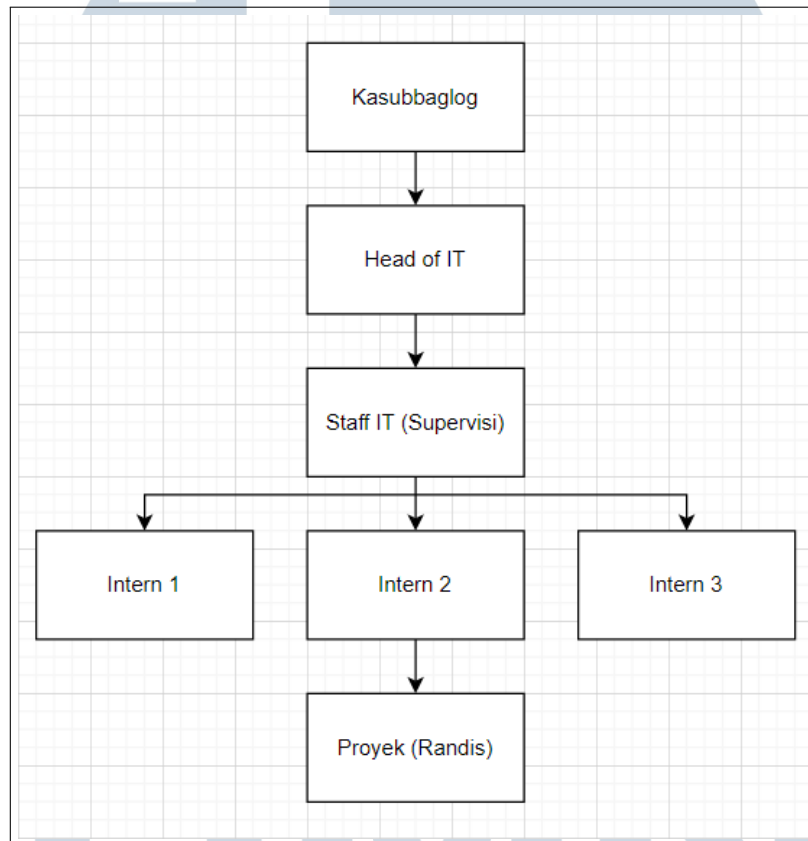


BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Organisasi



Gambar 3.1. Struktur kedudukan untuk pelaksanaan proyek RANDIS

Gambar 3.1 merupakan struktur pelaksanaan praktik kerja magang pada BARESKRIM POLRI sebagai *Staff IT* atau *IT Support* di bawah pimpinan KASUBBAGLOG ROENMIN BARESKRIM POLRI. Dalam menjalankan kerja magang yang ditempatkan dalam kesatuan Biro Renmin Bagsumda Subbaglog, terkhususnya untuk pelaksanaan pengerjaan proyek RANDIS. Praktik kerja magang ini disupervisi sehari-harinya oleh Bapak Imam Wahidin yang sekaligus berkedudukan sebagai kepala tim.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang diberikan kepada menjalankan praktik kerja magang selaku *IT Support* selama praktik kerja magang dapat di rincikan sebagai berikut:

1. Pengecekan rutin jaringan ke komputer

Pengecekan rutin jaringan ke komputer bermaksud untuk mengecek setiap komputer apakah terhubung ke pada jaringan internet di kantor, sehingga proses atau kegiatan sehari-hari dapat berjalan dengan baik

2. Melakukan *backup* data mingguan dan bulanan

Backup data adalah tugas mingguan dan bulanan yang diberikan kepada pemegang, *backup* data ini dilakukan untuk meminimalisir jika terjadinya data yang hilang atau *corrupt*, biasanya dilakukan setiap bulan dan dua minggu sekali.

3. Membantu pendampingan pengisian data harian ke aplikasi

Pendampingan pengisian data harian ke aplikasi adalah suatu kegiatan sehari-hari yang ditugaskan oleh supervisi secara langsung. Pendampingan pengisian data harian ini secara umum memindahkan data yang awalnya berbentuk fisik menjadi digital hal ini dilakukan jika suatu waktu data yang berbentuk fisik ini hilang ataupun terselip, maka Rorenmin masih memiliki data digital.

4. Melakukan pengecekan dan pembaharuan sistem operasi

Pengecekan dan pembaharuan sistem operasi adalah salah satu tugas selama melaksanakan praktik kerja magang, namun tugas ini tidak setiap harinya dilaksanakan melainkan dalam jangka waktu tertentu, misalnya jika ada notifikasi pembaharuan maka barulah dilakukan pemasangan dan pembaharuan tersebut.

5. Melakukan pengecekan komputer yang digunakan apakah berfungsi dengan normal

Pengecekan komputer adalah tugas lain yang diberikan, bertujuan untuk mengetahui apakah komputer yang ada dapat digunakan untuk menunjang aktivitas sehari-hari. Jika ditemukan masalah di suatu komputer maka akan diberikan perangkat pengganti sementara. Pemeriksaan komputer ini

dilakukan dengan memeriksa mulai dari hardware hingga software dengan menggunakan *troubleshoot*, *Direct X*, ataupun *ASTRA32*.

6. Menemani dan membantu supervisi dalam menjelaskan aplikasi yang digunakan dan sedikit membantu dalam pengembangan aplikasi

Membantu supervisi dalam menjelaskan aplikasi menjadi tugas utama yang dilakukan selama praktik kerja magang. Dalam hal ini tugas yang dilakukan adalah membantu untuk menjelaskan aplikasi yang akan digunakan pada hari itu ataupun aplikasi yang nantinya akan digunakan ke depannya selain menemani untuk menjelaskan aplikasi tugas lain yang diberikan adalah membantu pengembangan aplikasi seperti pengembangan pada bagian *UI/UX*.

7. Melakukan perancangan *UI/UX* Randis

Perancangan *UI/UX* menjadi salah satu tugas dan menjadi proyek yang diberikan oleh supervisi. Perancangan tampilan antar muka ini bertujuan agar aplikasi "randis" menjadi mudah untuk dimengerti dan digunakan sehari-harinya. Perancangan *UI/UX* ini juga menjadi salah satu tugas pengembangan aplikasi yang diberikan oleh supervisi khususnya pada bagian tampilan antar muka.



3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan kerja magang diuraikan seperti pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama pelaksanaan kerja magang

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
1	Perkenalan dan <i>briefing</i>
2	Pelatihan sebagai staf IT
3	Mengerjakan tugas dasar dan membantu karyawan kantor sebagai staf IT
4, 5, 9, 12, 14	Melakukan pendampingan dalam pengisian data ke aplikasi
6	<i>Briefing</i> awal terkait proyek RANDIS
7	<i>Briefing</i> terkait proyek <i>firewall</i>
8	Penjelasan RANDIS (<i>home</i> dan <i>page</i> aset kendaraan)
10	Penjelasan RANDIS (<i>page</i> masa berlaku STNK dan <i>page</i> penghapusan aset)
11	Penjelasan RANDIS (<i>page</i> perpindahan kendaraan)
13, 15, 16, 17	Melakukan <i>backup</i> data mingguan
18, 19, 20	Pengerjaan proyek RANDIS
21	Presentasi proyek di depan Supervisi
22	Revisi terakhir proyek RANDIS dan presentasi terakhir di depan Supervisi

3.3.1 Tools, Proyek dan Teori yang Digunakan

Pelaksanaan magang di Mabes Polri diawali dengan pelatihan dan pengenalan lingkungan kerja sebagai *IT Support*. Praktik kerja magang berlanjut dengan diberikannya proyek oleh supervisi untuk merancang tampilan antar muka aplikasi Kendaraan Dinas (RANDIS), yang sederhana namun mudah dimengerti oleh karyawan di Mabes Polri khususnya pada kesatuan Birorenmin Bagsumda Subbaglog Bareskrim Polri. Dalam pengerjaan proyek ini, digunakan *tools* untuk membantu pengerjaan dan juga menggunakan teori *8 golden rules* sebagai landasan dasar dalam merancang tampilan antar muka. Berikut *tools* dan teori yang digunakan:

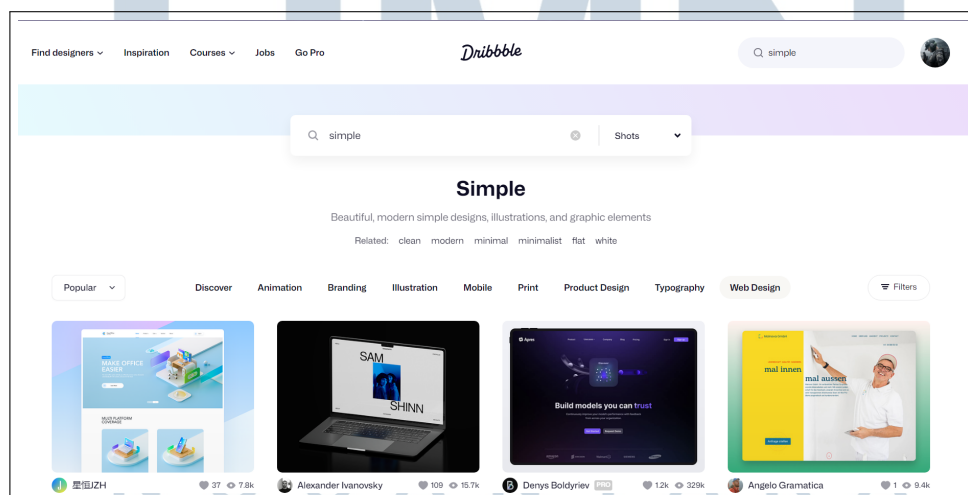
A. Tools

- Dribbble

Dribbble merupakan sebuah situs web yang menyediakan contoh-contoh tampilan atau karya berbagai desainer agar bisa digunakan sebagai referensi pembuatan seperti situs web dan juga *UI/UX*. Dribbble juga merupakan *platform* untuk mempromosikan diri dan juga jejaring sosial untuk para desainer karena Dribbble juga bisa berfungsi sebagai tempat untuk menampilkan portofolio dalam bidang desain, selain itu bisa menjadi wadah untuk perekrutan pekerjaan, dribbble juga digunakan sebagai *tool* untuk mencari referensi dan inspirasi untuk membuat desain aplikasi RANDIS.



Gambar 3.2. Logo Dribbble



Gambar 3.3. Tampilan *home page* dari Dribbble

Berdasarkan Gambar 3.3 *home page* dribbble terdapat berbagai fitur yang dapat digunakan antara lain:

1. *Find Designers*

Fitur ini bertujuan untuk pengguna yang ingin merekrut seorang *UI/UX Designer* secara langsung atau untuk memosting sebuah pekerjaan yang membutuhkan seorang *UI/UX Designer*.

2. *Inspiration*

Fitur ini digunakan agar pengguna bisa melakukan *research* untuk mencari referensi desain yang bisa digunakan sebagai inspirasi dalam perancangan desain yang dibuat nantinya.

3. *Courses*

Fitur *courses* disediakan untuk para pengguna yang ingin belajar lebih lanjut sebagai *UI/UX Designer*. Fitur ini menawarkan pengguna agar bisa menjadi *UI/UX Designer* yang bersertifikasi dengan membagi ke dalam dua course yaitu *UI Certificate* atau *UX Diploma*.

4. *Jobs*

Fitur *jobs* dibuat untuk pengguna agar mempermudah pengguna yang ingin mencari pekerjaan dibidang desain secara online.

5. *Go Pro*

Fitur *go pro* dibuat agar membantu pengguna yang mengunggah hasil karya desainnya, agar dapat dilihat lebih banyak pengguna lain untuk menarik keuntungan lain seperti direkrut dalam suatu pekerjaan. Singkatnya fitur ini seperti memberikan kesempatan untuk para *UI/UX Designer* yang ingin mempromosikan dirinya lebih cepat dibandingkan para *UI/UX Designer* yang tidak menggunakan fitur ini.

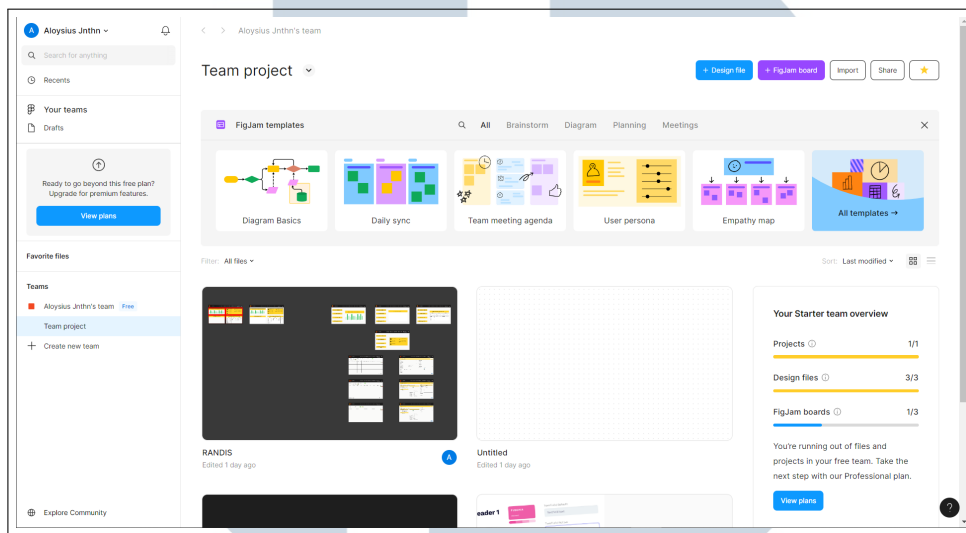
6. *Search*

Fitur *search* dapat digunakan untuk mencari inspirasi atau referensi bagi pengguna yang sudah memiliki *keyword* sebelumnya. Contohnya dengan mengetikkan *keyword* "simple" maka Dribbble secara langsung akan menampilkan desain yang dikategorikan sebagai "simple".

- **Figma**

Figma merupakan salah satu *tools* untuk melakukan suatu pendesainan. Figma bertujuan untuk membantu orang-orang dalam hal membuat, berbagi, menguji desain pada situs web, aplikasi seluler, maupun untuk pengalaman desain digital lainnya. Figma merupakan salah satu *tools* untuk mendesain

yang paling populer. Hal ini dikarenakan Figma memiliki beberapa fitur yang lebih menarik seperti mampu membuat para pemakainya melakukan kolaborasi secara langsung, membuat keputusan yang cepat dan lebih baik, selain itu dapat memberikan umpan balik



Gambar 3.4. Tampilan *home* Figma

Berdasarkan Gambar 3.4 pada halaman *home* di dalam Figma, terdapat beberapa fitur yang ada seperti:

1. *Search*

Search berguna agar pengguna bisa lebih mudah menemukan desain yang telah dibuat sebelumnya, terutama jika pengguna tersebut memiliki banyak *draft* desain.

2. *Recents*

Fitur ini dapat mempermudah pengguna yang ingin melanjutkan desain yang telah dibuat sebelumnya. Seperti pada Gambar 3.4 dimana terdapat *recents* yang berisikan *draft* dan juga tim dari pengguna Figma.

3. *FigJam Templates*

Fitur ini berfungsi untuk membantu pengguna baru Figma, agar lebih mudah dalam membuat suatu desain seperti pada Gambar 3.4, Figma telah menyediakan *template* untuk pengguna yang ingin membuat diagram, *team meeting agenda* dan masih banyak lainnya.

4. *Favorite Files*

Favorite files berfungsi untuk pengguna yang telah membuat suatu desain tampilan yang menarik dan ingin menambahkan menjadi suatu desain favorit yang dimiliki oleh pengguna tersebut, sehingga jika suatu saat ingin membuat sebuah tampilan baru pengguna bisa menggunakan salah satu desain favoritnya menjadi referensi desain yang akan dibuat.

5. *Teams*

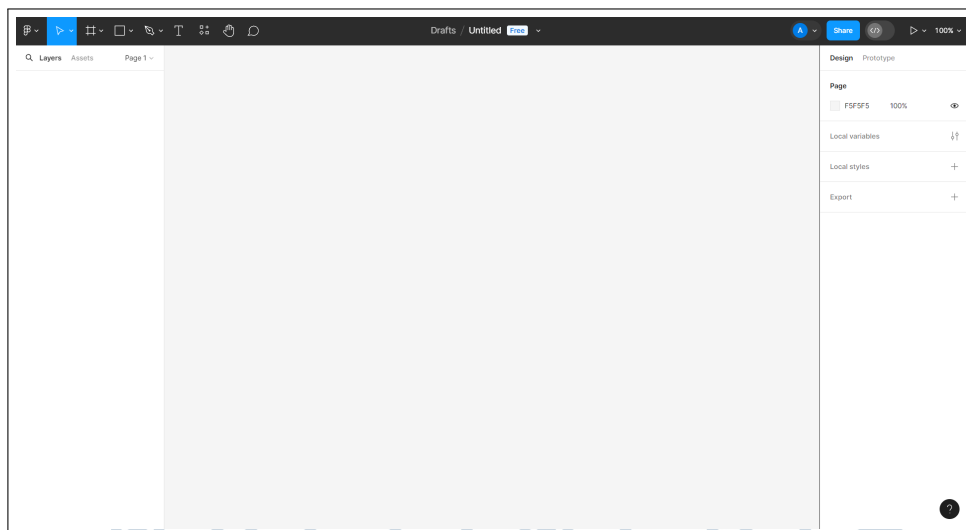
Teams berfungsi bagi para pengguna Figma yang ingin melakukan kolaborasi secara langsung dengan pengguna lainnya.

