



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Dalam pelaksanaan kerja magang selama 3,5 bulan tepatnya 14 minggu di PT.XYZ dan ditempatkan sebagai UI/UX Designer Intern pada divisi Sales Information System yang merupakan bagian dari departemen Commercial. Secara garis besar tugas sebagai UI/UX Designer di PT.XYZ adalah untuk menangani keseluruhan aplikasi yang diterbitkan oleh divisi Sales Information System dari sudut pandang UI/UX. Dalam pelaksanaan kegiatan magang ini dibimbing oleh seorang UI/UX Manager PT.XYZ, Muhammad Irvan Sutroyudo dalam mengerjakan seluruh tugas/*project* yang diberikan. Selama masa praktik kerja magang berlangsung, kegiatan magang ditunjang oleh seperangkat laptop Macbook Pro 13” dengan aplikasi penunjang seperti Sketch, Invision, Abstract, Skype. Aplikasi Sketch disini berfungsi sebagai penunjang utama pelaksanaan desain UI/UX untuk tugas ataupun *project* yang diberikan sedangkan Invision digunakan untuk mengupload desain tampilan yang sudah *final* untuk di *deliver* ke *developer*. Dimana *developer* dapat melihat alur proses dari sebuah User Interface (UI) serta *developer* juga dapat melakukan *inspect element* terhadap UI yang sudah di *deliver*. Selain itu ada aplikasi kolaborasi antar designer yang digunakan dalam menunjang kerja sama *project* ini yakni Abstract, aplikasi ini juga merupakan aplikasi utama dalam mengakses dokumentasi *project* desain tampilan secara keseluruhan dimanapun dan kapanpun. Untuk koordinasi sendiri menggunakan aplikasi seperti Skype yang digunakan untuk meeting harian ketika sedang *work from home* dan WhatsApp Messenger untuk komunikasi setiap hari dengan rekan lainnya.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama praktik kerja magang berlangsung, terdapat tugas utama, dan tugas tambahan. Secara garis besar, berikut tugas utama yang dilakukan selama magang berlangsung, yakni:

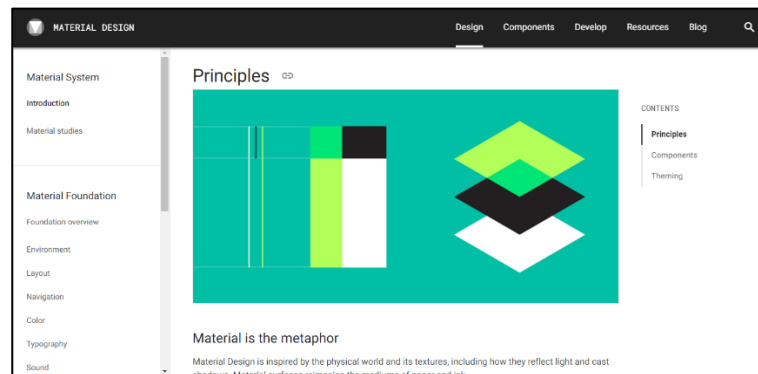
- 1) Pembuatan *wireframe* dan desain UI Forum KMS Training
- 2) Pembuatan *wireframe* dan desain UI Schedule View Trainer KMS Training
- 3) Pembuatan *wireframe* dan desain UI Home KMS Training
- 4) Pembuatan *wireframe* dan desain UI Gamification
- 5) Pembuatan *wireframe* dan desain UI Commercial Logistic

Dibutuhkan pemahaman terlebih dahulu terhadap panduan atau *guidelines* terhadap desain antarmuka di PT.XYZ dan *tools* yang digunakan dalam merancang tampilan. Adapun tugas magang diberikan oleh pembimbing lapangan. Berikut tahap pembelajaran selama praktik kerja magang :

1. Pengenalan konsep desain dasar menggunakan Google Material Design

Setiap desain UI yang dibuat di PT.XYZ harus mengikuti konsep yang telah ditetapkan oleh PT.XYZ yakni dari konsep desain UI mengikuti arahan dari Material Design yang dibuat oleh Google dalam membuat UI yang baik. Material Design Google ini bisa diakses melalui *website* resmi yakni www.material.io. Dalam bukunya (Mew, 2015:1) menjelaskan Material Design sebagai ruang virtual tiga dimensi di mana *developer* maupun *designer* bisa membuat tampilan antarmuka dan gerakan yang bermakna untuk desain interaktif kepada pengguna yang intuitif. Material adalah *design system* yang dibuat oleh Google untuk membantu tim dalam membangun kualitas *digital experience* yang baik untuk pengguna *mobile* maupun *web*. Materi pada Material Design (Google, n.d.) dibagi menjadi 3 bagian yakni Material System, Material Guidelines, Material Foundation. Setiap bagian memiliki informasi yang berbeda – beda seperti Material System yang berisikan prinsip, komponen, dan penamaan dari sebuah desain material. Material Foundation menjelaskan fondasi yang dimiliki oleh desain material yakni desain material menentukan kualitas yang dapat diekspresikan oleh *regions*, *surface*, dan komponen UI dan rancangan dapat menggunakan fondasi yang menangani desain dari perspektif yang luas dan detail. Pada bagian Material Foundation terdapat bagian yang menjelaskan *environment*, *layout*, *navigation*, *color*, *typography*, *iconography*, *shape*, dan banyak hal lainnya yang berkaitan

dengan komponen yang ada dalam sebuah UI. Selanjutnya adalah Material Guidelines adalah panduan kegunaan dan platform menjelaskan cara memastikan aplikasi dapat digunakan untuk semua pengguna dengan menerapkan Material Theming, yang menyederhanakan proses penyesuaian produk dan menggunakan komponen dapat digunakan dan berfungsi.

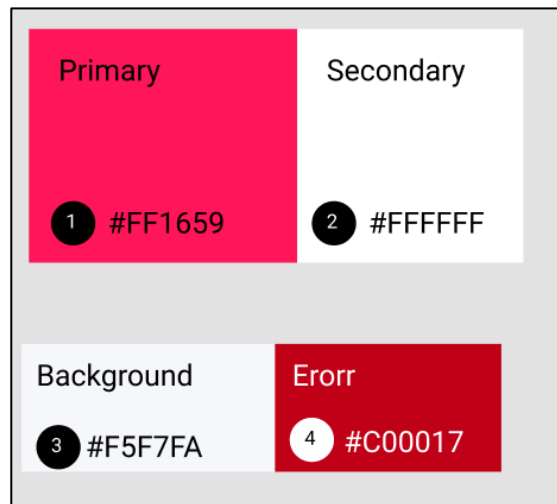


Gambar 3. 1 Website Google material design

Pada PT.XYZ sendiri memiliki *design system* standar yang ditentukan oleh Manager UI/UX Design dengan referensi dari Google Material seperti berikut:

- *Color system*

Setiap warna untuk UI *mobile* seluruh proyek yang dijalankan oleh PT.XYZ menggunakan prinsip atau acuan warna sesuai dengan warna yang tertera pada Gambar 3.2. *Primary color* yang digunakan untuk komponen-komponen utama yang mendominasi UI dari seluruh *project* PT.XYZ seperti *button*, *navbar*, *hamburger menu*, *icon*, dll. Warna #FF1659 dipilih karena warna ini merupakan ciri khas yang menggambarkan PT.XYZ. Warna *secondary* pada warna sistem ini banyak digunakan untuk dasar warna *card* pada UI di PT.XYZ. Sedangkan warna #F5F7FA digunakan sebagai warna dasar untuk seluruh *background* pada UI.



