezza Rizqi, dan Bagus Hariyanto. Terkadang tugas yang diberikan berasal dari Aluh Shiba, Dezza Rizqi, dan Bagus Hariyanto. Kemudian apabila ada tugas yang harus diperbaiki segera, penulis biasanya bertanya langsung kepada orang tersebut (yang memberikan tugas), dan kemudian memberikan hasil perbaikan ke orang tersebut.

3.2. Tugas Yang Dikerjakan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu pertama	Perancangan desain aplikasi Gapura	<i>Briefing</i> dengan team IT untuk mendesain tampilan <i>homepage</i> aplikasi Gapura
		Pembuatan konten dan <i>visual feed</i> sosial media Kupon Makan	Brainstroming bersama team <i>Digital Marketing</i> untuk membahas <i>Editorial Plan</i> Instagram Kupon Makan dan Facebook Kupon Makan
2	Minggu ke-2	Perancangan desain aplikasi Gapura	Melanjutkan mendesain aplikasi Gapura bagian <i>homescreen</i> , dan mengatur flow sementara
3	Minggu ke-3	Perancangan desain aplikasi Gapura	Melanjutkan mendesain aplikasi Gapura bagian pembayaran
		Pembuatan konten dan <i>visual feed</i> sosial media Kupon Makan	Brainstroming bersama team <i>Digital Marketing</i> untuk membahas <i>Editorial Plan</i> Instagram Kupon Makan dan Facebook Kupon Makan

4	Minggu ke-4	Presentasi	Mempresentasikan tampilan awal aplikasi Gapura ke Pak Steven
5	Minggu ke-5	Perancangan desain <i>webapps</i> Gapura	<i>Briefing</i> dengan team IT untuk mendesain tampilan <i>webapps</i> untuk Gapura
		Perancangan desain aplikasi Gapura	Melanjutkan mendesain aplikasi Gapura bagian pengajuan pinjaman
6	Minggu ke-6	Perancangan desain aplikasi Gapura	Melanjutkan mendesain aplikasi Gapura bagian pengajuan pinjaman
7	Minggu ke-7	Perancangan desain <i>webapps</i> Gapura	<i>Briefing</i> dengan team IT untuk mendesain fitur tambahan <i>webapps</i> untuk Gapura
			Memperbaiki visual <i>webapps</i> Gapura bagian <i>homepage</i> , pengajuan simpanan, dan pengajuan pinjaman
8	Minggu ke-8	Redesain <i>website</i> Kooperatif	<i>Briefing</i> dengan team IT dan team Kooperatif untuk meredesain <i>website</i> Kooperatif

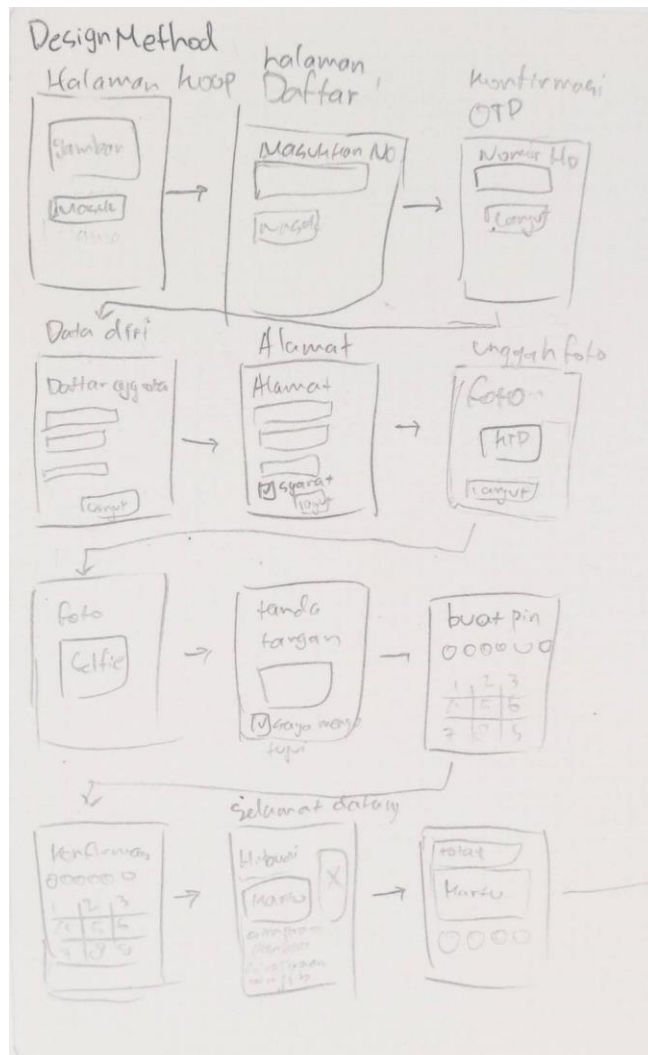
9	Minggu ke-9	Redesain <i>website</i> Kooperatif	Memperbaiki visual halaman Aplikasi Koop
		Perancangan desain <i>webapps</i> Gapura	Memperbaiki visual <i>webapps</i> Gapura bagian <i>homepage</i> , pengajuan simpanan, dan pengajuan pinjaman
10	Minggu ke-10	Redesain <i>website</i> Kooperatif	Memperbaiki visual halaman TIM KSP, dan Aplikasi Koop
		Perancangan desain <i>webapps</i> Gapura	Mendesain fitur <i>pop-up</i> pada bagian detail pengajuan untuk <i>webapps</i> Gapura
11	Minggu ke-11	Redesain <i>website</i> Kooperatif	<i>Briefing</i> dengan team Kooperatif untuk mengisi konten di <i>website</i> Kooperatif
12	Minggu ke-12	Perancangan desain aplikasi Gapura dan <i>webapps</i> Gapura	Memperbaiki visual yang kurang rapi
		Redesain <i>website</i> Kooperatif	Melanjutkan mendesain tampilan <i>website</i> Kooperatif

13	Minggu ke-13	Perancangan desain aplikasi Gapura dan <i>webapps</i> Gapura	Me-review kembali bagian yang belum diperbaiki, kemudian diperbaiki segera
		Redesain <i>website</i> Kooperatif	Me-review kembali bagian yang belum diperbaiki, kemudian diperbaiki segera

3.3. Uraikan Pelaksanaan Kerja Magang

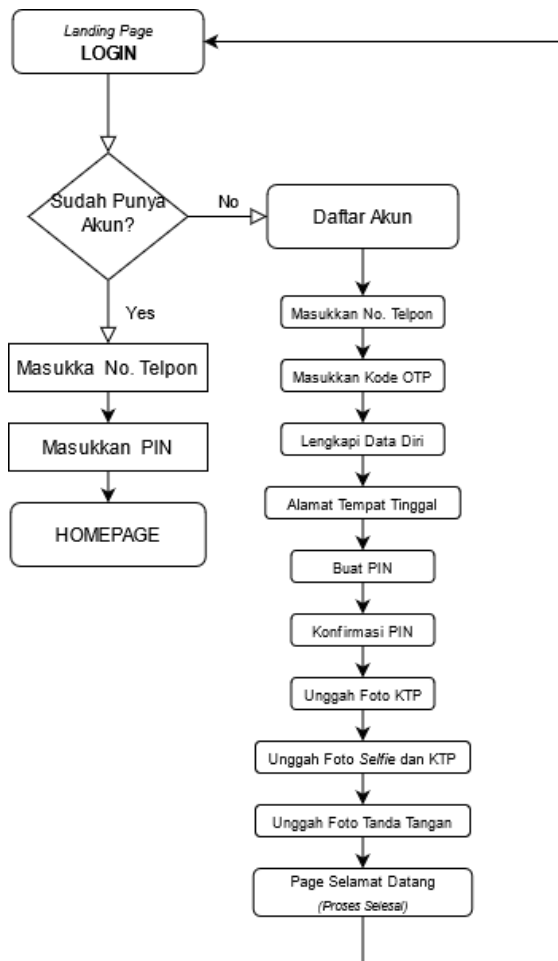
3.3.1. Perancangan *UI/UX* Aplikasi Gapura Mobile

Dalam perancangan *UI/UX* aplikasi Gapura, penulis bekerjasama dengan team IT untuk membahas soal perancangan *UI/UX* aplikasi Gapura. Dalam proses perancangan, team IT memberikan referensi aplikasi yang penulis bisa gunakan sebagai perancangan *UI/UX* aplikasi Gapura, yaitu: Aplikasi Koop, Jenius, dan Kupon Makan. Team IT memberikan arahan untuk bagian *landing page* Gapura dan daftar akun disamakan dengan aplikasi Koop dikarenakan *flow* pada aplikasi Koop sudah sesuai dengan keinginan mereka. Berikut adalah sketsa awal pada bagian *flowchart* daftar Gapura:



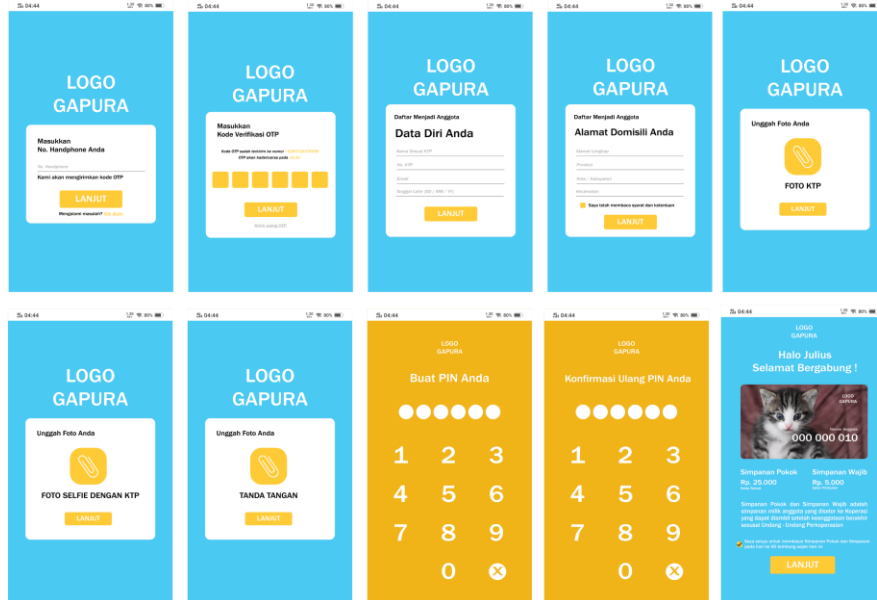
Gambar 3.3 Sketsa *Flowchart* awal untuk Daftar Akun

Untuk memperjelas maksud dari sketsa *flowchart* diatas, penulis membuat bagan yang dapat menjelaskan *flowchart* lebih detail. Berikut adalah bagan yang sudah penulis buat:



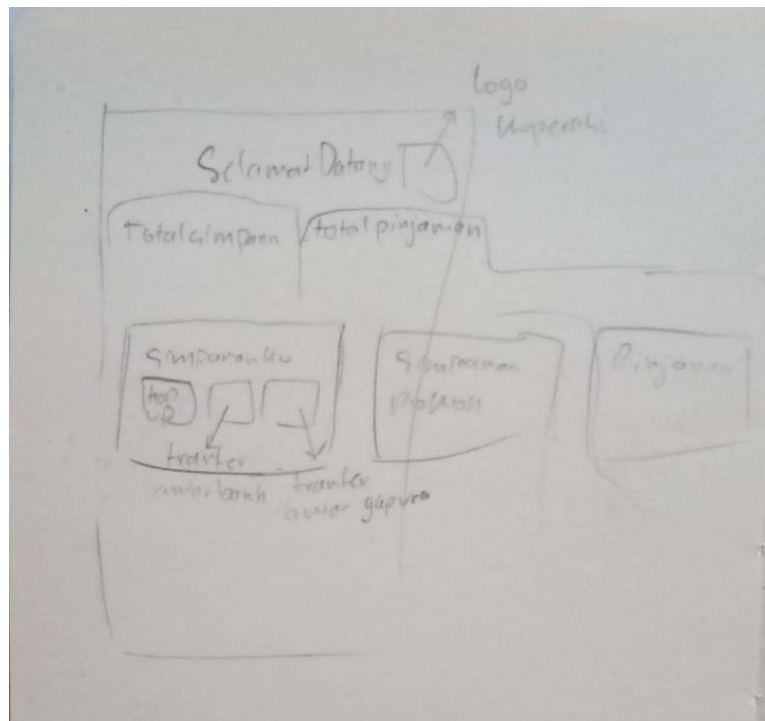
Gambar 3.4 Bagan *Flowchart* Daftar Gapura

Setelah menentukan *flowchart* dan isi yang ingin dimasukkan kedalam daftar akun, penulis mulai merancang prototipe pertama aplikasi untuk bagian daftar akun. Berikut adalah desain yang sudah penulis buat:



Gambar 3.5 Tampilan *UI/UX* Daftar Akun Pertama

Setelah selesai mendesain tampilan *UI/UX* pada bagian daftar akun Gapura, penulis melanjutkan mendesain tampilan *homepage* Gapura. Berikut sketsa awal tampilan *homepage* Gapura yang sudah dibuat:



