

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Organisasi

Pelaksanaan magang di PT Global Loyalty Indonesia dilakukan sebagai *Front-end Web Developer* pada divisi *IT Corporate* yang berada di bawah pimpinan *IT Development Manager*. Koordinasi khususnya komunikasi dilakukan dengan dua cara, yaitu secara langsung di kantor maupun secara tidak langsung melalui grup Whatsapp. Kemudian, untuk koordinasi *coding* yang telah dibuat dilakukan melalui Github dan Bitbucket dengan *branch* yang memisahkan *code* tahap *development* dan tahap *production*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalankan program magang merdeka pada PT Global Loyalty Indonesia, terdapat 3 project yang telah selesai dikerjakan, yaitu pengembangan projek CSA (*Customer Support Application*), pembuatan *website* GLI App Center, dan pembuatan *website* Welcome Offer. Projek CSA dan GLI App Center sudah melalui tahap QA (*Quality Assurance*) testing dan tahap UAT (*User Acceptance Test*), sehingga projek tersebut telah di-*deploy* dan digunakan oleh *user*. Sedangkan projek Welcome Offer sedang berada pada tahap QA *test* yang dilakukan oleh QA *Tester*. Berikut diuraikan penjelasan mengenai ketiga projek tersebut.

3.2.1 Customer Support Application (CSA)

Customer Support Application atau CSA merupakan *website* yang digunakan sebagai wadah untuk keluhan dari para pengguna aplikasi Alfagift. Aplikasi ini terdiri dari 8 halaman utama, yaitu *Login*, *Alfastar*, *Ereceipt*, *Push Notif*, *Alfastamp*, *Alfagift*, *Point Transaction*, dan *Tracking Order*. Projek ini merupakan tahap kedua dari projek yang telah dikerjakan sebelumnya, sehingga projek ini merupakan pengembangan projek tersebut berdasarkan penambahan *requirements*. Adapun bagian yang dikerjakan adalah modul *Store Transaction*, modul *Alfagift Member*, modul *Reward Redemption Point*, modul *Push Star* - Alfagift pada halaman *Alfastar*, serta modul *Push Stamp* - Alfagift dan modul *Cek Transaksi Toko* pada halaman *Alfastamp*. *Website* ini telah melewati tahap QA

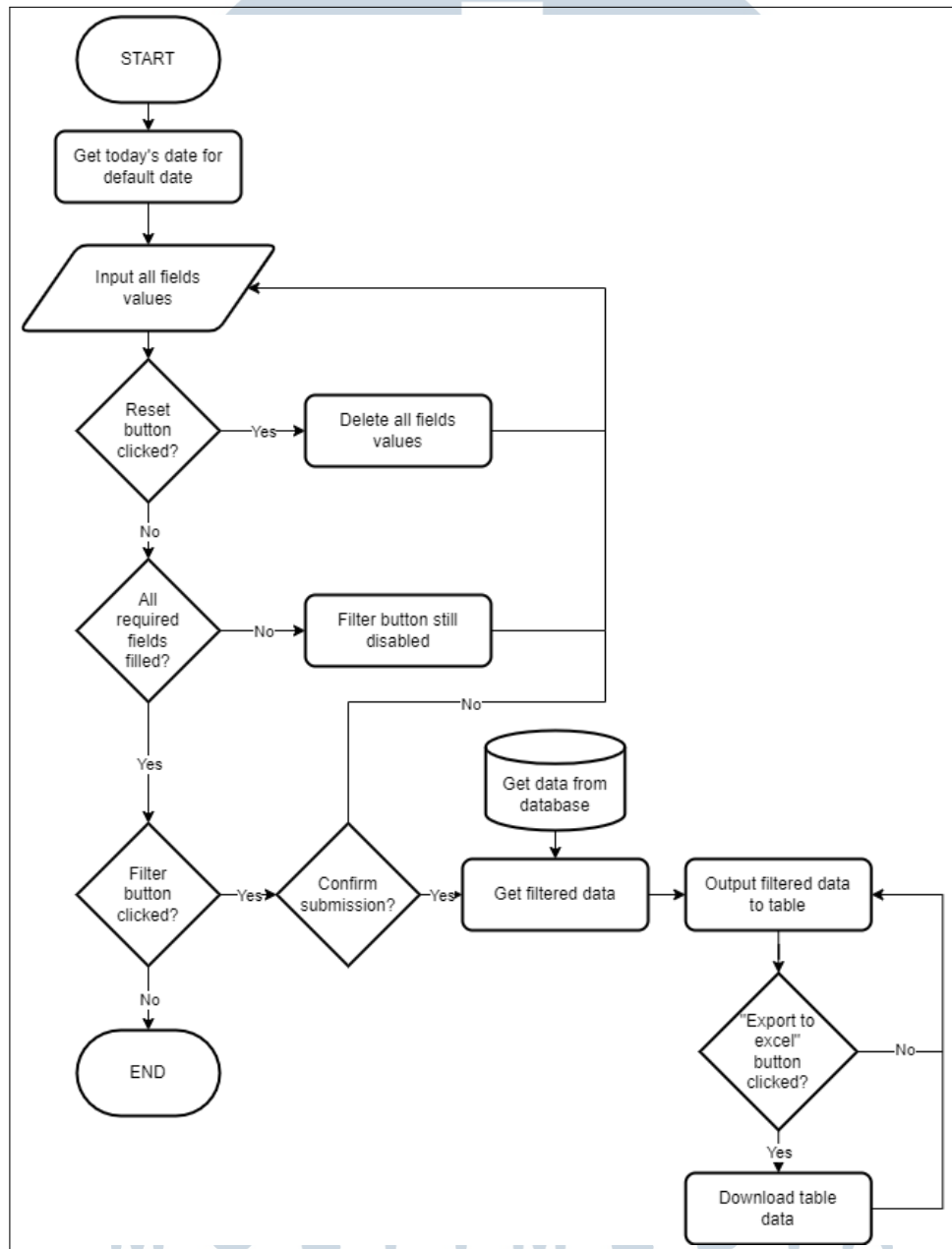
(*Quality Assurance*) Test dan telah digunakan oleh *user* yang bersangkutan. Berikut dijelaskan tiap modul yang dikerjakan beserta *requirements*-nya.

A. Bagian yang Dikerjakan dan *Project Requirements*

1. Membuat modul *Alfagift Memberyang* akan menampilkan data member aplikasi Alfagift dengan 1 *input* untuk *selection*, 1 *text area*, dan *button* "Cari".
2. Membuat modul *Reward Redemption Point* yang akan menampilkan informasi penukaran poin dengan 1 *input field* dan *button filter*.
3. Membuat halaman *Point Transaction* dengan modul *Store Transaction* yang akan menampilkan detail transaksi dengan 1 *input field*, 1 *date field*, dan 1 *button reset*.
4. Membuat modul *Push Star* - Alfagift pada halaman Alfastar yang akan mengirim data lokal ke Alfagift dengan 1 *input field*, 1 modal yang dapat mencari dan memilih nomor juklak, serta *button push*.
5. Membuat modul Cek Transaksi Toko pada halaman Alfastamp yang akan menampilkan data transaksi yang dilakukan pada toko *offline* dengan 1 *input field*, 1 *date field*, dan 1 *button filter*.
6. Membuat modul *Push Stamp* - Alfagift pada halaman Alfastamp yang akan mengirim data lokal ke aplikasi Alfagift dengan 1 *input field* dan *button push*.
7. Mengambil data dari API (*database*) dan mengolah data tersebut untuk ditampilkan pada masing-masing modul.
8. Membuat *logic* untuk menyimpan data yang di-*input user* ke dalam *database* untuk modul *Push Stamp* - Alfagift dan *Push Star* - Alfagift.

B. Flow Aplikasi

B.1 Modul Store Transaction

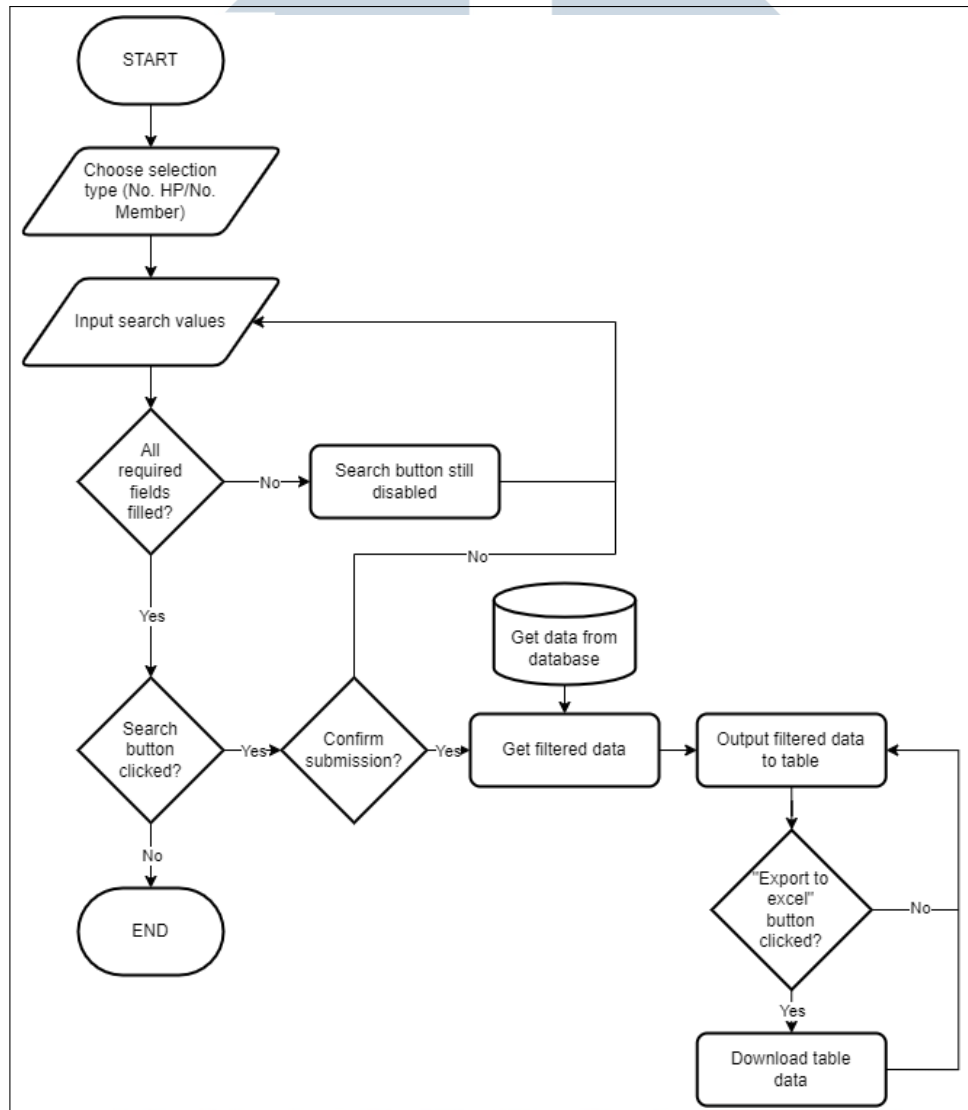


Gambar 3.1. Flowchart Store Transaction

Pada halaman ini, *user* diminta untuk mengisi *field* berupa nomor *invoice* dan tanggal transaksi untuk melihat data berkaitan dengan transaksi toko, yang jika di filter, maka data dari *database* dijadikan output dan ditampilkan dalam bentuk tabel yang dapat diunduh menjadi *file* Excel.

