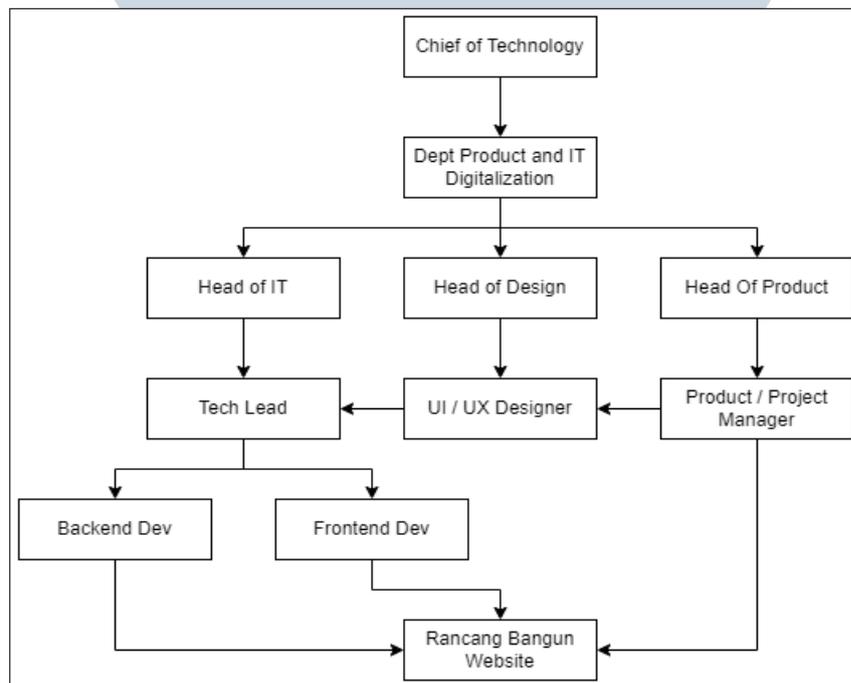


BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Organisasi

Pada periode magang MBKM track 1, proses kerja magang dilakukan sebagai *Product Manager* yang dilakukan 6 Bulan, di PT. Arkansa Balik Digital yang ditempatkan di departemen *Product and IT Digitalization* yang dikepalai oleh Ibu Salsabila Dectylana Fajari. Koordinasi dilakukan setiap minggu untuk mengetahui progres dan apa yang akan dikerjakan.

Gambar 3.1 merupakan kedudukan struktur divisi *Product Management* di PT. Arkansa Balik Digital. Proyek yang dikembangkan pada laporan kegiatan magang adalah rancang bangun website Mentoring Ragam Space.



Gambar 3.1. Kedudukan Product Manager dalam Rancang Bangun Website

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan tugas yang telah dilaksanakan selama kegiatan magang/internship di PT. Arkansa Balik Digital department *Product and IT Digitalization* :

1. Membuat PRD (*Product Requirement Document*) untuk Homepage Ragam, Homepage Mentoring, Dashboard Mentor, Register Mentor, dan Community Page.
2. Melakukan grooming dan presentasi PRD ke developer dengan penjelasan yang jelas.
3. Melakukan UAT dengan tingkat kesesuaian 90 persen, terhadap PRD setelah fitur dideploy.
4. Memantau dan memberikan feedback terhadap desain UI/UX yang dibuat tim UI/UX.

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	Memahami <i>tools</i> yang digunakan oleh perusahaan untuk membuat <i>Product Requirement Document</i> , dan juga <i>Roadmap Product</i>
2	Membuat <i>Product Requirement Document</i> untuk <i>Homepage</i> Ragam Space, dan melakukan analisis kompetitor.
3	Melakukan meeting bersama <i>UI/UX Designer</i> serta grooming dan presentasi PRD ke developer untuk laman <i>Homepage</i> Ragam Space.
4	Membuat <i>Product Requirement Document</i> untuk <i>Mentoring Page</i> , dan melakukan analisis kompetitor.
5	Membuat <i>Roadmap Product</i> , dan juga Desain lowfidel untuk <i>Mentoring Page</i>
6	Melakukan meeting bersama <i>UI/UX Designer</i> untuk laman <i>Mentoring Page</i> . Serta melakukan grooming dan presentasi PRD ke developer untuk laman <i>Mentoring Page</i> .
7	Membuat <i>Product Requirement Document</i> untuk <i>Register Mentor</i> , dan melakukan analisis kompetitor.
8	Membuat <i>Roadmap Product</i> , dan juga Desain lowfidel untuk <i>Register Mentor</i>
9	Melakukan meeting bersama <i>UI/UX Designer</i> untuk laman <i>Register Mentor</i> , serta grooming dan presentasi PRD ke developer untuk <i>Register Mentor</i> .
10	Membuat <i>Product Requirement Document</i> untuk <i>Dashboard Mentor</i> , dan melakukan analisis kompetitor.
11	Membuat <i>Roadmap Product</i> , dan juga Desain lowfidel untuk <i>Dashboard Mentor</i>
12	Melakukan meeting bersama <i>UI/UX Designer</i> untuk laman <i>Dashboard Mentor</i> , serta grooming dan presentasi PRD ke developer untuk <i>Dashboard Mentor</i> .
13	Melakukan slicing demo dari fitur mentoring Ragam Space, dan meeting full team untuk penargetan launching website.

