



Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Kerja magang dilakukan selama 2 bulan dilaksanakan di PT. Buana Media Teknologi yang berlokasi di Jl. Ciputat Raya No. 28B Kebayoran Lama, Jakarta Selatan. Penulis diterima dan berkedudukan sebagai *System Analyst* berada di bawah departemen IT. *Job description* kerja magang *System Analyst* yang diterima adalah untuk membantu menganalisis dan melakukan rekomendasi terhadap sistem pembayaran GudangVoucher.com khususnya mobile. Dalam proses tugasnya, *System Analyst* berkoordinasi dengan IT Manager dalam penentuan tugas dan pelaksanaannya serta *reporting*.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tugas yang dilakukan selama pelaksanaan kerja magang di PT. Buana Media Teknologi sebagai *System Analyst* adalah sebagai berikut :

3.2.1. Project Magang

**Desain *User Inteface Mobile* untuk *Platform iOS*
GudangVoucher.com**

Project ini merupakan inti pekerjaan yang dikerjakan oleh penulis selama proses Kerja Magang berlangsung di PT. Buana Media Teknologi. Proses inti pengerjaan dalam project ini yaitu membuat dan merancang ide desain *User Interface Mobile* untuk *Platform* iOS GudangVoucher.com. Untuk tata cara kerja *desain user interface* akan dijelaskan pada bagian uraian kerja magang.

3.2.2. Tugas Magang

a) Format Konten game untuk new GV website.

Format konten game merupakan kumpulan dari berbagai macam dan jenis game yang di sortir berdasarkan nama, *genre*, deskripsi game, fitur, platform, dan URL game. Penginputan data game-game ke dalam format yang telah dibuat untuk GV website yang baru.

b) Memahami sistem regulasi Bank Indonesia tentang *e-Money* dan *Online Payment*.

Memahami sistem regulasi Bank Indonesia tentang *e-Money* dan *Online Payment* merupakan peraturan kebijakan yang di berikan oleh Bank Indonesia dalam melakukan transaksi secara online.

c) Menganalisis dan memahami *current system* pada GudangVoucher.com.

Menganalisis dan memahami *current system* pada GudangVoucher.com, melakukan observasi dan memahami proses sistem yang berjalan pada GudangVoucher.com.

d) Memahami proses transaksi pada GudangVoucher.com.

Proses transaksi pada GudangVoucher.com merupakan proses dimana *user* membeli voucher pada GudangVoucher.com, proses *payment*, sampai akhirnya *user* menerima kode voucher.

e) Pembuatan rekomendasi *flow* sistem *Top-Up* pada *website* GV.

Rekomendasi *flow* sistem *Top Up* pada *website* GV merupakan usulan sistem *Top-Up* yang dibuat berdasarkan dari *Top Up* proses yang berjalan saat ini dengan beberapa improvisasi.

f) Pengisian UAT APK/API aplikasi terbaru android mobile.

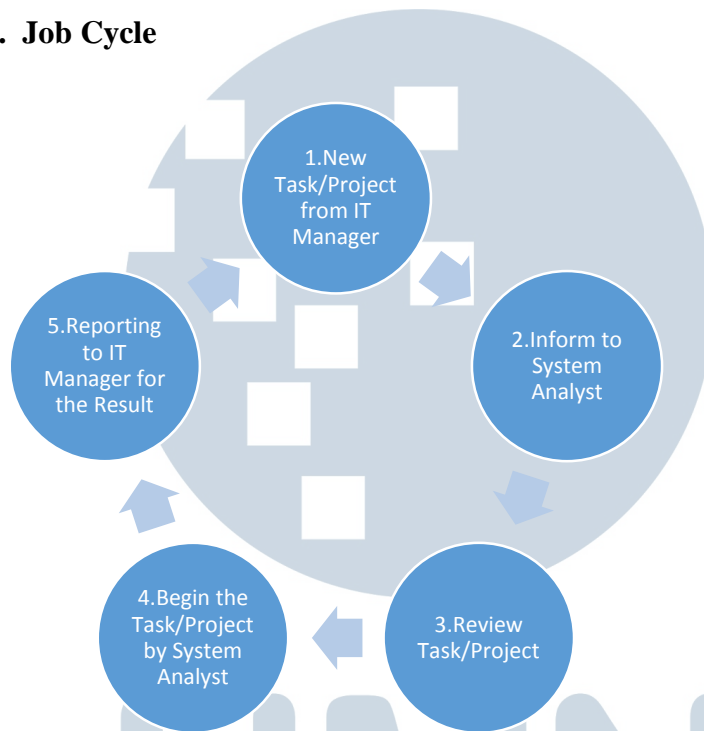
Pengisian UAT (*User Acceptance Test*) terhadap pengetesan fitur aplikasi terbaru android mobile GudangVoucher. UAT dilakukan oleh *Independent Audit (IA)*.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam melaksanakan tugasnya, *System Analyst* memiliki urutan hal-hal yang harus dilakukan. Urutan itu disebut dengan *Job Cycle* yang merupakan sebuah acuan dalam menjalankan kegiatannya di PT. Buana Media Teknologi. Dengan berdasarkan *Job Cycle* ini, pekerjaan *System Analyst* akan lebih terarah dan jika

ditemukan kegagalan dalam suatu proses, maka dapat diketahui hal apa saja yang harus dilakukan. Berikut ini adalah *Job Cycle* dari *System Analyst*.

3.3.1. Job Cycle



Gambar 3.1. Job Cycle System Analyst

Keterangan :

1. *System Analyst* akan mendapatkan pekerjaan jika ada tugas atau project yang diberikan langsung oleh IT Manager. IT Manager akan menginfokan kepada *System Analyst* jika terdapat project yang perlu diselesaikan. (Field tugas atau project seorang *System Analyst* selama proses magang mencakup spesifikasi kerja berikut ini diantaranya : memahami dan menganalisis sistem, melakukan perancangan rekomendasi sistem, membuat rekomendasi sistem, analisis dan perancangan aplikasi).