Gambar 3.6 Sketsa Tampilan *UI/UX Homepage*

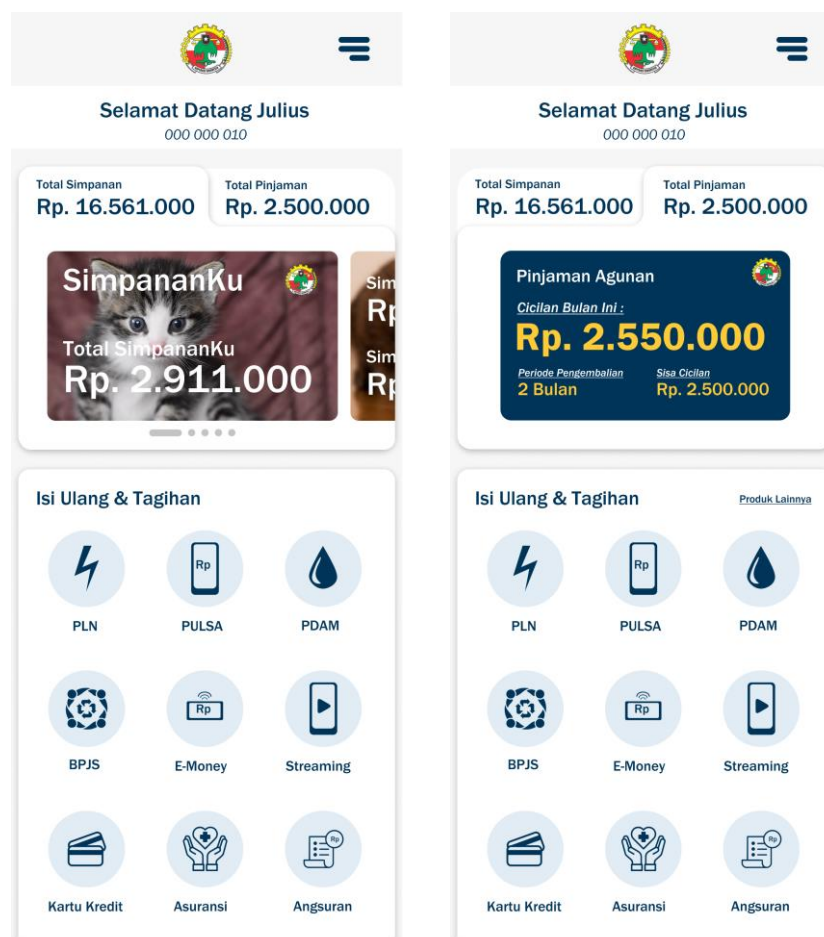
Berdasarkan sketsa yang sudah dibuat, penulis kemudian mulai mendesain tampilan *UI/UX* tersebut. Berikut adalah hasil dari tampilan *UI/UX homepage* yang sudah penulis kerjakan dan sudah digitalisasikan:



Gambar 3.7 Tampilan *UI/UX Homepage* pertama

Pada minggu ke-4 kerja magang, penulis diminta untuk mempresentasikan desain awal dari aplikasi Gapura. Dari hasil presentasi yang sudah penulis lakukan, penulis mendapat masukan pada bagian warna, layout, dan *icon*. Pada bagian warna penulis diminta untuk mengganti warna tersebut ke warna lebih gelap, dan lebih ke *monochromatic*. Kemudian pada bagian layout penulis diminta untuk memperbaiki *spacing* antar konten dikarenakan pada tampilan awal dirasa *spacing* kurang baik. Terakhir untuk *icon* penulis diminta untuk

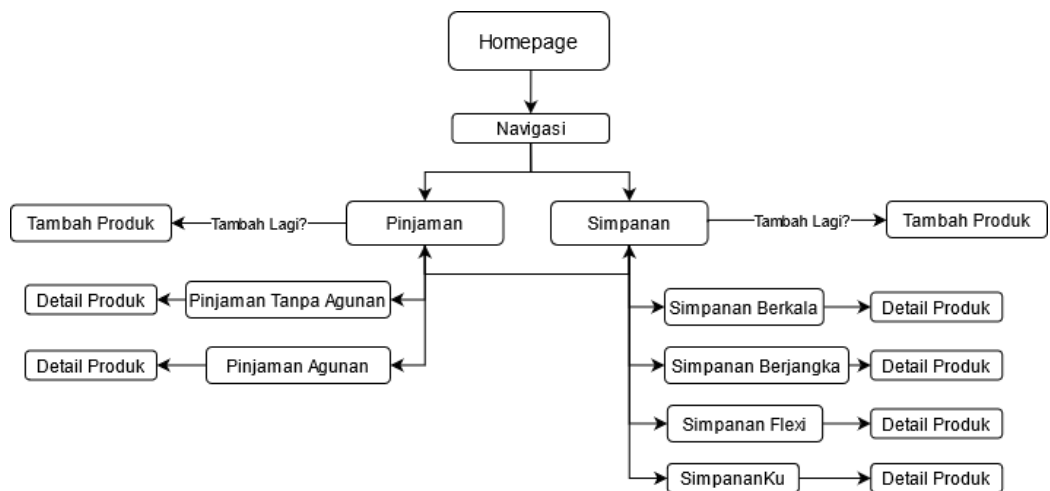
memperbaiki warna *icon* dikarenakan tidak cocok untuk digunakan, serta untuk penamaan *icon* diminta untuk dipisah antara *icon* dan nama *icon*. Setelah mendapatkan masukan dari presentasi yang sudah dilakukan pada minggu ke-4, penulis mencoba membuat rancangan baru untuk aplikasi Gapura, berikut adalah hasil dari perancangan tersebut



Gambar 3.8 Tampilan *UI/UX Homepage Final*

Setelah selesai mendesain tampilan *UI/UX homepage*, penulis kemudian melanjutkan ke bagian produk simpan pinjam. Sebelum

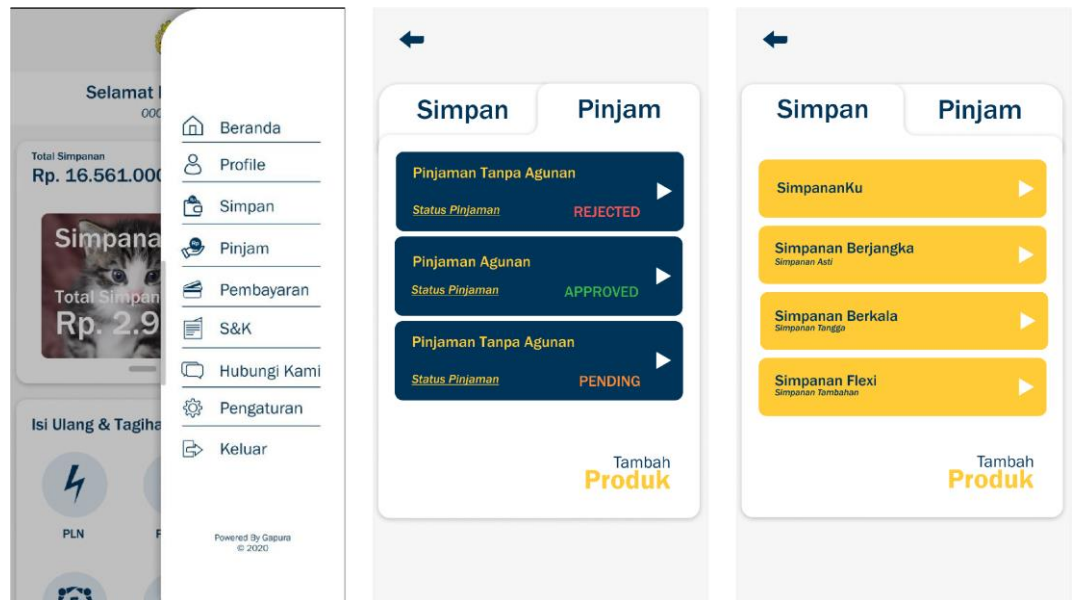
mendesain tampilan UI/UX-nya, penulis bekerjasama dengan team IT untuk merancang *flowchart* agar dapat mengakses produk simpan pinjam.



Gambar 3.9 Bagan *Flowchart* Untuk Akses Produk Simpan Pinjam

Setelah selesai dengan *flowchart* yang sudah dibuat, kemudian mulai merancang tampilan UI/UX untuk produk simpanan dan pinjaman.

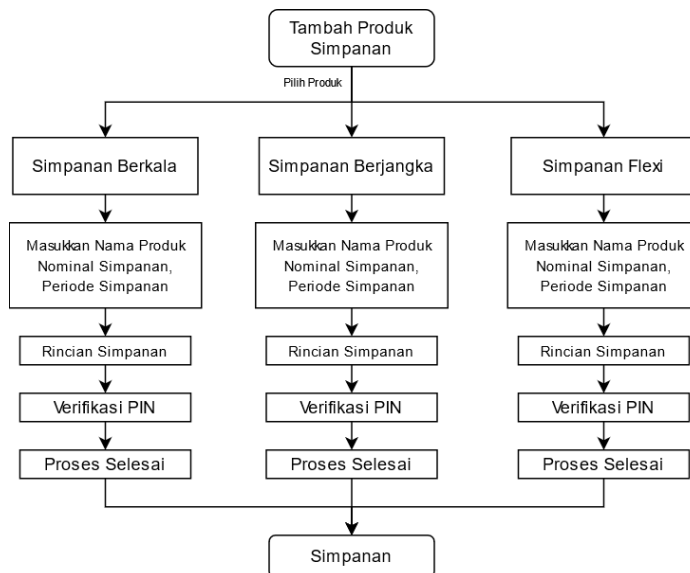
Berikut adalah hasil yang sudah penulis kerjakan:



Gambar 3.10 Tampilan *UI/UX Page* Produk Simpanan dan Pinjaman

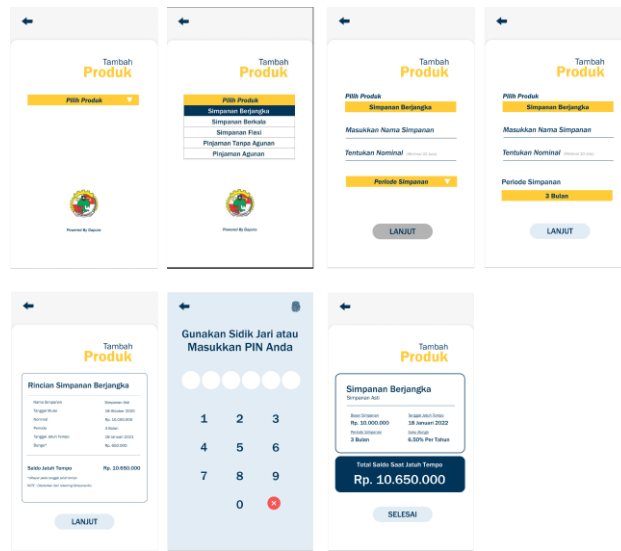
Setelah selesai mendesain tampilan page produk simpan pinjam, penulis melanjutkan ke tahap tambah produk. Tambah produk merupakan fitur yang dapat menambahkan simpanan / pinjaman sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada produk simpanan memiliki 3 jenis simpanan yaitu: Simpanan Berkala, Simpanan Berjangka, dan Simpanan Flexi. Simpanan Berkala merupakan produk simpanan yang diciptakan untuk menabung secara berkala hingga memenuhi target yang diinginkan. Simpanan Berjangka merupakan produk simpanan yang hanya dapat diambil pada periode tertentu. Sedangkan Simpanan Flexi merupakan produk simpanan tanpa periode penyimpanan dan dapat diambil kapan saja.

Pada produk pinjaman memiliki 2 jenis pinjaman yaitu: Pinjaman Tanpa Agunan, dan Pinjaman Agunan. Perbedaan dari kedua pinjaman ini terletak pada jaminan/agunan. Pada Pinjaman Tanpa Agunan pengguna tidak perlu mencantumkan jaminan/agunan untuk melakukan pinjaman. Namun Pinjaman Tanpa Agunan memiliki proses seleksi yang ketat sehingga tidak sembarangan orang dapat meminjam di produk Pinjaman Tanpa Agunan. Sedangkan Pinjaman Agunan merupakan pinjaman dengan menggunakan jaminan sebagai salah satu proses peminjaman. Agunan yang digunakan adalah kendaraan atau properti. Dalam proses perancangan tampilan UI/UX, penulis bekerjasama dengan team *IT* untuk merancang *flowchart* agar dapat menambahkan produk simpan. Berikut adalah *flowchart* yang sudah dibuat:

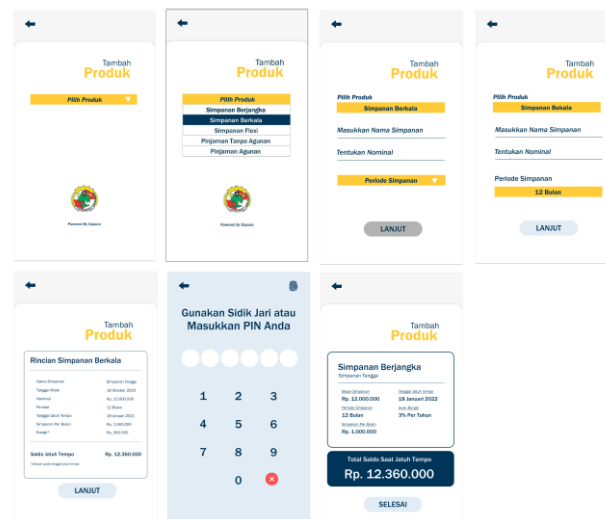


Gambar 3.11 Bagan *Flowchart* Untuk Tambah Produk Simpanan

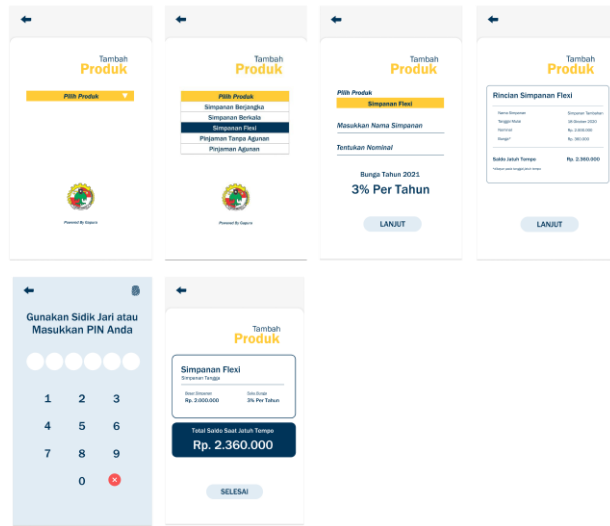
Setelah selesai dengan *flowchart* yang sudah dibuat, kemudian mulai merancang tampilan UI/UX untuk masing-masing tambah produk simpanan. Berikut hasil tampilan yang sudah penulis buat:



Gambar 3.12 Tampilan *UI/UX* Untuk Simpanan Berjangka

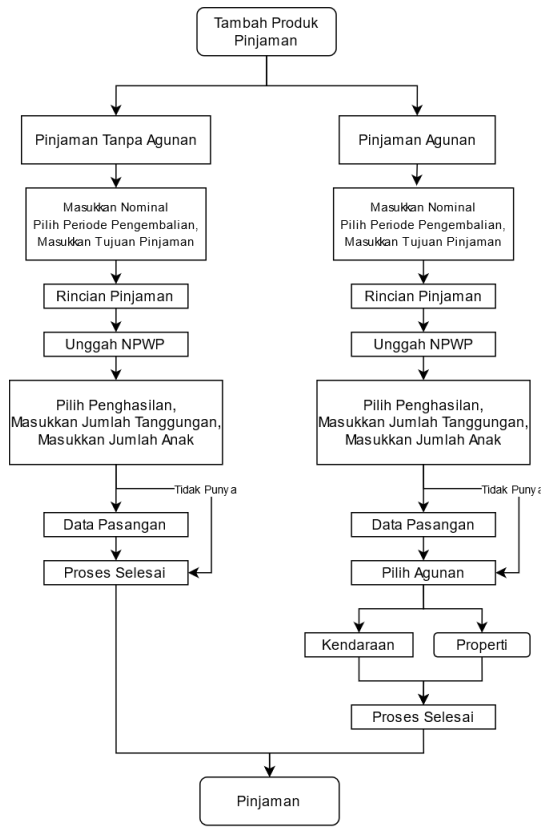


Gambar 3.13 Tampilan *UI/UX* Untuk Simpanan Berkala



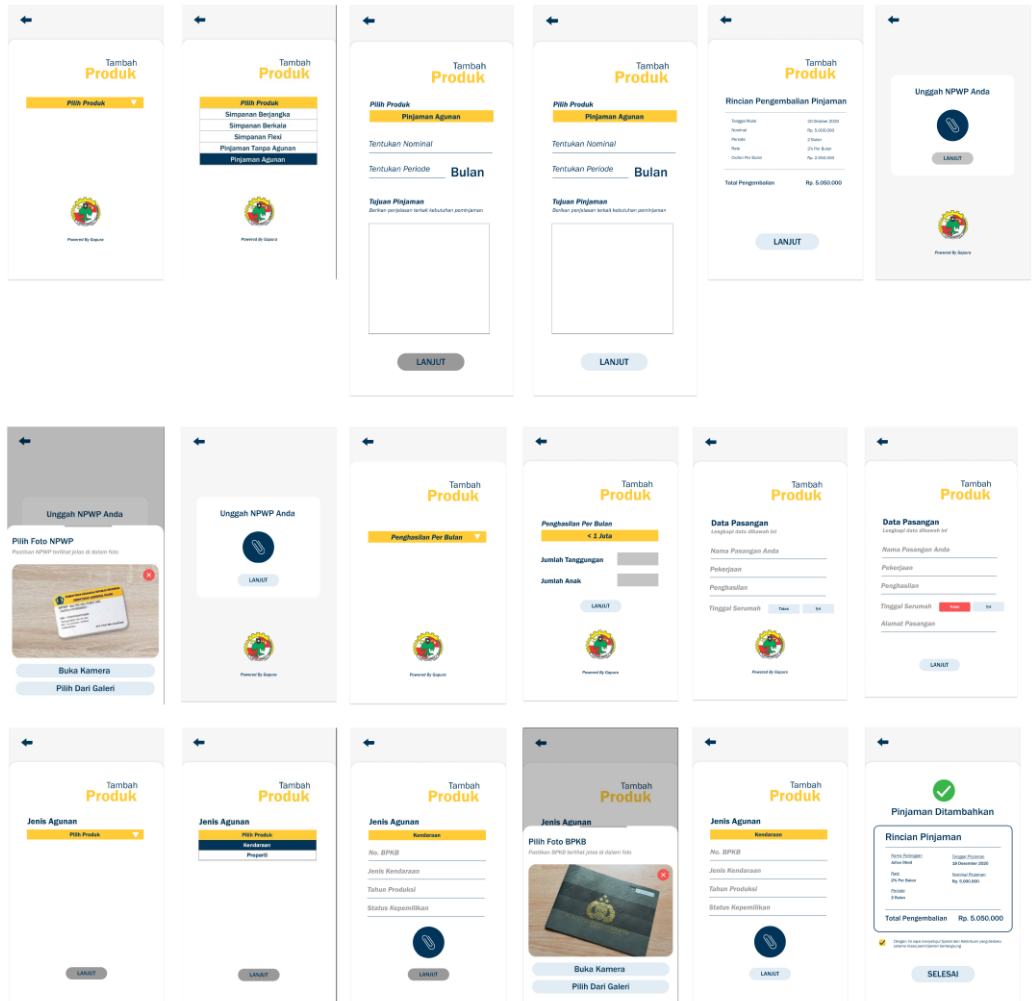
Gambar 3.14 Tampilan *UI/UX* Untuk Simpanan Flexi

Setelah selesai dengan produk simpanan, kemudian penulis melanjutkan ke bagian produk pinjaman. Proses yang penulis lakukan untuk produk pinjaman sama seperti produk simpanan yaitu membuat *flowchart* dan kemudian membuat tampilan *UI/UX*. Berikut adalah *flowchart* yang sudah penulis buat:

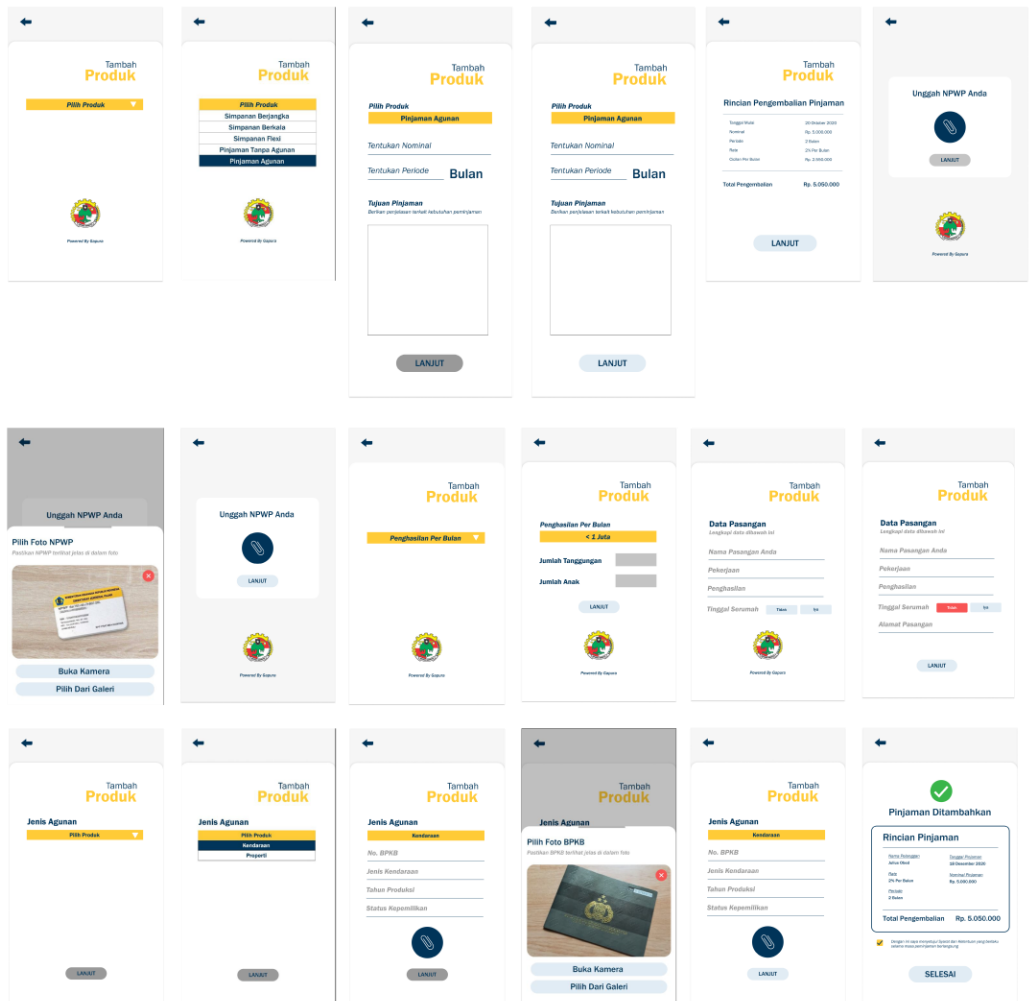


Gambar 3.15 Bagan *Flowchart* Untuk Tambah Produk Pinjaman

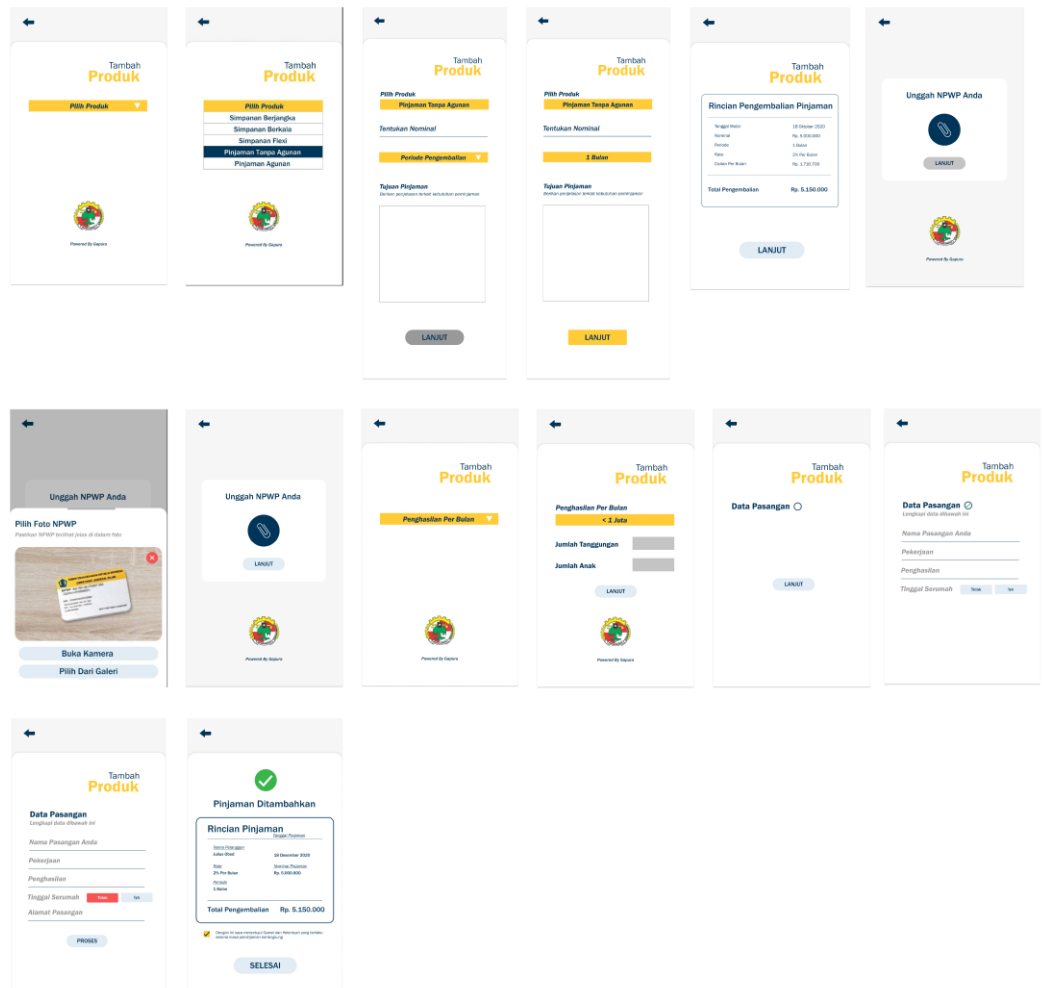
Setelah selesai dengan *flowchart* yang sudah dibuat, kemudian mulai merancang tampilan UI/UX untuk masing-masing tambah produk pinjaman. Berikut hasil tampilan yang sudah penulis buat:



Gambar 3.16 Tampilan *UI/UX* Untuk Pinjaman Agunan Kendaraan

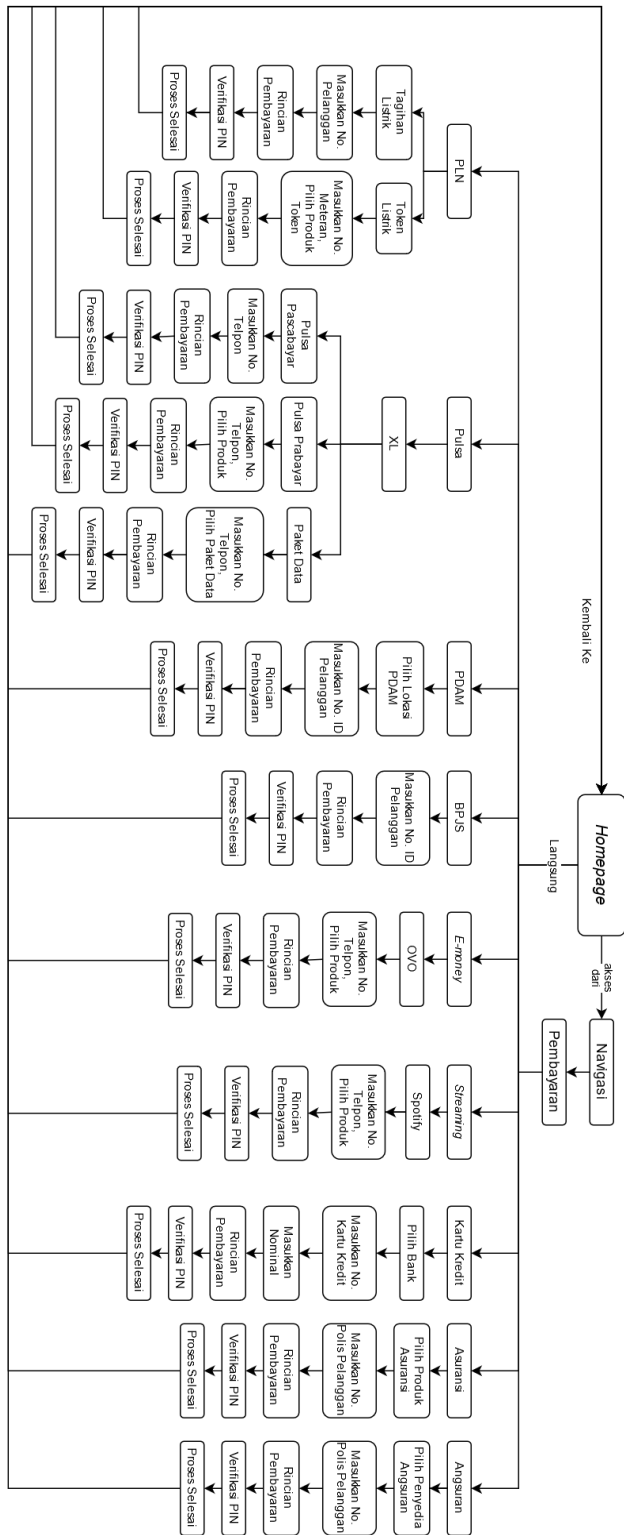


Gambar 3.17 Tampilan *UI/UX* Untuk Pinjaman Agunan Properti



Gambar 3.18 Tampilan *UI/UX* Untuk Pinjaman Tanpa Agunan

Setelah selesai pada bagian produk simpanan dan pinjaman, penulis melanjutkan ke bagian pembayaran. Pembayaran di aplikasi Gapura memiliki beberapa jenis yaitu: PLN, Pulsa, PDAM, BPJS, *E-Money*, *Streaming*, Kartu Kredit, Asuransi, Angsuran. Sebelum masuk ke tampilan, penulis membuat *flowchart* untuk bagian pembayaran. Berikut adalah *flowchart* yang sudah penulis buat:

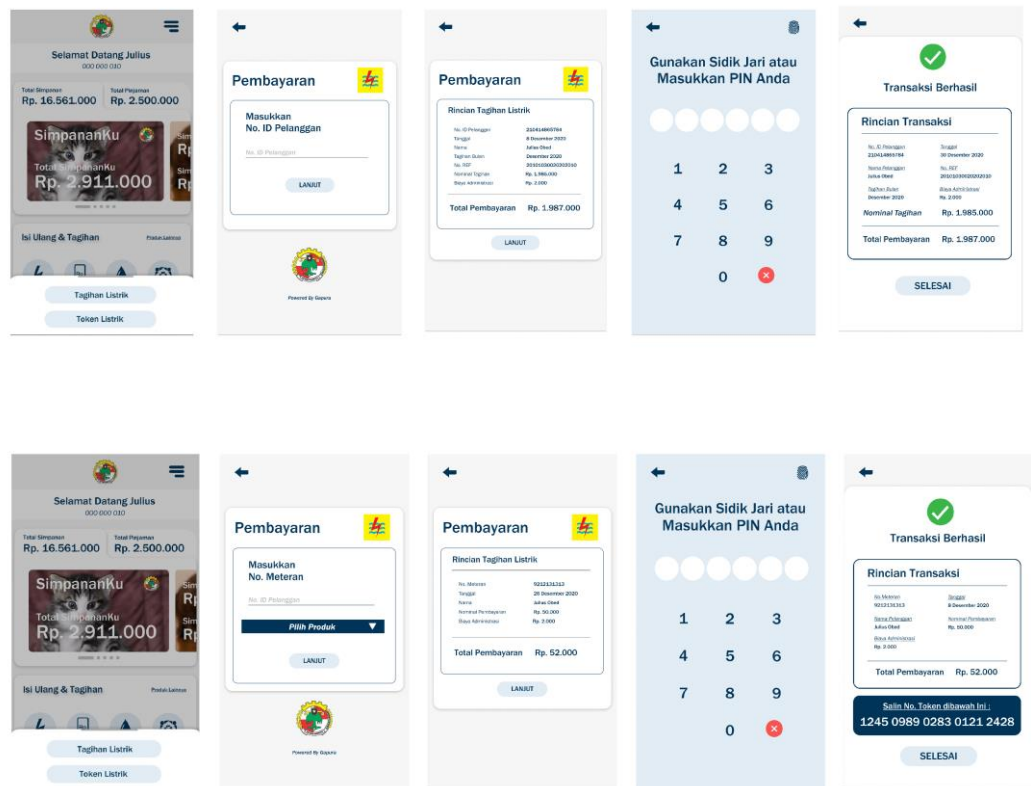


Gambar 3.19 Bagan *Flowchart* Untuk Pembayaran

Setelah membuat flowchart pembayaran, penulis melanjutkan untuk mendesain tampilan UI/UX masing-masing produk pembayaran.

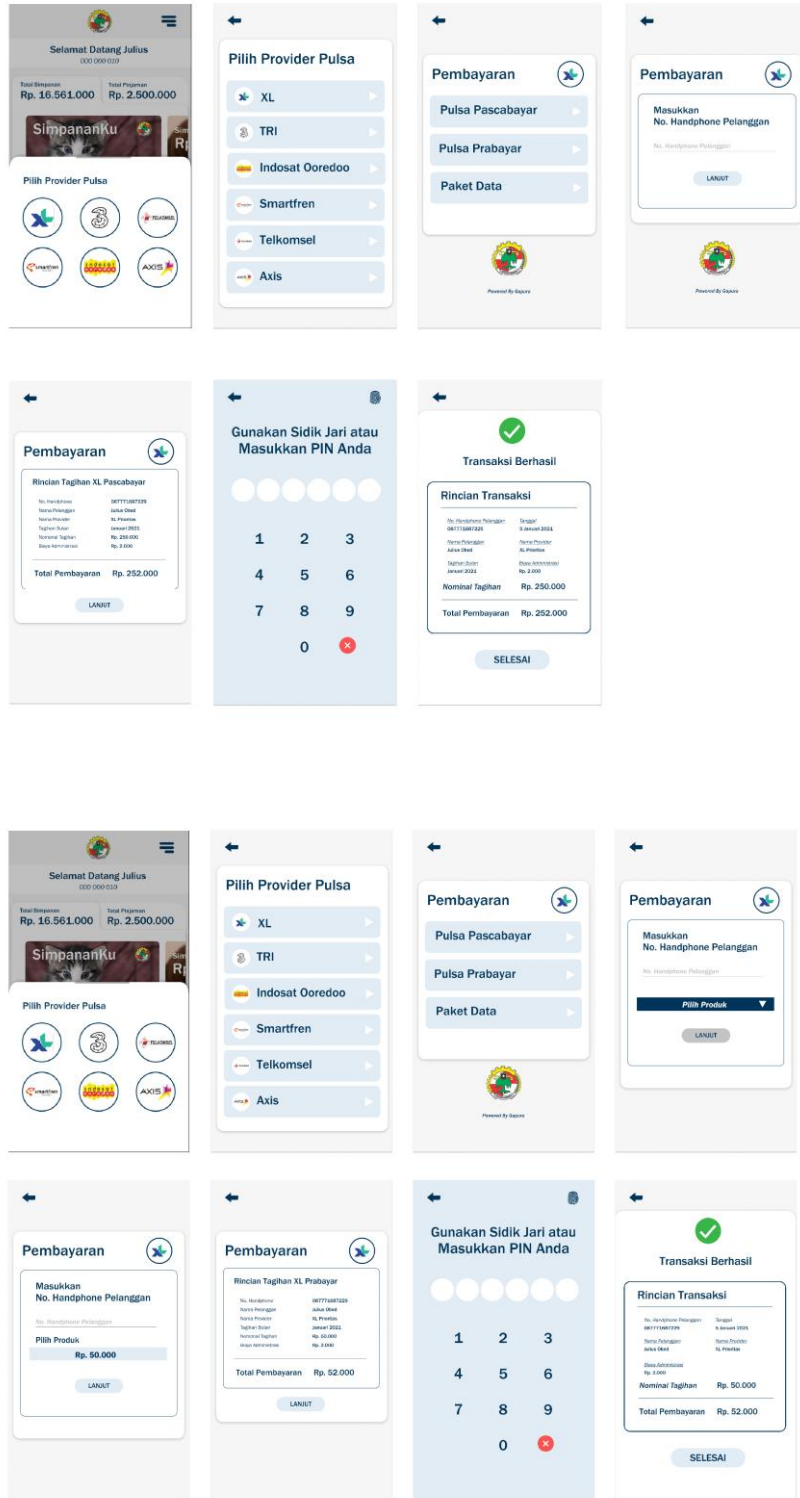
Berikut adalah hasil yang sudah penulis buat:

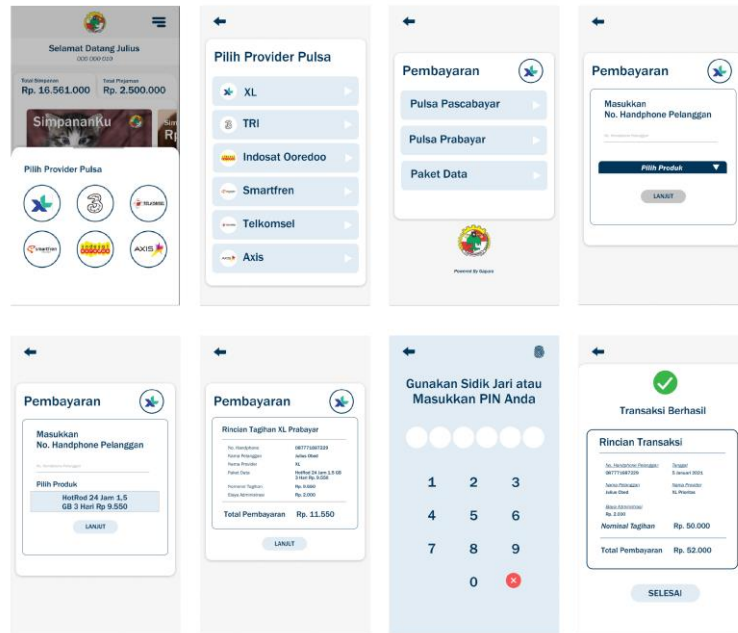
a. PLN



Gambar 3.20 Tampilan UI/UX Untuk Tagihan Listrik dan Token Listrik

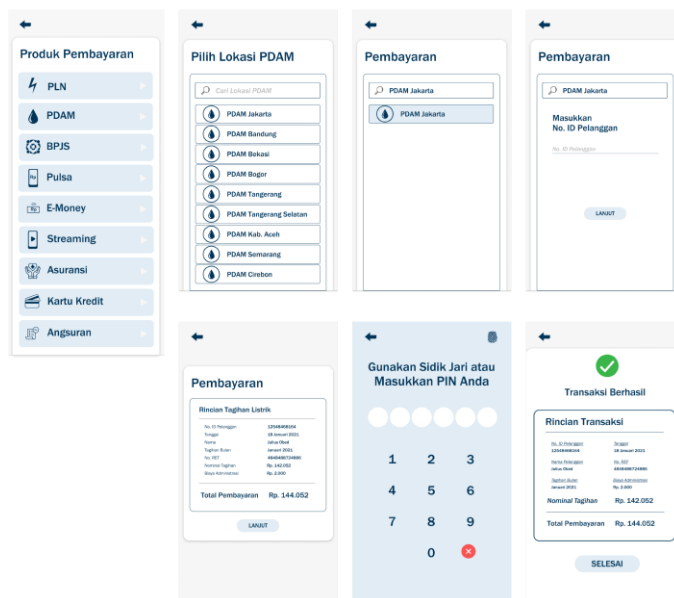
b. Pulsa





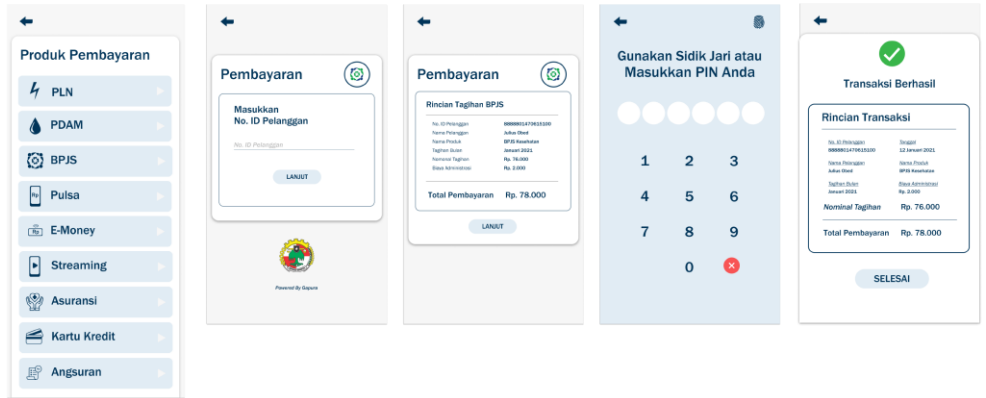
Gambar 3.21 Tampilan *UI/UX* Untuk Pulsa Pascabayar, Prabayar, dan Paket Data