Pelaksanaan magang dimulai dengan masa orientasi, serta dijabarkannya *Key Performance Indicator* dan *Object Key Result* yang harus dicapai selama masa

magang, lalu pengenalan dengan *tools* yang akan digunakan oleh pihak perusahaan, hal tersebut dengan jangka waktu satu minggu pertama. Pada minggu ke-2 diberikan arahan untuk melanjutkan pembuatan *Product Requirement Document* untuk laman *Homepage* Ragam Space, serta analisis kompetitor. Pada minggu ke-3 diajarkan cara untuk melakukan grooming dan presentasi PRD kepada bagian *developer* dan juga *UI/UX Designer*. Selanjutnya pada minggu ke-4 melakukan pembuatan untuk page berikutnya *Mentoring Page*, dan analisis kompetitor juga. Pada minggu ke-5 dilanjutkan untuk membuat desain laman *Mentoring Page* dengan ketentuan lowfidel, dan juga *Roadmap Product* dari *Mentoring Page*. Minggu ke-6 dilakukan untuk meeting bersama *UI/UX Designer* perihal desain, dan melakukan presentasi dan grooming serta presentasi PRD dan Desain ke *developer* untuk laman *Mentoring Page*.

Minggu ke-7 melakukan pembuatan untuk page berikutnya *Register Mentor*, dan analisis kompetitor juga. Pada minggu ke-8 dilanjutkan untuk membuat desain laman *Register Mentor* dengan ketentuan lowfidel, dan juga *Roadmap Product* dari *Register Mentor*. Selanjutnya pada minggu ke-9 melakukan meeting *UI/UX Designer* untuk desain dari laman *Register Mentor*, serta melakukan grooming dan presentasi PRD ke *developer* untuk *Register Mentor*. Pada minggu ke-10 ditugaskan untuk membuat *Product Requirement Document* untuk *Dashboard Mentor*, dan melakukan analisis kompetitor. Selanjutnya di minggu ke-11 melanjutkan sebelumnya untuk membuat *Roadmap Product*, dan juga Desain lowfidel untuk *Dashboard Mentor*. Dan di minggu ke-12 melakukan meeting bersama *UI/UX Designer* untuk laman *Dashboard Mentor*, serta grooming dan presentasi PRD ke *developer* untuk *Dashboard Mentor*.

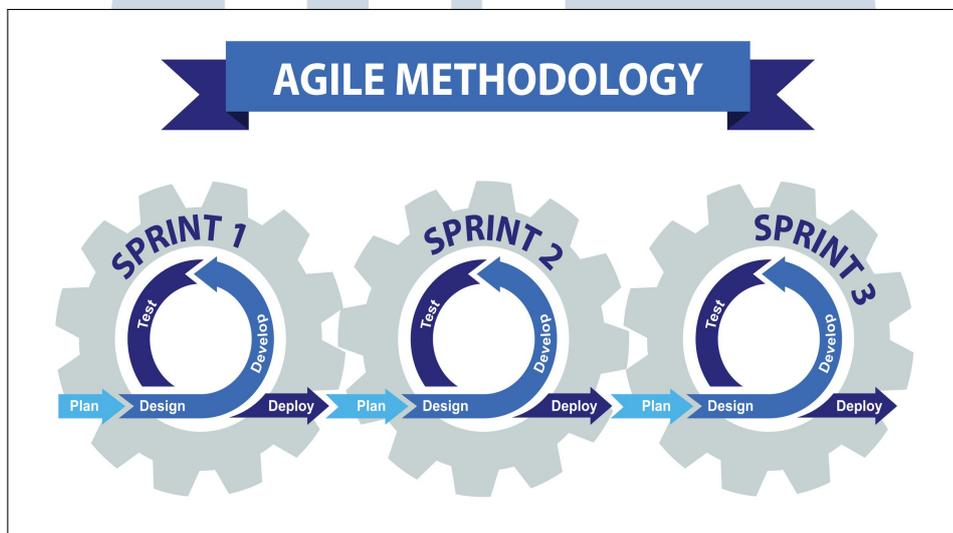
3.3.1 Proses Pengerjaan Rancang Bangun Website Ragam Space

A. Metode Agile Sebagai Pedoman Rancang Bangun Website Ragam Space

Pada rancang bangun website Ragam Space ini, Product Manager menggunakan metode agile sebagai metode pengembangan websitenya, hal ini dilakukan karena Ragam Space merupakan website edukasi yang berisikan fitur seperti *Mentoring 1-on-1*, *Ragam Komunitas*, *Penjualan Aset Digital*, dan *Event*. Sehingga dalam pengembangannya Product Manager menetapkan untuk menggunakan metode agile agar bisa develop bertahap dari tiap fiturnya, sehingga website mendapatkan sebuah *software* yang punya nilai jual yang tinggi tetapi

menggunakan biaya pembuatan yang rendah. Selain itu metode agile diterapkan karena prinsipnya sesuai dengan apa yang perusahaan targetkan dimana salah satunya adalah mengutamakan kepuasan klien, dan menjadikannya sebagai prioritas utama. Serta pengembangan software secara kontinu bisa berlangsung apabila ada dukungan dari semua pihak termasuk developer, sponsor, dan user [3].

Sebagai gambaran berdasarkan Gambar 3.2, pemegang sebagai *Product Manager* berperan dalam *planning* atau perancangan utama, dan juga pengujian sebelum akhirnya produk atau proyek tersebut bisa diluncurkan.



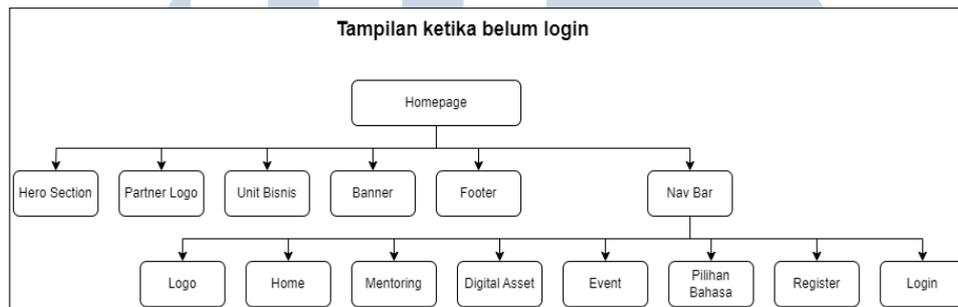
Gambar 3.2. Gambaran Cara Kerja Metode Agile