2. Setelah project di informasikan oleh IT Manager, *System Analyst* akan memulai melakukan review terhadap informasi tugas atau project yang diterima.
3. Jika hasil informasi yang di review jelas maka *System Analyst* dapat langsung memulai menyelesaikan tugas atau project yang diterima tersebut. Jika hasil informasi yang di *review* kurang jelas maka *System Analyst* dapat langsung berdiskusi dengan IT Manager mengenai persoalan masalah yang ditemukan untuk nantinya dicari jalan keluarnya bersama.
4. Selama masa proses pengerjaan tugas atau project jika ditemukan kesulitan ataupun kendala, *System Analyst* dapat berdiskusi dengan IT Manager.
5. Jika telah selesai, *System Analyst* melakukan *report* kepada IT Manager bahwa tugas atau project yang diberikan telah selesai dan memberikan hasilnya kepada IT Manager.

3.3.2. Proses Pelaksanaan Kerja Magang

A. Project Magang

- **Desain *User Inteface Mobile* untuk *Platform iOS* GudangVoucher.com**

Project ini merupakan *project* individu yang dikerjakan selama proses kerja magang berlangsung. Pekerjaan *project* ini mencakup pembuatan desain *user interface mobile* untuk *platform iOS* dari proses masuk kedalam aplikasi sampai pada tampilan menu di dalam aplikasi.

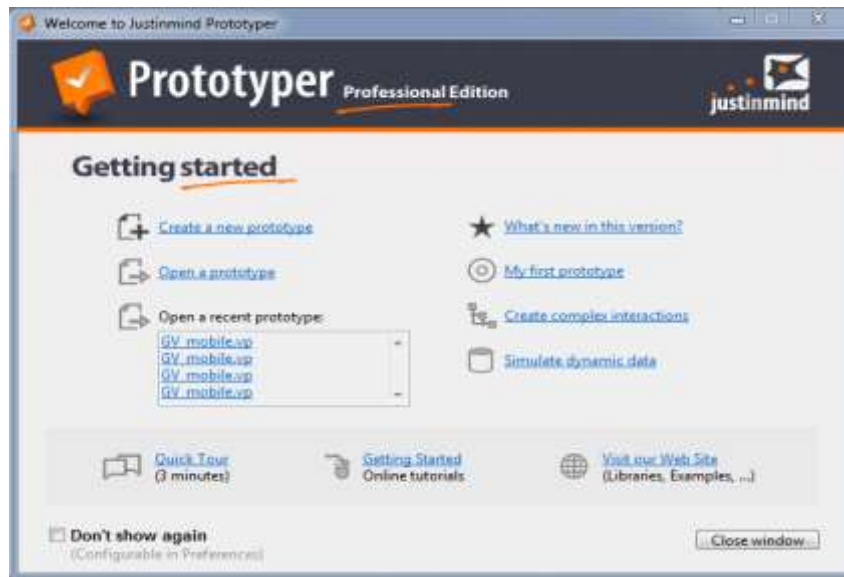
- **Tool yang digunakan dalam pembuatan *User Interface Mobile* untuk Platform iOS GudangVoucher.com**



Gambar 3.2. Aplikasi JustInMind Prototyper versi 5.6 Pro Edition

Dalam membuat *User Interface Mobile* untuk platform iOS ini, penulis menggunakan sebuah tool yang disebut *Just In Mind Prototyper*. Fungsi utama dari *tool* ini adalah untuk melakukan simulasi interaktif terhadap perancangan desain *prototype* sebuah *software*.

Tool ini sangat membantu *developer* dalam melakukan perencanaan pembuatan *prototype software mobile* ataupun *web* sebelum nantinya di realisasikan. *Just In Mind Prototyper* juga mendukung pembuatan *prototype* dengan platform Android, iOS, dan Web selain itu juga dapat melakukan *customization* terhadap *prototype* yang ingin dibuat sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 3.3. Tampilan awal *JustInMind Prototyper* versi 5.6 Pro Edition

Berikut ini adalah tampilan pilihan desain prototype yang disediakan ketika melakukan *create new prototype* :



Gambar 3.4. Tampilan *Create New Project* pada *JustInMind Prototyper*.

- **Interaksi dan Cara kerja dalam pembuatan *User Interface Mobile* untuk *Platform iOS GudangVoucher.com***

Berikut ini akan dijelaskan secara bertahap cara kerja dan interaksi yang terjadi pada setiap tampilan *User Interface Mobile* untuk *Platform iOS* pada *GV Mobile*.

- **Tampilan Pembuka *GV Mobile***

Objek Tampilan : Tampilan pembuka *GV Mobile*

Screen : Loading Screen

Deskripsi :

Tampilan *loading* ketika *user* pertama kali masuk ke dalam aplikasi.



Interaksi :

Ketika *user* membuka aplikasi *GV*


Mobile for iOS.



Tabel 3.0. Tampilan pembuka *GV Mobile* untuk *platform iOS*.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

- Tampilan selamat datang *GV Mobile*

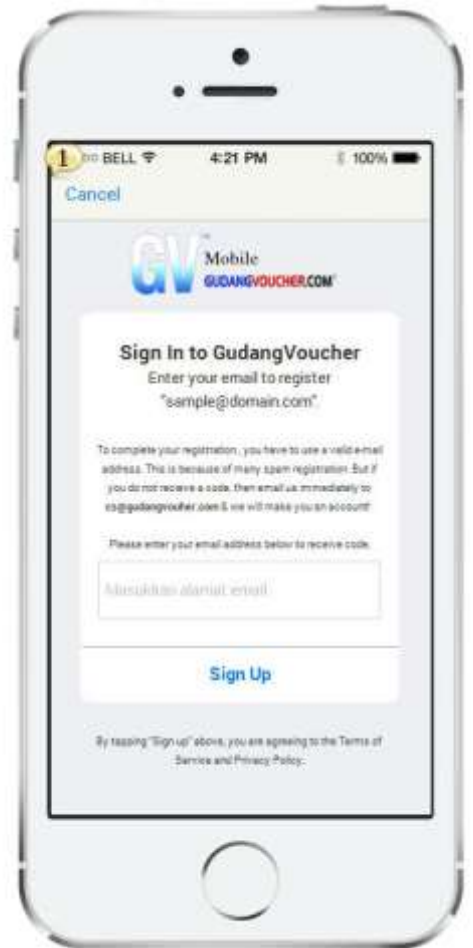
Objek Tampilan : Tampilan selamat datang pada <i>GV Mobile</i>	
Screen : <i>Welcome Screen</i>	
<p>Deskripsi :</p> <p>Tampilan selamat datang ketika <i>user</i> masuk kedalam aplikasi. Pada tampilan selamat datang ini terdapat dua buah button, yaitu <i>button Sign In</i> dan <i>button Sign Up</i>.</p> <p>Interaksi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Button Sign In</i> : Jika di klik akan tertuju pada halaman tampilan <i>Login</i>. 2. <i>Button Sign Up</i> : Jika di klik akan tertuju pada halaman <i>Sign Up</i>. 	