Gambar 3. 2 Color System

- *Typography*

Untuk tipe *font* yang digunakan pada seluruh UI aplikasi, PT.XYZ menggunakan *font* bernama Roboto. Font ini dipilih dikarenakan *font* ini *open source* dan memiliki fitur yang ramah dan *open curves*. Sementara beberapa font lain memaksa bentuk huruf mereka sehingga menjadi kaku. Roboto sendiri membuat ritme membaca lebih alami dan lebih umum ditemukan pada tipe humanis dan Serif. Pada PT.XYZ ukuran yang digunakan pada Roboto sesuai pada Gambar 3.3 *Typography* , setiap tipe teks dan ukuran memiliki perannya masing – masing.

Headline	Regular 24sp
Title	Medium 20sp
Subheading	Regular 16sp (Device), Regular 15sp (Desktop)
Body 2	Medium 14sp (Device), Medium 13sp (Desktop)
Body 1	Regular 14sp (Device), Regular 13sp (Desktop)
Caption	Regular 12sp
Button	MEDIUM (ALL CAPS) 14sp

Gambar 3. 3 Typography

- *Shadows*

Bayangan dapat memberikan kesan mendalam dengan menggunakan bayangan gambar dan elemen lebih tampak muncul dari halaman dibandingkan tidak menggunakan bayangan. Bayangan membantu membedakan antara dua objek dan dalam beberapa kasus seperti memahami bahwa satu objek berada di atas objek lain. Bayangan bekerja bersama-sama dengan elevasi.

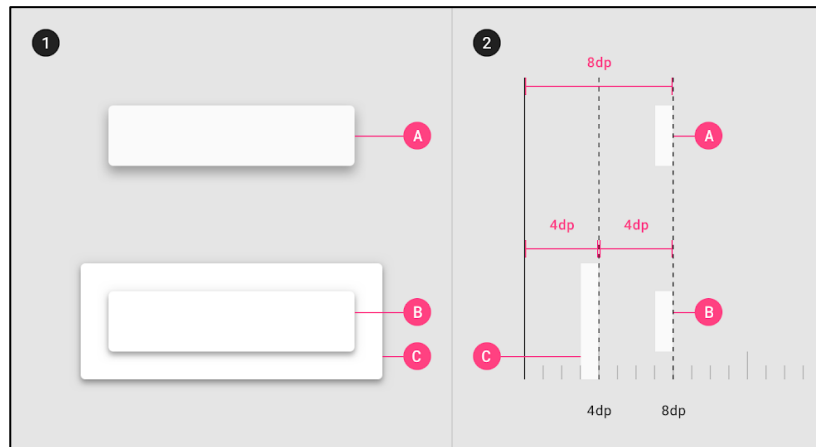


Gambar 3. 4 *Shadows*

- *Elevation*

Seperti yang dibahas sebelumnya bahwa bayangan berhubungan langsung dengan elevasi atau ketinggian. Elevasi adalah kedalaman relatif, atau jarak, antara dua permukaan sepanjang sumbu z. Diukur dari depan satu permukaan ke permukaan lainnya, ketinggian suatu elemen menunjukkan jarak antara permukaan dan kedalaman bayangannya. Pada PT.XYZ elevasi sendiri masuk ke bagian *environment* yakni komponen yang mempengaruhi lingkungan dari UI secara menyeluruh. Seperti pada Gambar 3.5 dapat diambil contoh bahwa beberapa elemen seperti tombol memiliki *dynamic elevation*, artinya mereka mengubah ketinggian sebagai respons terhadap *input* atau proses yang dilakukan oleh pengguna misalnya dalam tombol dalam keadaan normal, ditekan, atau tidak aktif. Fungsi lain dari elevasi ini adalah saat pengguna merasa tidak yakin bahwa ada sesuatu

yang dapat diklik, elevasi di sini dapat meyakinkan pengguna bahwa ada sesuatu yang dapat diklik atau diketuk (Nick Babich, 2016).



Gambar 3. 5 Contoh dari elevasi

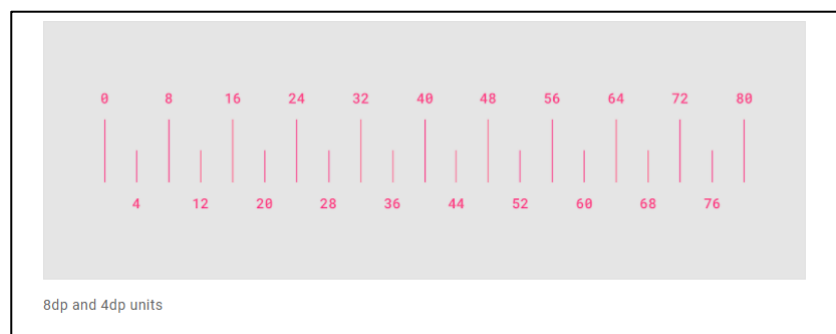
Berikut terdapat tabel penjelasan nilai elevasi sesuai dengan komponen yang akan digunakan dalam UI.

Tabel 3. 1 Tabel nilai elevasi dan komponen

Component	Default elevation values (dp)
Dialog	24
Modal bottom sheet Modal side sheet	16
Navigation drawer	16
Floating action button (FAB - pressed)	12
Standard bottom sheet Standard side sheet	8
Bottom navigation bar	8
Bottom app bar	8
Menus and sub menus	8
Floating action button (FAB – resting elevation) Snackbar	6

- *Layout*

Layout atau tata letak mendorong konsistensi di seluruh *platform*, lingkungan, dan ukuran layar dengan menggunakan elemen dan jarak yang seragam. Sebuah tata letak mendefinisikan struktur untuk antarmuka pengguna dalam aplikasi (M R, 2019). Pada PT.XYZ setiap komponen UI memiliki jarak-jarak yang konsisten antar komponen dengan menggunakan panduan seperti pada Gambar 3.6 terdapat jarak dengan satuan dp yang digunakan untuk menyusun komponen UI aplikasi di PT.XYZ.



Gambar 3. 6 *Layout Ruler*

2. Pengenalan lebih lanjut mengenai *flow* kerja desain antarmuka PT.XYZ

Untuk melakukan desain tampilan antarmuka di PT.XYZ Manager UI/UX menjelaskan hal apa saja yang biasanya dilakukan dalam melaksanakan *project* UI/UX di PT.XYZ. Pada minggu pertama pelaksanaan magang hal yang dilakukan adalah pengenalan terlebih dahulu terkait PT.XYZ dan jenis- jenis *project* yang akan dikerjakan nantinya dan tidak lupa juga pengenalan terkait aplikasi yang dipakai dan cara mengoperasikannya. Saat mulai diberikan *project – project* desain, hal pertama yang dilakukan bersama tim UI/UX Designer adalah melakukan Daily Scrum di awal pembahasan akan *project*. Menurut (Sutherland & Ken, n.d.) Scrum adalah kerangka kerja ringan yang membantu orang, tim, dan organisasi menghasilkan nilai melalui solusi adaptif untuk masalah yang kompleks. Daily Scrum sendiri merupakan salah

satu *event* yang ada dari metode Scrum di mana pada tahap ini setiap anggota tim berkumpul dan membahas beberapa pertanyaan seperti; pekerjaan apa yang saya lakukan kemarin, apa yang akan saya lakukan hari ini, apa yang menjadi penghalang di pekerjaan saya saat ini. Menjawab ketiga pertanyaan tersebut adalah cara terbaik agar anggota tim memahami apa itu metode *sprint* seperti apa yang harus dilakukan dan apa saja yang tersisa (McKenna, 2016). Dalam bukunya (Maximini, 2018) Dominik menjelaskan bahwa metode Scrum memiliki beberapa prinsip seperti :