B. Pembuatan Product Requirement Document "Homepage" Ragam Space

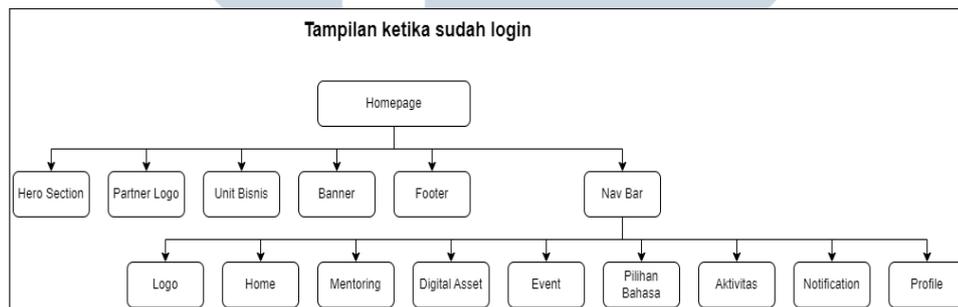
Pada awal perancangan dibutuhkan *document objective* untuk menentukan tujuan dari PRD ini dibuat. Sebelum membuat *document objective* Produk Manager melakukan riset kepada calon pengguna, dan analisis kompetitor untuk menentukan goal dari halaman yang ingin dirancang. Pada homepage Ragam Space sendiri ditujukan untuk menjabarkan secara rinci spesifikasi dan persyaratan pengembangan fitur Login Register pada platform Ragam Space. Fitur ini dirancang agar pengguna dapat mendaftar dan masuk ke platform untuk mengakses fitur-fitur seperti mentoring, event, karier freelance, dan komunitas kreator. Setelah itu menentukan *business specification* sesuai dengan target dari perusahaan dan juga pencapaian targetnya.

B.1 User Flow "Homepage" Ragam Space

Selanjutnya setelah menentukan *document objective* dilanjutkan dengan membuat user flow, yang dibagi menjadi dua yaitu apabila user belum login seperti Gambar 3.4 , dan sudah login seperti pada Gambar 3.3 .



Gambar 3.3. User Flow Homepage Ragam Space (Belum Login)



Gambar 3.4. User Flow Homepage Ragam Space (Sudah Login)

B.2 Requirement Specification "Homepage" Ragam Space

Setelah user flow sudah ditentukan selanjutnya adalah menentukan *Requirement Specification*, berikut requirement dan user story yang dibuat dalam bentuk tabel :

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 3.2. Requirement specification homepage ragam space

Function	User Story	Acceptance Criteria
<p>Navigation Bar (Guest)</p>	<p>Sebagai user, saya ingin dapat menavigasi ke berbagai halaman Ragam Space, sehingga dapat menemukan fitur yang sesuai dengan kebutuhan saya.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Home: Ketika user mengklik "Home" di Navigation Bar, halaman akan reload ke tampilan Home Page. 2. Mentoring: Saat user mengklik "Mentoring," user akan diarahkan ke halaman List Mentor. 3. Template: Saat user mengklik "Template," pop-up muncul dengan pesan "Fitur ini masih dalam tahap pengembangan." 4. Event: Saat user mengklik "Event," pop-up muncul dengan pesan "Fitur ini masih dalam tahap pengembangan." 5. Bahasa: User bisa memilih bahasa di bagian kanan (Indonesia atau Inggris), dan semua konten di halaman akan beradaptasi sesuai pilihan bahasa. 6. Daftar/Masuk Button: Jika user belum login, tombol "Daftar" dan "Masuk" akan tampil di kanan atas Navigation Bar. Saat diklik, user akan diarahkan ke halaman registrasi atau login.

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

Tabel 3.3. Requirement specification homepage ragam space (lanjutan)

Function	User Story	Acceptance Criteria
<p>Navigation Bar (Login)</p>	<p>Sebagai user, saya ingin dapat menavigasi ke berbagai halaman Ragam Space, sehingga dapat menemukan fitur yang sesuai dengan kebutuhan saya.</p>	<p>1. Home: Ketika user mengklik "Home" di Navigation Bar, halaman akan reload ke tampilan Home Page.</p> <p>3. Template: Saat user mengklik "Template," pop-up muncul dengan pesan "Fitur ini masih dalam tahap pengembangan."</p> <p>4. Event: Saat user mengklik "Event," pop-up muncul dengan pesan "Fitur ini masih dalam tahap pengembangan."</p> <p>5. Bahasa: User bisa memilih bahasa di bagian kanan (Indonesia atau Inggris), dan semua konten di halaman akan beradaptasi sesuai pilihan bahasa.</p> <p>6. Aktivitas: Ketika user mengklik "Aktivitas," user diarahkan ke halaman Aktivitas.</p> <p>7. Notifikasi: Ketika mengklik ikon Notifikasi, dropdown muncul menampilkan daftar notifikasi terbaru.</p> <p>8. Ikon Foto Profil: Saat user mengklik ikon foto profil, user diarahkan ke halaman Profil.</p>

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 3.4. Requirement Specification Homepage Ragam Space (Lanjutan)