Tabel 3.1. Tampilan selamat datang *GV Mobile* untuk *platform iOS*.

- Tampilan *Sign Up* pada *GV Mobile*

<p>Objek Tampilan : Tampilan <i>Sign In GV Mobile</i></p>	
<p>Screen : <i>Registration Screen</i></p>	
<p>Deskripsi :</p> <p>Tampilan <i>Sign Up</i> digunakan untuk <i>user</i> yang belum memiliki akun di GudangVoucher.com.</p> <p>Interaksi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Cancel</i> : Jika di klik maka akan kembali ke tampilan <i>welcome screen</i>. 2. <i>TextBox</i> : Jika di klik maka <i>user</i> dapat mengisi email. 3. <i>Button Sign Up</i> : Jika di klik maka <i>email</i> yang telah di input oleh <i>user</i> akan digenerate kedalam database <i>GV</i>. <i>User</i> akan menerima <i>email</i> dari <i>GV</i> untuk 	


melakukan kelengkapan data dan aktivasi akun.



Tabel 3.2. Tampilan *Sign Up* *GV Mobile* untuk platform *iOS*.

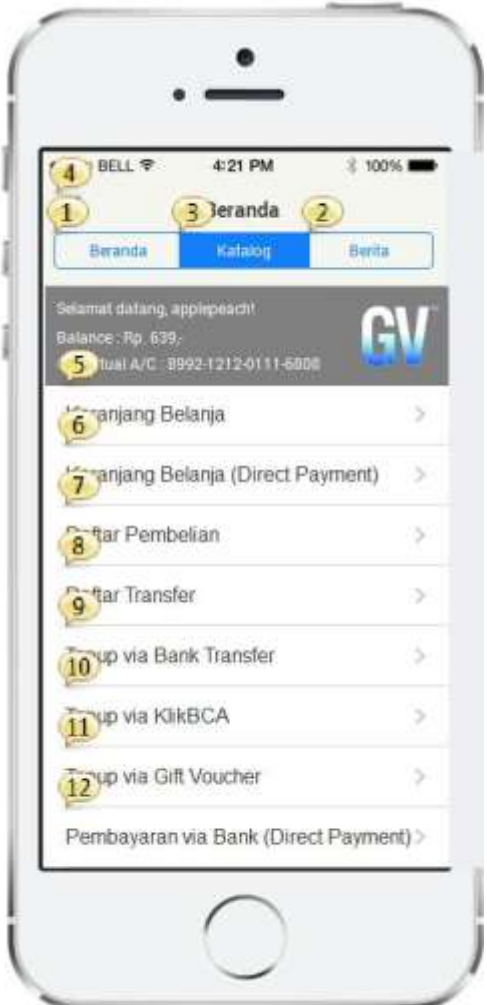
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

- Tampilan *Sign In GV Mobile*

Objek Tampilan : Tampilan <i>Sign In</i> pada GV Mobile	
Screen : <i>Login Screen</i>	
<p>Deskripsi :</p> <p>Fasilitas <i>Sign In</i> digunakan untuk <i>user</i> yang telah mendaftar sebagai member di GudangVoucher.com.</p> <p>Interaksi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Cancel</i> : Jika di klik maka akan kembali ke tampilan <i>welcome screen</i>. 2. <i>Sign In</i> : Jika di klik maka akan masuk ke Beranda aplikasi. 3. <i>Username</i> : Jika di klik dapat melakukan <i>input</i> ID. 4. <i>Password</i> : Jika di klik dapat melakukan <i>input</i> kata sandi. 	

Tabel 3.3. Tampilan *Sign In* GV Mobile untuk *platform iOS*.

- Tampilan Beranda *GV Mobile*

Objek Tampilan : Tampilan Beranda pada <i>GV Mobile</i>	
Screen : <i>Parent Class Menu – Home (Beranda) Screen</i>	
Site Map : <i>/Home</i>	
<p>Deskripsi :</p> <p>Pada tampilan beranda terdapat informasi akun <i>user</i> dan pilihan daftar menu serta <i>topup</i>.</p> <p>Interaksi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beranda : Jika di klik akan menampilkan tampilan beranda. 2. Katalog : Jika di klik akan menampilkan tampilan <i>list</i> katalog. 3. Berita : Jika di klik akan menampilkan tampilan berita dan informasi <i>event</i>. 4. <i>Side Menu</i> : Jika di klik akan menampilkan tampilan side 	

menu yang berisi data informasi *user*.

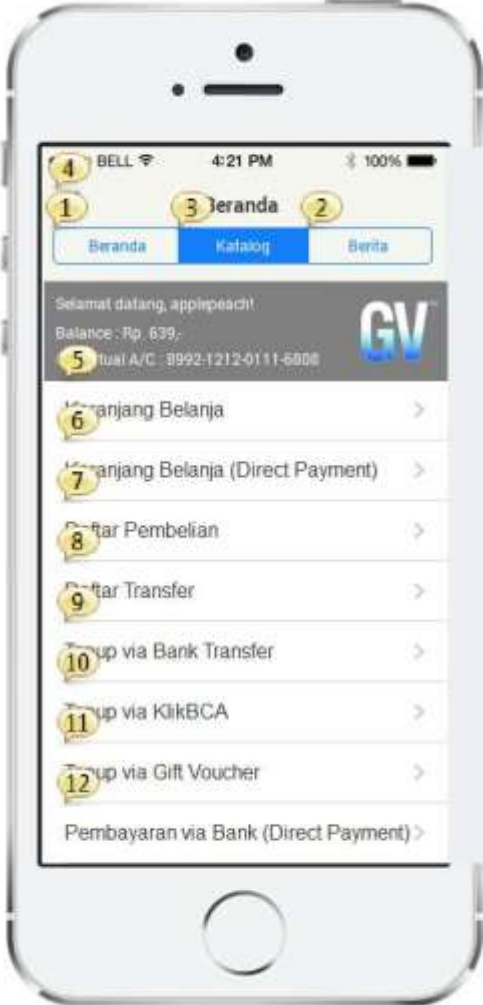
5. Keranjang Belanja : Jika di klik akan menampilkan tampilan *list item* yang dibeli.

