



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 Organisasi

Kerja magang yang dilakukan selama kurang lebih 3 bulan dilaksanakan di PT W3O Indo Scientia yang berlokasi di Scientia Residence RSR/039 Jalan Scientia Square Utara, Curug Sangereng, Kelapa Dua, Tangerang. Kerja magang sebagai *UI Designer & Developer intern* dilakukan di bawah pengawasan *lead programmer* yang sekaligus merangkap sebagai *manager* operasional di PT W3O Indo Scientia dan supervisi dalam proses kerja magang.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang diberikan selama kerja magang adalah mendesain dan mengimplementasikan desain antarmuka untuk modul notifikasi dan *email confirmation* ke dalam proyek Fly N Gain. Selain proyek Fly N Gain, ada juga proyek lain yang dikerjakan selama proses magang berlangsung yaitu W3O Framework.

Proses implementasi dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman Handlebars. *Framework* yang digunakan adalah Ember.JS yang berjalan dalam sistem operasi Linux Ubuntu dan MDL dalam desain tampilan antarmuka. *Code editor* yang digunakan adalah Sublime Text 3.

Pelaksanaan kerja magang dilakukan selama 14 minggu. Berikut adalah uraian mengenai tugas yang dilakukan.

Tabel 3.1 Perincian pelaksanaan kerja magang

Kegiatan	Minggu													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Mempelajari Ember JS	■													
Mendesain dan membuat halaman notifikasi	■	■												
Mencari dan mengimplementasi carousel		■	■											
Mencari dan mengimplementasi indikator loading				■	■	■								
Mendesain dan membuat layout email							■	■						
Memperbaiki bug UI								■	■	■				
Memperbaiki layout email								■						
Penelitian mengenai desain tampilan <i>country list</i>										■	■			■
Implementasi desain tampilan <i>country list</i>											■			
Pembuatan dan penempatan ulang <i>button</i>											■			■
Perbaikan tampilan <i>country list</i>												■		
Testing	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Konsultasi dan dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Tugas – tugas yang dilakukan selama pelaksanaan kerja magang adalah sebagai berikut.

1. Mendesain dan membuat tampilan baru halaman antarmuka untuk fitur notifikasi pada Fly N Gain.
2. Mencari dan mengimplementasi tampilan baru fitur *carousel image* pada W3O Framework.
3. Mencari dan mengimplementasi tampilan baru indikator *loading* pada Fly N Gain.

4. Mendesain dan membuat tampilan baru halaman antarmuka untuk fitur *email service* pada Fly N Gain.
5. Melakukan penelitian mengenai tampilan antarmuka untuk *country list* dan mengimplementasikan hasil penelitian.
6. Memperbaiki *bug / disrupt* antarmuka yang terdapat pada Fly N Gain, termasuk *email service, country list* dan penempatan ulang *button* yang belum sempurna.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut adalah uraian dari pelaksanaan kerja magang.