B.2 Halaman Alfagift

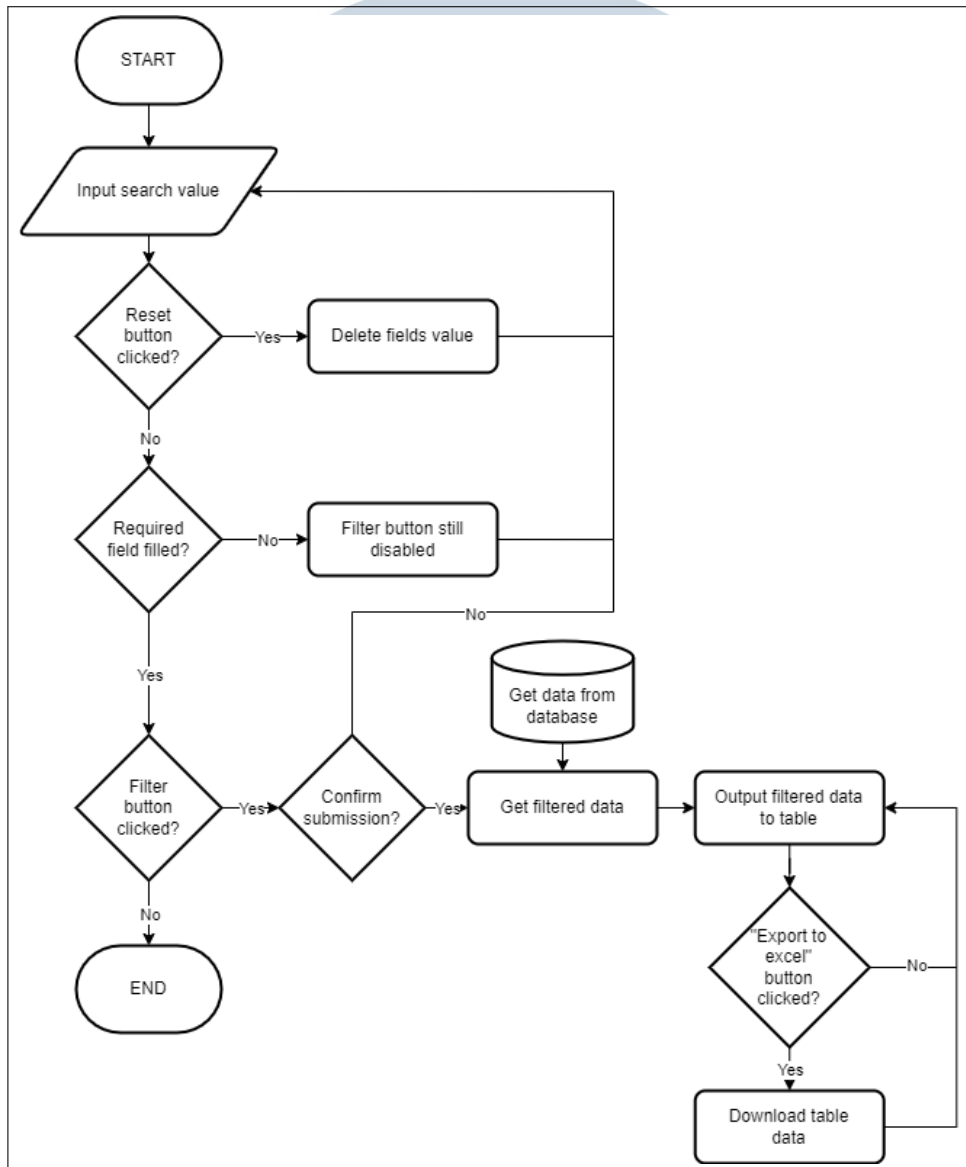
B.2.1 Alfagift Member



Gambar 3.2. Flowchart Alfagift Member

Pada halaman ini, *user* dapat memilih tipe filter yang akan digunakan untuk mencari data dan mengisi *field* sesuai tipe filter. Setelah *user* mengisi *field* dan menekan tombol "Cari", maka *output* berupa data member akan ditampilkan dalam bentuk tabel yang diperoleh dari *database* dan dapat diunduh menjadi *file* Excel.

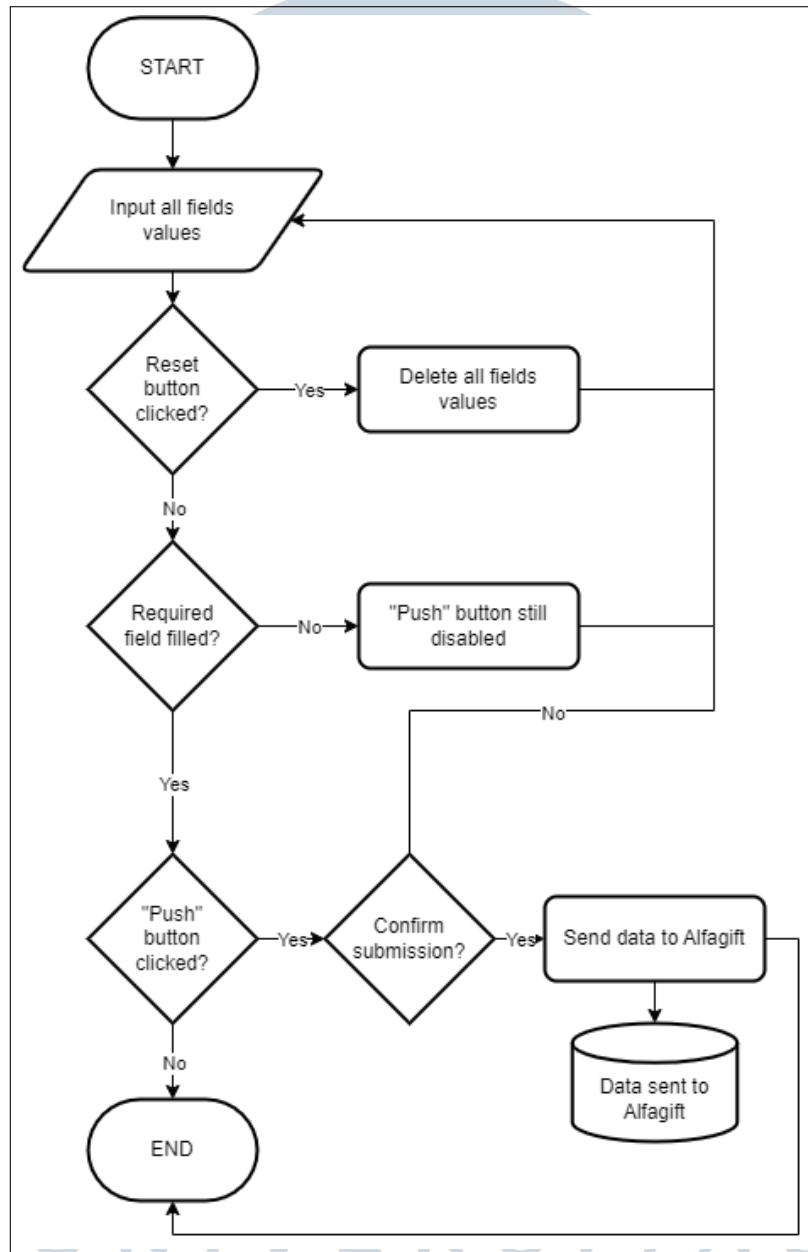
B.2.2 Reward Redemption Point



Gambar 3.3. Flowchart Reward Redemption Point

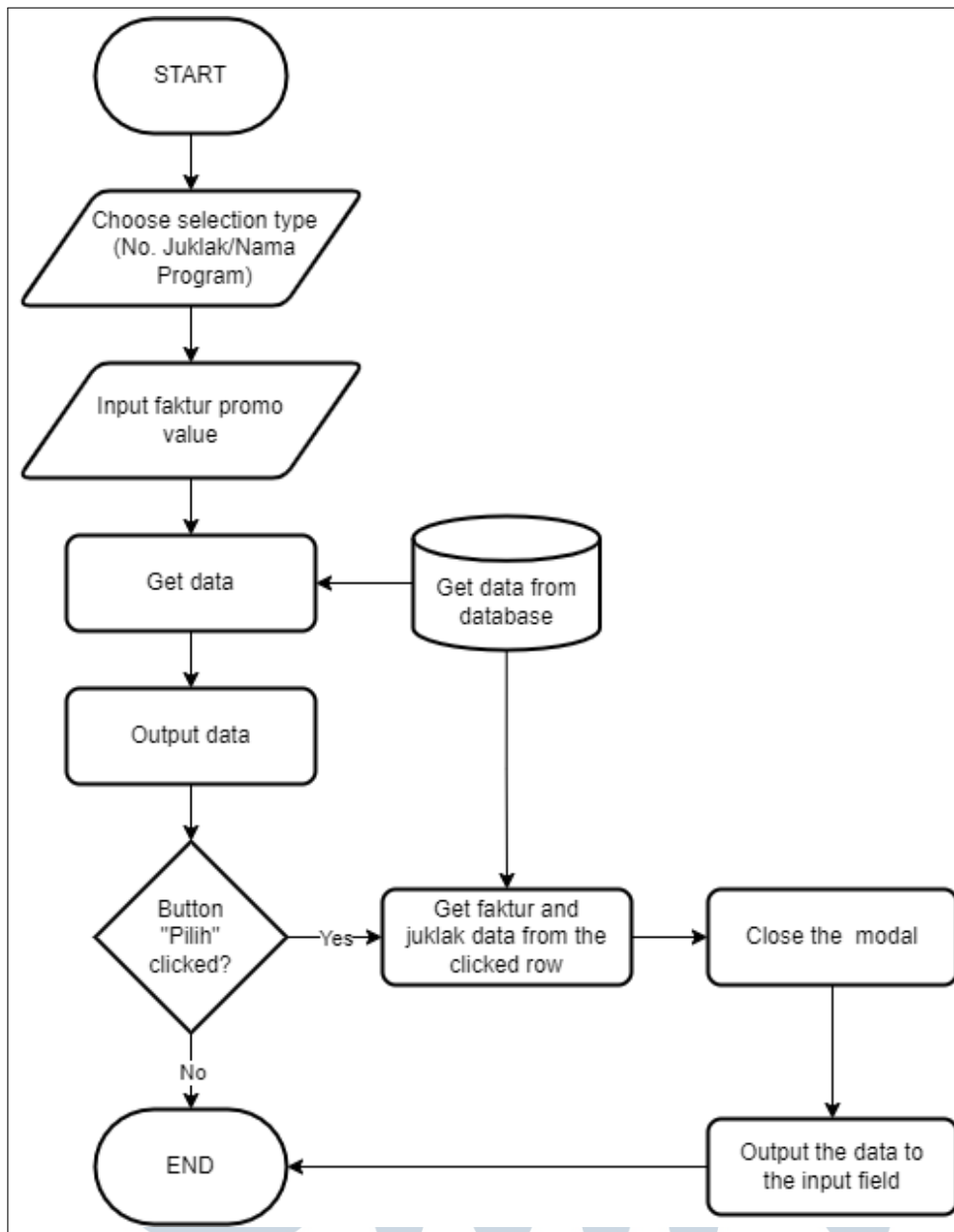
Pada halaman ini, *user* diminta untuk mengisi *field* berupa nomor *invoice* untuk melihat data penukaran poin. Setelah *user* mengisi *field* dan menekan tombol "Filter", maka *output* berupa data dalam bentuk tabel akan ditampilkan, data ini diperoleh dari *database* dan dapat diunduh menjadi *file* Excel.

B.3 Modul *Push Star* - *Alfagift*



Gambar 3.4. *Flowchart* Push Star - Alfagift

Pada halaman ini, *user* harus mengisi *field* berupa nomor member dan nomor juklak atau faktur promo. Dengan menekan tombol "Push", maka *user* dapat mengirim data ke aplikasi Alfagift. Adapun proses pencarian faktur promo dapat dilihat pada Gambar 3.5 berikut.