Function	User Story	Acceptance Criteria
Hero Section	Sebagai user, saya ingin mendapatkan informasi singkat tentang Ragam Space sehingga saya memahami tujuan platform ini.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduction: Teks di kiri menjelaskan tujuan platform ini. 2. Tombol "Daftar Gratis": Terlihat jelas dan mengarahkan user ke halaman pendaftaran. 3. Banner: Banner memiliki rasio proporsional, dapat di-slide, dan bergerak kontinu.
Partner Logo	Sebagai user, saya ingin melihat logo perusahaan yang bekerja sama dengan Ragam Space agar saya lebih percaya dengan kualitas mentor yang tersedia.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Logo Perusahaan Mentor: Logo perusahaan tampil di bawah Hero Section. 2. Animasi Logo: Logo bergerak horizontal secara perlahan tanpa berhenti.
Layanan	Sebagai user, saya ingin menelusuri berbagai layanan yang ditawarkan oleh Ragam Space agar saya dapat mengeksplorasi lebih jauh layanan yang tersedia.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mentoring: Ketika user mengklik card "Mentoring," user akan diarahkan ke halaman List Mentor. 2. Digital Assets: Ketika user mengklik card "Digital Assets," pop-up muncul dengan pesan "Fitur ini masih dalam tahap pengembangan." 3. Ragam Community: Ketika user mengklik card "Ragam Community," pop-up muncul dengan pesan "Fitur ini masih dalam tahap pengembangan." 4. Event: Ketika user mengklik card "Event," pop-up muncul dengan pesan "Fitur ini masih dalam tahap pengembangan."

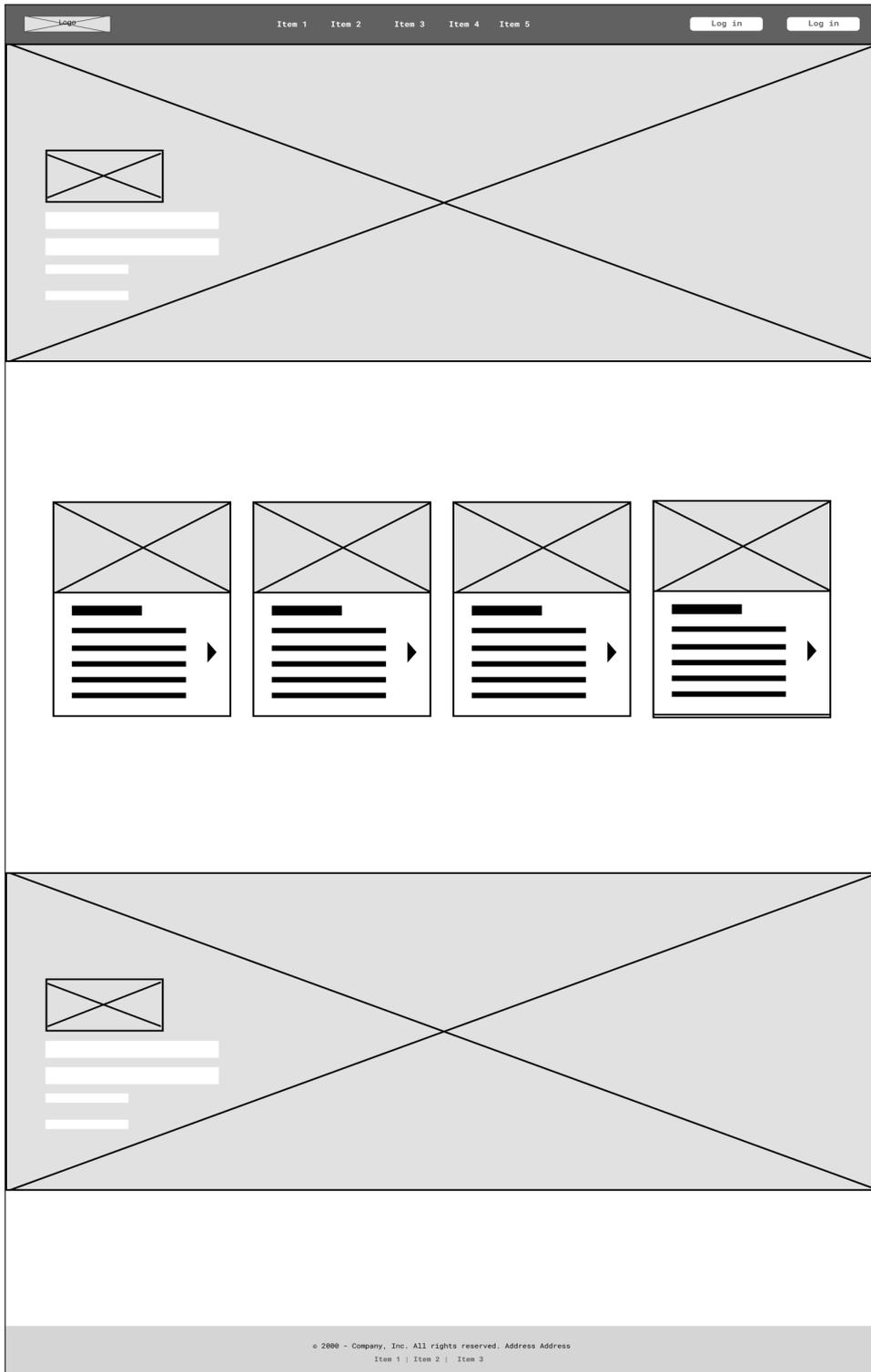
Tabel 3.5. Requirement specification homepage ragam space (lanjutan)

Function	User Story	Acceptance Criteria
Banner Menjadi Mentor	Sebagai mentor, saya ingin informasi cara menjadi mentor di Ragam Space.	<ol style="list-style-type: none"> Text Section: Menjelaskan bahwa kreator dapat menjadi mentor. Tombol "Jadi Mentor": Klik tombol mengarahkan ke pendaftaran mentor.
Footer	Sebagai user, saya ingin melihat informasi penting tentang Ragam Space.	<ol style="list-style-type: none"> Informasi Perusahaan: Logo Ragam Space dengan copyright 2024. Navigasi: Link ke Hubungi Kami, Jadi Mentor, Cari Mentor, Privasi, Karir. Media Sosial: Ikon LinkedIn, TikTok, Instagram, dan YouTube dapat diklik.