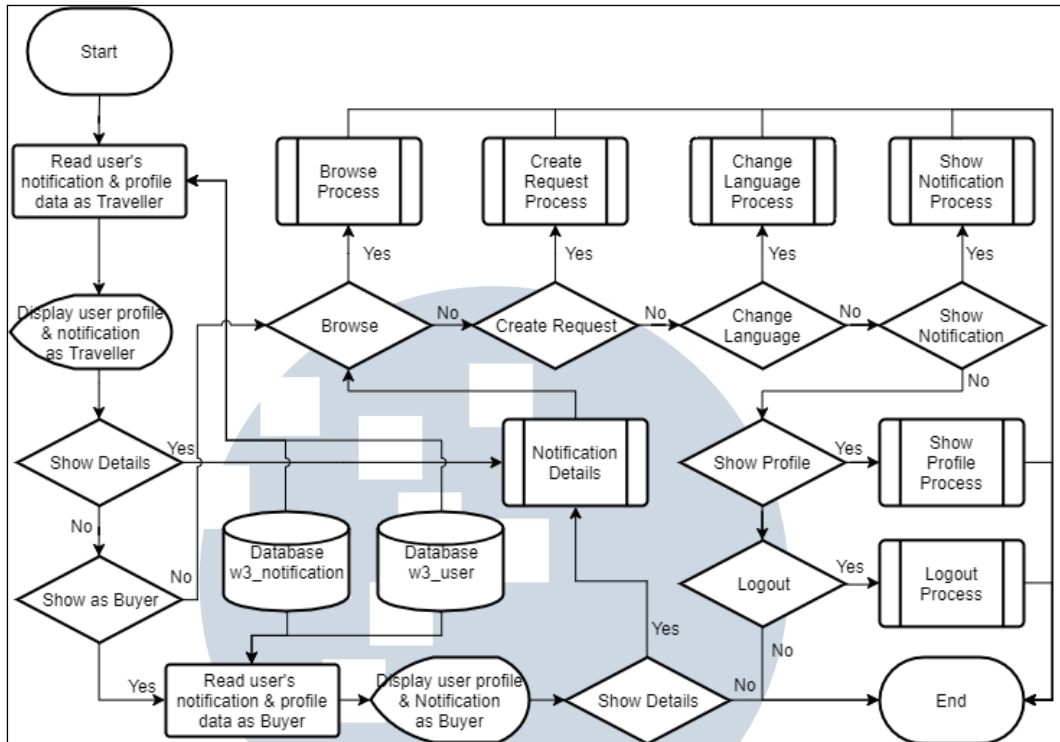
3.3.1 Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan kerja magang yang dilakukan terdiri dari dua tahap, yaitu proses perancangan dan tahap implementasi. Berikut merupakan penjelasan dari tahap – tahap tersebut.

A. Perancangan

Perancangan dilakukan dengan mempelajari tampilan antarmuka yang ada dari internet, pembuatan *Flowchart* untuk modul notifikasi dan modul *email confirmation*, serta membuat desain tampilan antarmuka untuk modul notifikasi dan *email confirmation*.