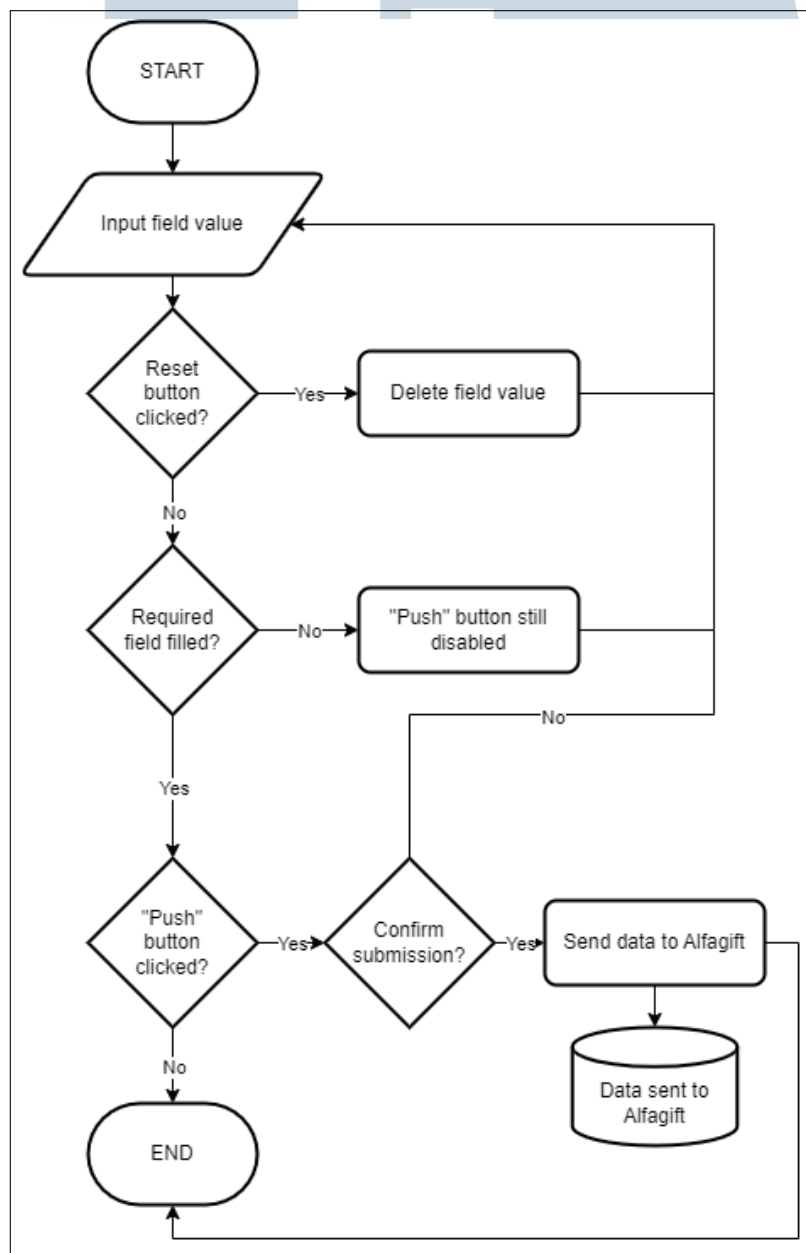
Gambar 3.5. Flowchart Faktur Promo

Flowchart ini menjelaskan alur pemanggilan faktur promo yang dapat dipilih user dan ditampilkan ke dalam *input field*. Terdapat dua tipe pencarian yang dapat dipilih oleh user, yaitu berdasarkan nomor juklak dan nama program. Setelah memilih tipe pencarian, user dapat memasukkan data atau kata kunci sesuai tipe pencarian tersebut dan menekan tombol cari. Website kemudian akan mencari dan mengambil data tersebut dari *database* dan mengeluarkan hasil berupa beberapa faktur promo sesuai kata kunci, di mana user harus memilih salah satu faktur promo yang sesuai dengan keinginan untuk mendapatkan nomor faktur atau juklak

yang akan ditampilkan ke *input field* menjadi *field value*. Jika *user* sudah memilih salah satu faktor promo tersebut, maka *website* akan mengakses *database* untuk mengambil data mengenai faktor promo yang dipilih tersebut untuk ditampilkan.

B.4 Halaman Alfastamp

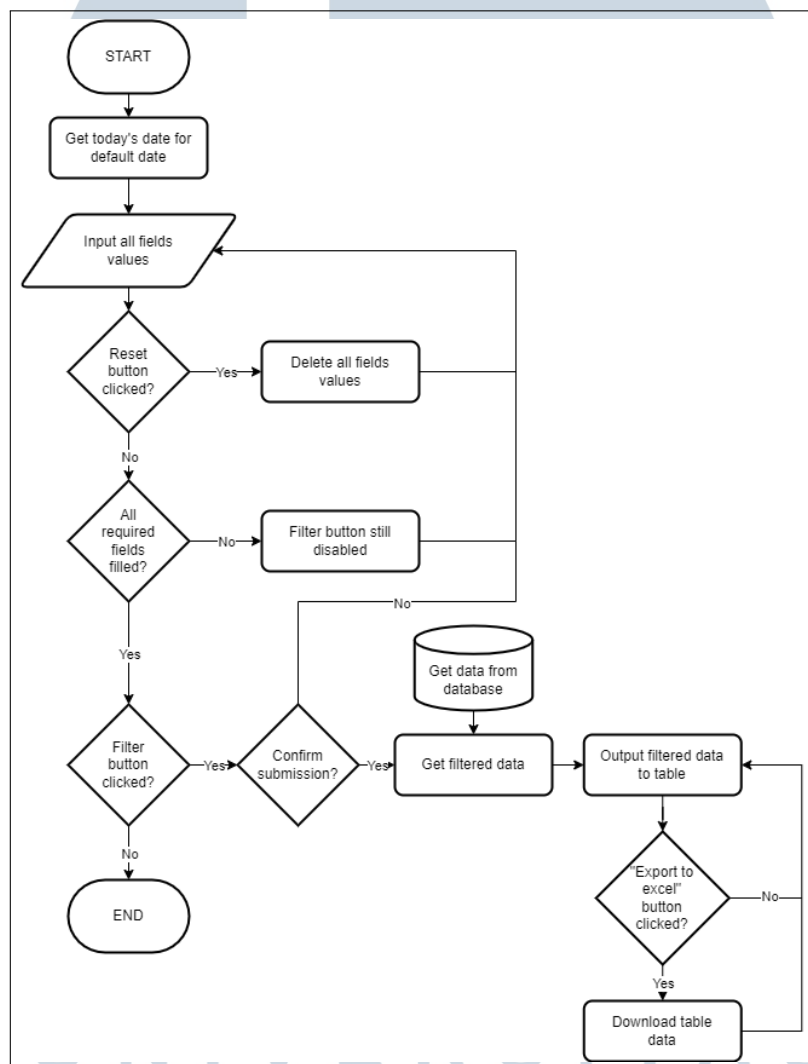
B.4.1 *Push Stamp - Alfagift*



Gambar 3.6. Flowchart Push Stamp - Alfagift

Flowchart ini menjelaskan proses yang dijalankan pada modul Push Stamp - Alfagift. *User* harus mengisi *field* berupa nomor member dan menekan tombol "Push", agar data dapat dikirim ke aplikasi Alfagift.

B.4.2 Cek Transaksi Toko



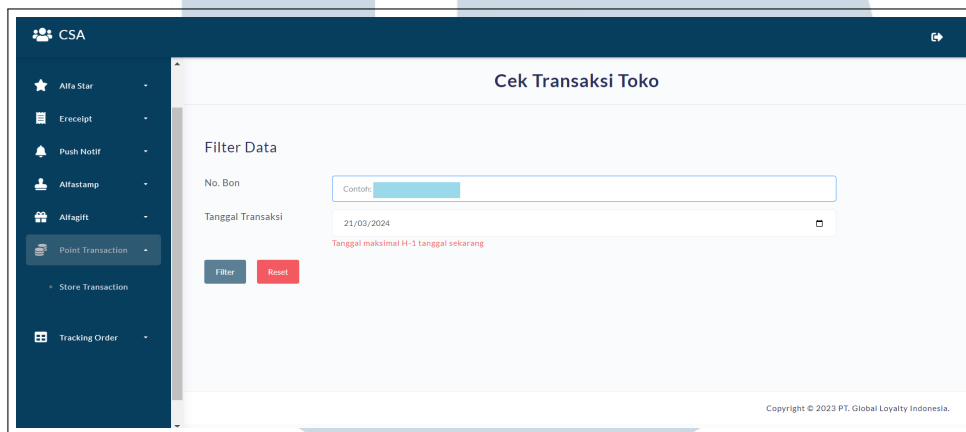
Gambar 3.7. Flowchart Cek Transaksi Toko

Pada halaman ini, *user* diminta untuk mengisi *field* berupa nomor *invoice* dan tanggal transaksi untuk mengecek stamp yang didapat dari transaksi toko, yang jika di filter, maka data dari *database* dijadikan output dan ditampilkan dalam bentuk tabel yang dapat diunduh menjadi *file* Excel.

C. Implementasi

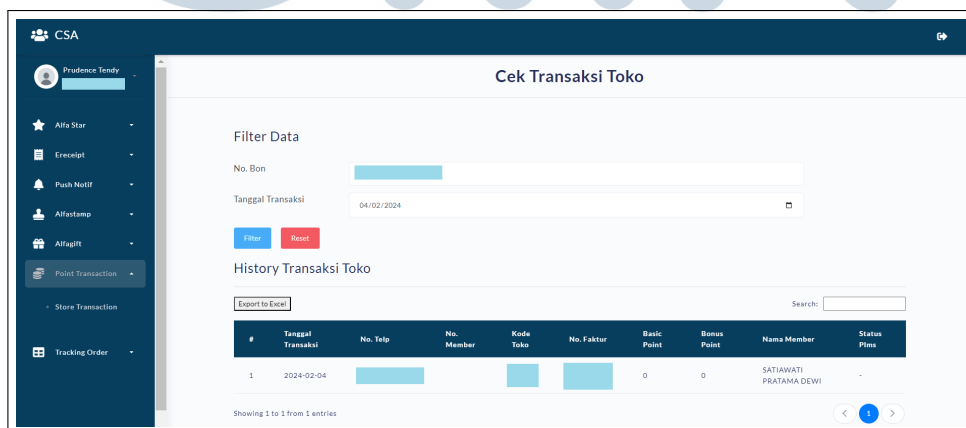
C.1 Modul *Store Transaction*

Modul ini berfungsi untuk menampilkan data transaksi toko sehingga *user* dapat melakukan pengecekan apakah *customer* mendapatkan *A-point* setelah melakukan transaksi pada toko. Tampilan untuk modul ini dapat dilihat melalui Gambar 3.8 berikut.



Gambar 3.8. Modul *Store Transaction*

User akan diminta untuk mengisi data berupa nomor struk dan tanggal transaksi, di mana tanggal transaksi yang dapat diisi maksimal H-1 dari tanggal saat *user* mengisi data tersebut. Adapun untuk nomor struk, *user* hanya dapat mengisi maksimal 17 karakter dan ketika tombol "Filter" ditekan, maka akan muncul *modal confirmation* yang memastikan kebenaran data yang diisi. Jika *user* menekan ya, maka *output* berupa tabel akan ditampilkan dan tabel tersebut dapat diunduh menjadi *file Excel*. Tampilan *output* tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.9 berikut.



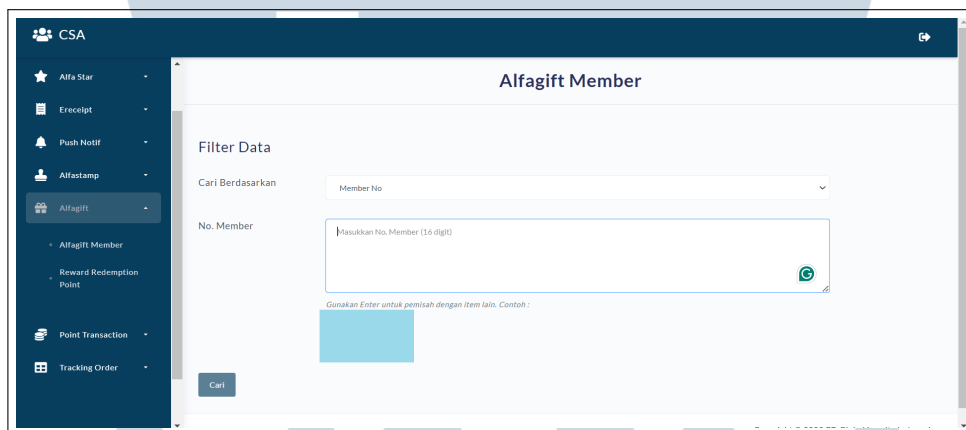
Gambar 3.9. *Output* Modul *Store Transaction*

C.2 Halaman Alfagift

Halaman Alfagift ini terdiri dari dua modul, yaitu modul *Alfagift Member* dan modul *Reward Redemption Point*. Berikut adalah penjelasan untuk masing-masing modul tersebut.

C.2.1 Modul *Alfagift Member*

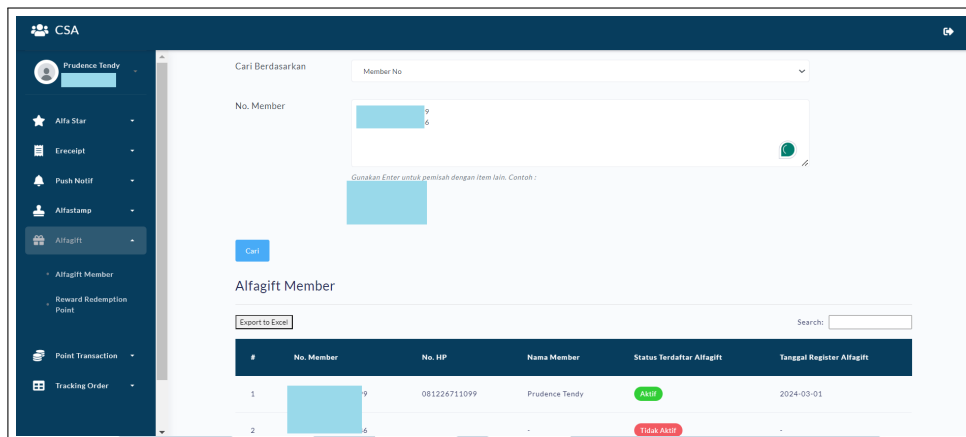
Modul ini menampilkan data *member* terdaftar aplikasi Alfagift. Fungsi utama dari modul ini adalah untuk mendapatkan ID *member* untuk kepentingan *push notif* aplikasi Alfagift ke setiap *member* tersebut. Tampilan modul ini dapat dilihat melalui Gambar 3.10 berikut.