c. PDAM



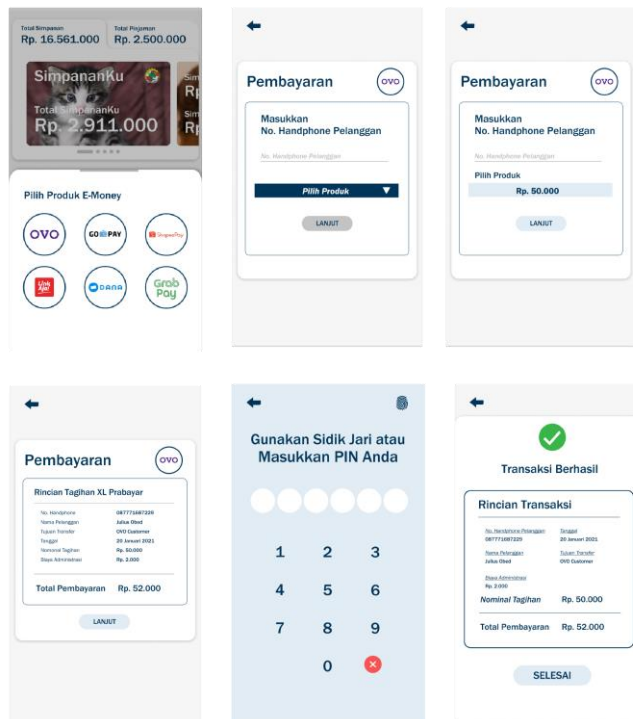
Gambar 3.22 Tampilan *UI/UX* Untuk PDAM

d. BPJS



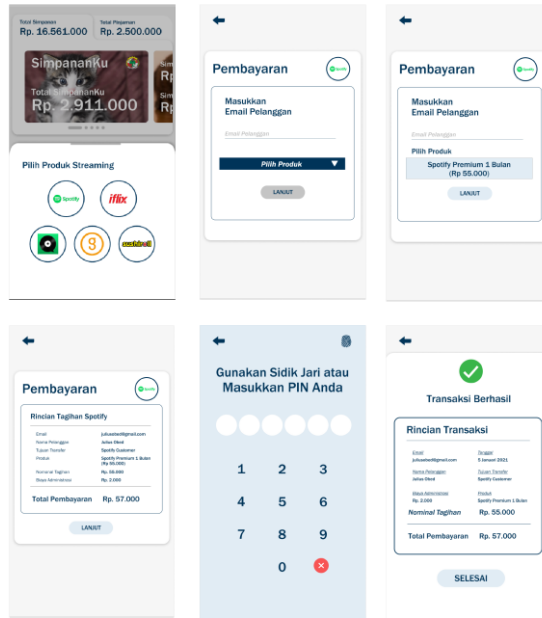
Gambar 3.23 Tampilan *UI/UX* Untuk BPJS

e. E-Money



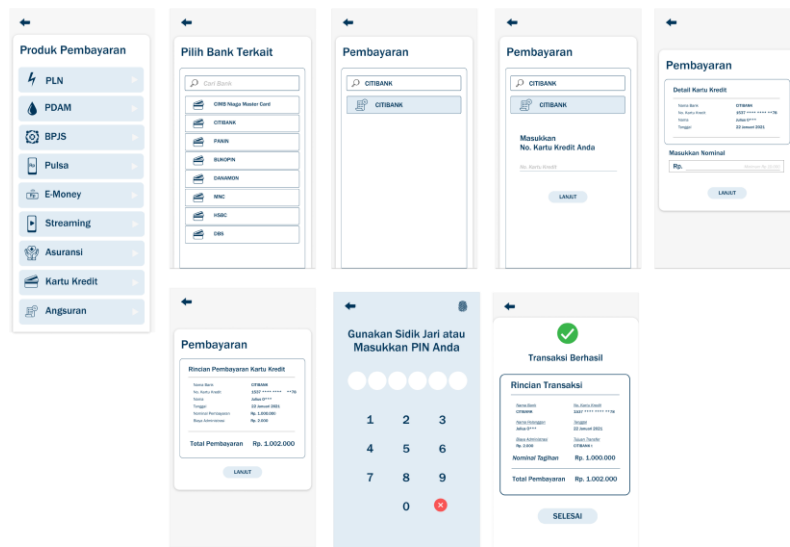
Gambar 3.24 Tampilan *UI/UX* Untuk E-Money

f. Streaming



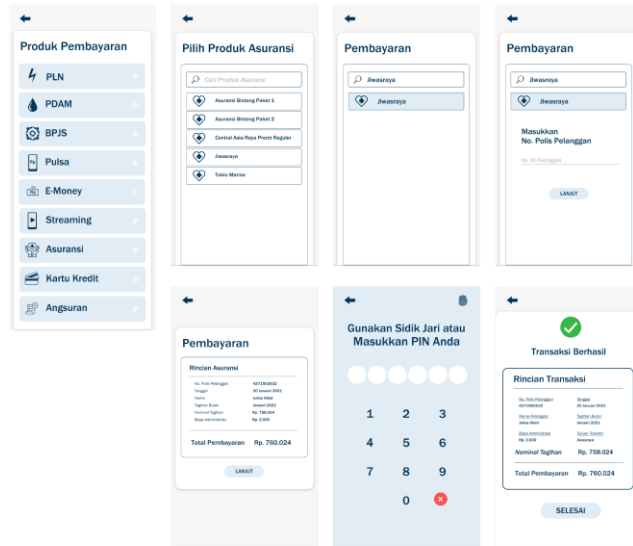
Gambar 3.25 Tampilan *UI/UX* Untuk *Streaming*

g. Kartu Kredit



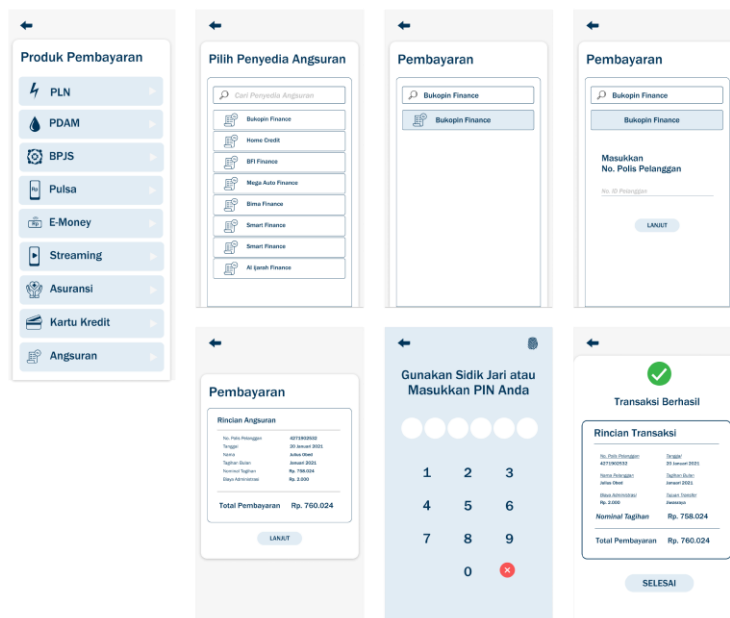
Gambar 3.26 Tampilan *UI/UX* Untuk *Kartu Kredit*

h. Asuransi



Gambar 3.27 Tampilan *UI/UX* Untuk Asuransi

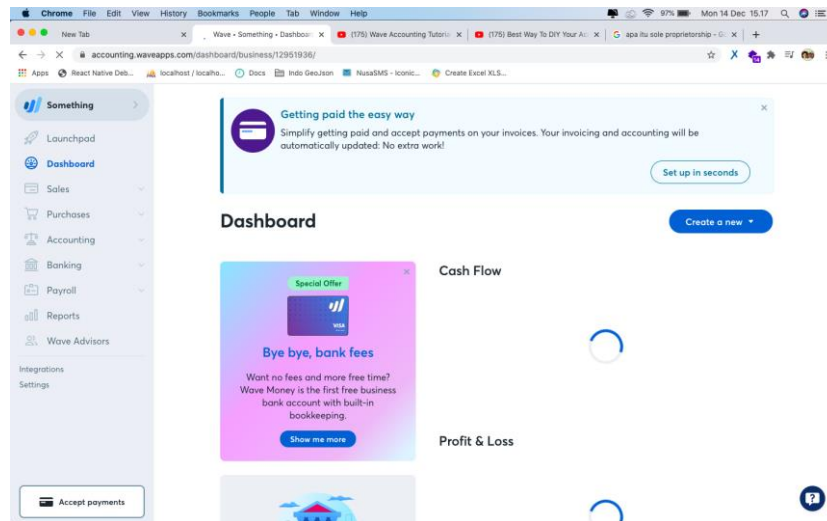
i. Angsuran



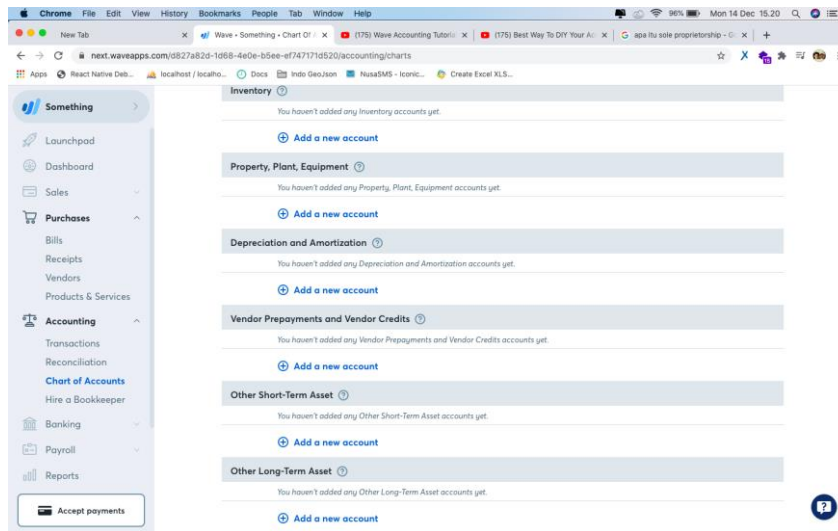
Gambar 3.28 Tampilan *UI/UX* Untuk Angsuran

3.3.2. Perancangan *UI/UX Webapps* Gapura

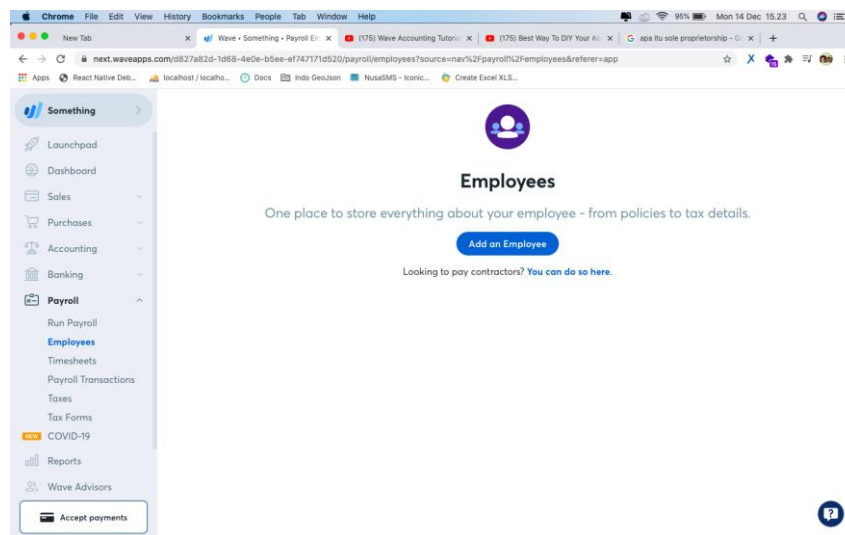
Dalam perancangan *UI/UX webapps* Gapura, penulis bekerjasama dengan team IT untuk membahas soal perancangan *UI/UX webapps* Gapura. Dalam proses perancangan, patokan untuk merancang *webapps* Gapura adalah Waveapps. Berikut adalah tampilan dari Waveapps:



Gambar 3.29 *Dashboard Waveapps*

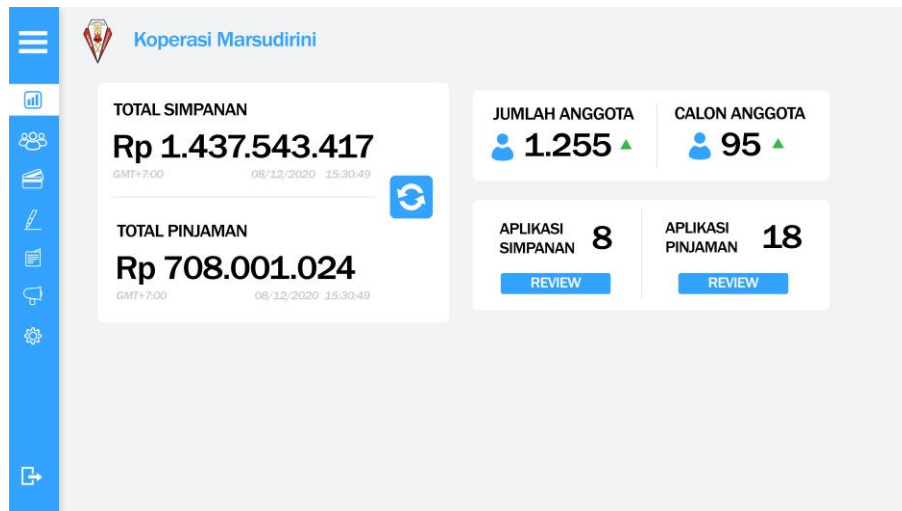


Gambar 3.30 Purchase Waveapps



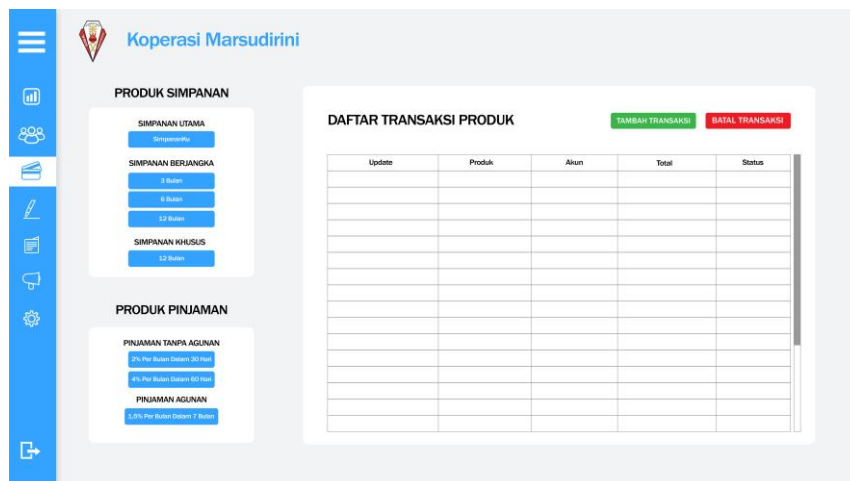
Gambar 3.31 Employees Waveapps

Dalam merancang *webapps* Gapura, desain yang digunakan sama persis dengan aplikasi Gapura. Perancangan dimulai *homepage*. Berikut adalah hasil rancangan pertama:



Gambar 3.32 Homepage/Dashboard Webapps Gapura

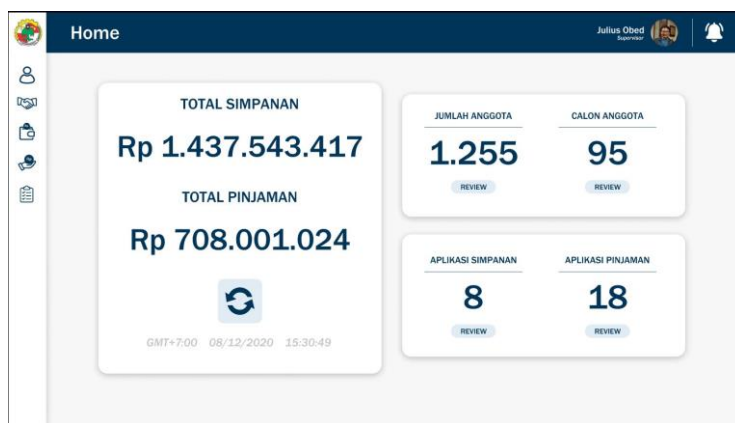
Setelah selesai dengan homepage, penulis melanjutkan ke produk simpan pinjam. Berikut adalah hasilnya:



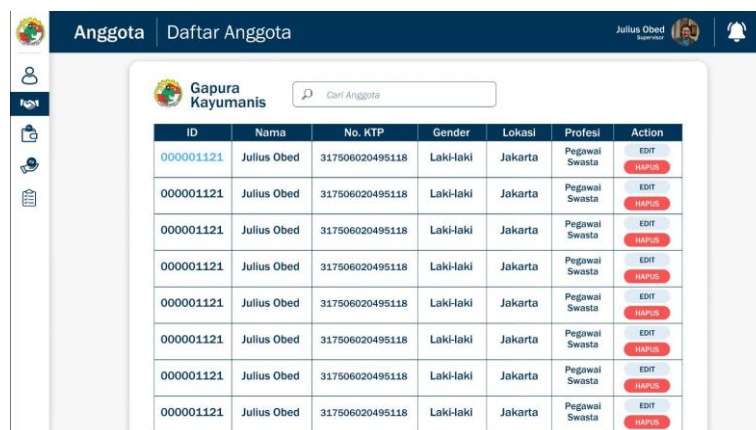
Gambar 3.33 Produk Simpan Pinjam

Dikarenakan proyek aplikasi Gapura lebih diprioritaskan dan team IT meminta penulis untuk menyelesaikan proyek aplikasi Gapura terlebih dahulu. Oleh karena itu proyek *webapps* baru dimulai

pada minggu ke-5 kerja. Desain yang penulis tunjukkan diatas adalah desain awal pada minggu ke 3-4 bersamaan dengan desain yang penulis gunakan untuk aplikasi Gapura. Desain yang penulis buat hanya sementara, dan desain mulai berubah pada minggu ke-5 mengikuti desain aplikasi Gapura yang baru. Berikut adalah tampilan *webapps* baru yang sudah penulis buat:



Gambar 3.34 Homepage Gapura



Gambar 3.35 Section Daftar Anggota

Officer Daftar Officer

Gapura Kayumanis

Cari Officer

Urutkan: Pilih Asc Desc

No	Nama	ID	Alamat	Foto	Role	Action
115	Julius Obed	0014	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet		Officer	EDIT HAPUS
115	Julius Obed	0014	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet		Officer	EDIT HAPUS
115	Julius Obed	0014	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet		Officer	EDIT HAPUS
115	Julius Obed	0014	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet		Officer	EDIT HAPUS
115	Julius Obed	0014	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet		Officer	EDIT HAPUS

Gambar 3.36 Section Daftar Officer

Simpanan Daftar Produk Simpanan

Gapura Kayumanis

Cari Anggota

Nama Simpanan	Detail	Biaya Admin	Bunga Tahunan	Periode
Simpanan Daun	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.	Rp. 10.000	4	Harian
Simpanan Daun	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.	Rp. 10.000	4	Harian
Simpanan Daun	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.	Rp. 10.000	4	Harian
Simpanan Daun	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.	Rp. 10.000	4	Harian
Simpanan Daun	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.	Rp. 10.000	4	Harian
Simpanan Daun	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.	Rp. 10.000	4	Harian
Simpanan Daun	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.	Rp. 10.000	4	Harian
Simpanan Daun	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.	Rp. 10.000	4	Harian

Gambar 3.37 Section Daftar Simpanan

Pengajuan Daftar Pengajuan

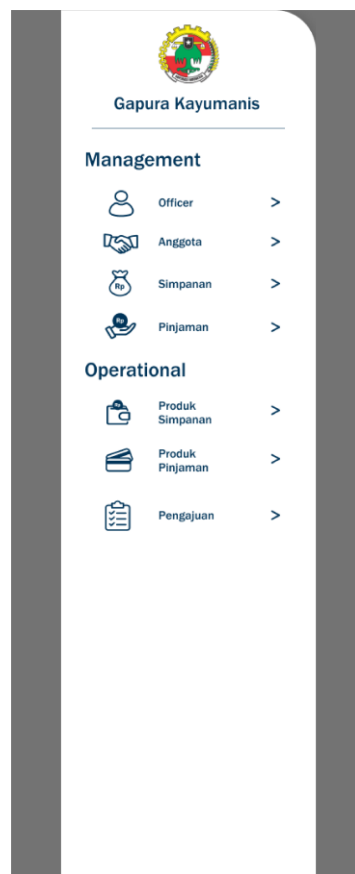
Gapura Kayumanis

Cari Pengajuan

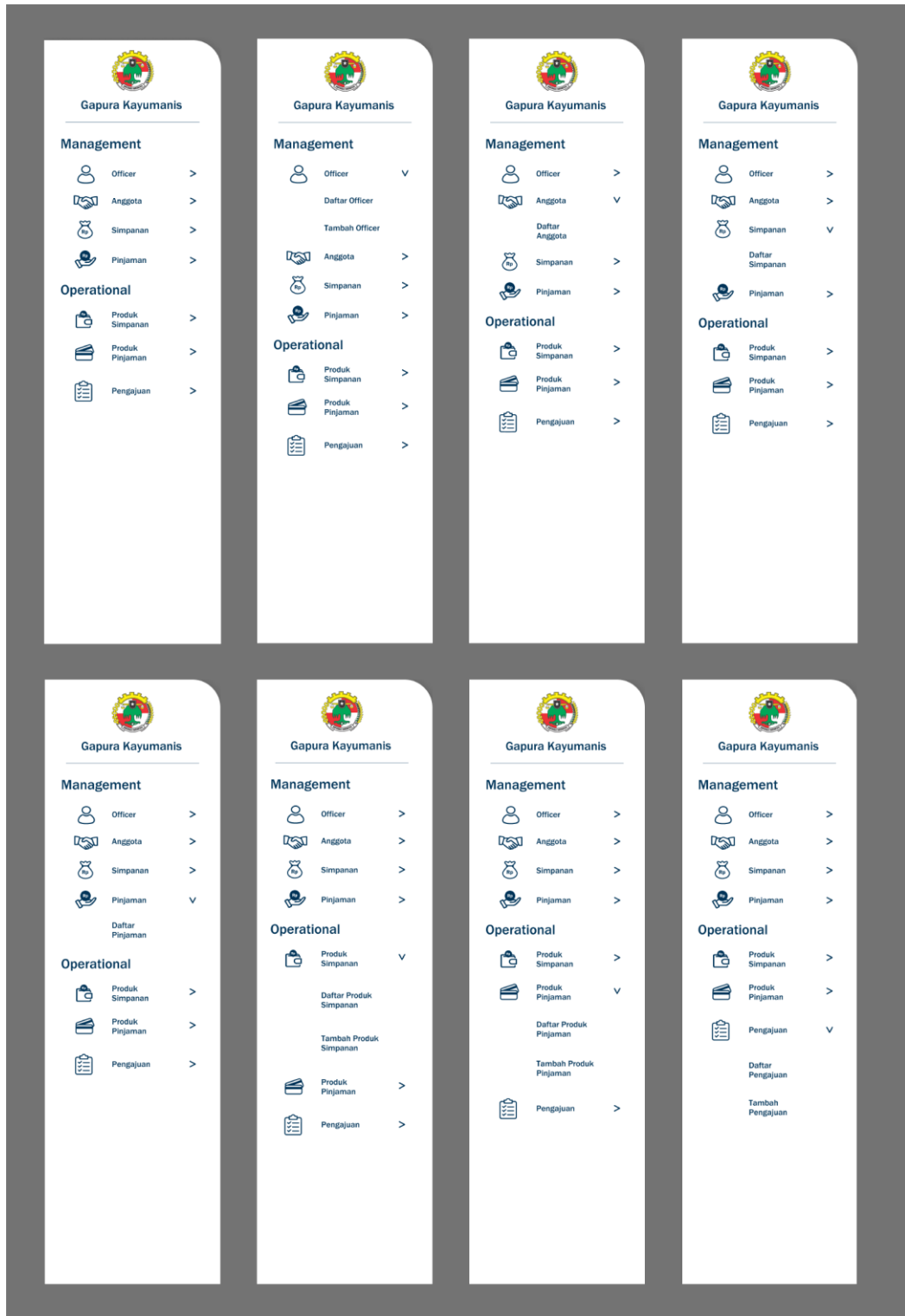
No. Pengajuan	Nama	Produk Pinjaman	Pengajuan Dana	Besar Cicilan	Periode	Bunga	Action	Status
000001101	Julius Obed	Pinjaman Tanpa Agunan	Rp.10.000.000	Rp.833.000	12	6	Review	Pending
000001121	Julius Obed	Pinjaman Tanpa Agunan	Rp.10.000.000	Rp.833.000	12	6	Review	Pending
000001121	Julius Obed	Pinjaman Tanpa Agunan	Rp.10.000.000	Rp.833.000	12	6	Review	Pending
000001121	Julius Obed	Pinjaman Tanpa Agunan	Rp.10.000.000	Rp.833.000	12	6	Review	Pending
000001121	Julius Obed	Pinjaman Tanpa Agunan	Rp.10.000.000	Rp.833.000	12	6	Review	Pending
000001121	Julius Obed	Pinjaman Tanpa Agunan	Rp.10.000.000	Rp.833.000	12	6	Review	Pending
000001121	Julius Obed	Pinjaman Tanpa Agunan	Rp.10.000.000	Rp.833.000	12	6	Review	Pending
000001121	Julius Obed	Pinjaman Tanpa Agunan	Rp.10.000.000	Rp.833.000	12	6	Review	Pending
000001121	Julius Obed	Pinjaman Tanpa Agunan	Rp.10.000.000	Rp.833.000	12	6	Review	Pending
000001121	Julius Obed	Pinjaman Tanpa Agunan	Rp.10.000.000	Rp.833.000	12	6	Review	Pending

Gambar 3.38 Section Daftar Pengajuan

Pada minggu ke-7 penulis *briefing* dengan team IT untuk mempresentasikan hasil yang sudah dibuat penulis dan *briefing* untuk mengisi apa saja yang akan dimasukkan kedalam *webapps* Gapura. Dari hasil *briefing* dengan team IT, ada perubahan dan penambahan pada desain *webapps* Gapura. Pada bagian navigasi *webapps* Gapura mengalami penambahan menjadi seperti gambar dibawah ini:

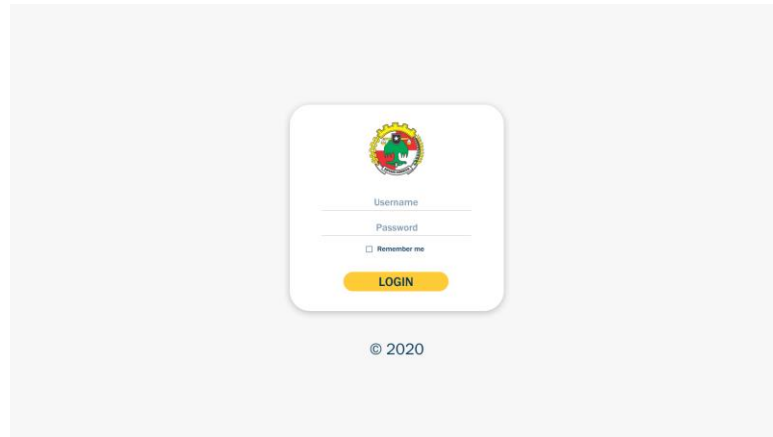


Gambar 3.39 Navigasi



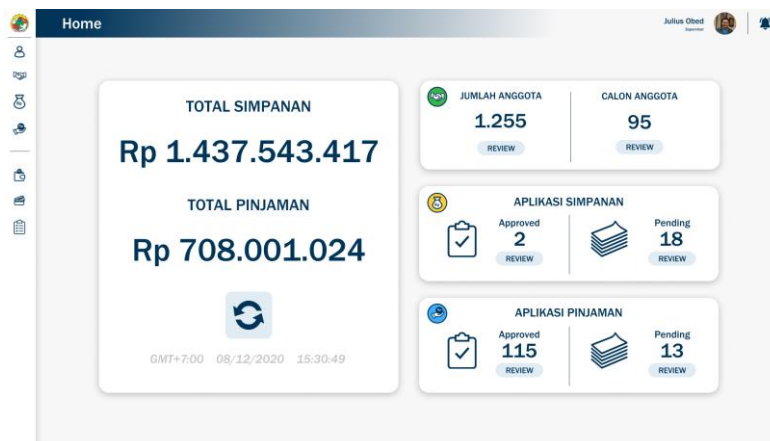
Gambar 3.40 Detail Navigasi

Selanjutnya ada penambahan page baru yaitu login yang sebelumnya belum penulis buat. Berikut adalah hasil desainnya:



Gambar 3.41 *Login*

Terdapat perubahan pada homepage *webapps* Gapura seperti pada gambar berikut:



Gambar 3.42 *Homepage*

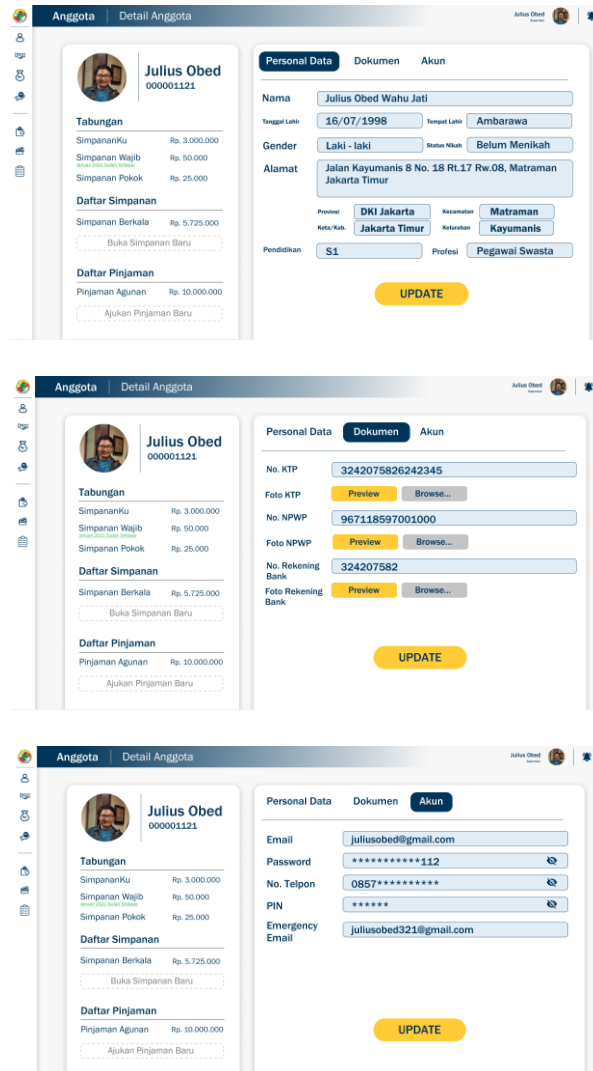
Penambahan yang terjadi pada homepage terdapat pada kolom jumlah anggota, aplikasi simpanan dan aplikasi pinjaman. Penulis mengubah *icon* pada tiap aplikasi serta penambahan mini icon (icon

dengan warna hijau, kuning, dan biru) untuk membedakan tiap kategori. Kemudian penulis memisahkan antara jumlah anggota, aplikasi simpanan dan aplikasi pinjaman yang sebelumnya digabung menjadi satu. Alasannya untuk tidak membingungkan pengguna. Pada daftar anggota tidak ada perubahan besar, hanya sedikit penyesuaian untuk ukuran tabel karena sebelumnya tabel daftar anggota terlalu besar.

ID	Nama	No. KTP	Gender	Lokasi	Profesi	Action
000001121	Julius Obed	317506020495118	Laki-laki	Jakarta	Pegawai Swasta	EDIT
000001121	Julius Obed	317506020495118	Laki-laki	Jakarta	Pegawai Swasta	EDIT
000001121	Julius Obed	317506020495118	Laki-laki	Jakarta	Pegawai Swasta	EDIT
000001121	Julius Obed	317506020495118	Laki-laki	Jakarta	Pegawai Swasta	EDIT
000001121	Julius Obed	317506020495118	Laki-laki	Jakarta	Pegawai Swasta	EDIT
000001121	Julius Obed	317506020495118	Laki-laki	Jakarta	Pegawai Swasta	EDIT
000001121	Julius Obed	317506020495118	Laki-laki	Jakarta	Pegawai Swasta	EDIT
000001121	Julius Obed	317506020495118	Laki-laki	Jakarta	Pegawai Swasta	EDIT
000001121	Julius Obed	317506020495118	Laki-laki	Jakarta	Pegawai Swasta	EDIT
000001121	Julius Obed	317506020495118	Laki-laki	Jakarta	Pegawai Swasta	EDIT
000001121	Julius Obed	317506020495118	Laki-laki	Jakarta	Pegawai Swasta	EDIT
000001121	Julius Obed	317506020495118	Laki-laki	Jakarta	Pegawai Swasta	EDIT
000001121	Julius Obed	317506020495118	Laki-laki	Jakarta	Pegawai Swasta	EDIT
000001121	Julius Obed	317506020495118	Laki-laki	Jakarta	Pegawai Swasta	EDIT
000001121	Julius Obed	317506020495118	Laki-laki	Jakarta	Pegawai Swasta	EDIT
000001121	Julius Obed	317506020495118	Laki-laki	Jakarta	Pegawai Swasta	EDIT
000001121	Julius Obed	317506020495118	Laki-laki	Jakarta	Pegawai Swasta	EDIT
000001121	Julius Obed	317506020495118	Laki-laki	Jakarta	Pegawai Swasta	EDIT
000001121	Julius Obed	317506020495118	Laki-laki	Jakarta	Pegawai Swasta	EDIT
000001121	Julius Obed	317506020495118	Laki-laki	Jakarta	Pegawai Swasta	EDIT

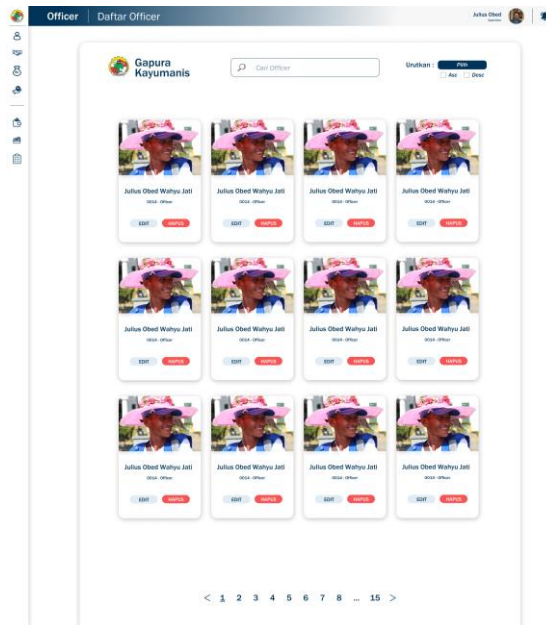
Gambar 3.43 Daftar Anggota

Pada daftar anggota terdapat tombol edit, jika pengguna klik pada tombol tersebut maka pengguna akan diarahkan ke pada detail anggota. Berikut adalah tampilan dari detail anggota:



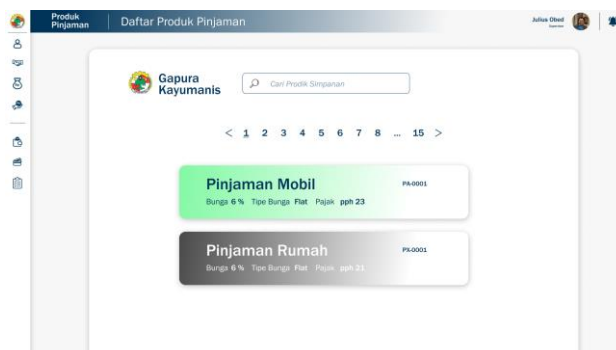
Gambar 3.44 Detail Anggota

Pada daftar officer terdapat perubahan besar. Sebelumnya daftar officer berupa tabel, namun sekarang diubah menjadi sebuah kartu. Kegunaan dari penggunaan kartu dengan model seperti pada daftar officer adalah untuk mempermudah pengguna untuk mencari officer yang dicari.

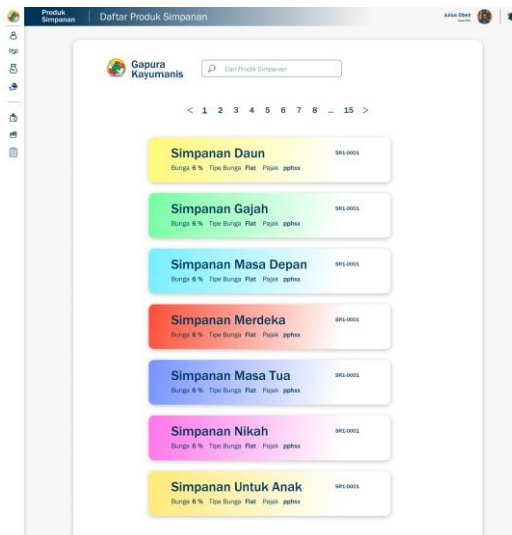


Gambar 3.45 Daftar Officer

Pada daftar produk simpanan dan pinjam juga menggunakan model kartu seperti pada daftar officer, sebelumnya daftar produk simpanan dan pinjaman menggunakan tabel. Alasan perubahan tersebut adalah produk simpanan dan pinjaman memiliki daftar yang sedikit sehingga akan terlihat kurang menarik dan berlebihan jika menggunakan tabel.

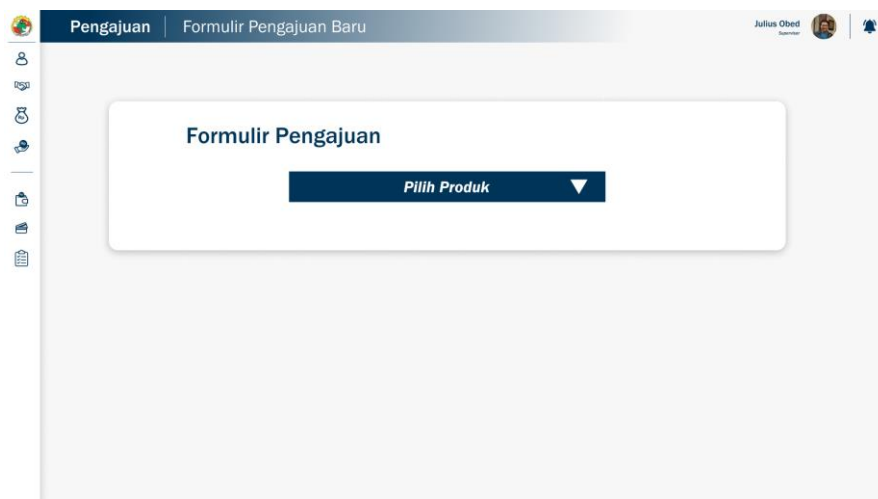


Gambar 3.46 Daftar Pinjaman



Gambar 3.47 Daftar Simpanan

Penambahan juga terjadi pada bagian pengajuan. Pengajuan merupakan fitur yang digunakan untuk menambahkan produk simpanan dan pinjaman milik pengguna. Pada bagian pengajuan sama persis dengan tambah produk di aplikasi Gapura sehingga pengguna bisa melakukan tambah produk di aplikasi ataupun di *webapps*. Berikut adalah tampilan dari pengajuan *webapps* Gapura:



Gambar 3.48 Page Pengajuan

Pengajuan | Formulir Pengajuan Baru Julius Obed

Produk Simpanan

Simpanan Berjangka

Lorem ipsum dolor sit amet, cons ectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Tipe Simpanan	Simpanan Berjangka	Tipe Bunga	Flat	Pajak	Iya
Periode Bunga	Bulan	Hari Dalam Setahun	365	Lock In Period	6 Bulan
Periode Posting Bunga	Bulan				

Anggota

Nama Simpanan

Masukkan Nominal

Tenor Pilih Tenor

Keterangan

BATAL
TAMBAH

Gambar 3.49 Pengajuan Simpanan Berjangka

Pengajuan | Formulir Pengajuan Baru Julius Obed

Produk Pinjaman

Pinjaman Agunan

Lorem ipsum dolor sit amet, cons ectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Tipe Pinjaman	Dengan Agunan	Tipe Bunga	Flat	Pajak	Iya
Periode Bunga	Tahun	Hari Dalam Setahun	365	Hari Dalam Setahun	30
Tipe Agunan	Kendaraan				