6. Keranjang Belanja (*Direct Payment*) : Jika di klik akan menampilkan tampilan *list item* yang dibeli menggunakan *Direct Payment*.

7. Daftar Pembelian : Jika di klik akan menampilkan tampilan seluruh *list item* yang telah dibeli sebelumnya.


8. Daftar Transfer : Jika di klik akan menampilkan *list* daftar jenis *payment* yang digunakan beserta waktu pada setiap transaksi pembelian *item*.



<p>9. <i>Topup via Bank Transfer</i> : Jika di klik akan menampilkan metode <i>topup</i> yang akan digunakan dengan memilih <i>bank</i> yang tersedia.</p> <p>10. <i>Topup via Klik BCA</i> : Jika di klik akan menampilkan tampilan <i>topup</i> menggunakan KlikBCA.</p> <p>11. <i>Topup via Gift Voucher</i> : Jika di klik akan menampilkan kode voucher melakukan <i>reedom</i>.</p> <p>12. Pembayaran <i>via Bank (Direct Payment)</i> : Jika di klik akan menampilkan daftar <i>list Bank</i> yang terintegrasi dengan sistem pembayaran langsung (<i>Direct Payment</i>).</p>	
---	--

Tabel 3.4. Tampilan Beranda *GV Mobile* untuk *platform iOS*.


- Tampilan Keranjang Belanja *GV Mobile*

Objek Tampilan : Tampilan Keranjang Belanja pada <i>GV Mobile</i>	
Screen : <i>Child Class Menu - Cart Screen</i>	
Site Map : <i>/Home/Keranjang_Belanja</i>	
<p>Deskripsi :</p> <p>Keranjang belanja berfungsi untuk menampung item-item yang akan dibeli sebelum nantinya dilakukan <i>Checkout</i> (proses pembelian item).</p> <p>Interaksi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Back</i> : Jika di klik maka akan kembali ke tampilan Beranda. 2. <i>Kosongkan</i> : Jika di klik maka akan menghapus list item yang dibeli. 	

Tabel 3.5. Tampilan Keranjang Belanja *GV Mobile* untuk *platform*

iOS.

- Tampilan Daftar Pembelian *GV Mobile*

Objek Tampilan : Tampilan Daftar Pembelian pada <i>GV Mobile</i>	
Screen : <i>Child Class Menu – Daftar Pembelian Screen</i>	
Site Map : <i>/Home/Daftar_Pembelian</i>	
<p>Deskripsi :</p> <p>Tampilan daftar pembelian terdiri dari <i>list item-item</i> yang pernah dibeli oleh <i>user</i>. Terdapat keterangan tanggal, nama <i>item</i> yang dibeli dan harga <i>item</i>.</p> <p>Interaksi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Back</i> : Jika di klik akan kembali ke tampilan beranda. 2. <i>Previous</i> : Jika di klik akan kembali ke halaman daftar pembelian sebelumnya. 3. 4, 5, 6, 7, 8 : Jika diklik akan menampilkan detail dari produk yang di beli. 	


Tabel 3.6. Tampilan Daftar Pembelian *GV Mobile* untuk *platform iOS*.


- Tampilan Daftar *Transfer GV Mobile*

Objek Tampilan : Tampilan Daftar <i>Transfer</i> pada GV Mobile	
Screen : <i>Child Class Menu – Daftar Transfer Screen</i>	
Site Map : <i>/Home/Daftar_Transfer</i>	
<p>Deskripsi :</p> <p>Tampilan daftar <i>transfer</i> terdiri atas keterangan <i>bank</i> dan tanggal <i>transfer</i> dilakukan.</p> <p>Interaksi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2, 3, 4, 5, 6 : Jika di klik akan menampilkan tampilan detail <i>transfer</i>. 2. <i>Back</i> : Jika di klik akan kembali ke tampilan <i>home</i> atau beranda. 3. <i>Next</i> : Jika di klik akan lanjut ke halaman daftar <i>transfer</i> berikutnya. 4. <i>Previous</i> : Jika di klik akan balik ke halaman daftar <i>transfer</i> sebelumnya. 	

Tabel 3.7. Tampilan Daftar *Transfer GV Mobile* untuk platform *iOS*.

- Tampilan *Topup via Bank Transfer* pada *GV Mobile*

Objek Tampilan : Tampilan <i>Topup via Bank Transfer</i> pada <i>GV Mobile</i>	
Screen : <i>Child Class Menu – Topup via Bank Transfer Screen</i>	
Site Map : <i>/Home/TopUpBankTransfr</i>	
<p>Deskripsi :</p> <p>Pada tampilan <i>Topup via Bank Transfer</i> user dapat memilih metode <i>topup</i> yang telah disediakan. Terdapat tiga bank yang tersedia yaitu : <i>Bank Mandiri, Bank BCA,</i> dan <i>CIMB Niaga</i></p> <p>Interaksi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Back</i> : Jika di klik akan kembali ke <i>home</i> atau beranda. 2. <i>Bank BCA</i> : Jika di klik akan muncul <i>dropdown</i> pemilihan metode pembayaran ; <i>ATM, m-BCA, ATM non Tunai, BCA by Phone.</i> 	

<p>3. <i>Bank Mandiri</i> : Jika di klik akan muncul <i>dropdown</i> pemilihan metode pembayaran ; <i>Mandiri Internet, Mandiri ATM, Call Mandiri.</i></p> <p>4. <i>Bank CIMB Niaga</i> : Jika di klik akan muncul <i>dropdown</i> pemilihan metode pembayaran ; <i>Internet Banking, ATM, Ponsel Banking.</i></p>	
--	--