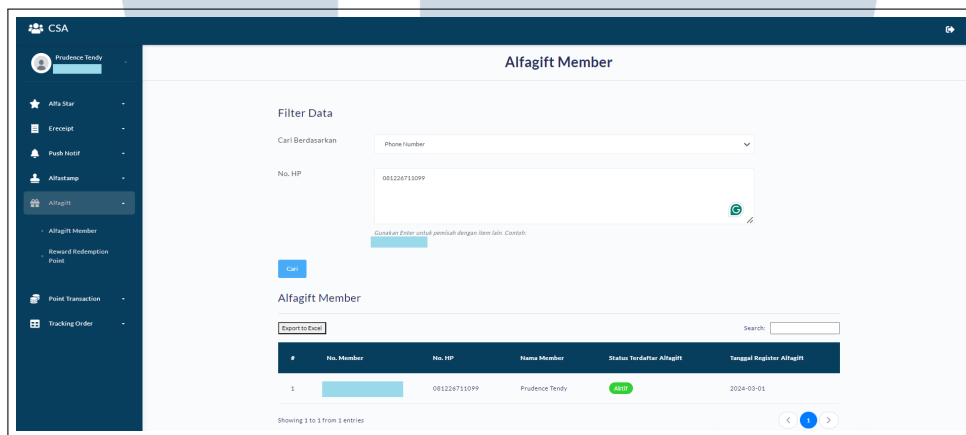
Gambar 3.10. Modul Alfagift Member

Pada modul ini, *user* dapat memilih pencarian berdasarkan dua jenis, yaitu nomor *handphone* dan nomor *member*. *User* dapat melakukan *input* lebih dari satu data dengan cara memisahkan tiap data dengan *enter*. Tampilan *output* ketika tipe pencarian adalah nomor *member* dan nomor *handphone* masing-masing dapat dilihat melalui Gambar 3.11 dan Gambar 3.12 berikut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.11. Output Berdasarkan Nomor Member

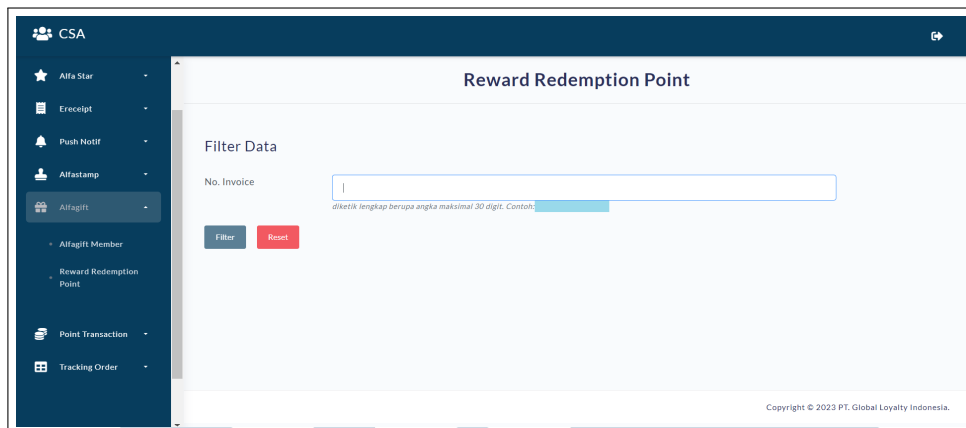


Gambar 3.12. Output Berdasarkan Nomor Handphone

C.2.2 Modul *Reward Redemption Point*

Modul ini berfungsi untuk melakukan pengecekan terhadap penukaran poin dengan *reward*. *User* dapat memasukkan nomor *invoice* untuk melihat apakah *customer* menukarkan poinnya dengan *reward* tertentu beserta detail penukarannya pada aplikasi Alfagift. Adapun *input* hanya dapat berupa angka dan maksimal sebanyak 30 digit. Tampilan modul ini dapat dilihat melalui Gambar 3.13 berikut.

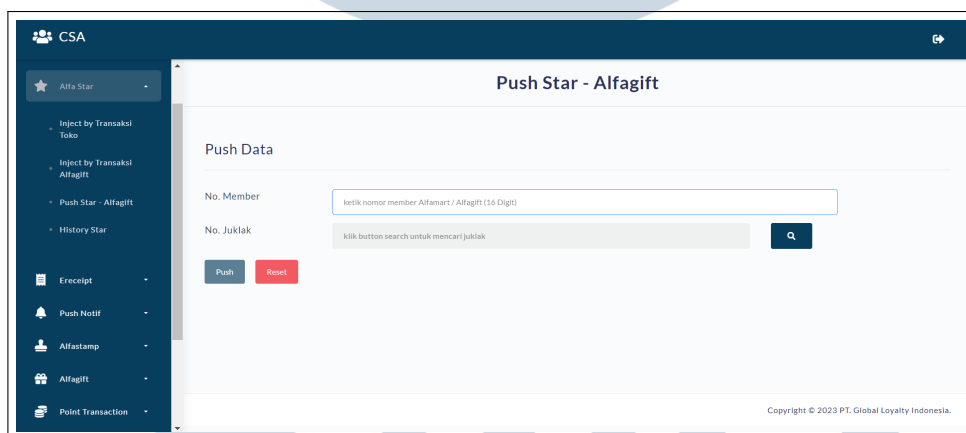
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.13. Modul *Reward Redemption Point*

C.3 Modul *Push Star - Alfagift*

Pada modul ini, *user* dapat mengisi nomor member dan nomor juklak yang dipilih melalui modal faktur promo. Setelah menekan tombol "Push", data lokal Alfatar tersebut akan dikirimkan ke aplikasi Alfagift. Tampilan modul ini dapat dilihat melalui Gambar 3.14 berikut.



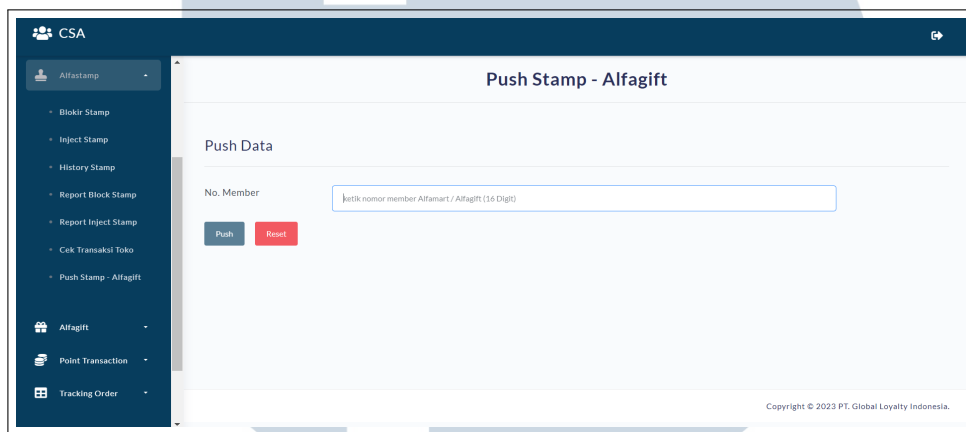
Gambar 3.14. Modul *Push Star - Alfagift*

C.4 Halaman Alfastamp

Halaman Alfastamp ini terdiri dari dua modul, yaitu modul *Push Stamp - Alfagift* dan modul *Cek Transaksi Toko*. Berikut adalah penjelasan untuk masing-masing modul tersebut.

C.4.1 Push Stamp - Alfagift

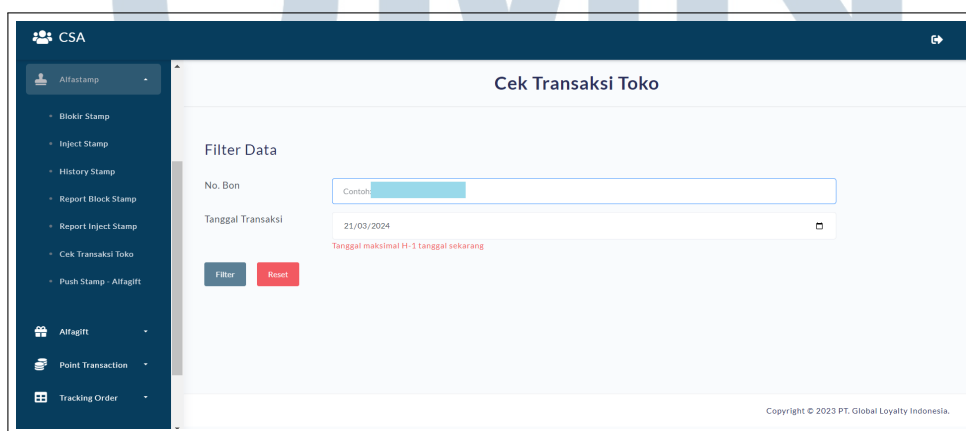
Fungsionalitas modul ini hampir sama seperti modul *Push Star* - Alfagift, yang menjadi pembeda adalah data yang dikirimkan. Pada modul ini, data yang diisi *user* hanyalah nomor *member*, sehingga data lokal yang dikirim ke aplikasi Alfagift adalah data khusus Alfastamp. Tampilan modul ini dapat dilihat pada Gambar 3.15 berikut.



Gambar 3.15. Modul *Push Stamp* - Alfagift

C.4.2 Cek Transaksi Toko

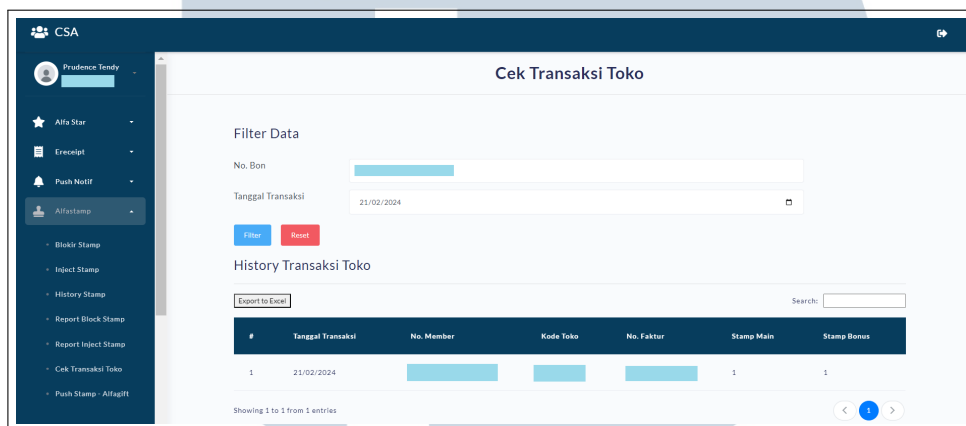
Modul ini berfungsi untuk menampilkan data transaksi toko sehingga *user* dapat melakukan pengecekan apakah *customer* mendapatkan *Stamp* setelah melakukan transaksi pada toko. Tampilan untuk modul ini dapat dilihat melalui Gambar 3.16 berikut.