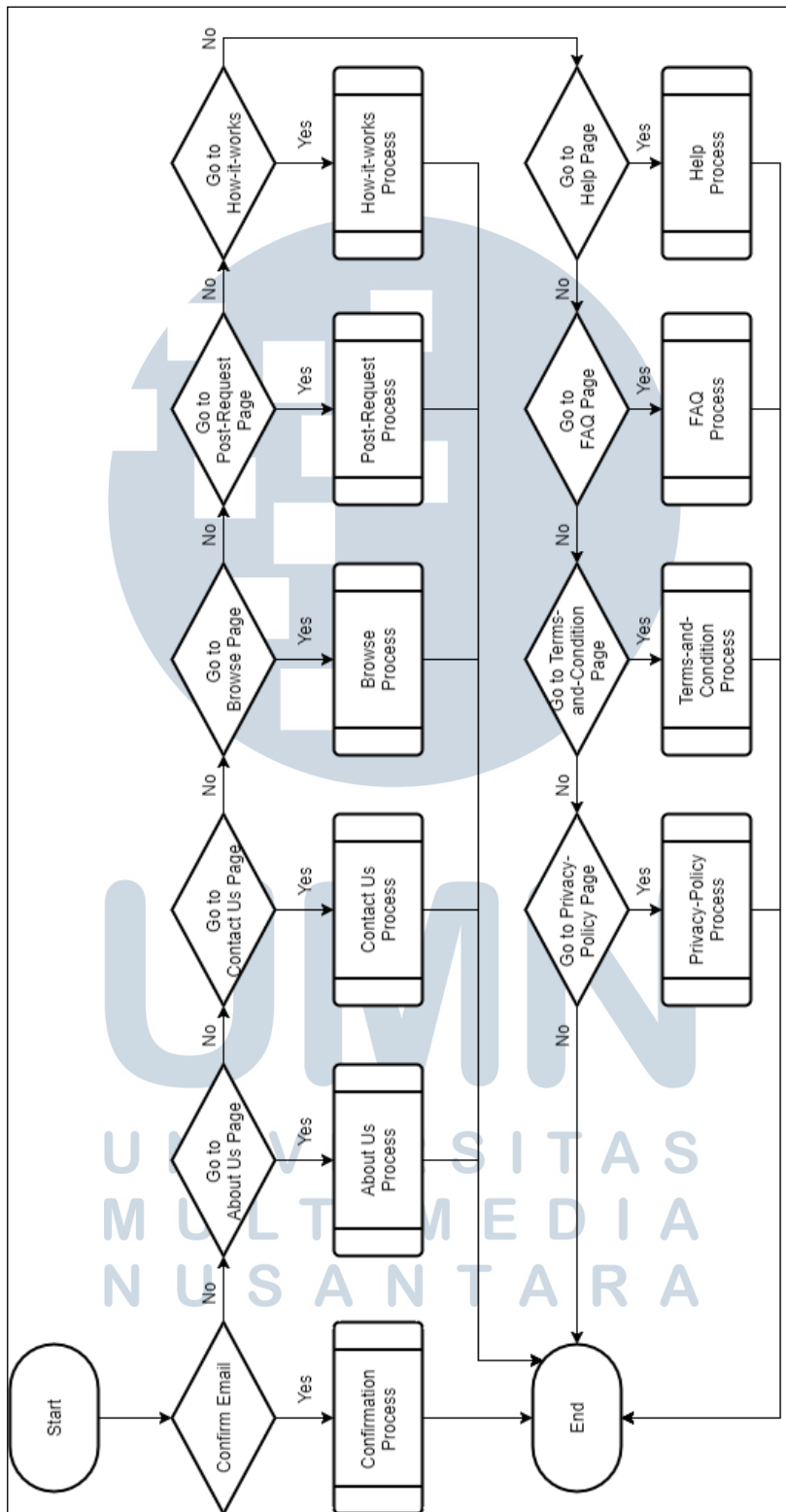
A.1 Flowchart Modul Notifikasi



Gambar 3.1 Flowchart Halaman Notifikasi

Pada Gambar 3.1, dengan mengasumsikan bahwa *user* telah melakukan login, halaman notifikasi akan menampilkan *user profile* data berupa *Profile Picture* dan *Rating* serta notifikasi sebagai *Traveller* sebagai *default*. Sistem dapat menampilkan notifikasi sebagai *Buyer*. Jika *user* meng-klik notifikasi yang ada pada halaman tersebut, maka akan dialihkan ke halaman yang menampilkan *details* dari notifikasi tersebut. Dalam halaman notifikasi, terdapat pula pilihan untuk *Browse*, *Create Request*, *Change Language*, *Show Notification*, *Show Profile*, dan *Logout*. Namun untuk modul – modul tersebut, tidak termasuk dalam proses kerja magang.