C. Pembuatan Desain Low Fidelity "Homepage" Ragam Space

Gambar 3.5 merupakan desain low fidelity yang dibuat sesuai dengan *requirement* yang sudah disepakati berdasarkan PRD.





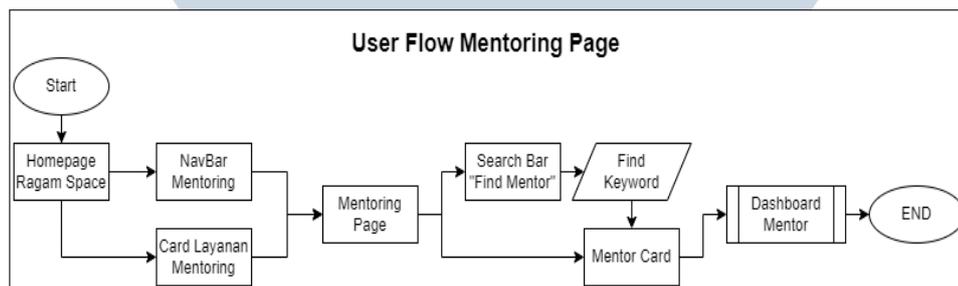
Gambar 3.5. Desain Low Fidelity Homepage Ragam Space

D. Pembuatan Product Requirement Document "Mentoring Page" Ragam Space

Objective yang ditujukan untuk laman ini adalah sebagai gerbang pengguna menemukan mentor yang cocok dengan apa yang dibutuhkan dengan pencarian, dan informasi yang singkat serta mudah dipahami. Para Mentor akan ditampilkan dalam bentuk card dan user akan ditunjukkan ke laman berikutnya "Dashboard Mentor", untuk kegiatan selanjutnya yaitu pemesanan mentor. Dilakukan juga analisis kompetitor untuk memberikan keunggulan dari kompetitor yang sudah ada.

D.1 User Flow "Mentoring Page" Ragam Space

Berikut pada Gambar 3.6 merupakan *user flow* yang dirancang agar pengguna dapat mencari mentor yang sesuai dengan kebutuhannya.



Gambar 3.6. User Flow Mentoring Page Ragam Space

D.2 Requirement Specification "Mentoring Page" Ragam Space

Setelah user flow mentoring page sudah ditentukan selanjutnya adalah menentukan *Requirement Specification*, berikut requirement dan user story yang dibuat dalam bentuk tabel :

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 3.6. Requirement specification mentoring page ragam space

Function	User Story	Acceptance Criteria
Search Bar Mentor	Sebagai pengguna, saya ingin mencari mentor dengan kata kunci tertentu, sehingga saya bisa menemukan mentor yang paling sesuai dengan kebutuhan saya, berdasarkan ketersediaan, pengalaman, dan rating tertinggi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencari mentor dengan keyword. 2. Memfilter mentor berdasarkan: <ol style="list-style-type: none"> (a) Ketersediaan minggu ini (b) Banyaknya pertemuan (c) Rating tertinggi



Tabel 3.6. Requirement specification mentoring page ragam space

Function	User Story	Acceptance Criteria
<p>Banner at Mentor Page</p>	<p>Sebagai pengguna, saya ingin melihat banner yang menarik dan informatif di halaman profil mentor, yang bisa diubah-ubah secara berkala.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Banner dapat di-update sewaktu-waktu. 2. Banner dapat berganti selama 20 detik sekali (Carrousel banner): <ul style="list-style-type: none"> • Banner dapat di-slide ke kiri atau ke kanan menggunakan panah. • Sistem looping: Setelah banner terakhir, saat user klik kanan lagi, banner akan kembali ke slide pertama. • Kontinuitas: Banner ini bergerak tanpa jeda atau stop ketika user scroll melalui semua banner.