- Menyambut *requirements* yang berubah selama proses pengembangan *project*
- Pelaku bisnis dan pengembang harus bekerja sama setiap hari selama *project* berlangsung
- Metode yang efisien dalam menyampaikan informasi ke dalam tim pengembangan adalah dengan percakapan tatap muka
- Perhatian terus menerus terhadap keunggulan teknis dan desain yang baik dalam meningkatkan kecepatan
- Seni memaksimalkan jumlah pekerjaan yang belum diselesaikan

Berikut berbagai pengembangan desain antarmuka PT.XYZ yang telah menjadi tugas utama selama praktik kerja magang berlangsung :

3.2.1 Pengembangan desain antarmuka laman UI Home KMS Training

a. Alur penggunaan

Pada laman home untuk KMS Training memiliki 2 aktor yakni admin dan user dimana masing-masing dari aktor ini memiliki fungsi yang hampir sama. Pada bagian ini admin sendiri bisa sebagai trainer atau HR yang memiliki akses penuh terhadap semua fitur yang ada pada KMS Training. Dapat dilihat pada Gambar 3. 7 admin memiliki akses ke 12 fungsi *home* pada KMS Training. Sedangkan pengguna biasa seperti karyawan hanya bisa mengakses fitur seperti *login*, *view profile*, *view schedule*, *view list trainer*, *view module*, *view forum*, dan *logout*. Karyawan tidak bisa

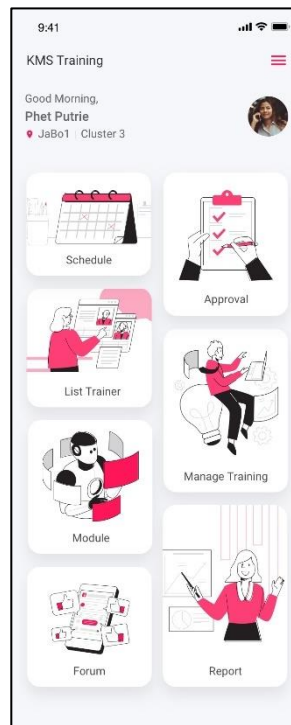
mengakses approval dan manage training karena fitur itu hanya ranah yang bisa diakses oleh admin, karena fitur ini berkaitan dengan hal yang berhubungan dengan manajemen sistem. Seperti *approval* singkatnya fitur ini yang berguna untuk mengecek *approval* terkait *training* yang sudah dibuat oleh *trainer/ admin*.



Gambar 3. 7 Use case diagram UI Home

b. Desain antarmuka

Desain antarmuka untuk laman *home* pada KMS Training ini dibuat dengan visual yang menarik dan konsep warna yang menyesuaikan dengan *profile* dari PT.XYZ. Setiap tombol yang mengarah ke bagian tampilan lainnya memiliki gambar-gambar sesuai dengan fungsi dari laman tersebut. Tombolnya sendiri sengaja dibuat dengan bentuk persegi besar dengan *roundness* 6 pt dan memiliki gambar dengan tujuan agar mudah di tekan oleh pengguna dan memudahkan pengguna untuk memahami dari fungsi tombol tersebut tanpa harus membaca teksnya tetapi teks tetap disediakan pada bagian ini.



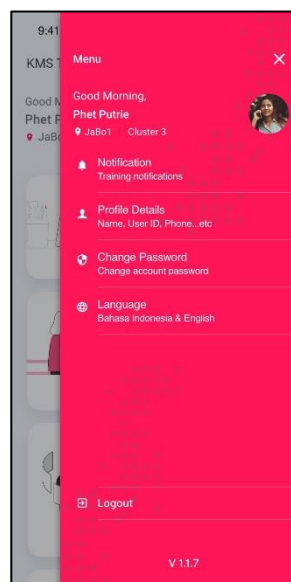
Gambar 3. 8 UI Home

Pada Gambar 3.8 bagian headernya sendiri diisi dengan judul dari aplikasi KMS Training dan ikon hamburger menu yang berfungsi sebagai penghubung ke *slide* menu *profile*. Lalu di bawah *header* terdapat teks berisikan sapaan waktu, nama, dan wilayah pengguna tersebut berada. Wilayah di sini bukan penamaan wilayah pada umumnya melainkan wilayah sesuai dengan pembagian nama yang sudah diberikan oleh perusahaan. Selanjutnya ada rangkaian tombol menu seperti *schedule*, *approval*, *manage training*, *module*, forum, *report*. Berikut penjelasan dari fungsi setiap menu pada *menu home* :

- *Schedule*, berisikan menu jadwal *training* yang akan dilaksanakan maupun yang sudah dilaksanakan.
- *Approval*, menu ini hanya bisa diakses oleh admin yang berisikan informasi yang berkaitan dengan status pengajuan *training* kepada user apakah mereka bisa melaksanakan *training* tersebut atau tidak.
- *Manage training*, menu ini juga hanya bisa diakses oleh admin karena berhubungan dengan hal-hal terkait manajemen *training*.

Pada menu ini admin bisa membuat, mengedit, mengatur hal terkait *training* untuk karyawan.

- *Module*, modul sendiri bisa diakses baik oleh karyawan maupun admin. Modul ini sendiri sudah di manajemen melalui *website* jadi jika *trainer* ingin melakukan *upload* materi atau modul yang berkaitan dengan *training* akan dilaksanakan di *website* dan terintegrasi dengan aplikasi *mobile*. Pada aplikasi *mobile* karyawan bisa melakukan pengunduhan materi *training*.
- Forum, forum di sini berfungsi sebagai wadah penghubung antara karyawan baik dari level senior sampai pemula untuk membahas suatu topik berkaitan dengan *training* yang dilaksanakan, di mana jalannya diskusi topik di pimpin oleh seorang moderator.
- *Report*, bagian menu ini berisi tentang perkembangan seluruh proses *training* yang dilakukan oleh karyawan. Terdapat dalam bentuk *progress bar* dan nilai-nilai yang di dapat pada setiap *training* yang dilakukan oleh karyawan.



Gambar 3. 9 UI *profile view*

Selain rangkaian fitur menu *home* terdapat bagian *view profile* pada hamburger menu yang menunjukkan profil pengguna yang *login* pada saat

itu. Pada bagian profil terdapat sub menu yang terhubung dengan fitur lainnya seperti notifikasi, detail dari profil pengguna, dan pengaturan lainnya terkait profil pengguna.

3.2.2 Pengembangan desain antarmuka laman forum KMS Training *for employees*

a. Latar belakang

Pada laman forum untuk KMS Training pengguna dapat mendiskusikan poin-poin terkait topik yang di publikasikan di portal pengetahuan yang disediakan oleh KMS Training. Dengan adanya forum untuk diskusi ini diharapkan pengguna dapat meningkatkan pengetahuan akan produk yang di pasarkan dan dapat memecahkan masalah terkait materi yang dipublikasikan pada portal pengetahuan. PT.XYZ sendiri belum memiliki forum-forum diskusi antar karyawan untuk membahas hal-hal terkait *knowledge* produk maupun informasi lainnya.