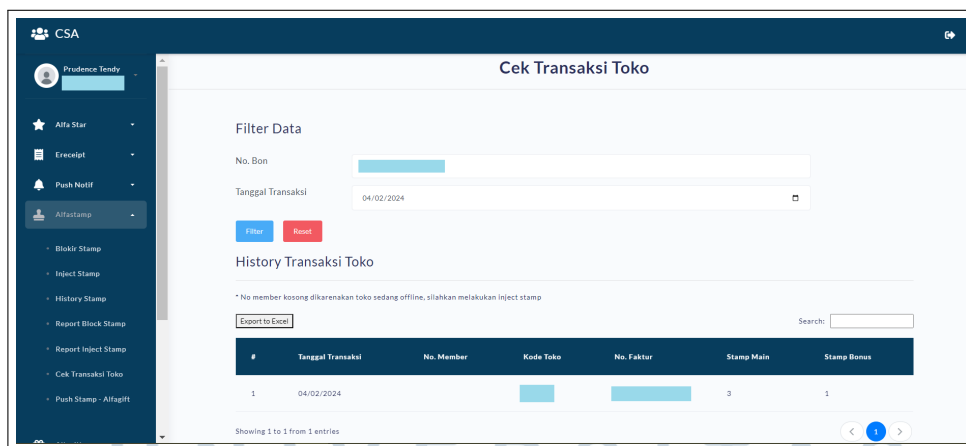
Gambar 3.16. Modul *Cek Transaksi Toko*

User diminta untuk mengisi nomor struk dan tanggal transaksi maksimal

satu hari sebelum hari user mengisi data tersebut. Jika *user* menekan tombol ”Filter”, maka tabel *output* yang berisi detail *Stamp* transaksi akan ditampilkan. Terdapat dua skenario untuk modul ini, yaitu ketika nomor *member customer* ada dan ketika nomor *member* tidak ada. Keduanya dibedakan melalui *output*-nya, di mana pada skenario nomor *member* tidak ada, akan ditampilkan pesan dari API yang ditandai dengan tanda *asterisk* (*). Tampilan kedua skenario ini dapat dilihat melalui Gambar 3.17 dan Gambar 3.18 berikut.



Gambar 3.17. *Output* Ketika Nomor *Member* Ada



Gambar 3.18. *Output* Ketika Nomor *Member* Tidak Ada

3.2.2 GLI App Center

GLI *App Center*, sesuai namanya, merupakan *website* utama yang digunakan oleh karyawan internal PT Global Loyalty Indonesia, yang berisi kumpulan aplikasi berbasis *web* yang telah dibuat untuk kepentingan tiap divisi, di mana karyawan dari divisi-divisi tertentu dapat mengakses aplikasi yang

dibutuhkan melalui *website* tersebut. Pada *website* ini, ditampilkan juga prinsip-prinsip yang dipegang oleh PT Global Loyalty Indonesia, yang dikenal dengan sebutan "TARIF" dan "2i&3k". TARIF sendiri merupakan perwujudan dari *good corporate governance* yang terdiri dari *transparency*, *accountability*, *responsibility*, *independency*, dan *fairness*, sedangkan 2i&3k merupakan nilai budaya kerja yang terdiri dari integritas, inovasi, kualitas & produktivitas, kerjasama tim, dan kepuasan pelanggan. Bagian yang dikerjakan pada proyek ini adalah pengerjaan halaman *Home*, halaman 2i&3k, dan halaman TARIF. Proyek ini sudah melalui QA Test dan UAT (*User Acceptance Test*) sehingga sudah digunakan oleh *user*. Berikut dijelaskan *requirements* dari proyek ini.

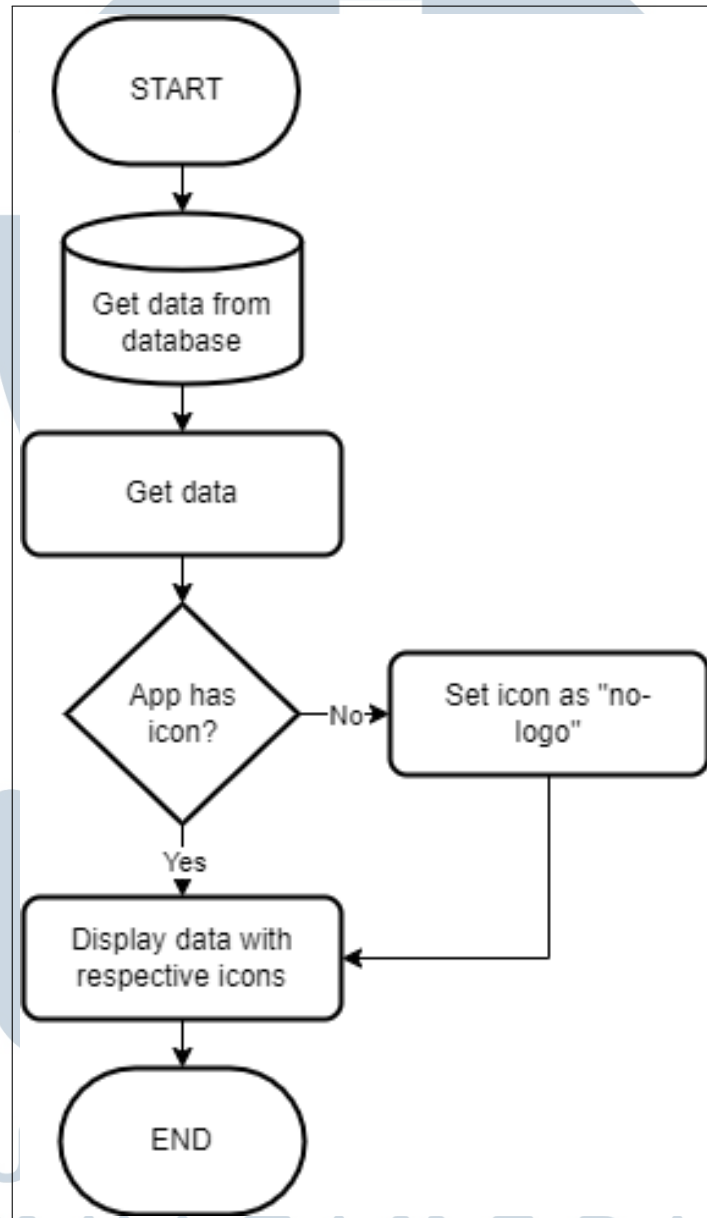
A. Bagian yang Dikerjakan dan *Project Requirements*

1. Membuat halaman *home* yang berisi aplikasi yang di-*call* dari API dan ditampilkan dalam bentuk *grid*.
2. Membuat menu TARIF dan 2i&3k pada bagian kanan dan kiri *grid* aplikasi sebagai navigasi menuju penjelasan masing-masing prinsip.
3. Membuat *slides* atau *carousel* untuk materi TARIF.
4. Membuat *slides* atau *carousel* untuk materi 2i&3k.
5. Membuat tombol navigasi tiap nilai pada halaman TARIF dan 2i&3k.



B. Flow Aplikasi

B.1 Halaman *Home* (halaman utama)



Gambar 3.19. Flowchart Home GLI App Center

Pada halaman ini, akan dipanggil data dari API yang berisi data seperti alamat dan logo dari tiap *website*, dan ketika salah satu dari *website* tersebut tidak memiliki logo, maka logo untuk *website* tersebut akan diatur menjadi "no-logo". Pada halaman ini, *user* dapat menekan tiap aplikasi pada *grid* untuk menuju *website* yang ingin digunakan.

C. Implementasi

C.1 Halaman Home

Halaman ini merupakan halaman utama yang menampilkan *list website* yang telah dibuat dan dapat digunakan dalam bentuk *grid*. *User* dapat menekan logo *website* untuk mengakses *website* yang diperlukan. Pada bagian kiri dan kanan dari *grid* logo, terdapat tombol berupa gambar 2i&3k dan TARIF yang jika ditekan, akan mengarahkan *user* menuju halaman yang berisi penjelasan tiap prinsip tersebut dalam bentuk *carousel*. Tampilan untuk halaman ini dapat dilihat melalui Gambar 3.20 berikut.



Gambar 3.20. Halaman Home GLI App Center

C.2 Halaman 2i&3k

Halaman ini menampilkan materi beserta penjelasan dari budaya kerja itu sendiri dan nilai-nilai yang terdapat pada prinsip budaya kerja 2i&3k, yaitu integritas, inovasi, kualitas dan produktivitas, kerjasama tim, dan kepuasan pelanggan, yang disajikan dalam bentuk *carousel*. *User* juga dapat melihat penjelasan nilai lain dengan menekan navigasi pada bagian bawah *carousel*. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada Gambar 3.21 berikut.

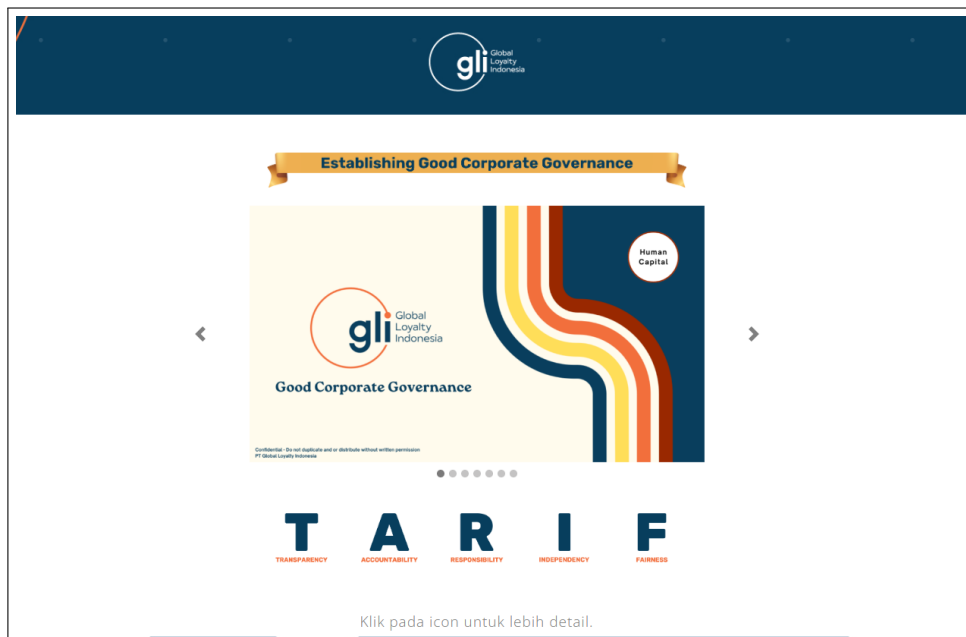


Gambar 3.21. Halaman 2i&3k GLI App Center

C.3 Halaman TARIF

Halaman ini menampilkan materi beserta penjelasan dari *Good Corporate Governance* beserta nilai-nilai yang terkandung pada prinsip TARIF, yaitu *transparency*, *accountability*, *responsibility*, *independency*, dan *fairness* yang disajikan dalam bentuk *carousel*. *User* dapat melihat penjelasan tiap nilai dengan menekan navigasi pada bagian bawah *carousel*. Tampilan halaman TARIF dapat dilihat pada Gambar 3.22 berikut.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.22. Halaman TARIF GLI App Center

3.2.3 Welcome Offer

Welcome Offer merupakan *website* yang digunakan oleh divisi CRM untuk memasukkan program *reward* berupa *voucher* kepada *member* aplikasi Alfagift, di mana *user* dapat memilih *member* yang mendapat *voucher* berdasarkan nomor telepon, *link* yang digunakan saat daftar, maupun secara reguler di mana seluruh *member* mendapatkan *voucher* tersebut. Adapun bagian yang dikerjakan meliputi halaman *Login*, halaman *Dashboard*, Halaman *Form* dengan 4 jenis menu yaitu "add", "edit", "view", dan "copy". Proyek ini sedang berada dalam tahap *QA Test* sehingga masih berada di lingkup *development*. Berikut dijelaskan pengerjaan dan *requirements* dari proyek ini.