Tabel 3.8. Tampilan *Topup via Bank Transfer* *GV Mobile* untuk

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

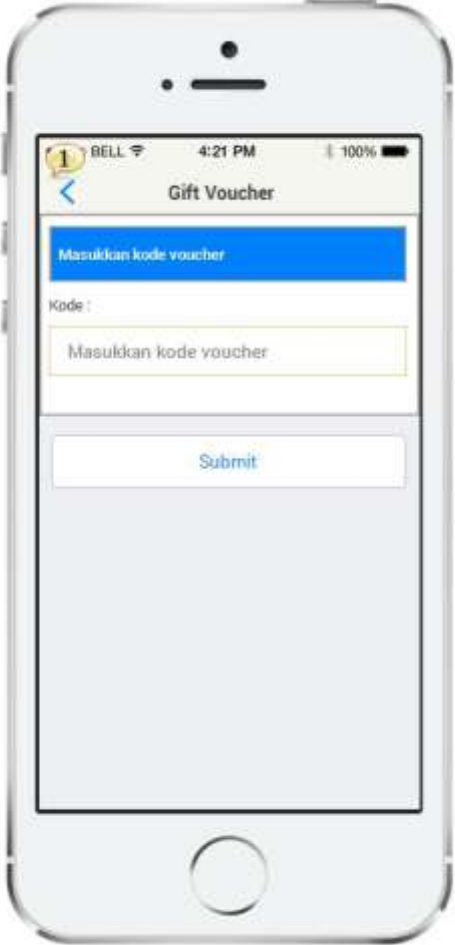
platform *iOS*.

- Tampilan Daftar *Transfer GV Mobile*

Objek Tampilan : Tampilan Daftar <i>Transfer</i> pada GV Mobile	
Screen : <i>Child Class Menu – Daftar Transfer Screen</i>	
Site Map : <i>/Home/Daftar_Transfer</i>	
<p>Deskripsi :</p> <p>Tampilan daftar <i>transfer</i> terdiri atas keterangan <i>bank</i> dan tanggal <i>transfer</i> dilakukan.</p> <p>Interaksi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2, 3, 4, 5, 6 : Jika di klik akan menampilkan tampilan detail <i>transfer</i>. 2. <i>Back</i> : Jika di klik akan kembali ke tampilan <i>home</i> atau beranda. 3. <i>Next</i> : Jika di klik akan lanjut ke halaman daftar <i>transfer</i> berikutnya. 4. <i>Previous</i> : Jika di klik akan balik ke halaman daftar <i>transfer</i> sebelumnya. 	


Tabel 3.9. Tampilan Daftar *Transfer GV Mobile* untuk *platform iOS*.

- Tampilan *Gift Voucher GV Mobile*

Objek Tampilan : Tampilan <i>Gift Voucher</i> pada GV Mobile	
Screen : <i>Child Class Menu – Gift Voucher Screen</i>	
Site Map : <i>/Home/Gift_Voucher</i>	
<p>Deskripsi :</p> <p>Tampilan <i>Gift Voucher</i> memiliki fungsi untuk melakukan <i>redeem</i> khusus untuk <i>voucher</i> GV.</p> <p>Interaksi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Back</i> : Jika di klik akan kembali ke tampilan beranda. 2. <i>Input kode voucher</i> : Jika di klik user dapat menuliskan kode <i>voucher</i> untuk melakukan <i>redeem</i>. 3. <i>Submit</i> : Jika di klik dan kode voucher benar maka saldo akan bertambah sesuai dengan jumlah <i>gift voucher</i>. 	

Tabel 3.10. Tampilan *Gift Voucher GV Mobile* untuk *platform iOS*.


- Tampilan *Topup* via *KlikBCA GV Mobile*

Objek Tampilan : Tampilan <i>KlikBCA</i> pada <i>GV Mobile</i>	
Screen : <i>Child Class Menu – KlikBCA Screen</i>	
Site Map : <i>/Home/KlikBCA</i>	
<p>Deskripsi :</p> <p>Tampilan <i>Topup</i> via <i>KlikBCA</i> terdiri dari jumlah <i>topup</i> yang diinginkan, <i>user ID</i> <i>KlikBCA</i>, dan dua buah <i>button submit</i> dan <i>cancel</i>.</p> <p>Interaksi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Back</i> : Jika di klik akan kembali ke tampilan beranda. 2. <i>Input</i> jumlah <i>topup</i> : Jika di klik <i>user</i> dapat memasukan jumlah <i>topup</i> yang diinginkan. 3. <i>Input</i> <i>ID</i> <i>KlikBCA</i> : Jika di klik <i>user</i> dapat menuliskan <i>ID</i> <i>KlikBCA</i>. 	

Tabel 3.11. Tampilan *Topup* via *KlikBCA GV Mobile* untuk platform

iOS.

- Tampilan Katalog *GV Mobile*

Objek Tampilan : Tampilan Katalog pada GV Mobile	
Screen : <i>Parent Class Menu – Katalog Screen</i>	
Site Map : <i>/Katalog</i>	
<p>Deskripsi :</p> <p>Tampilan katalog terdiri dari berbagai macam <i>voucher</i> yang tersedia di GudangVoucher.com.</p> <p>Interaksi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beranda : Jika di klik akan menampilkan tampilan beranda. 2. Berita : Jika di klik akan menampilkan tampilan berita dan informasi <i>event</i>. 3. <i>Voucher Game/Portal</i> : Jika di klik akan menampilkan berbagai jenis <i>voucher game</i>. 4. <i>Voucher Internet</i> : Jika di klik akan menampilkan 	

voucher internet yang tersedia untuk kebutuhan *internet*.

5. *Voucher e-Commerce* : Jika di klik akan menampilkan *list voucher e-Commerce* yang tersedia.

6. *Gift Voucher* : Jika di klik maka akan menampilkan *Gift Voucher* dengan nominal yang bervariasi. *Gift Voucher* ini hanya berlaku untuk diberikan kepada sesama *member* GudangVoucher.com (Fitur *Gift*).

7. *Voucher TV Berbayar* : Jika di klik maka akan menampilkan *list* jenis *voucher TV* berbayar.