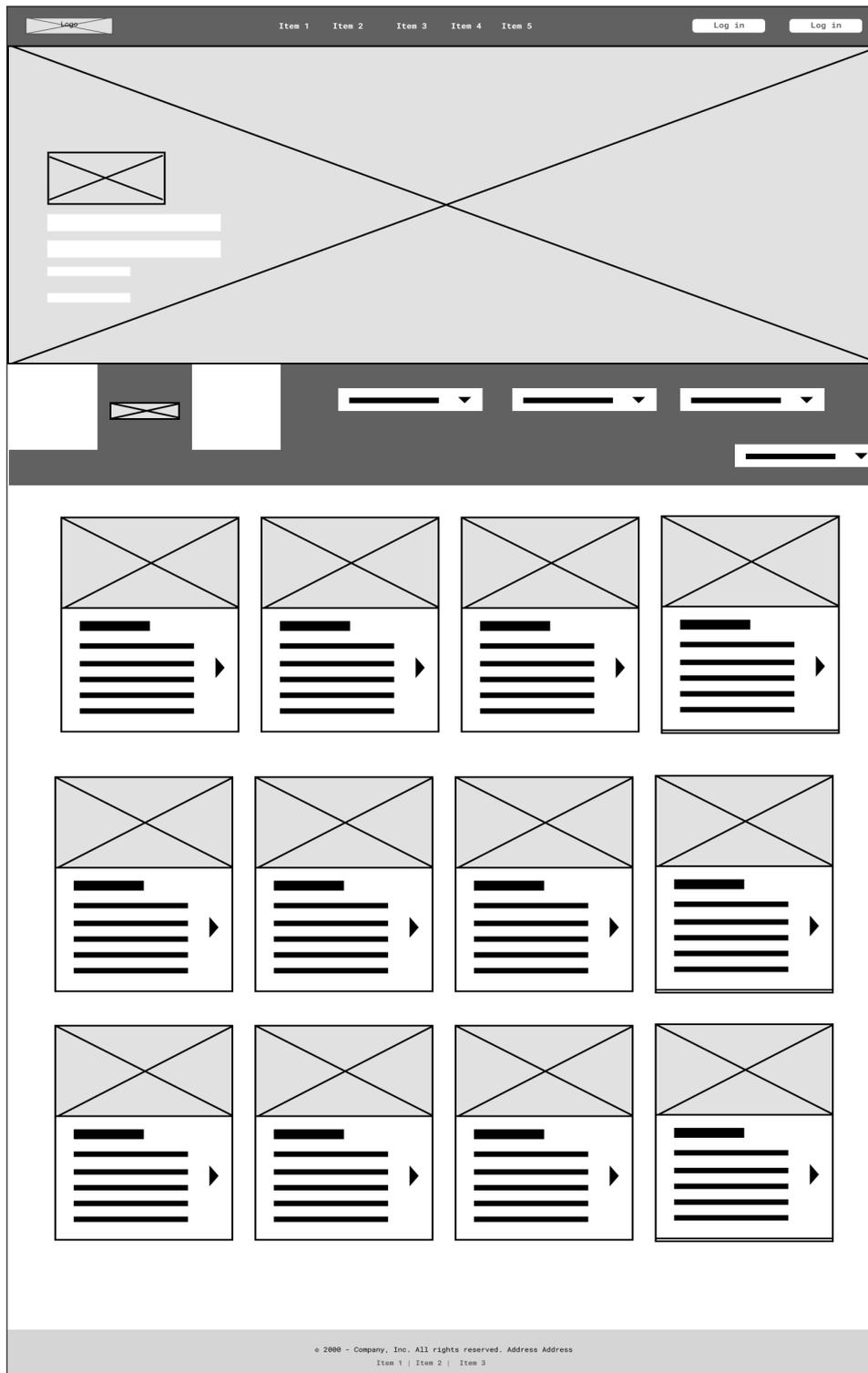


Tabel 3.6. Requirement specification mentoring page ragam space

Function	User Story	Acceptance Criteria
Filter Button	Sebagai pengguna, saya ingin bisa menyaring daftar mentor berdasarkan level pengalaman, ketersediaan waktu, dan bahasa yang mentee kuasai, sehingga saya bisa menemukan mentor yang paling relevan dengan kebutuhan saya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Filter dapat terdiri dari: <ol style="list-style-type: none"> (a) Level mentor (b) Available ASAP (satu minggu ke depan) (c) Bahasa / Negara
Mentor Card	Sebagai pengguna, saya ingin melihat profil mentor secara detail, termasuk foto, nama, pengalaman kerja, ketersediaan untuk sesi mentoring, dan keahlian yang mentor miliki, sehingga saya bisa mendapatkan gambaran yang jelas tentang setiap mentor.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Foto 2. Nama 3. Bidang Pekerjaan (Recent) 4. Perusahaan (Recent) 5. Ketersediaan Sesi 6. Keahlian (Hard Skill)

E. Pembuatan Desain Low Fidelity "Homepage Ragam Space"

Gambar 3.7 merupakan desain low fidelity yang dibuat sesuai dengan *requirement* yang sudah disepakati berdasarkan PRD.



Gambar 3.7. Desain Low Fidelity Mentoring Page

F. Pembuatan Product Requirement Document "Register Mentor" Ragam Space

Document Objective dari PRD ini adalah menguraikan secara rinci spesifikasi serta persyaratan pada laman Register mentor. Register mentor ini merupakan alur bagaimana *user basic* bisa menjadi mentor, dengan target capaian seperti pada tabel 3.7 berikut:

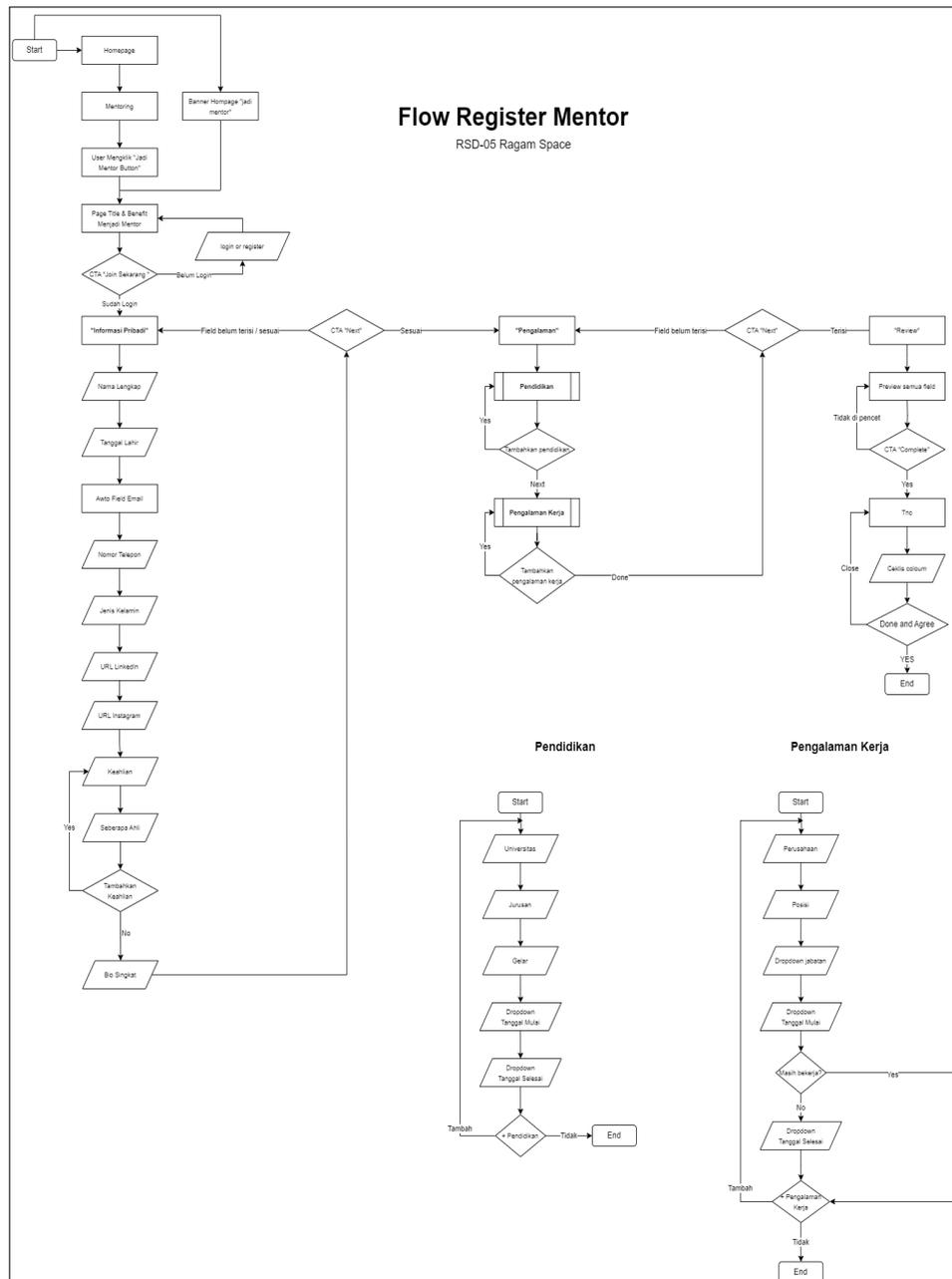
Indikator	Deskripsi	Target
Konversi Pendaftaran Mentor	Persentase pengguna yang menyelesaikan proses pendaftaran mentor setelah memulai alur registrasi.	70 persen dari pengguna yang memulai proses pendaftaran berhasil menyelesaikan seluruh tahapan dan menjadi mentor.
Verifikasi Mentor	Persentase mentor yang lolos proses verifikasi (misalnya, verifikasi pengalaman kerja atau portofolio)	85 persen mentor baru yang mendaftar berhasil lolos verifikasi dalam waktu 3 hari kerja setelah pendaftaran.
Keterlibatan Mentor Aktif	Persentase mentor yang aktif dalam memberikan sesi mentoring dalam 30 hari setelah registrasi.	60 persen mentor yang berhasil registrasi memulai sesi mentoring dalam waktu 30 hari setelah menyelesaikan pendaftaran.

Tabel 3.7. Capaian Target Register Mentor

Indikator tersebut berpacu terhadap *segment user* pengguna ragam space yang sudah pernah login.

F.1 User Flow "Register Mentor" Ragam Space

Dari *document objective* yang sudah dirancang, dibangun *user flow* untuk laman register mentor dalam Gambar 3.8 berikut:



Gambar 3.8. User Flow Register Mentor

F.2 Requirement Specification "Register Mentor" Ragam Space

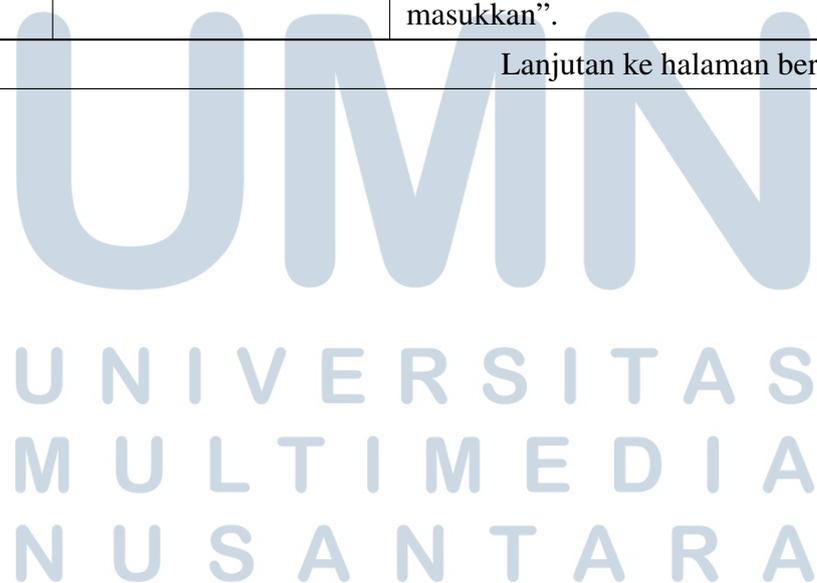
Tabel 3.8. Requirement specification register mentor ragam space

Function	User Story	Acceptance Criteria
Header Section	Sebagai user, saya ingin dapat menavigasi ke berbagai halaman Ragam Space, sehingga dapat menemukan fitur yang sesuai dengan kebutuhan saya.	Title: "Jadilah Mentor di Ragam Space" Lokasi: Bagian atas halaman. Deskripsi singkat di bawah judul: "Bagikan pengalaman, bimbing profesional muda, dan kembangkan jaringan Anda." CTA Button: "Daftar Menjadi Mentor" (dengan warna kontras untuk menarik perhatian)
Benefit mentor	Sebagai user (calon mentor), Saya ingin melihat dengan jelas manfaat menjadi mentor di platform ini, Sehingga saya termotivasi untuk mendaftar.	Pada "Benefit Menjadi Mentor" harus disajikan secara jelas dan menarik, sehingga calon mentor tertarik untuk bergabung. Berikan 3 table point, Informasi yang disajikan bisa berupa poin-poin singkat, serta visual yang sesuai.
Lanjutan ke halaman berikutnya...		