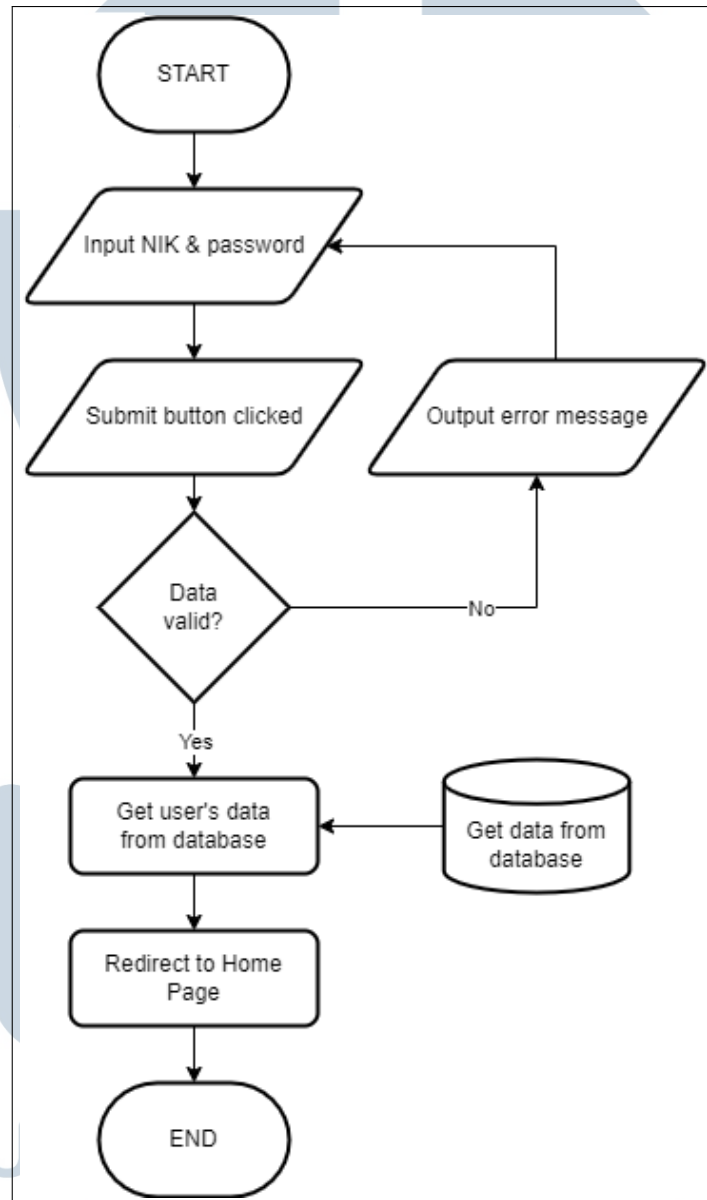
A. Bagian yang Dikerjakan dan *Project Requirements*

1. Membuat halaman *Login* di mana *user* harus memiliki NIK dan PIN karyawan untuk dapat melakukan *login*.
2. Membuat halaman *dashboard* Alfagift yang menampilkan data program *Welcome Offer* seperti deskripsi promo, nama *reward* BO, tanggal awal, tanggal akhir, tipe promo, total *voucher*, total nomor HP, kuota, status promo, dan *action button* untuk melihat, menyunting, maupun menyalin data program tersebut.

3. Membuat fitur untuk mencari data dan *pagination* tabel.
4. Membedakan pewarnaan periode (tanggal mulai dan tanggal selesai) menjadi hijau, kuning, dan merah, yang masing-masing berarti aktif, tidak aktif, dan *expired*.
5. Membuat halaman *Form* yang terbagi menjadi 3 bagian, yaitu "*Welcome Offer*" yang merupakan *form* utama, *form* "No. HP" yang hanya dapat diisi bila tipe promo adalah *targeted* melalui nomor HP, dan *form* "Link" yang hanya dapat diisi jika tipe promo yang dipilih adalah *targeted* melalui *link*.
6. Membuat *logic* perubahan *field* yang muncul dan dapat diisi pada "Tambah Program" sesuai dengan *value* dari *field* "Tipe Promo", "Target Melalui", dan "Jenis *Voucher*".
7. Membuat *button* "*Upload Excel*" untuk mengunggah *file* Excel berisi data nomor HP dan berekstensi ".xls" dan ".xlsx" pada form "No. HP".
8. Membuat *button* "*Download Excel*" untuk mengunduh *file* Excel data nomor HP dalam ekstensi ".xlsx".
9. Membuat *logic* untuk menampilkan data *link* yang di-*input user* ke dalam tabel dengan *button delete* di kolom kedua untuk menghapus *link* tersebut.
10. Membuat *logic* untuk menu "*add*", "*view*", "*edit*", dan "*copy*".
11. Membuat *logic* untuk mengambil data dari API (*database*) dan mengolahnya untuk ditampilkan pada halaman *Dashboard* dan halaman *Form* untuk menu "*view*", "*edit*", dan "*copy*".
12. Membuat *logic* untuk menyimpan data yang di-*input user* pada *form* ke dalam *database* untuk menu "*add*", "*edit*", dan "*copy*".

B. Flow Aplikasi

B.1 Halaman *Login*

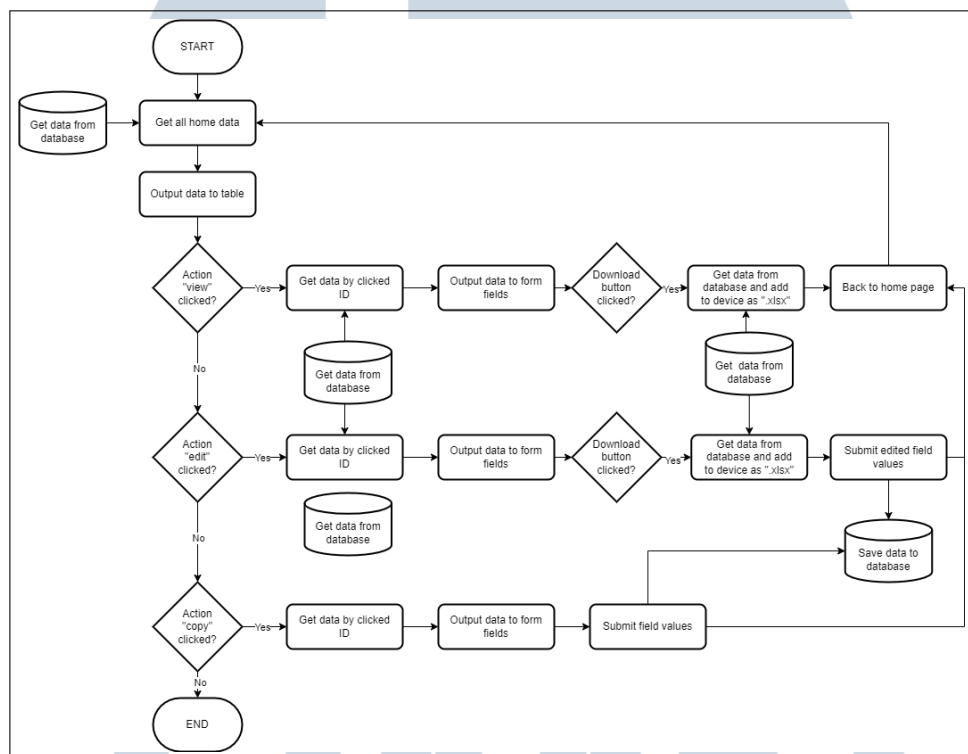


Gambar 3.23. Flowchart Halaman *Login*

User akan diarahkan ke halaman *Login* ketika mengakses *website* ini, di mana *user* akan diminta untuk mengisi NIK dan *password* menggunakan NIK dan PIN karyawan yang diberikan perusahaan. Jika kedua *field* ini telah diisi dan *user* menekan tombol "Submit", maka akan dilakukan pengecekan autentikasi dan jika ada kondisi yang tidak sesuai atau tidak terpenuhi, halaman ini akan mengeluarkan

pesan *error*. Sedangkan jika semua kondisi terpenuhi dan sesuai, maka *user* akan langsung diarahkan ke halaman *Dashboard* yang merupakan halaman utama *website* ini.

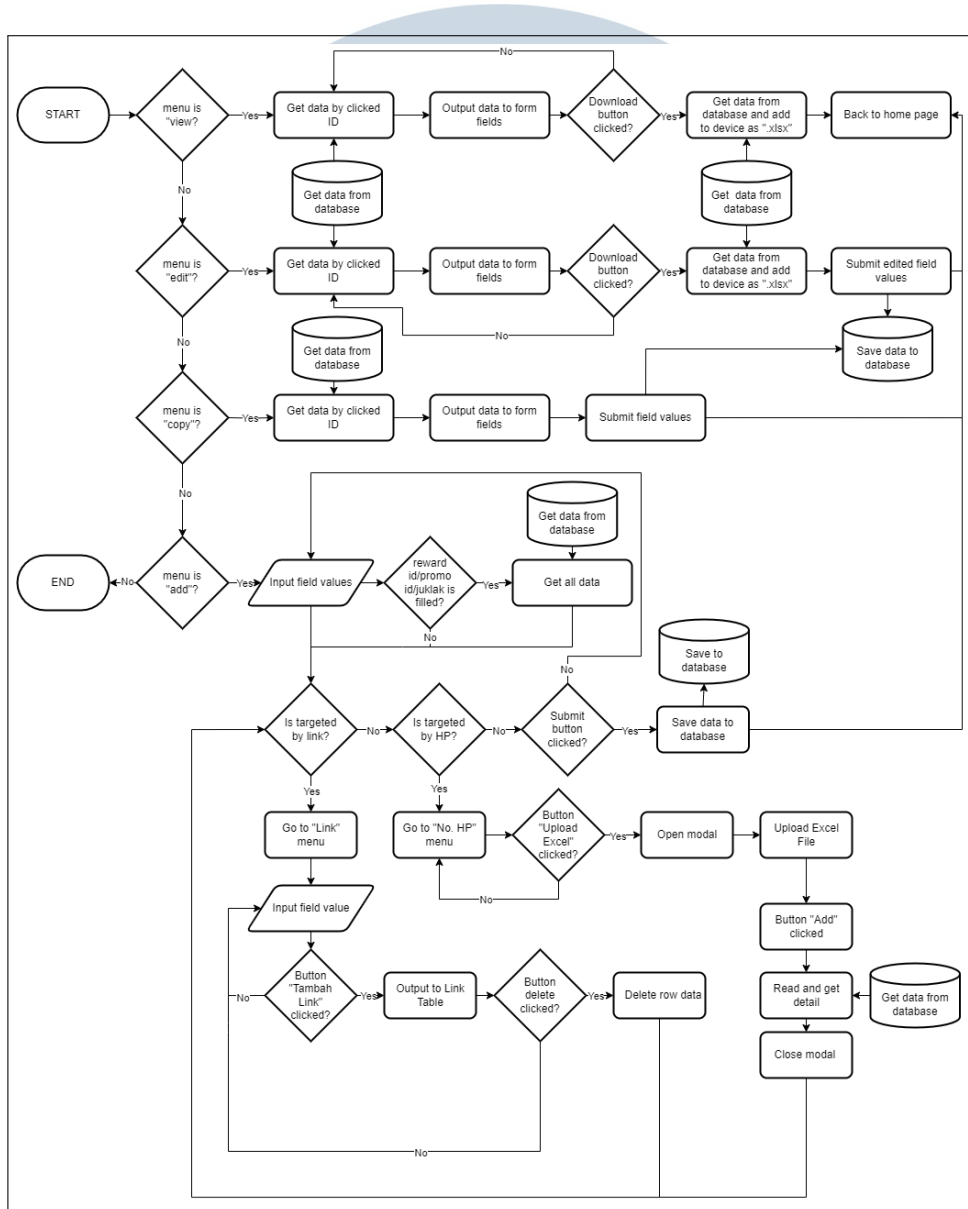
B.2 Halaman *Dashboard*



Gambar 3.24. *Flowchart* Halaman *Dashboard*

Pada halaman ini, akan diambil seluruh data program *welcome offer* yang telah di-*input* sebelumnya dari *database* untuk kemudian ditampilkan pada tabel. Terdapat 3 *action button* pada kolom paling kanan tabel yang terdiri dari "view" untuk melihat data, "edit" untuk menyunting data, dan "copy" untuk menyalin data. Ketika salah satu dari ketiga *button* ini ditekan, maka *website* akan mengambil data sesuai ID dari data yang diklik untuk kemudian ditampilkan sesuai *action* yang dipilih.

B.3 Halaman Form



Gambar 3.25. Flowchart Halaman Form Alfagift

Flowchart ini menjelaskan alur untuk menu "add", "view", "edit", dan "copy" yang terdapat pada halaman Form secara lengkap. Pada halaman ini, akan dicek terlebih dahulu menu dari halaman form dan kemudian akan mengeksekusi logic sesuai menu tersebut. Jika menu form adalah "view", maka website akan mengambil data dari program yang dipilih sesuai ID-nya dan menampilkannya pada field form. Pada menu "edit" dan "copy", website juga akan menampilkan data yang diambil dari database, tetapi pada menu "edit", user dapat mengubah data pada field

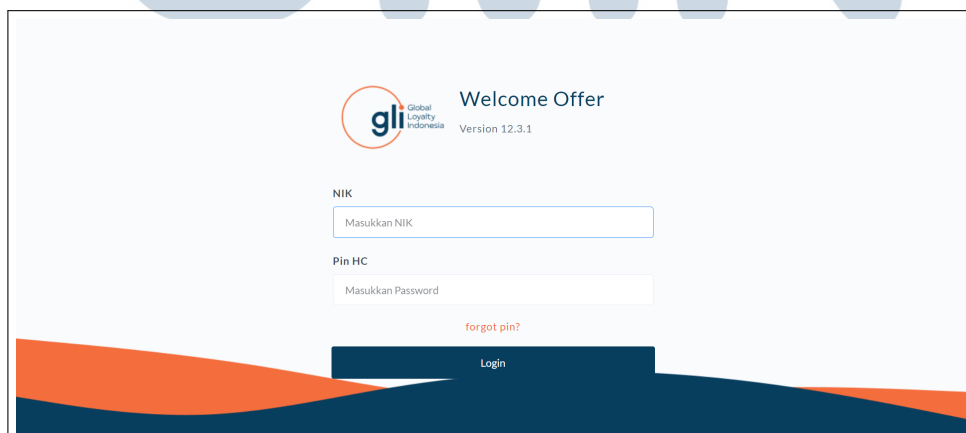
tertentu untuk kemudian disimpan kembali, sedangkan pada menu "copy", *field* "No. ID" akan dikosongkan sehingga *user* dapat meng-*input* program dengan ID baru dan data serupa atau mirip dengan program yang di-*copy*. Kemudian, jika menu adalah "add", maka *user* harus mengisi seluruh *field* yang diperlukan untuk kemudian di-*submit* agar data tersimpan ke *database* menjadi program *welcome offer* yang baru.