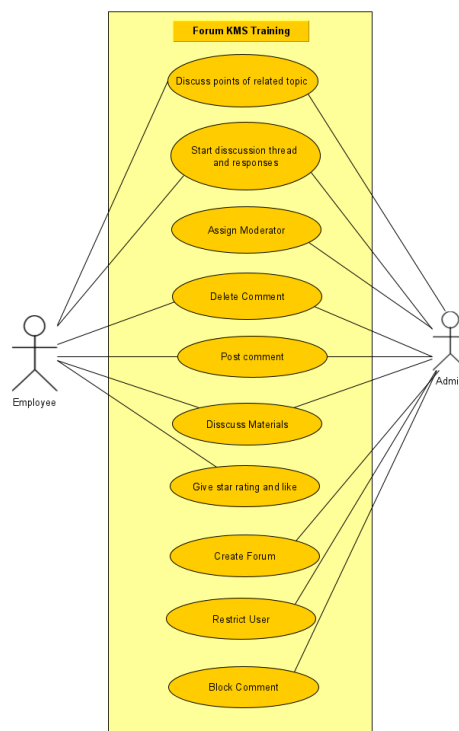
b. Business requirement dan tujuan yang ingin dicapai

Tujuan utama dari dibuatnya forum untuk karyawan ini untuk mempermudah karyawan dalam membahas topik - topik berkaitan. Terdapat beberapa business requirement yang harus dipenuhi antaranya :

- Forum diskusi KMS Training ini dapat meningkatkan *knowledge* produk yang dimiliki oleh para karyawan terutama karyawan *sales* yang nantinya akan berdampak pada penjualan dari produk PT.XYZ sendiri. Desain tampilan antarmuka untuk forum KMS Training sendiri mempermudah pengguna dalam menanyakan topik yang belum dipahami atau ingin diangkat untuk dijadikan sebuah diskusi.
- Pada forum ini dapat dipertemukannya karyawan biasa dengan para *professional* yang dapat menjawab topik terkait bidang tertentu. Forum diskusi ini juga bisa meningkatkan komunikasi antar sesama karyawan maupun dengan para *professional* yang sudah berpengalaman dibidang tertentu.

c. Use case diagram & diagram *activity*

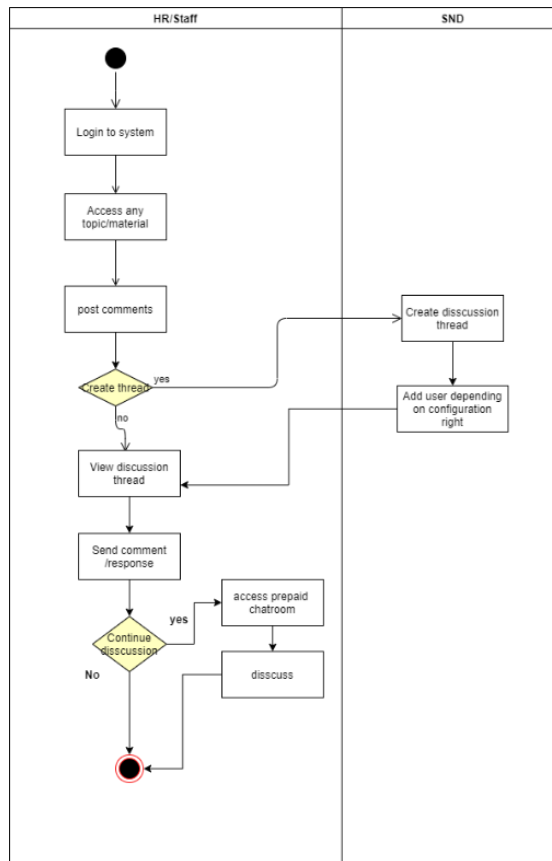
Use case diagram digunakan untuk mengumpulkan persyaratan sistem termasuk pengaruh *internal* dan *eksternal*. Persyaratan ini sebagian besar merupakan persyaratan desain. Oleh karena itu, ketika sistem dianalisis untuk mengumpulkan fungsinya, kasus penggunaan disiapkan dan aktor diidentifikasi. Berikut *use case* diagram yang hendak dirancang untuk tampilan antarmuka forum KMS Training :



Gambar 3. 10 Use case diagram forum

Pada use case diagram untuk forum terdapat dua aktor yakni karyawan dan admin atau moderator. Sesuai dengan Gambar 3. 10 bahwa karyawan hanya memiliki akses fitur forum berupa membuat *discussion thread*, *post comment*, *delete comment*, *give rating and like*, dan *discuss material*. Sedangkan admin memiliki seluruh akses untuk forum KMS Training. Salah satunya *create* forum , admin disini dapat membuat forum berdasarkan kategori topik seperti *sales*, *soft skill*, dan *company profile*. Nanti di dalam setiap kategori topiknya barulah karyawan bisa membuat

discussion thread. Contohnya karyawan masuk ke dalam forum *sales* dan di dalamnya terdapat *threads* berkaitan dengan *sales*.



Gambar 3. 11 Diagram activity forum

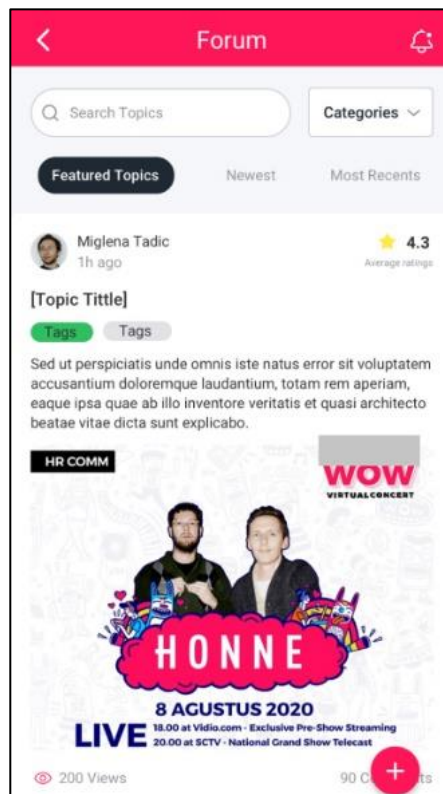
Tujuan dasar diagram aktivitas yakni digunakan untuk menunjukkan aliran dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. Pada Gambar 3. 11 terdapat diagram aktivitas forum yang prosesnya dimulai dari HR/staff yang melakukan aktivitas *login* untuk mengakses topik diskusi dan *memposting* komentar sedangkan yang dilakukan oleh SND/admin adalah membuat *thread* diskusi lalu menambahkan pengguna sesuai dengan prosedur forum yang ada. Lalu pengguna dapat melihat *thread* diskusi yang di *assign* kepada masing-masing karyawan di mana nantinya karyawan dapat melakukan aktivitas seperti *comment*, *like*, dan melakukan diskusi lanjutan jika dirasa perlu untuk melanjutkan diskusi terkait topik sebelumnya dengan menggunakan *chatroom* yang disediakan oleh KMS Training.

d. Desain antarmuka

Pada bagian laman desain antarmuka untuk bagian forum KMS Training bisa memiliki beberapa fitur yang perlu dirancang laman desain antarmukanya.