A.2 Flowchart Modul *Email Confirmation*



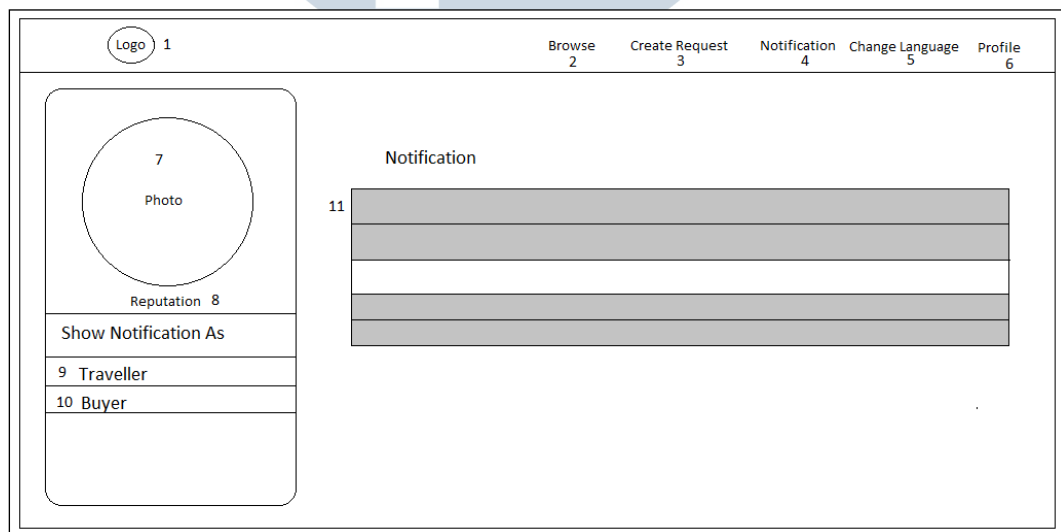
Gambar 3.2 Flowchart untuk email confirmation

Setelah melakukan *Sign Up* ke Fly N Gain, *user* akan mendapatkan *email confirmation* dari sistem untuk mengkonfirmasi bahwa benar *email* yang digunakan ada dan asli merupakan milik *user* yang bersangkutan. Sesuai dengan gambar 3.2, konfirmasi melalui *email* dapat dilakukan didalam *email confirmation* tersebut. Selain itu, *user* juga dapat mengakses *About Us*, *Contact Us*, *Browse*, *Post-Request*, *How-it-works*, *Help*, *FAQ*, *Terms-and-Condition*, dan *Policy*. Namun modul tersebut tidak termasuk dalam pengerjaan saat proses kerja magang berlangsung.

A.3 Perancangan tampilan

Dengan mempertimbangkan hasil dari *research* tampilan antarmuka dan *flowchart* yang sudah dibuat, dibuatlah dua desain tampilan antarmuka untuk modul notifikasi dengan menggunakan aplikasi Paint.

Berikut adalah gambar dari desain tampilan antarmuka yang dibuat.