6. + *Design File*

Fitur ini berfungsi untuk membuat sebuah desain baru, dengan menekan + *design file* maka sebuah halaman kosong akan muncul dan pengguna bisa membuat sebuah desain baru setelah menemukan ide atau referensi.

7. + *FigJam Board*

Fitur ini memiliki fungsi yang mirip seperti + *design file*, hanya saja tidak diperuntukkan untuk membuat desain melainkan lebih seperti jamboard pada umumnya. Fitur ini biasa digunakan untuk membuat tampilan kasar ataupun bertukar ide dengan pengguna lainnya.



Gambar 3.5. Tampilan *create new file* Figma

Berdasarkan Gambar 3.5 yang merupakan tampilan dari *create new file* Figma, Figma memiliki beberapa fitur yang lebih unggul dibandingkan *tools* untuk membuat sebuah desain yang lain, seperti:

1. *Share*

Pada fitur ini pengguna bisa membagikan sebuah tautan kepada pengguna lain untuk melakukan kolaborasi dalam waktu bersamaan atau hanya sekedar melihat saja.

2. *Design*

Seperti pada Gambar 3.5 pada bagian kanan terdapat fitur yang bertuliskan *design*, dimana fitur ini berfungsi agar pengguna bisa melakukan perubahan pada tampilan *page* menjadi warna lain, *constraint*, *layer*, dan lainnya, dalam suatu *frame* pada bagian tertentu saja, sehingga tidak akan mempengaruhi tampilan lainnya, hal ini membuat Figma menjadi lebih mudah digunakan karena telah disediakan di satu tempat.

3. *Prototype*

Figma juga menyediakan fitur *prototype* bagi penggunanya yang ingin membuat sebuah *prototype* yang sudah *onclick*. Dengan menekan *prototype* pengguna hanya perlu menghubungkan satu *frame* dengan *frame* yang lainnya atau dengan objek yang ada pada desain, tanpa perlu melakukan *export/import* desain terlebih dahulu atau tanpa perlu melakukan *copy* pada desain melainkan langsung di dalam satu file.

B. Teori

• 8 *Golden Rules* dan Perancangan *UI/UX* RANDIS

Perancangan *UI/UX* RANDIS turut serta menggunakan 8 *golden rules* dalam pembuatannya. Hal ini karena 8 *golden rules* menjadi aturan mendasar dalam merancang tampilan antar muka pada sebuah aplikasi atau *website*. Adanya 8 *golden rules* bertujuan agar sebuah aplikasi ataupun situs yang baru dibuat, tidak membuat pengguna bingung menggunakannya atau mudah dimengerti. Sebagai aturan mendasar maka dari itu 8 *golden rules* dalam pembuatan proyek perancangan *UI/UX* RANDIS memiliki peran yang sangat penting, berikut aturan yang digunakan dalam proyek perancangan tampilan antar muka pada aplikasi RANDIS:

1. *Strive for Consistency* memiliki arti sebuah tampilan memiliki konsistensi yang selalu sama. Dalam pembuatan RANDIS, contoh

implementasi prinsip ini bisa ditemukan pada jarak antar *font* pada *navbar* yang selalu sama, konsistensi pada ukuran, dan jenis *font*, pemilihan warna yang digunakan, ukuran *button*, *box*, dan peletakan atau penempatan konten yang memiliki margin atau perataan yang sama. Implementasi prinsip ini bisa ditemukan pada semua *page* di dalam RANDIS.

2. *Enable Frequent Users to Use Shortcuts* memiliki arti untuk meningkatkan efisiensi dalam aplikasi atau situs yang dibuat, misalnya menyediakan fitur yang sudah biasa digunakan oleh pengguna. Implementasi yang digunakan pada aplikasi RANDIS adalah dengan membuat pengguna bisa menggunakan "ctrl+c" untuk *copy*, dan "ctrl+v" untuk *paste*, terutama karena di dalam RANDIS terdapat *form* yang harus diisi, sehingga dengan adanya *copy* dan *paste* akan meningkatkan efisiensi penggunaannya. Selain itu dalam RANDIS pengguna dapat menggunakan *shortcut* lain seperti "ctrl+s" untuk melakukan *save*, dan "ctrl+f" untuk melakukan *search*. Implementasi dari prinsip kedua ini bisa digunakan pengguna pada halaman pengisian form dan untuk mencari data tertentu pada halaman yang berisikan tabel daftar seperti aset kendaraan.
3. *Offer Informative Feedbacks* memiliki arti sistem harus memberikan umpan balik yang informatif kepada pengguna setiap melakukan sebuah tindakan. Implementasi dari aturan ini pada RANDIS adalah ketika pengguna mengisi *form* dan menekan tombol *save*, maka pengguna akan mendapatkan sebuah *pop up* notifikasi yang menyatakan apakah pengguna ingin menyimpan *form* yang sudah diisi, contoh lainnya adalah ketika pengguna ingin melakukan perubahan pada daftar dengan menekan tombol "*edit*" maka akan keluar sebuah *pop up* notifikasi "apakah anda yakin ingin melakukan perubahan?".

The screenshot shows the RANDIS web application interface. At the top, there is a navigation bar with the RANDIS logo and the text 'BARESKRIM'. Below this, a yellow header bar contains the title 'Form Pengisian Asset Randis' and a '+ Tambah Data' button. The main content area is a form with the following fields:

- Satker (Dropdown)
- Jenis Kendaraan (Dropdown)
- Nama Kendaraan (Text)
- Warna (Text)
- Pagu Servis (Text)
- Plat Nomor RHS (Text) and Tanggal Ber (Text)
- Plat Nomor Dinas (Text) and Tanggal Ber (Text)
- Pemilik Asset (Text)
- Pemegang Asset (Text)
- Kondisi (Radio buttons: Baik, Rusak Ringan, Rusak Berat)
- Tahun (Dropdown)
- Kuota BBM (Text)
- Keterangan (Text)
- Kapasitas Silinder (Text)
- Bahan Bakar (Dropdown)
- Nomor Mesin (Text)

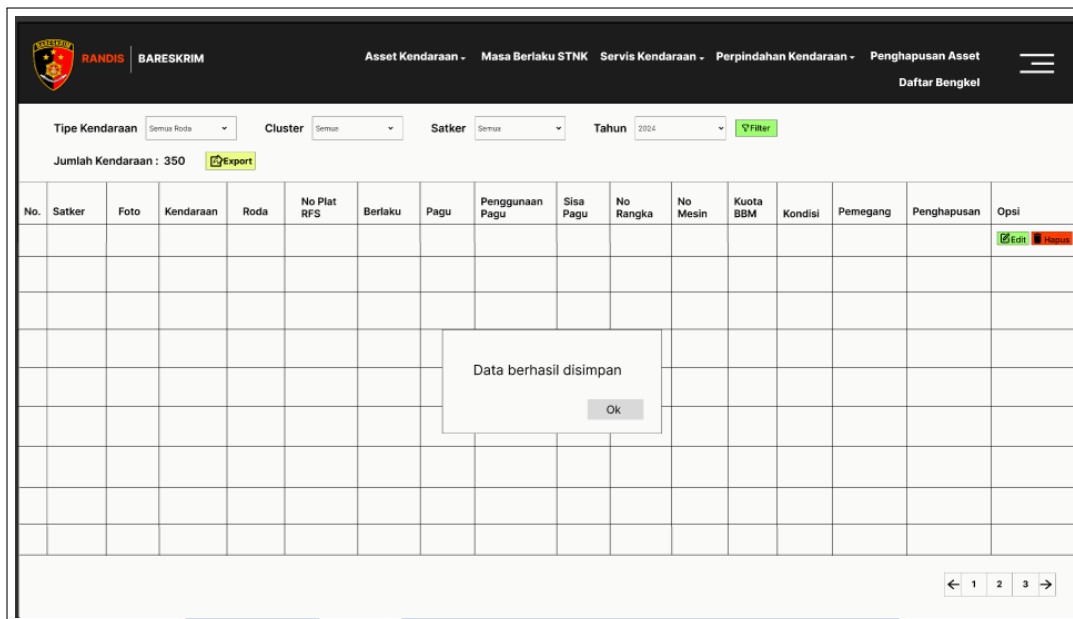
A modal dialog box is centered over the form, asking 'Apakah anda yakin ingin menyimpan form?' with 'Yes' and 'No' buttons. The 'Save' button at the bottom right of the form is highlighted.