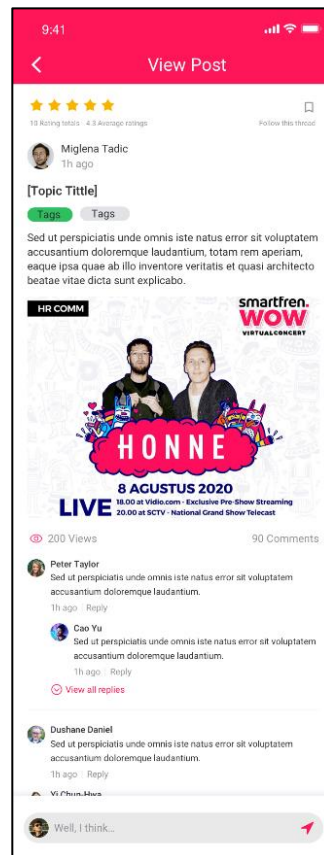
1. Halaman awal – Forum KMS Training

Berikut desain antarmuka pada halaman awal/ *landing page* ketika forum untuk KMS Training dibuka terdapat tampilan seperti pada Gambar 3. 12. Pada laman ini pengguna dapat mencari topik diskusi sesuai dengan kategori yang diinginkan karena terdapat fitur filter dan search. Selain itu topik diskusi sendiri memiliki 3 jenis yakni *featured topics*, *newest*, *most recent* yang mempermudah pengguna dalam melihat topik-topik yang sedang hangat dibicarakan pada saat itu.



Gambar 3. 12 Forum UI - Main

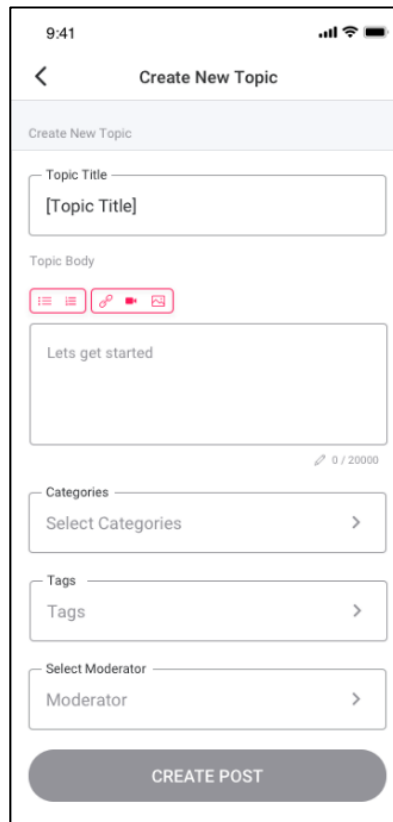
Pada *landing page* KMS Training ini pengguna langsung dipertemukan dengan *posting-posting* sesuai dengan 3 kategori tersebut. Di setiap *post* memiliki judul, *tags*, teks/isi topik, *archive*, *ratings* topik, gambar, dan jumlah *like* maupun komentar pada setiap *postingan threads*. Selain itu pengguna juga dapat menyimpan *postingan* yang ingin disimpan. Pada Gambar 3.13 di mana detail dari sebuah *post* memperlihatkan lebih tentang *postingan* di mana terdapat berbagai komentar yang ada pada *post* tersebut. Di situ pengguna dapat melakukan interaksi seperti saling membalas komentar dan memberi *like* pada setiap komentarnya. Bagian komentar ini juga dilengkapi dengan informasi waktu seperti kapan komentar ini di *post* dan siapa saja yang melakukan komentar ini.



Gambar 3. 13 Forum UI - expand

2. Halaman Create new topic

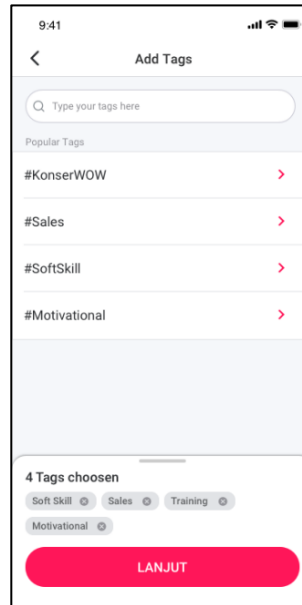
Berikut desain antarmuka halaman untuk membuat topik :



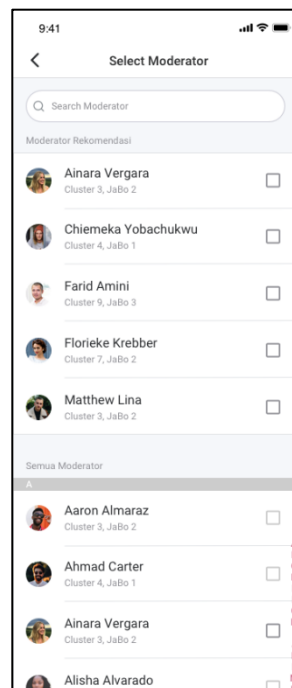
The screenshot shows a mobile application interface for creating a new topic. At the top, the time is 9:41 and the status bar shows signal, Wi-Fi, and battery icons. The page title is 'Create New Topic'. Below the title is a 'Create New Topic' header. The form consists of several sections: 'Topic Title' with a placeholder '[Topic Title]'; 'Topic Body' with a text area containing 'Lets get started' and a character count '0 / 20000'; 'Categories' with a 'Select Categories' button and a right arrow; 'Tags' with a 'Tags' button and a right arrow; and 'Select Moderator' with a 'Moderator' button and a right arrow. At the bottom is a large grey button labeled 'CREATE POST'.

Gambar 3. 14 *Create new topic*

Pada tampilan membuat *new topic* seperti pada Gambar 3. 14 terdapat tampilan dalam bentuk *form* di mana nanti pengguna mengisi sesuai bagian pada setiap *form*. Bagian dari *form* ini terbagi menjadi judul topik, isi topik, kategori dari topik itu sendiri, *tags*, dan moderator untuk topik itu. Pada isi topik pengguna bisa *upload* foto, *link*, dan dokumen. Setiap isi *post* juga memiliki batasan seberapa banyak teks bisa di tulis. *Tags* di sini membantu pengguna nantinya dalam mencari *postingan* terkait. Pada tampilan ini masih terlihat tombol *create post* tidak aktif karena pengguna belum mengisi persyaratan yang harus diisi pada setiap *postingan* yakni mengisi keseluruhan *form* untuk *upload* nantinya.