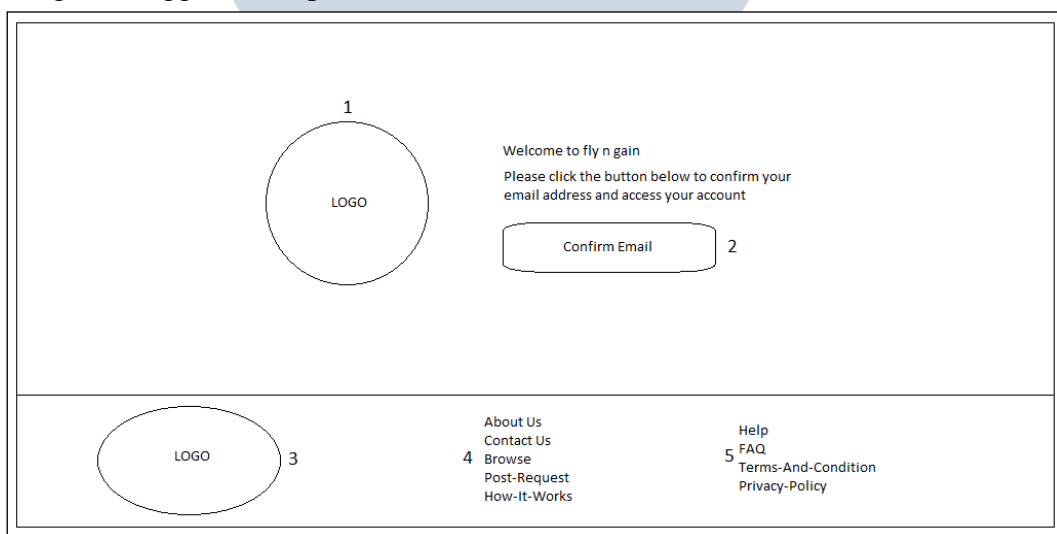


Gambar 3.2 Desain halaman notifikasi

Pada Gambar 3.2, halaman notifikasi dimulai dengan *header* halaman yang berisi logo perusahaan (nomor 1) dan *button* (nomor 2-6) yang akan dialihkan ke halaman yang bersangkutan jika diklik. Halaman ini juga menampilkan *profile photo* (nomor 7) beserta *reputation* (nomor 8) dari *user* yang bersangkutan,

menampilkan *list* notifikasi sebagai *Traveller* (nomor 9) maupun *Buyer* (nomor 10) dengan menekan *button* yang terdapat di bawah *profile photo*. Pada list notifikasi (nomor 11) terdapat *button* yang berisi notifikasi, dimana warna lebih gelap menunjukkan bahwa notifikasi yang telah dibuka, dan warna putih menunjukkan bahwa notifikasi tersebut belum dibuka oleh *user*. *Icon* yang terdapat dalam notifikasi juga menyesuaikan tipe notifikasi apa yang ditampilkan. Jika tipe yang ditampilkan adalah mengenai *offer* yang diterima oleh *Buyer*, maka akan menampilkan *icon* centang (*check*) pada bagian sebelah kiri notifikasi, dan seterusnya.

Untuk modul *email confirmation* dibuatlah satu desain tampilan antarmuka dengan menggunakan aplikasi Paint.



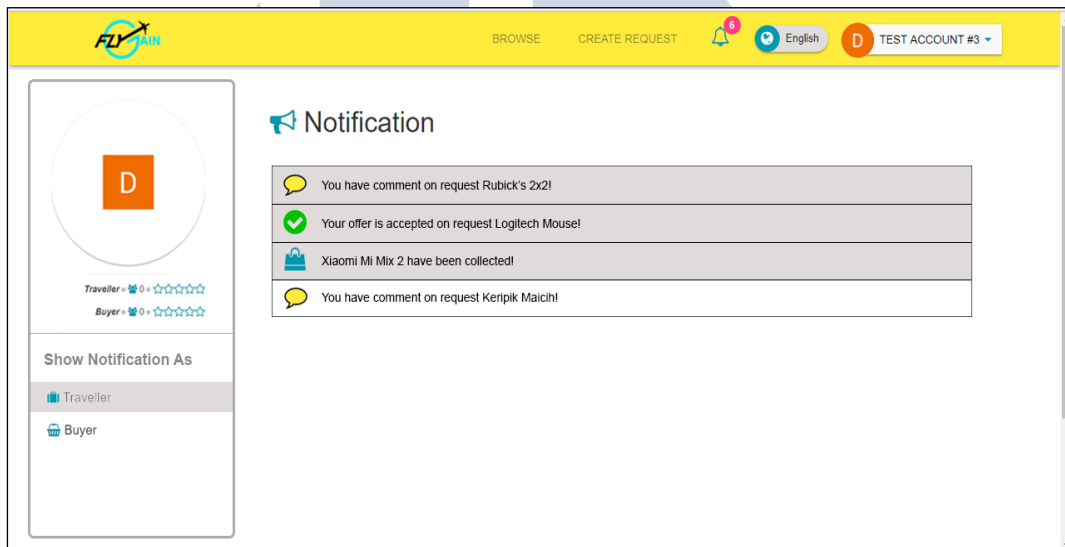
Gambar 3.4 Desain *email confirmation*

Desain tampilan antarmuka sesuai dengan Gambar 3.4 dapat dilihat di *email* ketika *user* telah melakukan *Sign Up*. Terdapat logo perusahaan (nomor 1 & 3) yang ditampilkan disebelah *button Confirm Email* dan di *footer* halaman. Dengan menekan *button Confirm Email* (nomor 2), *user* telah melengkapi proses dari pendaftaran ke dalam Fly N Gain dan dapat mengakses akunnya. *User* juga mampu

mengakses halaman seperti *About Us*, *Contact Us*, *Browse*, *Post-Request*, *How-it-Works*, *Help*, *FAQ*, *Terms-and-Condition*, dan *Privacy-Policy* (nomor 4 & 5) langsung dari *footer email* tersebut.