Gambar 3.6. Contoh implementasi *offer informative feedback*

Pada Gambar 3.6 menunjukkan implementasi pada RANDIS untuk prinsip ketiga ini, yang dapat ditemukan pada saat pengguna mengisi *form* apapun di dalam RANDIS.

4. *Design Dialogue to Yield Closure* memiliki implementasi yang sama dengan *offer informative feedbacks* yaitu pada implementasi tombol *save*. Hal ini dikarenakan pada *design dialogue to yield closure* menekankan pentingnya sebuah dialog atau tanda yang jelas jika suatu perintah atau tindakan sudah dilakukan. Implementasi pada RANDIS terkait prinsip ini bisa ditemukan disemua halaman yang berisikan tabel daftar seperti aset kendaraan, jika pengguna telah melakukan pengisian form.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



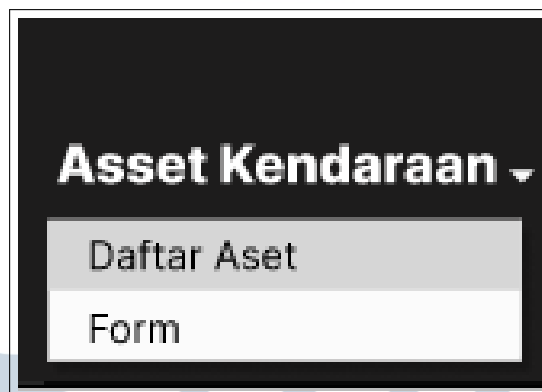
Gambar 3.7. Contoh implementasi *design dialogue to yield closure*

Pada Gambar 3.7 menunjukkan sebuah tanda yang jelas bahwa form yang telah diisi pada Gambar 3.6 telah berhasil diisi, sehingga pengguna tidak merasa kebingungan atau merasa tidak pasti apakah data yang sebelumnya diisi di dalam *form* sudah tersimpan atau belum, karena pengguna sudah mendapatkan tanda yang jelas dari sistem.

5. *Prevent Errors* memiliki arti bahwa sebuah sistem harus dirancang semaksimal mungkin untuk mencegah kesalahan. Prinsip ini diimplementasi pada pengisian tanggal dalam formulir, dimana pengguna hanya bisa mengisi dengan menekan gambar kalender, sehingga meminimalisir pengguna memasukan format tanggal yang salah. Selain itu implementasi fitur ini juga diterapkan pada pengisian *filter bar*, dimana di dalam *filter bar* terdapat *drop down* sehingga menghindari terjadi *typo* pada saat pengisian. Prinsip ini juga diterapkan di dalam form yang dimana jika pengguna sedang melakukan pengisian form maka sistem akan memberikan sebuah notifikasi jika pengguna meninggalkan atau keluar dari RANDIS sebelum menekan tombol *save* maka data yang diisi akan hilang.
6. *Permit Easy Reversal of Action* menekankan jika terjadi kesalahan, maka pengguna bisa dengan mudah membatalkan atau memperbaiki kesalahan yang dibuat. Contoh implementasinya pada RANDIS adalah dengan membuat tombol "*edit*", yang bisa dilihat pada Gambar 3.7.

Tombol "edit" yang berada pada kolom "opsi" bertujuan bagi pengguna jika melakukan kesalahan dalam pengisian dan sudah terlanjur masuk ke dalam *database* maka pengguna tidak perlu takut karena pengguna bisa melakukan perubahan pada data tersebut kapan saja.

7. *Support Internal Locus of Control* memiliki penekanan bahwa pengguna memiliki rasa kendali dan merasa pasti dalam interaksi dengan sistem. Prinsip ini diimplementasi di dalam RANDIS dengan *navbar* yang memiliki tata letak yang konsisten dan fungsi yang sama di setiap halaman, sehingga pengguna tidak perlu menghabiskan waktu untuk mempelajari atau mencari ulang *navigasi* di setiap halaman. Selain itu implementasi prinsip ini juga berhubungan dengan prinsip keempat, dimana dengan adanya *pop up* bahwa data telah tersimpan maka pengguna yakin bahwa dia memiliki kendali terhadap sistem dan merasa pasti dengan sistem yang dirancang.
8. *Reduce Short-Term Memory Load* aturan ini menekankan agar tampilan antarmuka harus dirancang agar tidak membebani memori jangka pendek penggunanya.

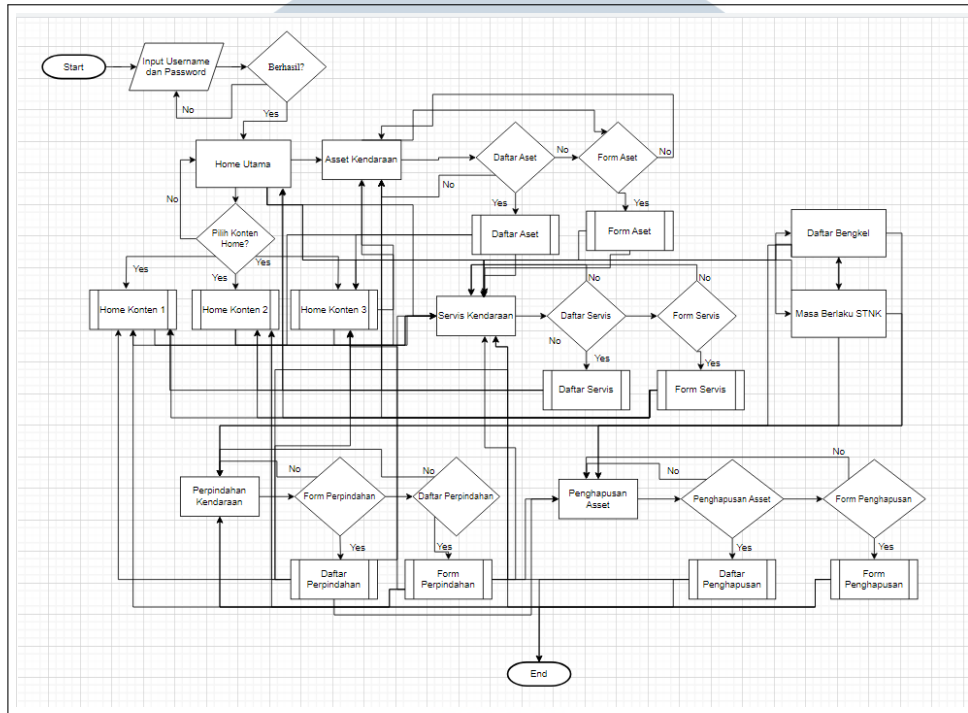


Gambar 3.8. Contoh implementasi *reduce short-term memory load*

Prinsip ini diimplementasi pada RANDIS yang dimana di dalam RANDIS, pada *navbar* yang memiliki *dropdown* seperti pada Gambar 3.8 pada *navbar* "Asset Kendaraan", pengguna bisa memilih untuk mengakses menu pengisian formulir atau melihat daftar tentang aset saja. Hal ini tentunya membuat pengguna tidak akan membebani memori jangka pendeknya hanya untuk mengingat lokasi persis *form* ataupun tabel yang berisikan daftar-daftar aset, melainkan hanya perlu mengarahkan kursor ke menu "Asset Kendaraan".

C. Proyek

- *Flowchart*



Gambar 3.9. Tampilan *flowchart* RANDIS

Pada Gambar 3.9 merupakan *flowchart* cara kerja RANDIS. Pada *flowchart* tersebut pengguna perlu memasukkan *username* dan *password* barulah pengguna bisa *login* dan masuk ke halaman *home* utama RANDIS. Pada halaman *home* terdapat tiga konten terpisah yang bisa diklik oleh pengguna, selanjutnya pengguna juga bisa memilih untuk mengakses menu apa saja pada navbar,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

- Daftar Asset

Nama Icon	Icon	Source
typcn:export-outline		Iconify
ri:arrow-drop-down-line		Iconify
solar:filter-broken		Iconify
lucide:edit		Iconify
mdi:delete		Iconify
ri:menu-3-line		Iconify
ooui:arrow-next-rtl		Iconify
ooui:arrow-next-ltr		Iconify
uit:calender		Iconify
material-symbols-light:upload-sharp		Iconify
lets-icons:add-round		Iconify
ic:outline-save		Iconify
maki:car		Iconify
mdi:paper-outline		Iconify
fa6-solid:rupiah-sign		Iconify
ep:switch		Iconify

Gambar 3.10. Daftar aset yang digunakan untuk perancangan RANDIS

Pada Gambar 3.10 merupakan daftar aset yang digunakan untuk proses pendesainan prototipe RANDIS, semua ikon atau aset diambil dari *plugin* yang disediakan di dalam Figma, *plugin* yang digunakan bernama *Iconify*. Di dalam *Iconify* pengguna bisa mengakses atau menggunakan ikon seperti di dalam daftar aset sehingga memudahkan proses perancangan, terlebih jika pengguna tidak memiliki aset pribadi.