8. *Voucher Musik* : Jika di klik akan menampilkan *voucher*



<p>musik dengan nominal bervariasi.</p> <p>9. <i>Voucher Antivirus</i> : Jika di klik akan menampilkan <i>list voucher antivirus</i> dengan varian yang berbeda sesuai dengan kebutuhan.</p> <p>10. <i>Voucher Software</i> : Jika di klik akan menampilkan list voucher software yang tersedia.</p> <p>11. <i>Side Menu</i> : Jika di klik akan menampilkan tampilan side menu yang berisi data informasi <i>user</i>.</p>	
---	--

Tabel 3.12. Tampilan Katalog *GV Mobile* untuk *platform iOS*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

- Tampilan *Voucher Game/Portal GV Mobile*

Objek Tampilan : Tampilan *Voucher Game/Portal* pada GV Mobile

Screen : *Child Class Menu – Voucher Game/Portal Screen*

Site Map : */Katalog/Katalog_VGamePortal*

Deskripsi :

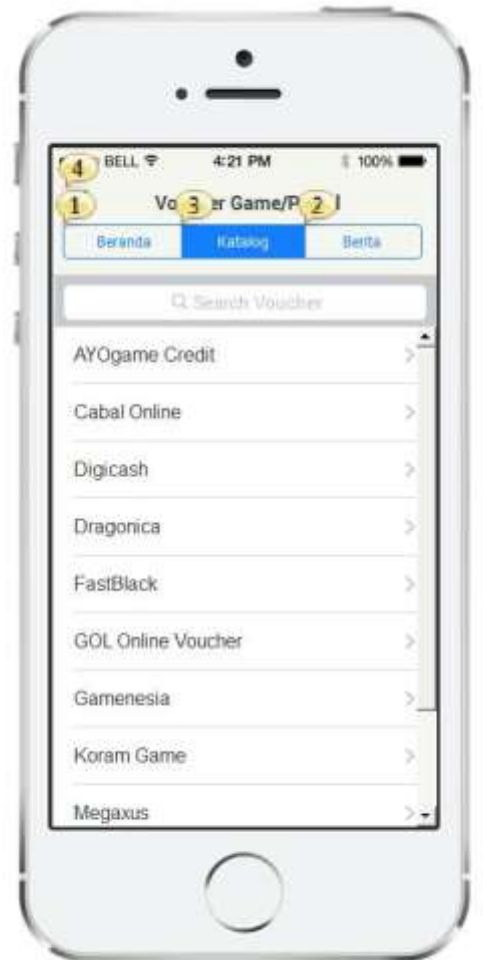
Tampilan *Voucher Game/Portal* terdiri atas daftar *list voucher game online*.

Interaksi :

1. Beranda : Jika di klik akan kembali ke tampilan *menu beranda*.
2. Berita : Jika di klik akan menampilkan halaman *berita*.
3. Katalog : Jika di klik akan menampilkan *menu katalog*.



4. *Back* : Jika di klik maka akan kembali ke *interface* sebelumnya.



Tabel 3.13. Tampilan *Voucher Game/Portal GV Mobile* untuk platform *iOS*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

- Tampilan *Voucher Internet/HOTSPOT GV Mobile*

Objek Tampilan : Tampilan *Voucher Internet* pada GV Mobile

Screen : *Child Class Menu – Voucher Internet Screen*

Site Map : */Katalog/Katalog_InternetHotspot*

Deskripsi :

Tampilan *Voucher Internet* terdiri atas daftar *list voucher Internet* ataupun *Hotspot* yang tersedia.

Interaksi :

1. Beranda : Jika di klik akan kembali ke tampilan menu beranda.
2. Berita : Jika di klik akan menampilkan halaman berita.
3. Katalog : Jika di klik akan menampilkan menu katalog.




4. *Back* : Jika di klik maka akan kembali ke *interface* sebelumnya.



Tabel 3.15. Tampilan *Voucher Internet GV Mobile* untuk platform

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
iOS.

- Tampilan *Voucher TV Berbayar GV Mobile*

Objek Tampilan : Tampilan <i>Voucher TV Berbayar</i> pada <i>GV Mobile</i>	
Screen : <i>Child Class Menu – Voucher TV Berbayar Screen</i>	
Site Map : <i>/Katalog/Katalog_VoucherTV</i>	
<p>Deskripsi :</p> <p>Tampilan <i>Voucher TV Berbayar</i> terdiri atas daftar <i>list voucher TV Berbayar</i> yang tersedia.</p> <p>Interaksi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beranda : Jika di klik akan kembali ke tampilan menu beranda. 2. Berita : Jika di klik akan menampilkan halaman berita. 3. Katalog : Jika di klik akan menampilkan menu katalog. 	


4. *Back* : Jika di klik maka akan kembali ke *interface* sebelumnya.



Tabel 3.16. Tampilan *Voucher TV* Berbayar *GV Mobile* untuk platform *iOS*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

- Tampilan *Voucher TV Berbayar GV Mobile*

Objek Tampilan : Tampilan <i>Voucher TV Berbayar</i> pada <i>GV Mobile</i>	
Screen : <i>Child Class Menu – Voucher TV Berbayar Screen</i>	
Site Map : <i>/Katalog/Katalog_VoucherTV</i>	
<p>Deskripsi :</p> <p>Tampilan <i>Voucher TV Berbayar</i> terdiri atas daftar <i>list voucher TV Berbayar</i> yang tersedia.</p> <p>Interaksi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beranda : Jika di klik akan kembali ke tampilan menu beranda. 2. Berita : Jika di klik akan menampilkan halaman berita. 3. Katalog : Jika di klik akan menampilkan menu katalog. 	 <p>The image shows a smartphone screen displaying the 'Katalog' menu of the 'Voucher TV Berbayar' application. The screen features a top navigation bar with three tabs: 'Beranda', 'Katalog', and 'Berita'. The 'Katalog' tab is currently selected and highlighted in blue. Below the navigation bar is a search bar labeled 'Search Voucher'. Underneath the search bar, the text 'TelkomVision' is visible, followed by a right-pointing arrow. The background of the screen is white, and the overall interface is clean and modern.</p>


4. *Back* : Jika di klik maka akan kembali ke *interface* sebelumnya.



Tabel 3.17. Tampilan *Voucher TV Berbayar GV Mobile* untuk platform *iOS*.


U
M
N
U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S
M
U
L
T
I
M
E
D
I
A
N
U
S
A
N
T
A
R
A

- Tampilan *Gift Voucher GV Mobile*

Objek Tampilan : Tampilan <i>Gift Voucher</i> pada GV Mobile	
Screen : <i>Child Class Menu – Gift Voucher Screen</i>	
Site Map : <i>/Katalog/Katalog_GiftVoucher</i>	
<p>Deskripsi :</p> <p>Tampilan <i>Gift Voucher</i> terdiri atas <i>list GiftVoucher</i>.</p> <p>Interaksi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beranda : Jika di klik akan kembali ke tampilan menu beranda. 2. Berita : Jika di klik akan menampilkan halaman berita. 3. Katalog : Jika di klik akan menampilkan menu katalog. 4. <i>Back</i> : Jika di klik maka akan kembali ke <i>interface</i> sebelumnya. 	