B. Implementasi

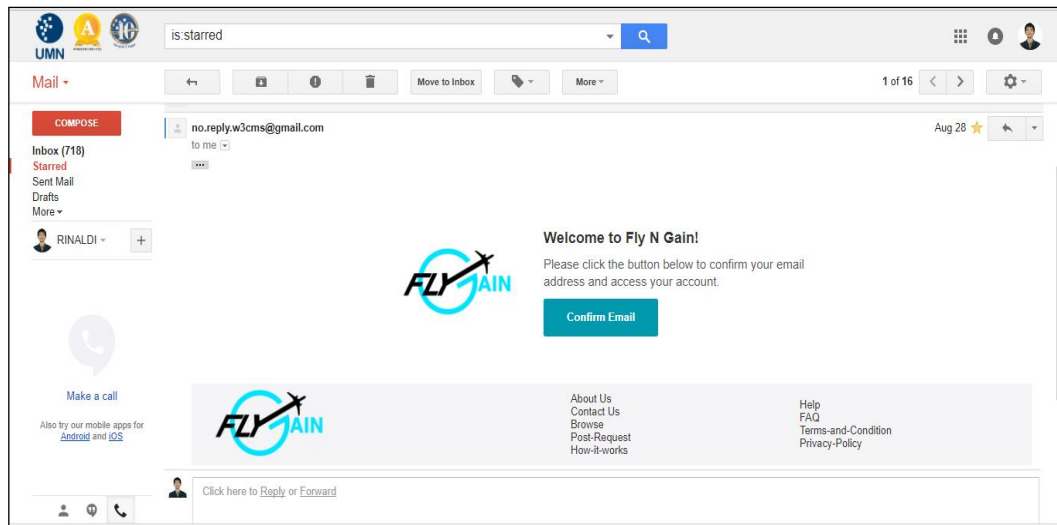
Dalam proses implementasi modul notifikasi, desain yang digunakan adalah desain versi satu. Berikut adalah hasil implementasinya pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Implementasi modul notifikasi

Untuk modul *email confirmation*, proses implementasi mengikuti hasil desain yang sudah dibuat. Berikut adalah hasil implementasinya pada Gambar 3.6.

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



Gambar 3.6 Implementasi modul *email notification*

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan selama pelaksanaan kerja magang adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan *framework* Ember.JS dan *database* PostgreSQL dalam membangun halaman notifikasi yang masih kurang dipahami sehingga membutuhkan waktu untuk mempelajari *framework* tersebut.
2. Sering terjadinya *layout disrupt* saat melakukan *testing* menggunakan *device* yang lebih kecil ukuran layarnya, mengingat halaman web harus responsif.
3. Adanya kewajiban untuk masuk kelas perkuliahan saat pelaksanaan kerja magang berlangsung.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi atas kendala yang ditemukan selama pelaksanaan kerja magang adalah sebagai berikut.

1. Mempelajari dasar dari Ember.JS dan PostgreSQL dengan mencari contoh penggunaan Ember.JS dan PostgreSQL dari internet dan juga bertukar ilmu secara diskusi dengan rekan kerja untuk lebih memahami penggunaan Ember.JS dan PostgreSQL.
2. Menggunakan fitur *Inspect Element* pada *browser* yang digunakan sehingga dapat mengetahui bagian yang harus diperbaiki.
3. Membuat kesepakatan dengan perusahaan untuk hari kerja yang bentrok dengan kelas perkuliahan.