- *User Guidance*

Pada perancangan RANDIS terdapat *user guidance* untuk membantu proses perancangannya, berikut adalah rincian untuk *user guidance*:

1. *Font*

Untuk *font* semua menggunakan *font type Inter* dengan ukuran *font* pada *navbar*, *form*, dan *filter bar* pada bagian body adalah sebesar 20. Sedangkan ukuran *font* pada bagian form adalah sebesar 18,5.

2. *Color Palette*

Pada perancangan desain *UI* RANDIS, RANDIS memiliki empat *color palette* sebagai bantuan untuk pemilihan warna pada *UI*, berikut adalah *color palette* yang digunakan pada RANDIS beserta *HEX codenya*:

- (a) Merah, dengan *HEX codenya* adalah #FF3D00

(b) Kuning, dengan HEX *codenya* adalah #FFC00 dan #ECF77

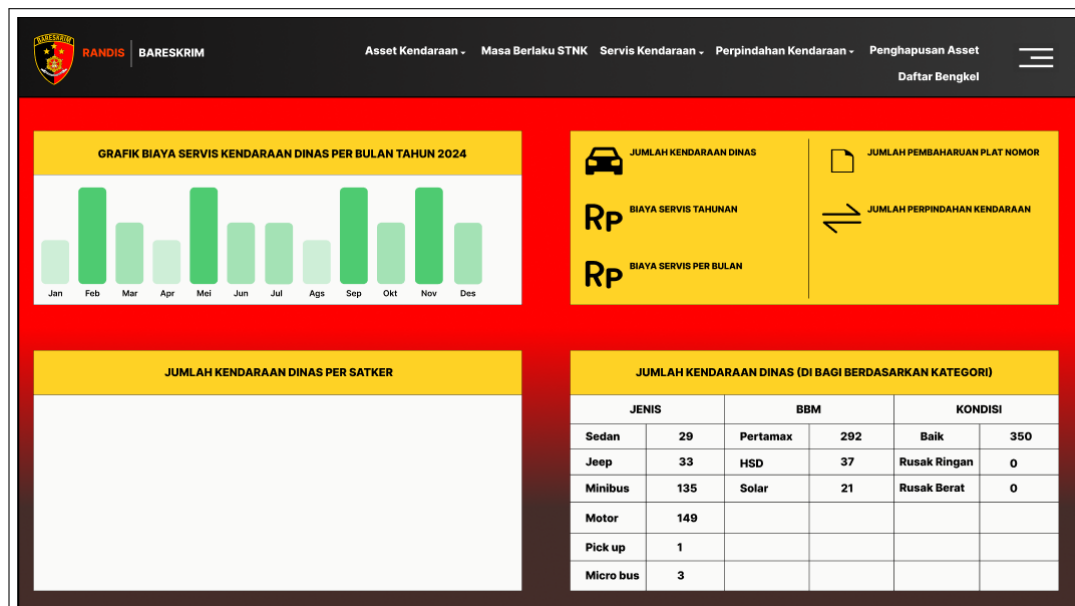
(c) Hitam, dengan HEX *codenya* adalah #1D1C1C

(d) Putih, dengan HEX *codenya* adalah #FAFAF9

Warna merah digunakan pada tulisan RANDIS, putih digunakan pada tulisan Bareskrim, Hitam digunakan sebagai warna pada Navbar dan pada penggunaan tulisan seperti pada kolom tabel atau form, putih digunakan sebagai warna *background*, dan kuning digunakan sebagai warna untuk judul pada form dengan *opacity* sebesar 85%.

- Prototipe

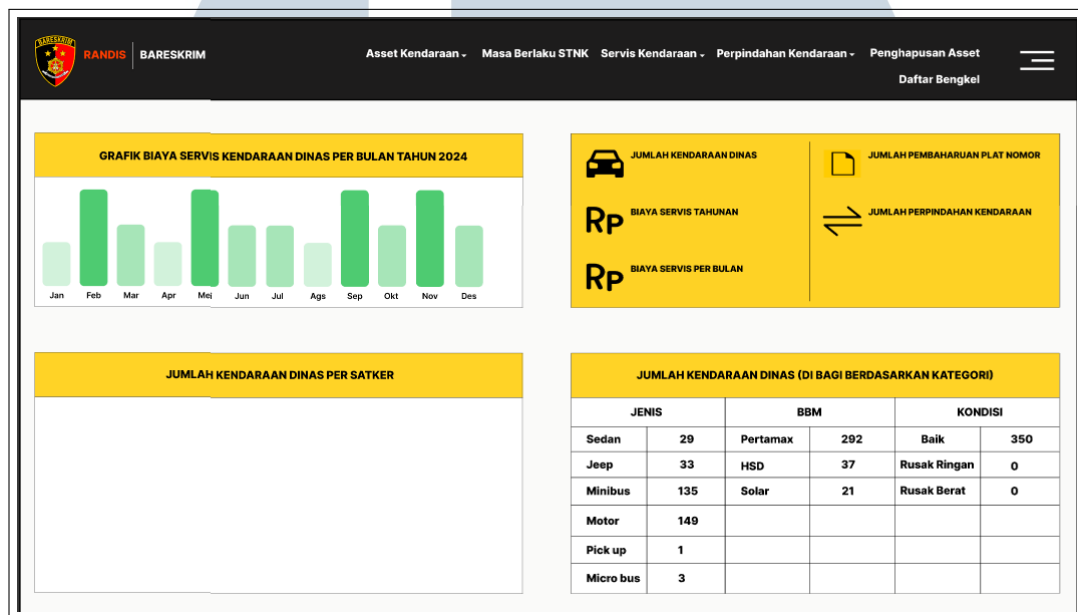
RANDIS adalah singkatan dari Kendaraan Dinas. Aplikasi ini bertujuan untuk melakukan pemeriksaan baik aset kendaraan yang ada di Mabes Polri, biaya yang dikeluarkan oleh Mabes Polri untuk servis, daftar bengkel yang menjalin kerjasama, melihat perpindahan kendaraan dari satu satker ke satker lainnya, penambahan aset kendaraan, dan penghapusan aset. Dengan adanya RANDIS maka akan memudahkan pekerjaan para penggunanya dalam mencari informasi tersebut, sehingga pada proyek RANDIS tugas yang diberikan adalah merancang tampilan antarmuka RANDIS yang mudah dimengerti dan digunakan oleh penggunanya.



Gambar 3.11. Tampilan halaman *home* RANDIS design satu

Pada Gambar 3.11 menunjukkan tampilan rancangan *home* RANDIS saat pertama kali dilakukan proses pendesainan. Pada Gambar 3.11 *home*

mengalami revisi dikarenakan pemilihan warna *background* yang digunakan terlalu cerah walaupun sesuai dengan *color palette*, tetapi penggunaan warna merah yang dominan sebagai *background* dapat membuat penggunaannya sehari-hari menjadi terhambat dikarenakan warna yang terlalu cerah dapat menusuk mata dan membuat sakit mata jika digunakan atau dilihat dalam waktu lama.

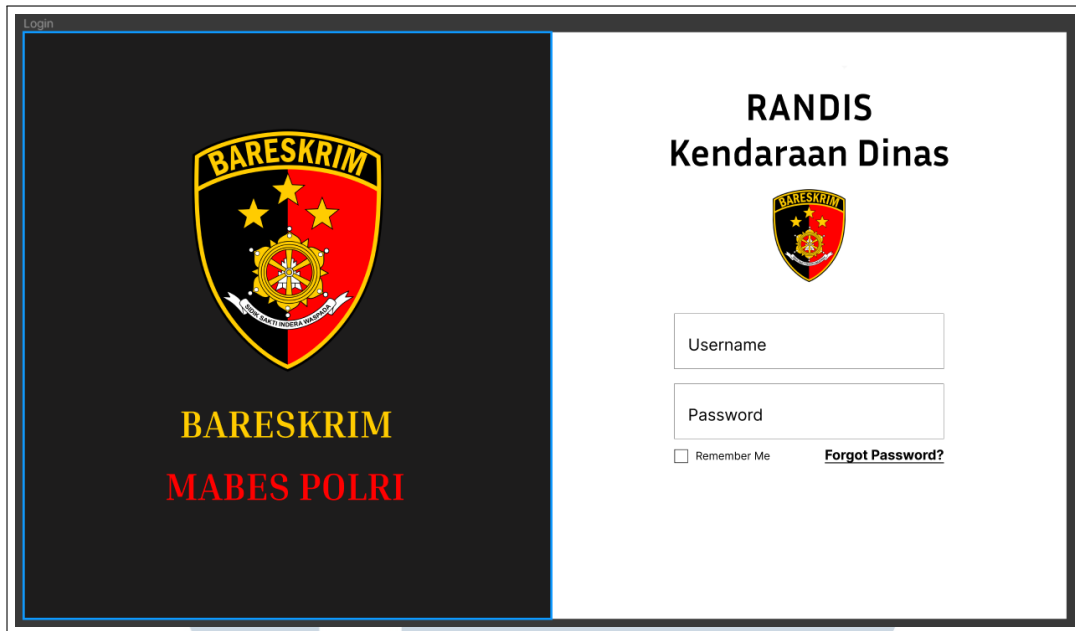


Gambar 3.12. Tampilan halaman *home* RANDIS revisi satu

Pada Gambar 3.12 merupakan hasil revisi dari Gambar 3.11 dengan mengganti warna merah dan hitam pada *background* menjadi warna putih sehingga menampilkan kesan yang *simple*, namun *home* ini tidak digunakan dikarenakan konten pada *home* terlalu padat, sehingga jika konten terlalu padat akan membuat tampilan RANDIS terlalu membosankan karena semua konten langsung tertampilkan jika pengguna berada di halaman *home*.