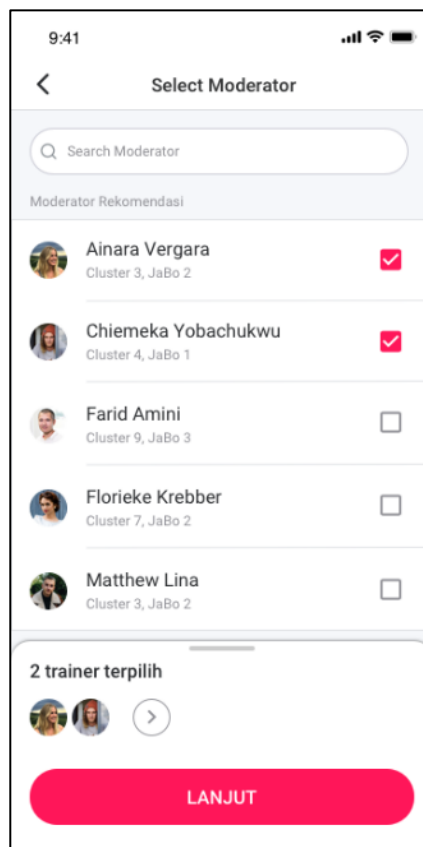
Gambar 3. 15 Add tags



Gambar 3. 16 Select moderator

Pada desain tampilan *select tags* terdapat *tags* yang sering digunakan pada setiap *post* forum, hal ini agar memudahkan pengguna mana dalam memilih *tags*. Pengguna juga bisa memilih *tags* lebih dari satu pilihan yang nantinya *tags* yang sudah dipilih

akan terdapat pada bar di bawah yang menginformasikan *tags* apa saja yang sudah dipilih. Selain *tags* pengguna juga bisa memilih moderator yang akan di *assign* ke topik. Seperti pada Gambar 3.16 di mana terdapat *list* moderator yang sudah disimpan dalam *database* dengan struktur penyusunan *alphabetic* dan *checkbox* untuk memilih moderator yang akan di *assign*. Pengguna juga bisa mencari nama moderator atau wilayah moderator yang sesuai dengan kriteria yang dicari.



Gambar 3. 17 Select moderator 2

Sesuai dengan Gambar 3.17 pada bar di bawah moderator yang terpilih hanya akan di tampilkan foto profil yang digunakan oleh moderator dan informasi jumlah moderator terpilih. Pada tahap ini pengguna bisa memilih lebih dari satu moderator.

9:41

< Create New Topic

Create New Topic

Topic Title

[Topic Title]

Topic Body

☰ ☰ 🔗 📹 📷

Quae fuerit causa, nollem me tamen laudandis
maioribus meis corrupisti nec voluptas
expetenda, fugiendus dolor repellendus
temporibus autem quidam.

✍ 161 / 20000

Categories

Yearly Training >

Tags

4 Tags >

Soft Skill ✕ Sales ✕ Training ✕
Motivational ✕

Select Moderator

2 Moderator >

William Diwedi ✕ Awaatif Al Sadek ✕

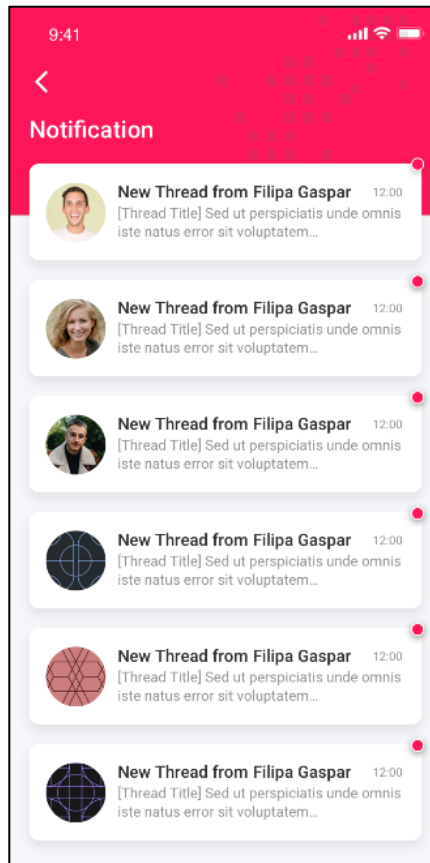
CREATE POST

Gambar 3. 18 *Create topic- Filled*

Bagian kategori yang dimaksud di sini adalah kategori yang sudah disesuaikan dengan prosedur perusahaan yakni : *new hire training, monthly mandatory training, quarterly soft skills training, semester or yearly training*. Berbagai jenis pelatihan dapat didefinisikan dalam sistem. *Form* yang sudah terisi secara keseluruhan akan memiliki tampilan sesuai dengan gambar 3.18 di mana setiap bar dari *form* menjadi *active* dengan warna utama yang dipakai oleh PT.XYZ dan dapat dilanjutkan dengan menekan tombol *create post* untuk *upload post* di forum.

3. Halaman Notification

Berikut desain tampilan antarmuka untuk notifikasi pada forum KMS Training :



Gambar 3. 19 Notification

Pada tampilan notifikasi ini berisikan notifikasi baik itu info mengenai *thread* baru, *like* pada *post*, atau terkait *post* yang di *archive* oleh pengguna, seluruh informasi yang dikirim dari sistem akan ada di tampilan ini. Pada Gambar 3. 19 dapat dilihat terdapat lingkaran kecil pada pojok kanan bar informasi, lingkaran ini berfungsi menandakan bahwa notifikasi tersebut belum dibuka atau masih *active*. Selain lingkaran juga terdapat teks judul dari informasi yang ingin disampaikan ditandai dengan teks yang lebih gelap dan untuk informasi penunjang diberikan teks dengan ukuran lebih kecil dan warna yang lebih ringan.

3.2.3 Pengembangan desain antarmuka laman *schedule view* KMS Training

a. Latar belakang

Penggunaan aplikasi KMS Training ini tidak lepas dengan penjadwalan, demi mempermudah produktivitas baik dari segi *trainers* maupun *trainees*. *Schedule view* adalah metode alternatif untuk melihat kalender yang memungkinkan pengguna melihat dengan mudah jadwal, sebagai *reminder* untuk menghindari tumpang tindih kegiatan yang akan dilaksanakan dan kapan saja ada waktu luang di antara kalender tersebut. *Schedule view* pada KMS Training ini berisikan informasi jadwal dan detail dari sebuah *training* yang sudah dijadwalkan oleh admin. Pada PT.XYZ sendiri belum memiliki tampilan desain antarmuka yang berkaitan dengan penjadwalan terutama penjadwalan untuk KMS Training, sehingga dibutuhkan desain tampilan ini untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

b. Business requirement dan tujuan yang ingin dicapai

Tujuan utama yang ingin dicapai dari dibuatnya fitur ini adalah mempermudah *trainers* dan *trainees* dalam melakukan penjadwalan. Adapun *business requirements* dari fitur ini adalah :

- Pengguna dapat melihat penjadwalan *training* baik yang sudah berlalu sampai yang akan berjalan.
- Pengguna dapat melihat detail *training* dengan informasi-informasi yang memadai terkait *training* yang akan dilaksanakan baik itu lokasi, waktu, materi, tipe, *trainers*, dan *trainees*.
- Dari segi admin bisa mengedit detail dari *training* dengan mudah.
- *Trainers* dapat melihat keseluruhan jadwal di wilayah dia bertempat atau berkedudukan.

c. Use case diagram

Berikut *use case diagram* dalam pembuatan sistem *schedule view* ini :



Gambar 3. 20 Use case diagram schedule view

Use case diagram untuk *schedule view* memiliki 3 aktor di dalamnya yakni *employee* atau bisa disebut *trainees*, *admin*, dan *trainer*. *Trainer* di sini bisa berasal dari internal perusahaan ataupun di rekrut atau perusahaan melakukan *outsource* untuk *trainers* sesuai dengan *requirement* yang dibutuhkan. *Trainers* memiliki akses ke fungsi-fungsi seperti *view employee detail*, *list of trainees*, *detail training*, lokasi *training*, detail

trainer dan memodifikasi jadwal *trainer* itu sendiri. Sedangkan *employee* atau *trainees* terbatas hanya melihat penjadwalan dan detail untuk melihat informasi terkait *training* dari waktu, tipe, materi, *trainer*, dan lokasi dari *training* dilaksanakan. Berbeda dengan admin yang memiliki akses keseluruhan dari sistem ini dan ada beberapa fungsi yang hanya bisa diakses oleh admin seperti edit detail *training* dan edit *list trainers*. Kedua hal ini hanya bisa diakses oleh admin karena jikalau ada waktu di mana *trainers* tiba-tiba melakukan perubahan terhadap jadwalnya karena satu lain hal maka admin akan langsung mengubah informasi dari *training* yang akan dilakukan dan tentunya akan diinformasikan ke seluruh *trainees* yang melaksanakan *training* tersebut.