Tabel 3.18. Tampilan *GiftVoucher GV Mobile* untuk *platform iOS*.

- Tampilan *Voucher Musik GV Mobile*

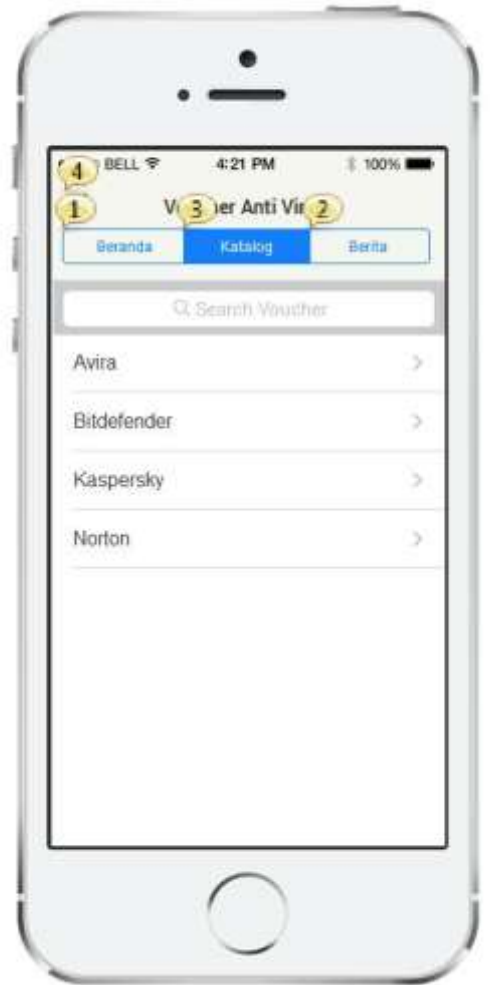
Objek Tampilan : Tampilan <i>Voucher Musik</i> pada <i>GV Mobile</i>	
Screen : <i>Child aClass Menu – Voucher Musik Screen</i>	
Site Map : <i>/Katalog/Katalog_Musik</i>	
<p>Deskripsi :</p> <p>Tampilan <i>Voucher Musik</i> terdiri atas list <i>voucher</i> musik dengan jenis macam <i>voucher</i> yang berbeda, sesuai dengan kebutuhan.</p> <p>Interaksi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beranda : Jika di klik akan kembali ke tampilan menu beranda. 2. Berita : Jika di klik akan menampilkan halaman berita. 3. Katalog : Jika di klik akan menampilkan menu katalog. 4. <i>Back</i> : Jika di klik maka akan kembali ke <i>interface</i> sebelumnya. 	

Tabel 3.19. Tampilan *Voucher Musik GV Mobile* untuk *platform iOS*.

- Tampilan *Voucher Anti Virus GV Mobile*

Objek Tampilan : Tampilan <i>Voucher Anti Virus</i> pada GV Mobile	
Screen : <i>Child Class Menu – Voucher Anti Virus Screen</i>	
Site Map : <i>/Katalog/Katalog_Antivirus</i>	
<p>Deskripsi :</p> <p>Tampilan <i>Voucher Anti Virus</i> terdiri atas <i>list Voucher Anti Virus</i> yang tersedia, diantaranya <i>Avira, Bitdefender, Kaspersky, dan Norton.</i></p> <p>Interaksi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beranda : Jika di klik akan kembali ke tampilan menu beranda. 2. Berita : Jika di klik akan menampilkan halaman berita. 3. Katalog : Jika di klik akan menampilkan menu katalog. 	


4. *Back* : Jika di klik maka akan kembali ke *interface* sebelumnya.



Tabel 3.19. Tampilan *Voucher Anti Virus GV Mobile* untuk platform

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
iOS.

- Tampilan *Voucher Software GV Mobile*

Objek Tampilan : Tampilan <i>Voucher Software</i> pada GV Mobile	
Screen : <i>Child Class Menu – Voucher Software Screen</i>	
Site Map : <i>/Katalog/Katalog_Software</i>	
<p>Deskripsi :</p> <p>Tampilan <i>Voucher Software</i> terdiri atas <i>list voucher software</i> yang tersedia.</p> <p>Interaksi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beranda : Jika di klik akan kembali ke tampilan menu beranda. 2. Berita : Jika di klik akan menampilkan halaman berita. 3. Katalog : Jika di klik akan menampilkan menu katalog. 	

4. *Back* : Jika di klik maka akan kembali ke *interface* sebelumnya.



Tabel 3.20. Tampilan *Voucher Musik GV Mobile* untuk platform *iOS*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

- Tampilan Berita *GV Mobile*

Objek Tampilan : Tampilan Berita pada <i>GV Mobile</i>	
Screen : <i>Parent Class Menu – Berita Screen</i>	
Site Map : <i>/Katalog/Berita</i>	
<p>Deskripsi :</p> <p>Tampilan Berita terdiri atas informasi <i>event</i> dan juga memuat informasi seputar game yang <i>up-to-date</i>.</p> <p>Interaksi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beranda : Jika di klik akan kembali ke tampilan menu beranda. 2. Berita : Jika di klik akan menampilkan halaman berita. 3. Katalog : Jika di klik akan menampilkan menu katalog. 	

Tabel 3.21. Tampilan Berita *GV Mobile* untuk *platform iOS*.

B. Tugas Magang

a) Format Konten game untuk new GV website.

Format konten game merupakan kumpulan dari berbagai macam dan jenis game yang di sortir berdasarkan nama, *genre*, deskripsi game, fitur, platform, dan URL game. Penginputan data game-game kedalam format yang telah dibuat untuk GV website yang baru. Hal ini dilakukan untuk membantu *programmer* dalam melakukan inputan daftar game yang nantinya akan dimasukkan kedalam database website GudangVoucher.com.

b) Memahami sistem regulasi Bank Indonesia tentang *e-Money* dan *Online Payment*.