Anggota

Nama Pinjaman

Masukkan Nominal

Tenor Pilih Tenor

Tujuan Pinjaman

Penghasilan Pilih

Jenis Agunan Kendaraan Properti

BATAL
TAMBAH

Pengajuan Formulir Pengajuan Baru Julius Obed

Produk Pinjaman

Pinjaman Agunan

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit, sed diam nonumy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Tipe Pinjaman	Dengan Agunan	Tipe Bunga	Flat
Periode Bunga	Tahun	Rate Dalam Setahun	365
Tipe Agunan	Kendaraan	Pajak	Ya
		Har. Dalam Bulan	30

Anggota

Nama Pinjaman

Masukkan Nominal

Tenor Pilih Tenor

Tujuan Pinjaman

Penghasilan Pilih

Jumlah Tanggungan

Jumlah Tanggungan

Data Pasangan Punya Pasangan Tidak Punya Pasangan

Nama Pasangan

Pekerjaan

Penghasilan Pilih

Tinggal Serumah Tidak Iya

Alamat Pasangan

Jenis Agunan Kendaraan Properti

No. BPKB

Jenis Kendaraan

Tahun Produksi

Upload Foto Kendaraan

Upload Foto BPKB

BATAL
TAMBAH

Gambar 3.50 Pengajuan Pinjaman Agunan Dengan Kendaraan

Pengajuan | Formulir Pengajuan Baru Julius Obed

Produk Pinjaman

Pinjaman Tanpa Agunan

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur adipisicing elit, sed diam nonumy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Tipe Pinjaman	Tanpa Agunan	Tipe Bunga	Flat	Pajak	Iya
Periode Bunga	Tahun	Hari Dalam Setahun	365	Hari Dalam Sebulan	30

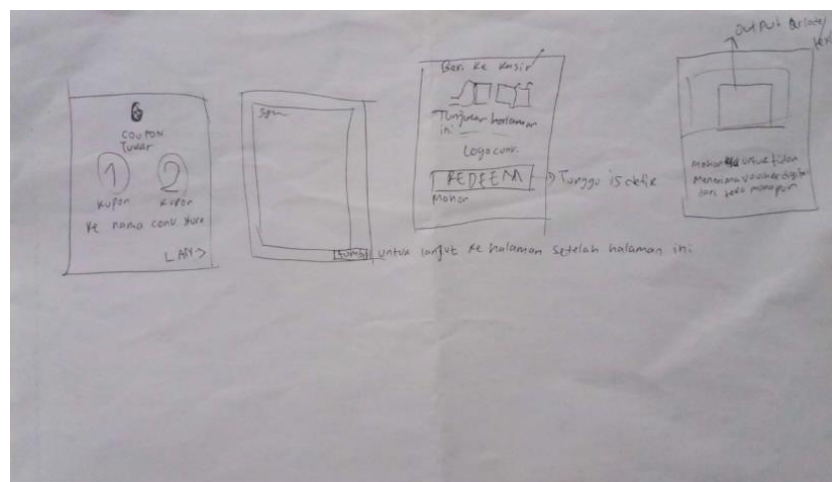
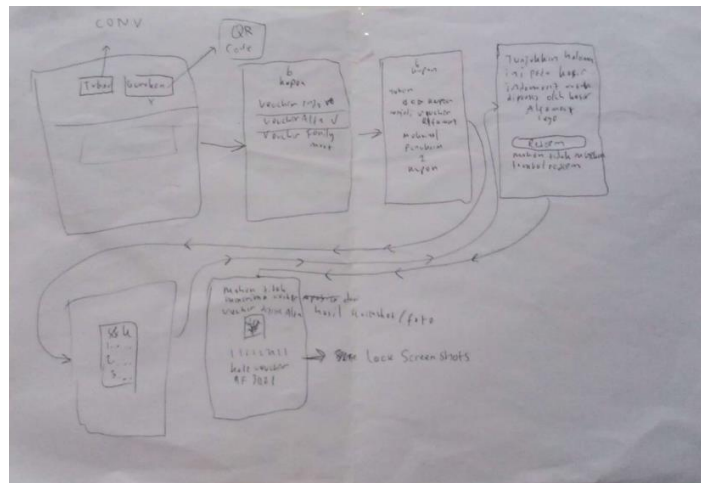
Anggota	<input type="text" value="Cari Anggota"/>
Nama Pinjaman	<input type="text" value="Pinjaman Mobil"/>
Masukkan Nominal	<input type="text" value="Rp. 10.000.000"/>
Tenor	Pilih Tenor ▼
Tujuan Pinjaman	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Penghasilan	Pilih ▼
Jumlah Tanggungan	<input style="width: 50%;" type="text"/>
Jumlah Tanggungan	<input style="width: 50%;" type="text"/>
Data Pasangan	<input type="radio"/> Punya Pasangan <input type="radio"/> Tidak Punya Pasangan
Nama Pasangan	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Pekerjaan	<input style="width: 100%;" type="text"/>
Penghasilan	Pilih ▼
Tinggal Serumah	<input type="radio"/> Tidak <input type="radio"/> Iya
Alamat Pasangan	<input style="width: 100%; height: 40px;" type="text"/>

BATAL
TAMBAH

Gambar 3.51 Pengajuan Pinjaman Tanpa Agunan

3.3.3. Perancangan UI/UX Fitur Kupon Makan

Dalam perancangan desain *UI/UX* Fitur Kupon Makan, penulis bekerjasama dengan team IT dan team desain grafis Kupon Makan untuk membahas penambahan fitur di aplikasi Kupon Makan. Penambahan fitur yang dimaksud adalah menambahkan fitur tukar saldo menjadi voucher belanja. Dibawah ini merupakan sketsa *flowchart* untuk fitur tukar voucher:



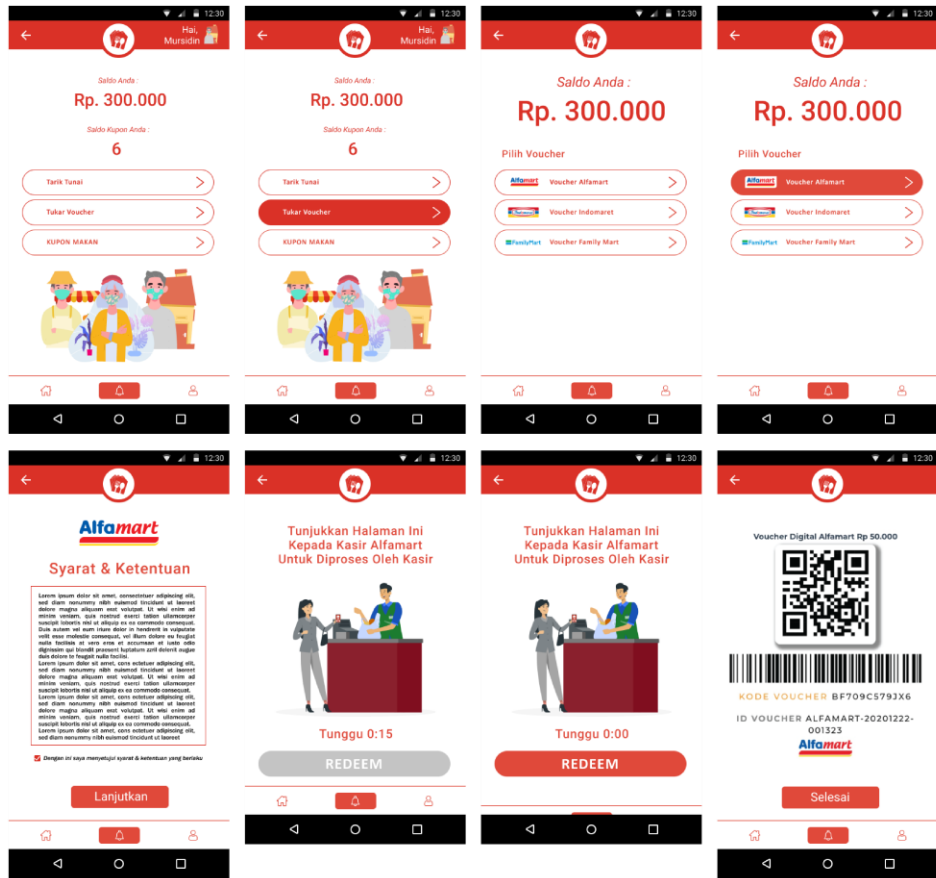
Gambar 3.52 Sketsa *flowchart* Tukar Voucher

Dalam proses perancangan, terdapat perubahan rencana. Penulis diminta untuk membuat 1 page untuk menggantikan landing page Kupon Makan yang lama. Berikut adalah hasil desainnya:



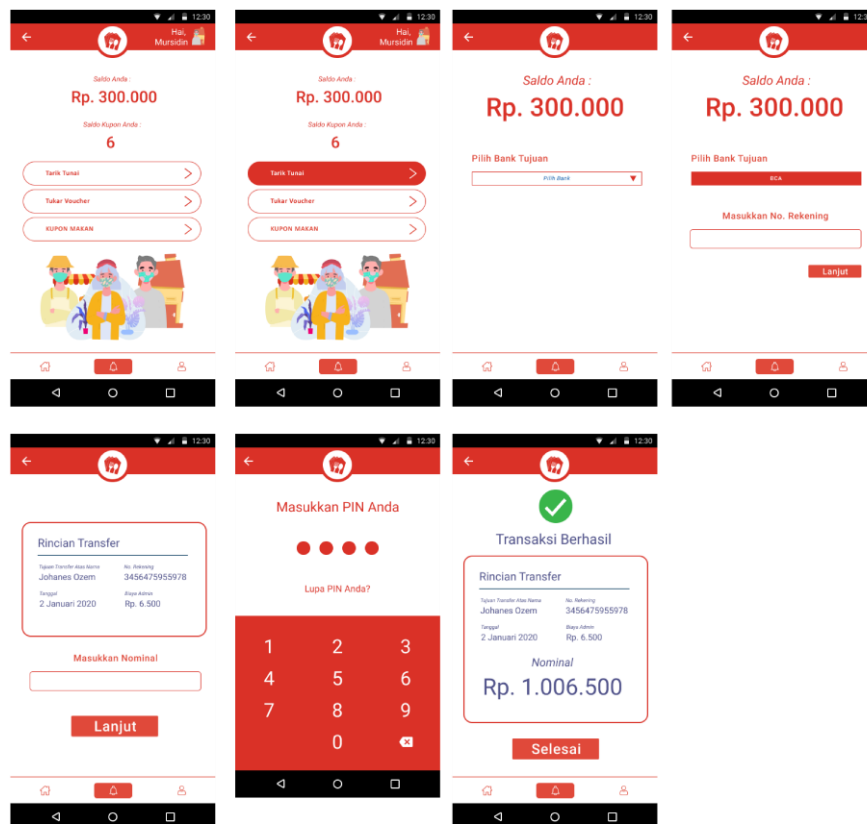
Gambar 3.53 *Landingpage* Kupon Makan Baru

Didalam landingpage ini terdapat fitur tarik tunai dan tukar voucher. Tadinya fitur tukar voucher ada di homepage dan kemudian dipindahkan ke landingpage sedangkan tarik tunai belum ada dan baru ditambahkan sekarang ini. Untuk menukarkan saldo menjadi voucher belanja, terdapat tahap-tahap yang pengguna harus lakukan untuk menukar voucher. Berikut adalah tahapannya:



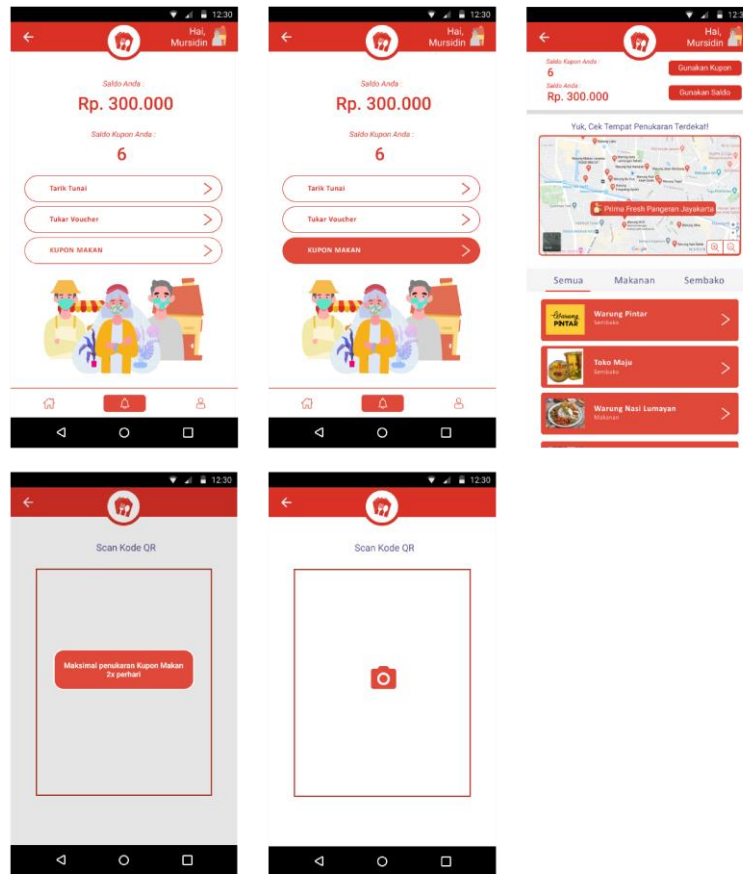
Gambar 3.54 Tahap Tukar Voucher

Didalam aplikasi Kupon Makan juga terdapat penambahan fitur untuk tarik tunai. Berikut adalah tahap-tahap untuk melakukan tarik tunai:



Gambar 3.55 Tahap Tarik Tunai

Pada bagian homepage ada penambahan sedikit, penambahan tersebut adalah tombol gunakan kupon dan gunakan saldo. tombol ini berfungsi untuk men-scan QR Code di mitra warung apabila ingin membeli makan lewat aplikasi. Berikut adalah tampilan dari tombol tersebut :



Gambar 3.56 Scan QR Cod