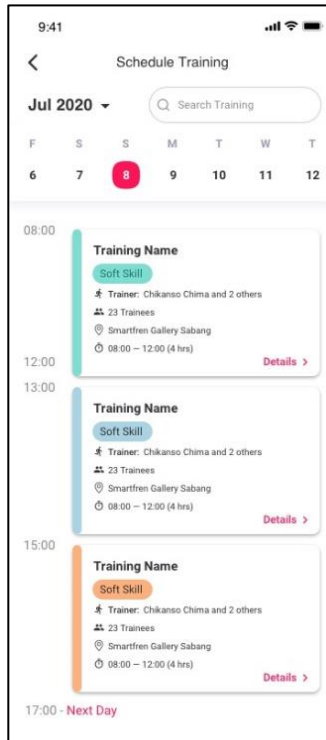
d. Desain antarmuka

Pada bagian laman desain antarmuka untuk bagian *schedule view* KMS Training bisa memiliki beberapa fitur yang perlu dirancang desain antarmukanya.

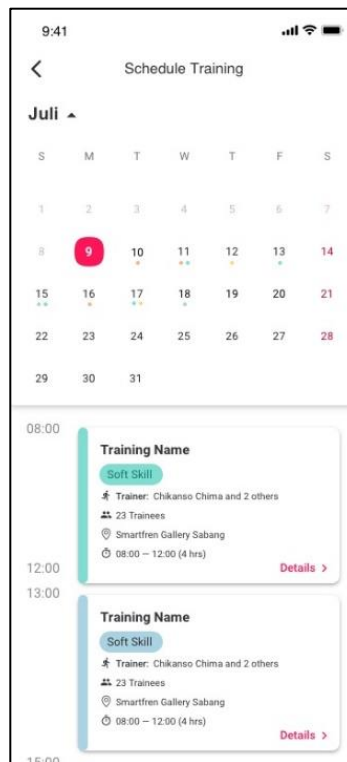
1. Tampilan *schedule view*

Pada tampilan *schedule view* untuk KMS Training terdapat beberapa komponen pada desain tampilan antarmukanya seperti adanya *search bar*, *mini calendar view*, dan *list* dari *training* yang akan ada pada tanggal tertentu. Setiap *list* dari *training* diberikan warna yang berbeda dengan tujuan mempermudah membedakan *training*. Ukuran *card* pada *list training* juga disesuaikan dengan panjang waktu pelaksanaan *training*. Di dalam *card list training* terdapat informasi yang bisa dilihat langsung oleh pengguna tanpa haru membuka detail lagi seperti nama *training*, jenis/tipe *training* yang dilakukan, nama *trainer*, jumlah partisipan, lokasi dan waktu dengan estimasi lama waktunya.

Pada Gambar 3.22 terjadi jika teks Jul 2020 ditekan maka akan ada *drop down calendar view*. Pada *calendar view* ini pengguna bisa melihat tanggal berapa saja *training* dilaksanakan dengan tanda adanya lingkaran atau dot kecil berbeda beda warna.



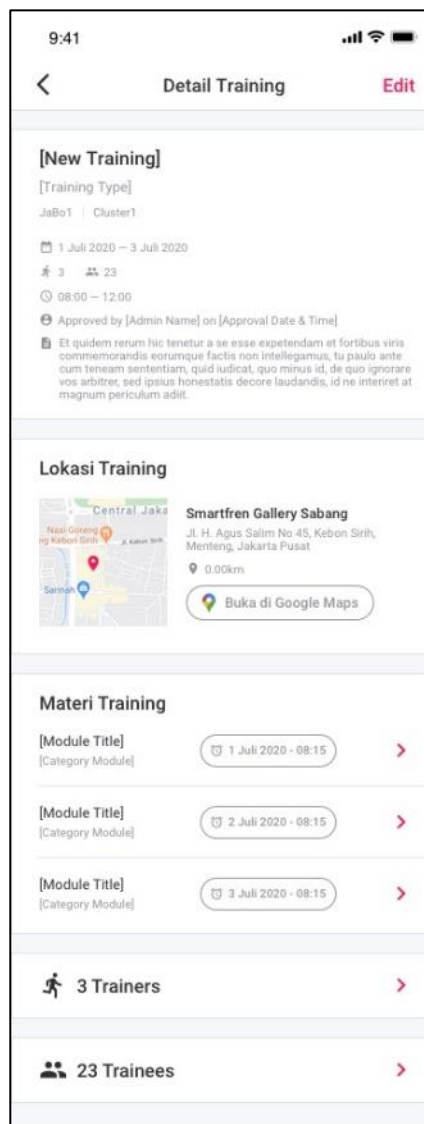
Gambar 3. 21 Schedule view



Gambar 3. 22 Calendar view

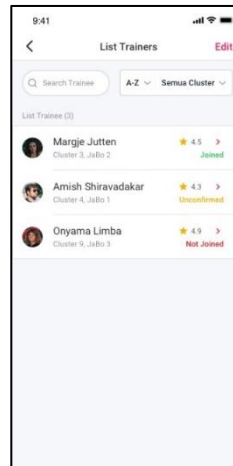
2. Tampilan detil *training*

Ketika tampilan *card list training* pada *schedule view* ditekan maka akan diarahkan ke laman detail *training*. Laman detail *training* ini terdapat informasi-informasi lebih mendalam terkait *training* yang akan dilaksanakan. Pada Gambar 3.23 adalah contoh tampilan yang ditampilkan khusus untuk admin karena ada pilihan edit, tetapi kalau tampilan untuk *trainers* maupun *trainee* tetap sama hanya saja aksesnya sebatas melihat informasi terkait *training*.