Di bawah ini adalah penjelasan dan merupakan final desain dari RANDIS:

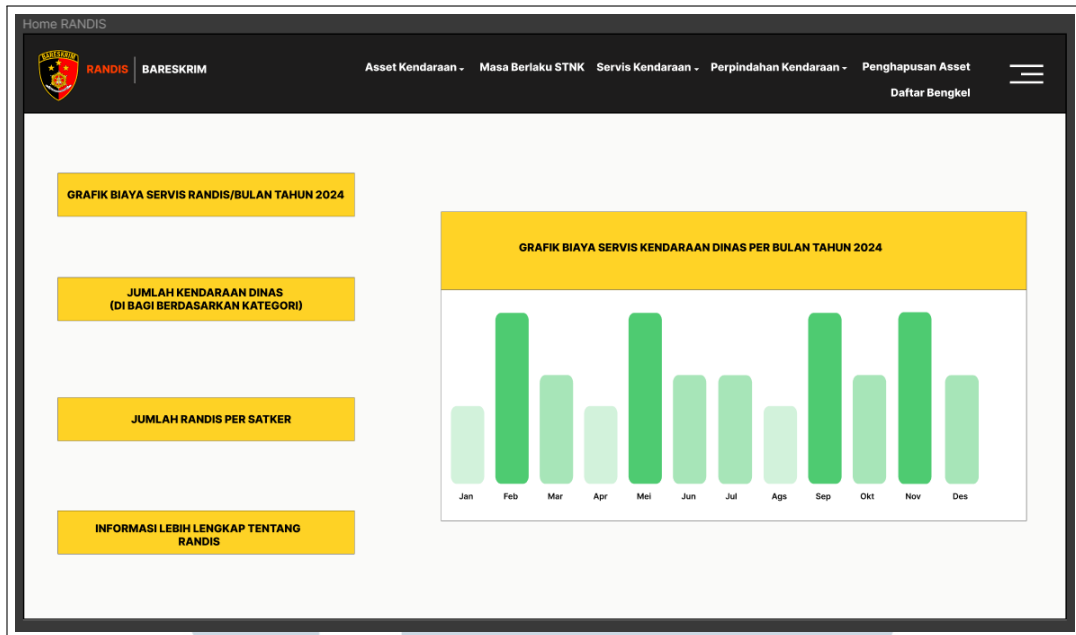
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.13. Tampilan halaman *login* RANDIS

Pada Gambar 3.13 yang menampilkan halaman *login* RANDIS, pengguna diminta untuk memasukkan *username* dan *password* sebelum bisa masuk ke halaman utama RANDIS. Pada halaman ini tidak memiliki opsi *create account* karena akun tidak bisa dibuat melainkan diberikan oleh admin secara langsung. RANDIS hanya digunakan oleh satu divisi yakni divisi SUBBAGLOG ROENMIN BARESKRIM Polri, sehingga tidak diperlukannya fitur *create account*.

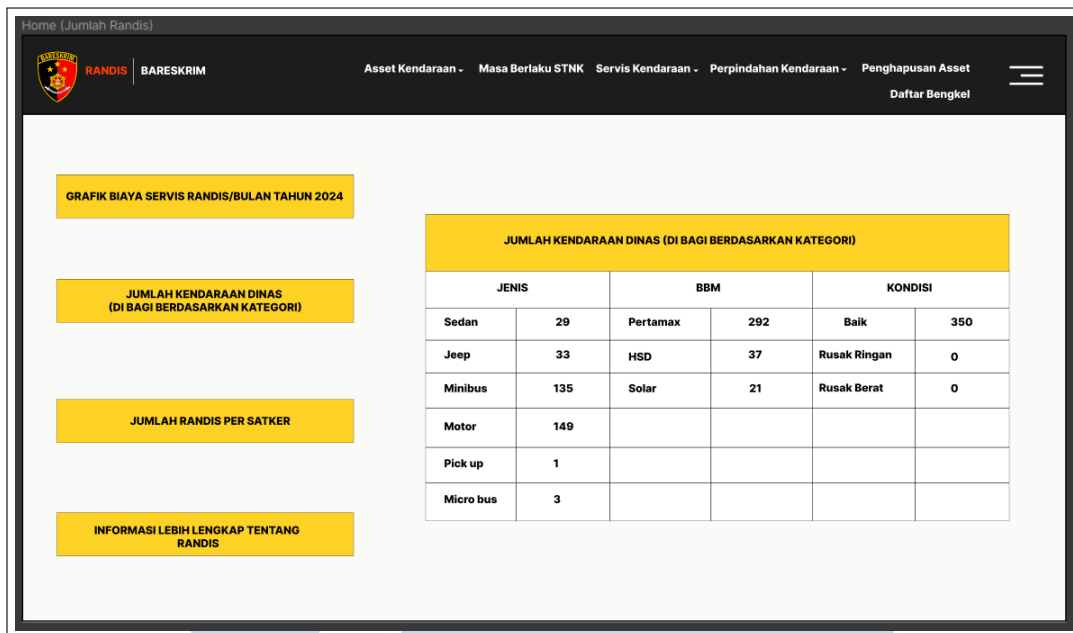
U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.14. Tampilan *home* utama

Pada Gambar 3.14 adalah final desain dari dua revisi pada Gambar 3.11 dan Gambar 3.12 yang dimana konten telah di pisah menjadi empat konten berbeda. Gambar 3.14 menampilkan *home* dari RANDIS, *home* ini memiliki empat fitur atau konten yang bisa diakses. *Home* ini merupakan *home* utama dari RANDIS, dikarenakan *home* memiliki empat konten, halaman ini adalah *home* utama dari RANDIS yang akan menampilkan informasi berupa grafik dari biaya servis kendaraan dinas per bulannya.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

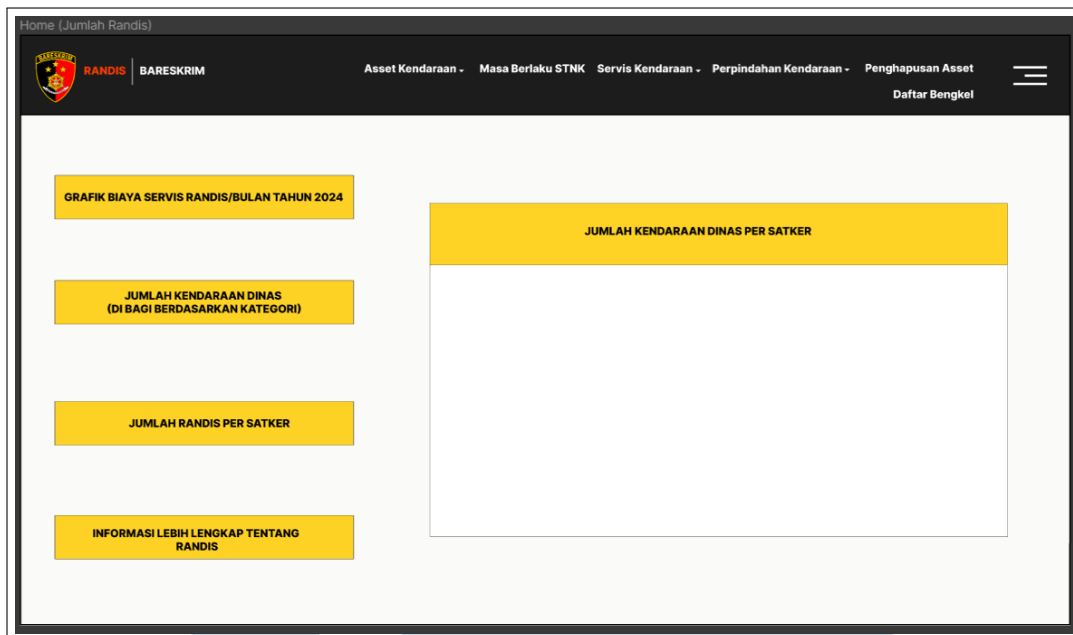


Gambar 3.15. Tampilan *home* jumlah kendaraan berdasarkan kategori

Pada Gambar 3.15 masih menampilkan *home* yang menampilkan data tentang jumlah kendaraan yang dibagi berdasarkan tiga kategori yaitu:

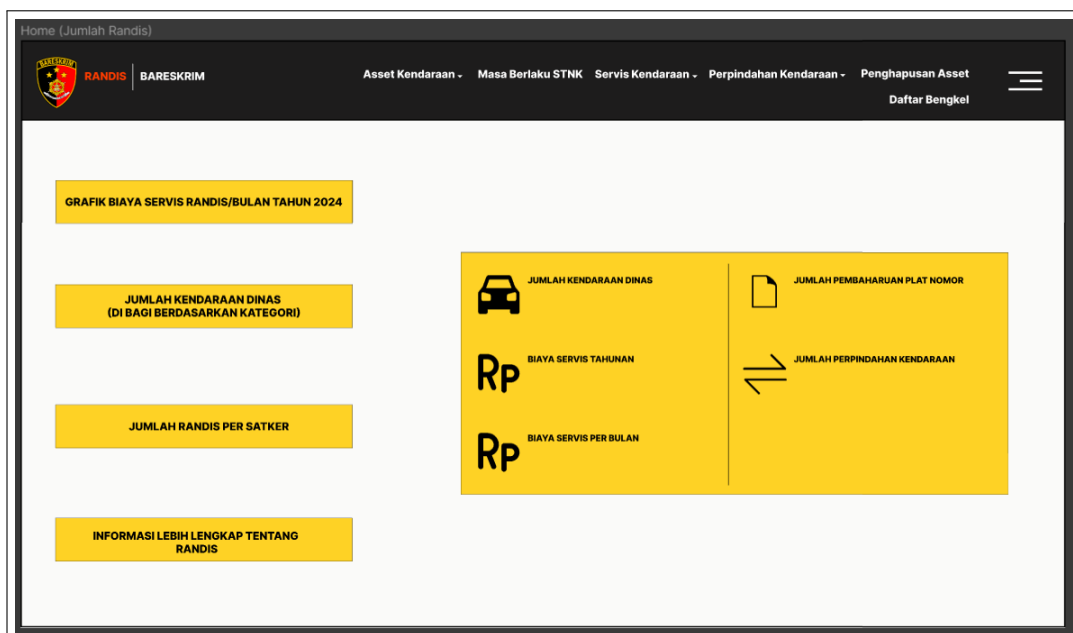
1. Jenis. Jenis kendaraan dibagi lagi menjadi enam bagian yakni sedan, jeep, minibus, motor, pickup, dan mikro bus.
2. Bahan Bakar Minyak (BBM). BBM dibagi menjadi tiga bagian yakni pertamax, *high speed* (HSD), dan solar.
3. Kondisi. Kendaraan juga dibagi menjadi tiga kondisi yakni baik, rusak ringan, dan rusak berat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.16. Tampilan *home* jumlah kendaraan per satker

Pada Gambar 3.16 juga terdapat *home* yang berisikan jumlah kendaraan pada berbagai satuan kerja. Pada *home* yang menampilkan jumlah kendaraan pada berbagai satuan kerja yang dibagi berdasarkan tabel.



Gambar 3.17. Tampilan *home* jumlah aset, dana servis, pembaharuan dan perpindahan aset RANDIS

Pada Gambar 3.17 menampilkan bagian dari *home* yang bertujuan untuk

7. Pagu. Kolom pagu bertujuan memberikan informasi tentang sisa dana yang diberikan kepada pemegang kendaraan.
8. Penggunaan Pagu. Kolom penggunaan pagu bertujuan untuk memberikan informasi kepada pemeriksa terkait kendaraan yang diperiksa, seberapa banyak pagu yang telah digunakan.
9. Sisa Pagu. Kolom sisa pagu bertujuan untuk memberikan informasi terkait seberapa banyak pagu yang tersisa yang bisa digunakan kembali.
10. Nomor Rangka. Kolom nomor rangka bertujuan untuk memberikan informasi lebih detail tentang nomor seri rangka kendaraan dinas yang tercatat di Mabes Polri.
11. Nomor Mesin. Kolom nomor mesin bertujuan untuk memberikan informasi detail tentang mesin kendaraan dinas yang dicari.
12. Kuota BBM. Kolom kuota BBM bertujuan untuk memberikan informasi seberapa banyak jatah kuota bulanan BBM yang disediakan oleh Mabes untuk pemilik kendaraan. Hal ini dikarenakan Mabes Polri mempunyai lokasi pengisian BBM sendiri yang terletak di area Mabes Polri. BBM yang terletak di area Mabes Polri, sehingga kuota diperlukan untuk mengisi di area tersebut, jika di dalam kolom kuota BBM menampilkan angka nol, maka kendaraan tersebut tidak dapat mengisi di area yang telah disediakan.
13. Kondisi. Kolom kondisi bertujuan untuk memberikan informasi kondisi kendaraan dinas berdasarkan tiga kategori yang telah dibagi sebelumnya.
14. Pemegang. Kolom pemegang bertujuan untuk memberikan informasi terkait pemegang kendaraan dinas tersebut mulai dari nama dan divisi pemegang.
15. Penghapusan. Kolom penghapusan bertujuan untuk memberikan informasi apakah kendaraan dinas tersebut sudah dihapus dari Mabes atau tidak lagi dipegang dan dikelola oleh Mabes Polri.
16. Opsi. Kolom opsi bertujuan untuk melakukan penyuntingan atau *edit* dan juga menghapus data yang telah dimasukkan ke dalam *database*.

Gambar 3.22. Formulir pengisian servis kendaraan pada menu servis kendaraan

Gambar 3.22 masih merupakan bagian dari menu servis kendaraan. Pada Gambar 3.22 merupakan tampilan dari formulir yang harus diisi setiap akan dilakukannya servis pada kendaraan dinas. Sama seperti *form* pada aset RANDIS, setelah mengisi *form* barulah data akan ditampilkan ke dalam tabel daftar servis kendaraan pada Gambar 3.21.

No.	Kendaraan	Pemegang Lama	Tanggal Perpindahan	Pemegang Baru	Ops
					Edit Hapus

Gambar 3.23. Daftar tampilan perpindahan kendaraan pada menu perpindahan kendaraan

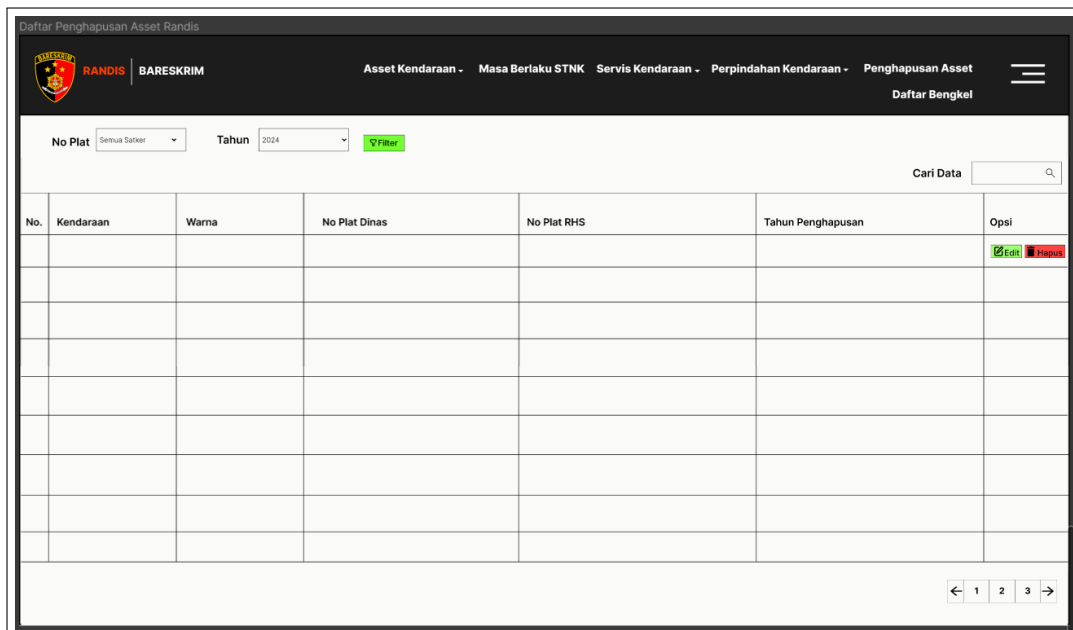
Gambar 3.23 merupakan tampilan dari bagian menu perpindahan aset kendaraan. Gambar 3.23 berisikan tabel daftar perpindahan kendaraan, tabel dibagi menjadi beberapa kolom seperti kendaraan (merk kendaraan dan roda kendaraan), pemegang lama, tanggal perpindahan kendaraan, pemegang baru, dan opsi.