Memahami sistem regulasi Bank Indonesia tentang *e-Money* dan *Online Payment* merupakan peraturan kebijakan yang di berikan oleh Bank Indonesia dalam melakukan transaksi secara *online*. Hal ini dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa magang sebelum memulai *project* untuk memahami dan mengerti akan sistem yang diberikan oleh Bank Indonesia terhadap regulasi *e-money* maupun *online payment*.

c) Menganalisis dan memahami *current system* pada GudangVoucher.com.

Menganalisis dan memahami *current system* pada GudangVoucher.com, melakukan observasi dan memahami proses sistem yang berjalan pada GudangVoucher.com. Hal ini dilakukan agar mahasiswa magang mengerti cara dan proses pembelian *voucher* pada GudangVoucher.com. Pada awalnya sebelum seorang user membeli *voucher*, user tersebut harus mendaftar terlebih dahulu sebagai anggota untuk dapat melakukan pembelian *voucher*. Setelah *user* mendaftar, *user* dapat langsung memilih *voucher* dan jumlah *voucher* sesuai kebutuhan yang diinginkan oleh *user* tersebut. Seluruh item *voucher* yang telah dibeli akan masuk kedalam Keranjang Belanja, pada halaman keranjang belanja terdapat total biaya yang harus dikeluarkan untuk membayar *item voucher* yang telah dibeli oleh *user* tersebut. Untuk sistem pembayarannya seorang *user* dapat memilih pilihan *payment* yang disediakan oleh GudangVoucher.com untuk melakukan *top up* sesuai dengan nilai jumlah yang dibutuhkan. Setelah melakukan *top up*, *user* membeli *voucher* dan transaksi berhasil, detail *voucher* yang telah dibeli oleh *user* dapat dilihat pada Histori Pembelian. Detail *voucher* terdiri atas nama *merchant voucher*, *pin* dan *serial number*.

d) Memahami proses transaksi pada GudangVoucher.com.

Proses transaksi pada GudangVoucher.com merupakan proses dimana *user* membeli *voucher* pada GudangVoucher.com, proses *payment*, sampai akhirnya *user* menerima kode *voucher*. Hal ini dilakukan agar

mahasiswa magang memahami dan mengerti akan proses transaksi yang terjadi pada saat seorang *user* membeli *voucher*. Proses transaksi terjadi setelah *user* telah memilih *voucher* yang akan dibeli dan melakukan *top up* sesuai nilai jumlah yang dibutuhkan. Pada proses transaksi terdapat beberapa tipe *payment* yang disediakan untuk melakukan transaksi pembelian voucher yaitu CIMB Click, Mandiri Cash, Mandiri Click Pay, Click BCA, BCA Click Pay, Mandiri ATM, Mandiri SMS Banking, Mandiri Internet Banking. Pada proses transaksi, user terlebih dahulu akan memilih jenis *payment* yang akan digunakan untuk melakukan transaksi, setelah memilih jenis *payment* yang akan digunakan, user dapat langsung melakukan *login* maupun *authentication* terhadap *payment* yang digunakan, setelah berhasil user dapat langsung melakukan *top up* melalui jenis *payment* yang digunakan. Saldo *top up* user akan otomatis masuk kedalam sistem GudangVoucher.com. User telah siap melakukan *checkout* item voucher yang akan dibeli.

e) Pembuatan rekomendasi *flow* sistem *Top-Up* pada website GV.

Rekomendasi *flow* sistem *top up* pada website GV merupakan usulan sistem *top up* yang dibuat oleh tim *System Analyst* berdasarkan dari *top up* proses yang berjalan saat ini dengan tambahan beberapa improvisasi. Hal ini dilakukan untuk memberikan rekomendasi terhadap sistem *top up* pada GudangVoucher.com untuk nantinya didiskusikan penerapannya. *Flow* rekomendasi sistem *top up* terdapat pada lampiran.

f) Pengisian UAT APK/API aplikasi terbaru GV untuk platform Android.

Pengisian UAT (*User Acceptance Test*) terhadap pengetesan fitur aplikasi terbaru android mobile GudangVoucher. Hal ini dilakukan untuk mencoba dan menganalisis aplikasi *mobile* android GudangVoucher.com yang baru, dengan spesifikasi pengujian terhadap fungsi button, fungsi pembelian *voucher*, fungsi *checkout*, dan fungsi merchant yang telah dibuat. UAT ini dilakukan agar menjadi masukan untuk tim programmer dalam melihat perkembangan aplikasi yang telah dibuat, jika terdapat bug atau error, seorang penguji wajib menuliskan deskripsi *bug* atau *error* yang ditemukan pada lembar UAT yang telah disediakan oleh programmer yang nantinya hasil UAT tersebut di *review* oleh tim programmer untuk diperbaiki pada aplikasi versi selanjutnya.

3.3.3. Kendala Yang Dihadapi

Kendala yang dihadapi selama proses magang sebagai *System Analyst* selama melakukan pekerjaannya tidaklah banyak. Namun, terdapat satu kendala dalam pengerjaannya yaitu menyesuaikan kebutuhan lapangan dengan penerapan ide yang nantinya akan diterapkan.

3.3.4. Solusi

Solusi yang penulis sarankan untuk menyelesaikan kendala tersebut yaitu dengan mengembangkan wawasan *System Analyst* dengan melakukan konsultasi dengan *Manager IT* terhadap *field* apa saja yang nantinya akan diterapkan, selain itu juga melakukan diskusi terhadap ide-ide materi yang dibutuhkan untuk mengembangkan wawasan *System Analyst* sebelum memulai *project* yang akan dikerjakan. Sehingga nantinya *System Analyst* memiliki gambaran dan pemahaman terhadap kebutuhan lapangan.

3.3.5. Tanggapan Perusahaan

Setelah *project* Perancangan Desain *User Interface Mobile* untuk *Platform iOS GudangVoucher.com* selesai. Penulis menyerahkan hasil *project* kepada *supervisor*, berikut ini adalah beberapa tanggapan dari perusahaan tentang hasil dari *project* ini :

- *Tools* yang digunakan sangat membantu sekali terutama ketika melakukan pembuatan prototipe dan melakukan desain aplikasi.
- Outputnya bagus namun disayangkan *tools* tidak mendukung koneksi ke database.