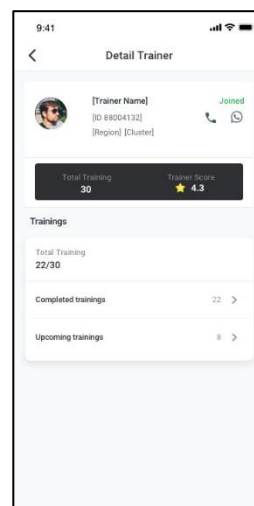


Gambar 3. 23 *Detail training*

Berikut tampilan antarmuka pada *list trainers* dan detailnya :



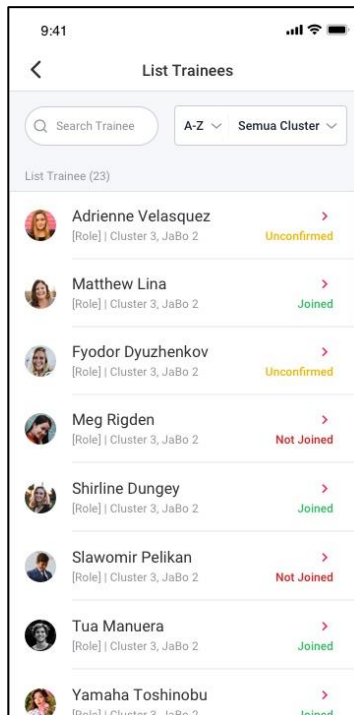
Gambar 3. 24 *List trainers*



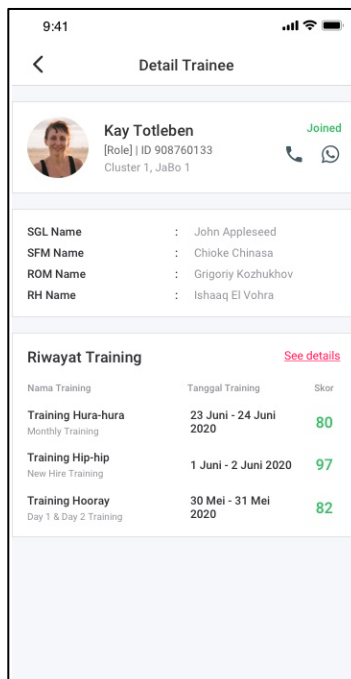
Gambar 3. 25 *Detail trainer*

Tampilan yang ada pada Gambar 2.24 menunjukkan tampilan khusus untuk admin karena ada pilihan untuk edit, sedangkan tampilan untuk *trainers* dan *trainee* masih sama hanya saja tidak ada pilihan edit dan ketika ditekan tombol *arrow* berwarna merah maka akan diarahkan ke halaman detail dari *trainer*. Pada tampilan detail *trainer* terdapat informasi seperti jumlah *training* yang dilaksanakan oleh *trainer* dan *rating* dari *trainer* tersebut, selain itu pengguna juga bisa melihat *training* apa saja yang akan dilakukan oleh *trainer*.

Selain detail *list trainers* ada juga detail *list trainees*, berikut tampilan antarmuka *list trainees* :

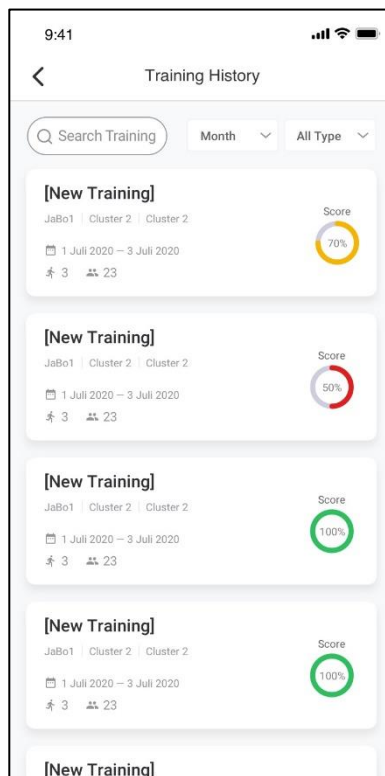


Gambar 3. 26 *List trainees*



Gambar 3. 27 *Detail trainee*

Tampilan untuk *list trainees* memiliki komponen *search* dan fitur filter seperti *filter* penamaan dari a-z juga wilayah, hal ini mempermudah pengguna dalam mencari nama dari *list* tersebut. Setiap *view list trainees* tersebut memiliki informasi seperti foto profil, *role*, status *training*, dan wilayah tanggung jawab dari trainee tersebut berkedudukan. Status *training* yang dimaksud di sini adalah status apakah *trainees* sudah menerima *training* tersebut untuk dilaksanakan. Status tersebut dibagi menjadi 3 yakni : *joined*, *unconfirmed*, *not joined*. Selain itu jika ditekan salah satu *list* tersebut maka akan mengarah ke laman yang berisikan detail dari *trainee* tersebut yang di dalamnya terdapat informasi seperti nama, kontak, nama penanggung jawab, dan tampilan riwayat singkat *training* yang sudah dilakukan, jika ditekan teks bertuliskan *see details* maka akan muncul tampilan seperti pada Gambar 3.28.



Gambar 3. 28 Training history

Ketika *list* lokasi *training* ditekan seperti pada Gambar 3.23 maka akan mengeluarkan tampilan detail dari lokasi *training*. Di dalam detail lokasi *training* ini terdapat informasi-informasi penting yang harus diketahui oleh pengguna. Detail dari lokasi *training* ini mencakup informasi seperti : nama ruangan *training*, wilayah dilakukannya *training*, dan detail dari informasi ruangan seperti pada Gambar 3.29 yang di dalamnya terdapat informasi fasilitas, gambar, kapasitas dari ruangan, dan wilayah terdekat dari lokasi *training* tersebut.



Gambar 3. 29 Lokasi *training*

3.3 Kendala yang Dihadapi

Setiap tugas pastinya memiliki *requirement*, durasi, dan kendalanya tersendiri. Kendala sendiri bisa disebabkan oleh faktor internal maupun eksternal. Selama pelaksanaan tugas yang diberikan oleh pembimbing lapangan praktik kerja magang ini ada beberapa hal terkait kendala selama pelaksanaan tugas di antaranya :

- Pada tahap awal pelaksanaan praktik kerja magang hal yang dihadapi adalah kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi karena perangkat memiliki OS yang tidak pernah digunakan sebelumnya.
- Kurangnya pengetahuan akan *design system* dan komponen UI/UX jika dibandingkan dengan *requirement* yang dibutuhkan pada saat pelaksanaan kerja.
- Kesulitan menyesuaikan desain tampilan dengan perubahan *requirement* suatu proyek yang berasal dari Project Manager. Perubahan ini sering terjadi biasanya setelah dilaksanakan *meeting* harian pada saat membahas proyek terkait dan harus disesuaikan dalam durasi yang cukup singkat.

3.4 Solusi atas Kendala

Cara mengatasi kendala yang dihadapi semasa melaksanakan praktik kerja magang ini adalah :

- Belajar mengenai perangkat OS terkait dan aplikasi yang digunakan di luar jam kerja pada biasanya, lalu membiasakan diri menggunakan perangkat tersebut.
- Banyak bertanya kepada rekan kerja tentang cara pemakaiannya dan trik-trik yang ada dalam penggunaan perangkat OS maupun aplikasi yang digunakan.
- Mendengarkan dengan baik masukan dari rekan kerja maupun Manager UI/UX terkait hasil yang sudah dikerjakan dan melaksanakan saran yang diberikan.
- Mengerjakan *challenge* yang diberikan oleh Manager UI/UX dan membaca artikel-artikel yang di *share* di grup untuk pengembangan diri lebih baik.

- Mencatat setiap masukan ataupun *sharing* yang diberikan oleh rekan kerja maupun Manager UI/UX.
- Beradaptasi dengan seluruh perubahan yang terjadi seiring dengan jalannya praktik kerja magang ini dan berkolaborasi dengan rekan kerja lainnya agar mampu menyesuaikan *requirement* yang diminta dalam waktu singkat.