Form Alfagift juga terbagi menjadi 3 *subform* yaitu "Welcome Offer", "Link", dan "No. HP". *Subform* "Welcome Offer" merupakan *subform* di mana *user* mengisi *fields* utama yang diperlukan seperti yang telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya. Pada *subform* "No. HP" yang baru dapat diklik jika tipe promo adalah *targeted by nomor handphone*, *user* akan diminta untuk mengunggah *file* Excel yang berisi data nomor HP untuk menyimpan data nomor HP pada sebuah program *welcome offer* yang kemudian dapat diunduh jika menu adalah "view" atau "edit". Sedangkan pada *subform* "Link" yang hanya dapat diakses jika tipe promo adalah *targeted by link*, *user* akan diminta untuk memasukkan *link* pendek untuk kemudian ditampilkan dalam bentuk tabel dan disimpan pada sebuah program *welcome offer*. *User* juga dapat menghapus *link* ini pada menu "add" dengan menekan tombol *action delete* pada kolom kedua tabel.

C. Implementasi

C.1 Modul Login

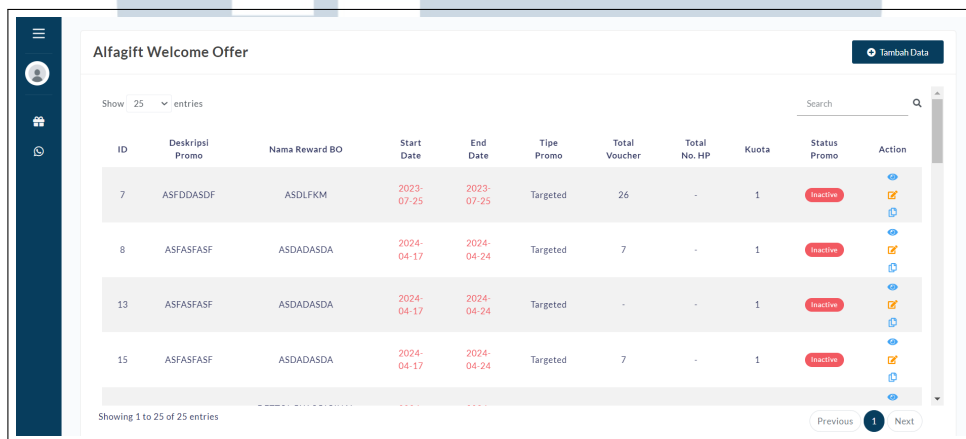
Pada modul ini, *user* akan diminta untuk meng-*input* NIK dan *password* atau PIN karyawan yang disediakan perusahaan. Tampilan untuk halaman ini dapat dilihat melalui Gambar 3.26 berikut.



Gambar 3.26. Halaman *Login*

C.2 Modul Dashboard

Modul ini menampilkan data program *welcome offer* yang telah dibuat sebelumnya, mulai dari deskripsi promo, nama *reward BO*, tanggal mulai, tanggal selesai, tipe promo, total *voucher*, total nomor HP, kuota, dan status promo. Modul ini juga menyediakan 3 *action button* yaitu "view", "edit", dan "copy" agar *user* dapat melihat, menyunting, dan menyalin program. *User* juga dapat mencari data program *welcome offer* melalui fitur "search" dan menampilkan data menjadi 25, 50, atau 100 *row* pada tabel. Tampilan untuk halaman ini dapat dilihat melalui Gambar 3.27 berikut.



The screenshot shows a dashboard titled "Alfagift Welcome Offer" with a "Tambah Data" button. Below the title is a search bar and a "Show 25 entries" dropdown. The main content is a table with the following columns: ID, Deskripsi Promo, Nama Reward BO, Start Date, End Date, Tipe Promo, Total Voucher, Total No. HP, Kuota, Status Promo, and Action. The table contains four rows of data, all with a status of "Inactive".

ID	Deskripsi Promo	Nama Reward BO	Start Date	End Date	Tipe Promo	Total Voucher	Total No. HP	Kuota	Status Promo	Action
7	ASFDDASDF	ASDLFKM	2023-07-25	2023-07-25	Targeted	26	-	1	Inactive	[View] [Edit] [Copy]
8	ASFASFASF	ASDADASDA	2024-04-17	2024-04-24	Targeted	7	-	1	Inactive	[View] [Edit] [Copy]
13	ASFASFASF	ASDADASDA	2024-04-17	2024-04-24	Targeted	-	-	1	Inactive	[View] [Edit] [Copy]
15	ASFASFASF	ASDADASDA	2024-04-17	2024-04-24	Targeted	7	-	1	Inactive	[View] [Edit] [Copy]

Showing 1 to 25 of 25 entries. Navigation: Previous 1 Next

Gambar 3.27. Halaman Dashboard

C.3 Modul Form

Modul ini memiliki 3 *subform*, yaitu *form* "Welcome Offer", *form* "Link", dan *form* "No.HP". Pada modul ini, menu utama adalah "add" untuk membuat program baru dan *fields* yang ditampilkan akan berbeda tergantung dari tipe promo, tipe target, dan jenis *voucher* yang dipilih. Jika tipe promo adalah "Targeted", maka akan ditampilkan *field* "Target Melalui" yang terdiri dari 2 pilihan yaitu "Link" dan "No. HP". Sebaliknya jika tipe promo yang dipilih "Reguler", maka *field* "Target Melalui" tidak ditampilkan. *Subform* "Link" dan "No. HP" hanya akan muncul jika tipe promo adalah "Targeted", jika *field* "Target Melalui" diisi dengan "Link", maka *form* "Link" baru akan ditampilkan di sebelah kanan, begitupun dengan *form* "No. HP". Berikut adalah tampilan *website* berdasarkan kondisi tipe promo dan jenis target ketika menu adalah "add".

1. Tipe Promo "Reguler"

Gambar 3.28. *Form Tipe Promo Reguler*

2. Tipe Promo "Targeted" Melalui "Link"

Gambar 3.29. *Form Tipe Promo Targeted Melalui Link*

3. Tipe Promo "Targeted" Melalui "No. HP"

Gambar 3.30. *Form Tipe Promo Targeted Melalui No. HP*

Tampilan *field* juga berubah sesuai jenis *voucher* yang terbagi menjadi 3, yaitu "SO AVOUCHER", "VOUCHER VLP", dan "EXTERNAL". Jika jenis *voucher* adalah SO AVOUCHER, maka *user* akan diminta untuk mengisi Promo ID, dan ketika jenis *voucher* adalah "VOUCHER VLP", maka *user* akan diminta untuk mengisi juklak. Selain itu, jika jenis *voucher* adalah "EXTERNAL", *user* akan diminta untuk mengunggah *file* Excel yang berisi kode *voucher*. Tampilan *field* untuk ketiga jenis *voucher* ini dapat dilihat melalui Gambar 3.31, Gambar 3.32, dan Gambar 3.33 berikut.

1. Jenis *Voucher* "SO AVOUCHER"

The screenshot shows a web form titled "Add Program Welcome Offer". The form is divided into several sections. On the left, there is a sidebar with navigation icons. The main form area contains the following fields and controls:

- No. ID:** AUTO GENERATED (disabled)
- Company:** ALFAGIFT
- Prinsipal:** ALFAGIFT
- Deskripsi Promo:** (text area)
- Start Date:** (calendar icon)
- End Date:** (calendar icon)
- Tipe Promo:** Targeted (dropdown)
- Target Melalui:** Link (dropdown)
- Reward ID:** (text field)
- Nama Reward BO:** (text field)
- Tanggal Akhir Reward BO:** (calendar icon)
- Jenis Kelamin:** Semua (dropdown)
- Status Perkawinan:** Semua (dropdown)
- Usia Awal:** (text field)
- Usia Akhir:** (text field)
- Jenis Voucher:** SO AVOUCHER (dropdown)
- Promo ID:** (text field)
- Tipe Voucher:** (text field)
- Kuota:** (text field)
- Member:** (text field)
- Jumlah Voucher:** (text field)

On the right side of the form, there are four buttons: "Welcome Offer" (orange), "Link" (grey), "Submit" (blue), and "Cancel" (red).

Gambar 3.31. Jenis *Voucher* "SO AVOUCHER"

2. Jenis *Voucher* "VOUCHER VLP"

The screenshot shows the same "Add Program Welcome Offer" form as in Gambar 3.31, but with the "Jenis Voucher" dropdown set to "VOUCHER VLP". The fields and controls are identical to the previous form, except for the "Jenis Voucher" dropdown and the "Juklak" field, which is now visible and empty.

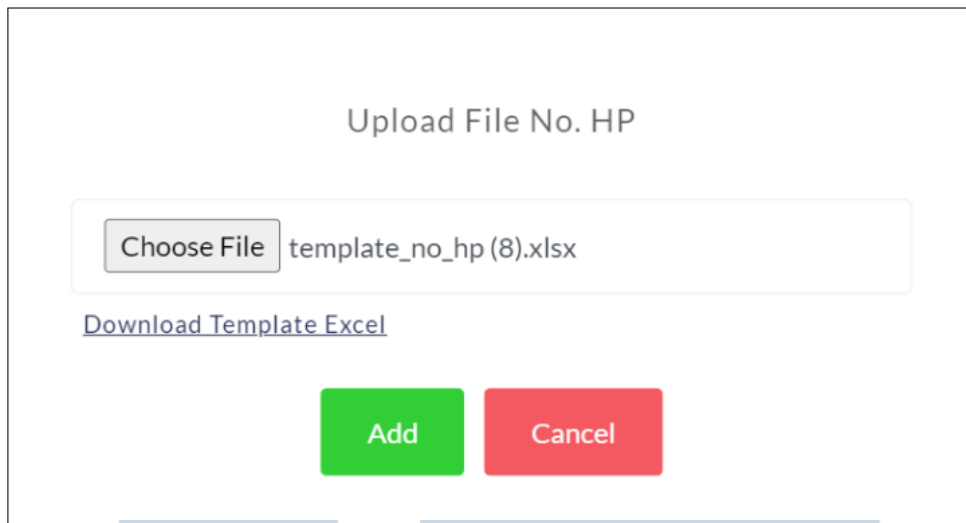
Gambar 3.32. Jenis *Voucher* "VOUCHER VLP"

3. Jenis *Voucher* "EXTERNAL"

Gambar 3.33. Jenis *Voucher* "EXTERNAL"

Form "No. HP" digunakan untuk mengunggah *file* Excel berisi nomor HP *member*, di mana *user* dapat menekan *button* "Upload Excel" yang muncul ketika menu halaman adalah "add" atau "copy" untuk memasukkan *file* ke dalam modal. Jika menu dari halaman ini adalah "view" atau "edit", maka *button* "Upload Excel" akan diganti menjadi *button* "Download Excel", di mana *user* dapat mengunduh *file* nomor HP yang disimpan dengan menekan *button* tersebut. Tampilan dari halaman *form* "No. HP" beserta modal dapat dilihat melalui Gambar 3.34 dan Gambar 3.35 berikut.