The screenshot shows the 'Form Perpindahan Aset Randis' interface. At the top, there is a navigation bar with the RANDIS logo and menu items: 'Asset Kendaraan - Masa Berlaku STNK - Servis Kendaraan - Perpindahan Kendaraan - Penghapusan Asset'. Below this is a yellow header with the form title and a '+Tambah Data' button. The main form area is divided into several sections:

- Kendaraan:** A dropdown menu showing 'No Plat Dinas : 2826-01 || DAIHATSU XENIA || No Plat RHS'.
- PEMANG ASSET:** A section with a yellow header containing 'Satker : DITTIPIIDUM' and 'Nama : RANSUSOPSNAL/KOMPOL GOD PARLASRO SINAGA, S.H., S.I.K. (DF)'.
- PEMILIK ASSET:** A section with a yellow header containing 'BARESKRIM POLRI'.
- Vehicle Photo:** A placeholder image for the vehicle, labeled 'DAIHATSU XENIA' with 'No Plat Dinas : 2826-01 || No Plat RHS : NULL'.
- Technical Specifications:** A list of details:
 - Jenis Kendaraan : Minibus
 - Warna : Abu-abu
 - Bahan Bakar : Pertamina
 - Kapasitas Silinder : 1329
 - Nomor Mesin : INRF322060
 - Nomor Rangka : MHKV5EB2JHK-003907
- Other Fields:** 'Pemegang Baru' (New Owner), 'Tgl Perpindahan' (Transfer Date), 'Satker' (Agency), and 'Keterangan' (Remarks) are all empty input fields.
- Buttons:** A '+Tambah Data' button at the top right and a 'Save' button at the bottom right.

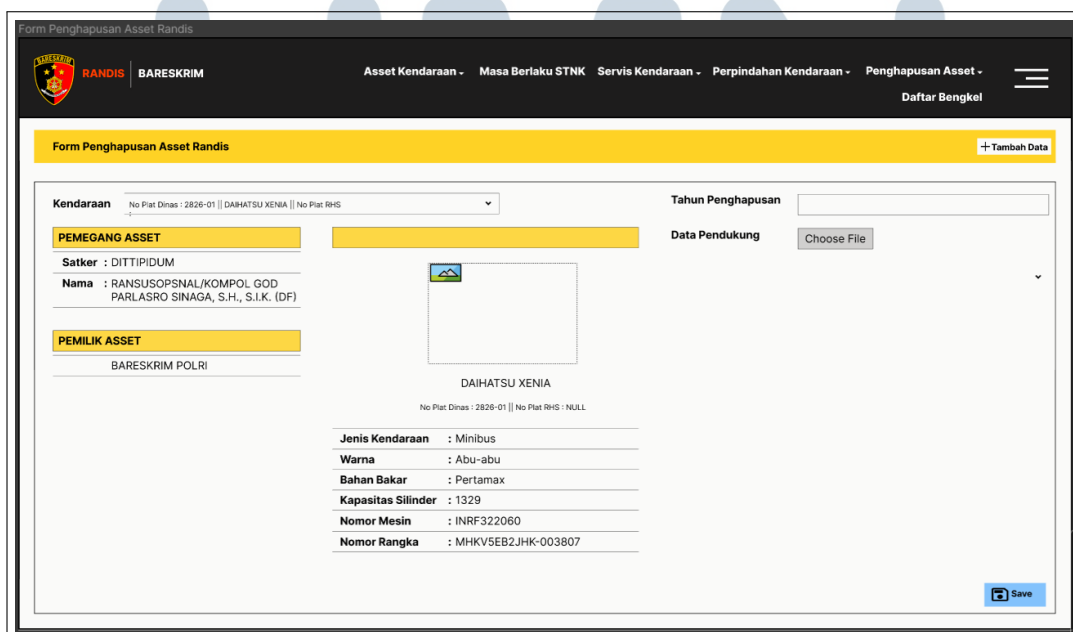
Gambar 3.24. Formulir pengisian perpindahan kendaraan pada menu perpindahan kendaraan

Gambar 3.24 merupakan bagian dari menu perpindahan kendaraan yang dimana menampilkan *form* perpindahan kendaraan. *Form* perpindahan kendaraan bertujuan untuk mengisi jika kendaraan dinas diserahkan kepada pemegang baru. Seperti pada menu aset RANDIS dan servis kendaraan, setelah melakukan pengisian *form* maka data akan masuk ke dalam daftar tabel di daftar perpindahan kendaraan.



Gambar 3.25. Daftar Tampilan penghapusan aset pada menu penghapusan aset

Gambar 3.25 merupakan bagian dari menu penghapusan aset. Gambar 3.25 akan menampilkan informasi berupa tabel daftar penghapusan kendaraan dinas atau aset. Tabel terdiri dari kolom kendaraan (merk kendaraan dan roda), warna kendaraan, nomor plat dinas, nomor plat RHS, tahun penghapusan kendaraan dan opsi.



Gambar 3.26. Formulir pengisian penghapusan aset pada menu perpindahan kendaraan

Gambar 3.26 merupakan tampilan dari *form* penghapusan kendaraan dinas atau aset yang berada dalam menu penghapusan kendaraan. *Form* kendaraan bertujuan jika ada kendaraan yang ingin dikeluarkan dari aset Mabes Polri maka diwajibkan untuk mengisi *form* terlebih dahulu. Setelah mengisi *form* data akan tersimpan dan ditampilkan pada tabel daftar penghapusan aset di Gambar 3.25.

The screenshot shows a web interface for 'Daftar Bengkel' (Garage Registration). At the top, there is a navigation bar with the RANDIS logo and menu items: 'Asset Kendaraan - Masa Berlaku STNK - Servis Kendaraan - Perpindahan Kendaraan - Penghapusan Asset'. Below this is a yellow header for 'Form Daftar Bengkel' with a '+ Tambah Data' button. The main form area contains two input fields: 'Pemegang Baru' and 'Alamat', followed by a 'Save' button. Below the form is a table with the following structure:

No	Nama Bengkel	Alamat	Opsi
			[Edit] [Hapus]

At the bottom right of the table, there are pagination controls: '< 1 2 3 >'.

Gambar 3.27. Tampilan menu daftar bengkel

Gambar 3.27 menampilkan informasi tentang bengkel yang menjalin kerjasama dengan Mabes Polri dan pada halaman daftar bengkel terdapat *form* yang bertujuan jika adanya bengkel baru yang menjalin kerjasama dengan Mabes Polri, maka bengkel tersebut perlu di daftarkan terlebih dahulu dengan mengisi *form* daftar bengkel.

3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan

Kendala pada pembuatan proyek perancangan tampilan antarmuka aplikasi RANDIS adalah pada bagian *home* yang dimana di proses perancangan *home* pertama kali, *home* dibuat dengan tidak memisahkan konten seperti Gambar 3.14. Solusi untuk permasalahan *home* ini diselesaikan dengan membuat tampilan *home* menjadi seperti Gambar 3.14 yang dimana empat konten tidak ditampilkan secara bersamaan melainkan *on click*, sehingga jika pengguna melakukan login *home* akan menampilkan halaman *home* utama seperti pada Gambar 3.14 dan jika pengguna

ingin melihat konten lainnya di *home* pengguna bisa menekan menu yang berada di halaman *home*.

Selain itu terdapat masalah lain yakni adanya *form*. Pada awalnya *form* direncanakan berada dalam satu halaman yang sama. Misal pada halaman aset kendaraan dinas, jika pengguna menekan menu *asset* kendaraan di *navbar* maka akan menampilkan daftar tabel dan juga *form* dalam satu halaman yang sama. Hal ini mungkin akan membuat lebih sederhana, namun membuat tampilan menjadi terlalu ramai atau padat dan akan membuat pengguna menjadi bosan ataupun kesulitan karena tidak berisikan satu konten saja. Solusinya adalah dengan membuat sebuah *dropdown* pada menu seperti *asset* kendaraan yang dimana jika pengguna mengarahkan kursor ke menu tersebut maka akan memunculkan pilihan *form* aset kendaraan dan daftar aset kendaraan, sehingga pengguna bisa memilih salah satu dan hanya berfokus pada satu konten saja.