Gambar 3.34. Halaman *Form* No. HP



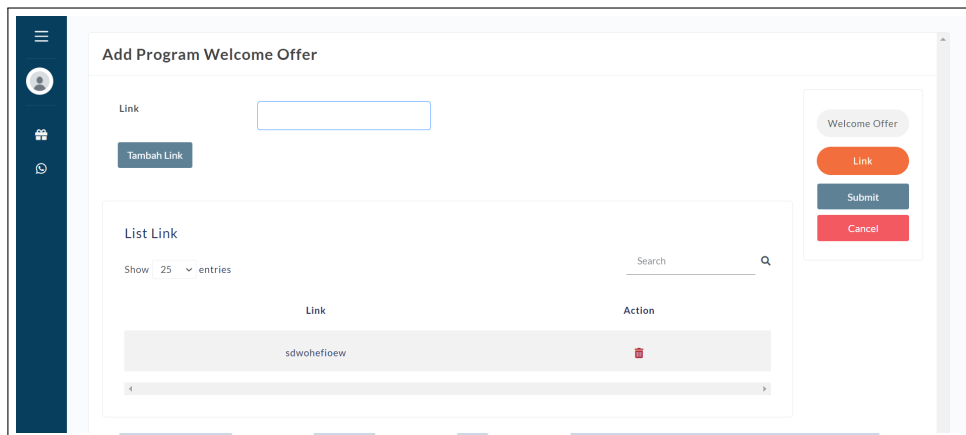
Gambar 3.35. Modal Excel



Gambar 3.36. Form No. HP Saat Menu "View" dan "Edit"

Adapun *subform* "Link" di mana *user* dapat menginput tautan pendek yang akan ditampilkan dalam bentuk tabel beserta *button* untuk menghapusnya. Tampilan *subform* ini dapat dilihat melalui Gambar 3.37 berikut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

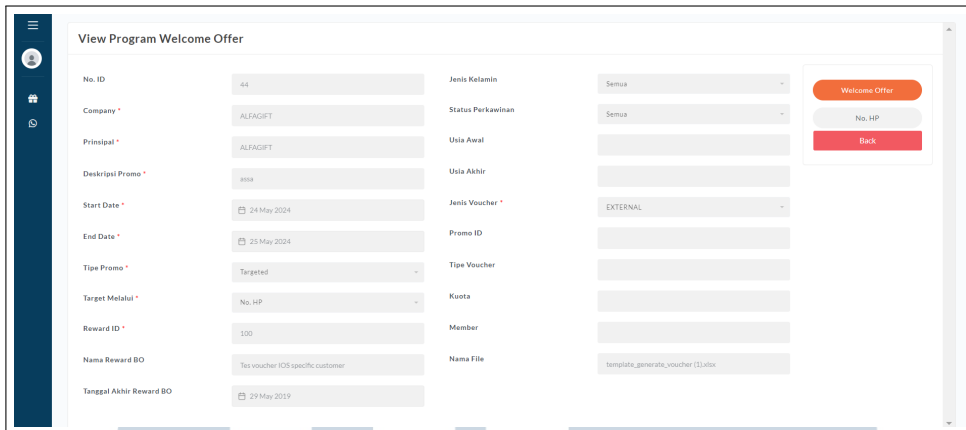


Gambar 3.37. Halaman *Form Link*

Pada halaman *form*, terdapat 4 aksi atau menu yang dapat dilakukan *user* seperti yang sudah disinggung sebelumnya, yaitu "*add*", "*view*", "*edit*", dan "*copy*". Keempat menu ini secara garis besar hampir sama, perbedaannya yaitu pada menu *view*, *field* tidak bisa diubah isinya sedangkan pada menu "*edit*", beberapa *field* dapat diubah isi atau *value*-nya. Selain itu, pada menu "*copy*", data yang ditampilkan sama seperti menu "*edit*" dan "*view*" tetapi semua *field* dapat diubah kecuali *field* "No. ID" yang menjadi "*AUTO GENERATED*" dan pada *input* jenis *file*, maka *value* akan dikosongkan agar *user* dapat mengisinya dengan *file* yang baru, sedangkan pada menu "*add*" seluruh *field* belum memiliki *value*. Ketika jenis *voucher* adalah "*EXTERNAL*" dan menu adalah "*view*" atau "*edit*", maka *field* "*Upload File*" akan berubah menjadi "*Nama File*". Perbedaan lainnya hanya terletak pada penulisan nama *button*, di mana pada menu "*add*" dan "*copy*" *button* memiliki teks "*Submit*", pada menu "*edit*" berubah menjadi "*Save Changes*", dan pada menu "*view*" *button* ini dihilangkan. Berikut adalah tampilan menu "*view*", "*edit*", dan "*copy*".

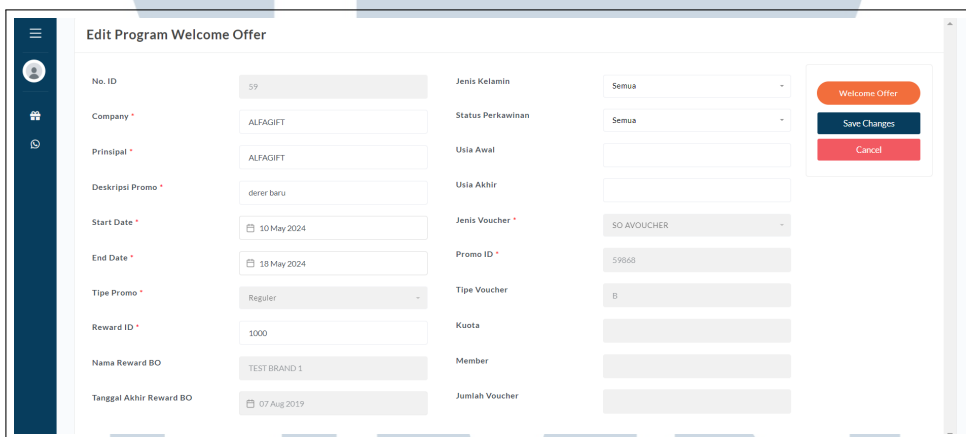
1. Menu "*View*"

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



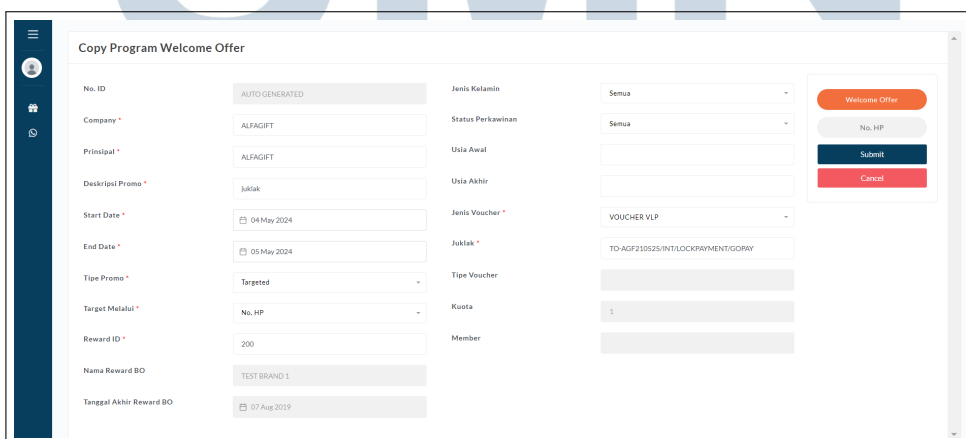
Gambar 3.38. Tampilan *Form* Saat Menu "View"

2. Menu "Edit"



Gambar 3.39. Tampilan *Form* Saat Menu "Edit"

3. Menu "Copy"



Gambar 3.40. Tampilan *Form* Saat Menu "Copy"

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Uraian pelaksanaan kerja magang dapat dilihat melalui Tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1. Penugasan per Minggu

Minggu Ke-	Pekerjaan yang dilakukan
1	Mendapat <i>briefing</i> mengenai fitur yang harus dikerjakan; Mempelajari <i>flow</i> proyek yang akan dikerjakan; Menambahkan modul Alfagift Member pada <i>sidebar</i> ; Menambahkan modul Reward Redemption Point pada <i>sidebar</i> ; Melakukan sinkronisasi antara <i>selection type</i> dengan <i>input field</i> pada Alfagift Member
2	Menambahkan menu Store Transaction pada <i>sidebar</i> ; Mengerjakan logic dan <i>fetch</i> API untuk modul Reward Redemption Point; Mengerjakan tampilan modul Store Transaction
3	Mengerjakan modul Alfagift Member; Merapikan tampilan modul Alfagift Member dan Reward Redemption Point; Mengerjakan modul Push Star - Alfagift; Modifikasi validasi <i>input field</i> pada modul Store Transaction
4	<i>Bug fixing</i> modul Push Star - Alfagift; Memodifikasi modul History Stamp; Mengerjakan tampilan modul Cek Transaksi Toko; <i>Bug fixing</i> modul History Stamp
5	Mengerjakan modul Store Transaction; Menambahkan <i>error page</i> untuk data tidak ditemukan pada modul Reward Redemption Point dan Store Transaction; Menambahkan kolom nomor ponsel dan nomor member pada kedua tabel <i>output</i> Alfagift Member; <i>Bug fixing</i> modul Store Transaction
6	Mengerjakan modul Push Stamp - Alfagift; Mengerjakan modul Cek Transaksi Toko; <i>Bug fixing</i> modul History Stamp
7	Inisialisasi proyek GLI <i>App Center</i> ; Mengerjakan halaman <i>Home</i> , Merapikan <i>layout</i> ; Mengerjakan halaman TARIF
Lanjut pada halaman berikutnya	

Tabel 3.1 Penugasan per minggu (lanjutan)

Minggu Ke-	Pekerjaan yang dilakukan
8	Mengerjakan halaman 2i&3k; Menyesuaikan ukuran <i>font</i> ; Menyesuaikan <i>layout</i> ketika <i>desktop</i> dan <i>mobile</i> ; Mengubah ekstensi video dari ".mov" menjadi ".mp4" untuk <i>carousel</i> ; Menambahkan <i>prefix website</i> ; <i>Bug fixing layout</i>
9	Mempelajari <i>story list</i> dan Figma projek Whatsapp <i>Welcome Offer</i> ; <i>Briefing</i> projek <i>Welcome Offer</i> ; Inisialisasi projek <i>Welcome Offer</i> ; Membuat komponen tabel untuk halaman <i>Dashboard</i> Alfagift
10	Membuat komponen untuk <i>pagination</i> ; Membuat komponen untuk fitur <i>search</i> ; Membuat fitur " <i>show entries</i> " untuk tabel; Membuat <i>router</i> ; Memperbaiki <i>pagination</i> ; Mengambil data dari <i>database</i>
11	Membuat <i>logic</i> menu untuk tombol <i>action</i> ; Membuat menu <i>form</i> ; Membuat <i>logic</i> dasar untuk <i>create, update, read, dan copy</i>
12	Membuat komponen untuk <i>handling input form</i> ; Menambahkan format Rupiah untuk angka tabel <i>Dashboard</i> ; Modifikasi komponen <i>handling input</i> ; Membuat komponen untuk tabel Link; Menambahkan tombol menu No. HP
13	Mengerjakan <i>form</i> No. HP; Membuat <i>button</i> "Download Excel"; Menambahkan <i>input field</i> Reward ID; Membuat <i>logic</i> untuk <i>fetch</i> API Reward ID; Menambahkan <i>field</i> Kuota
14	Menambahkan <i>field</i> Jumlah <i>Voucher</i> ; Menambahkan <i>input field</i> Juklak; Membuat <i>logic</i> untuk <i>fetch</i> API Juklak; Memperbaiki <i>logic</i> untuk <i>submit</i> data; Membuat menu "view" secara keseluruhan;
15	<i>Bug fixing</i> menu "view"; Memperbarui <i>logic mapping</i> data; Menyesuaikan nama parameter dengan parameter baru; Mengerjakan menu "edit" secara keseluruhan; Membuat menu "copy" secara keseluruhan
16	Mengganti tipe data <i>Boolean</i> menjadi <i>String</i> untuk salah satu parameter; Mengubah nama parameter Promo ID dan Juklak menjadi 1 parameter yang sama; Mengganti <i>logic</i> POST untuk Kuota dan Jumlah <i>Voucher</i> , Mengganti <i>logic mapping</i> untuk tabel Link; Mengerjakan <i>form</i> No. HP; Merapikan keseluruhan kode dan menambahkan <i>comment</i> untuk dokumentasi

3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan

3.4.1 Kendala

1. Penambahan *requirements* yang banyak dan disampaikan secara lisan tanpa adanya notulensi.
2. Perbedaan *state management* yang digunakan oleh *developer* sebelumnya untuk aplikasi CSA sehingga terdapat kesulitan untuk memahami guna melanjutkan pengembangan aplikasi tersebut.

3.4.2 Solusi

1. Berinisiatif untuk langsung mencatat *requirements* yang disampaikan dan memastikan kembali ke *project manager* agar tidak ada kesalahan.
2. Mempelajari terlebih dahulu *state management* yang digunakan melalui dokumentasi agar dapat beradaptasi dan menggunakannya sehingga pengembangan aplikasi dapat dilakukan.