Function	User Story	Acceptance Criteria
Form Informasi Pribadi	Sebagai user (calon mentor), Saya ingin mengisi informasi pribadi saya, Sehingga platform dapat mengumpulkan data dasar saya untuk keperluan administrasi dan penilaian.	Form Title: "Lengkapi Informasi Pribadi Anda". Beberapa field yang harus dipenuhi dengan kriteria yang di tetapkan, terlampir pada doc berikut: <ol style="list-style-type: none"> 1. Upload Foto : Foto diunggah dari internal device user, dan tidak boleh lebih dari 2MB. 2. Nama Lengkap : Nama tidak boleh kurang dari 3 dan lebih dari 40. 3. Tanggal Lahir : Field berbentuk kalender untuk memilih 4. Email : Langsung tunjukan email yang telah di daftarkan pada user masuk, awto field section. 5. Nomor Telephone : Dropdown untuk pilih negara, dan field untuk isi nomor telephone. Tidak boleh Di isi kurang dari 10 atau lebih dari 11. 6. Jenis Kelamin : Dropdown pilih jenis kelamin. 7. URL LinkedIn : URL harus valid dan memiliki format link yang benar (misal, https://). Field bersifat opsional. 8. URL Instagram : URL harus valid dan memiliki format link yang benar (misal, https://). Field bersifat opsional. 9. Keahlian : Keahlian yang ingin 10. Tambahkan keahlian : Optional jika user ingin menambahkan keahlian. 11. Bio : Field wajib diisi sebagai pengenalan, dan paling banyak di isi hingga 200 kata.
Lanjutan ke halaman berikutnya...		

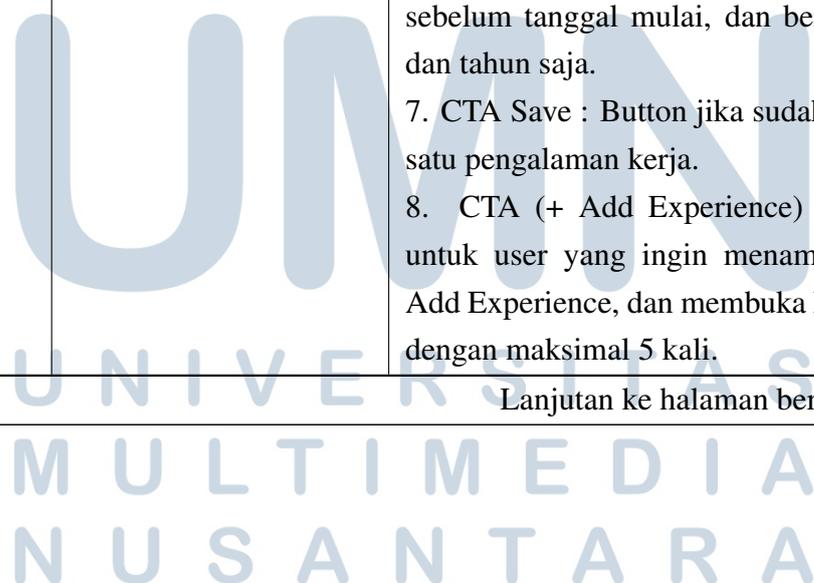
Function	User Story	Acceptance Criteria
CTA Next Button	Sebagai user (calon mentor), Saya ingin melanjutkan ke bagian selanjutnya setelah mengisi informasi pribadi, Sehingga saya bisa menyelesaikan seluruh tahapan pendaftaran mentor.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Next hanya dapat di-klik jika semua field yang wajib diisi pada bagian informasi pribadi telah terisi dengan benar sesuai dengan validation rule. 2. Jika ada field yang belum terisi dengan benar atau masih kosong, tombol Next harus dalam keadaan disabled. 3. Ketika tombol Next di-klik, sistem harus memvalidasi semua field yang wajib diisi dan menampilkan error message pada field yang belum diisi atau salah. 4. Jika semua field sudah valid, user diarahkan ke halaman berikutnya tanpa ada error. 5. Jika user telah mengisi dengan benar namun masih muncul error, sistem harus memberikan pesan general "Harap periksa kembali informasi yang Anda masukkan".
Lanjutan ke halaman berikutnya...		



Function	User Story	Acceptance Criteria
Pendidikan	Sebagai user (calon mentor), Saya ingin menginput latar belakang pendidikan saya, Sehingga platform dapat mengumpulkan kualifikasi akademik saya untuk menilai kesesuaian saya sebagai mentor.	<p>Form Title : “Add Education” Beberapa field yang harus dipenuhi dengan kriteria yang ditetapkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nama Universitas : Field wajib diisi, dan nama sitasi minimal 3 karakter, dan maksimal 40 karakter. 2. Jurusan : Field wajib diisi, dan nama jurusan minimal 3 karakter, dan maksimal 40 karakter. 3. Gelar : Dropdown dengan pilihan gelar (Degree). 4. Tanggal Mulai : Field wajib diisi, dan berisi bulan dan tahun saja. 5. Tanggal Selesai : Field wajib diisi, bulan tahun selesai, atau perkiraan selesai. 6. CTA Save : Button jika sudah mengisi satu pengalaman kerja. 7. CTA (+ Add Education) : Button untuk user yang ingin menambah field Add Education, dan membuka Field 1-6, dengan maksimal 5 kali.
Lanjutan ke halaman berikutnya...		

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

Function	User Story	Acceptance Criteria
Banner Menjadi Mentor	Sebagai user (calon mentor), Saya ingin menginput pengalaman kerja saya, Sehingga platform dapat mengumpulkan latar belakang profesional saya untuk menilai kualifikasi saya sebagai mentor.	<p>Form Title : “Add Experience” Beberapa field yang harus dipenuhi dengan kriteria yang ditetapkan Draft: Ketentuan Field Mentor Registration 1. Nama Perusahaan : Field wajib diisi, dan nama perusahaan minimal 3 karakter dan maksimal 40 karakter.</p> <p>2. Posisi : Field wajib diisi minimal 3 karakter dan maksimal 40 karakter.</p> <p>3. Jabatan : Dropdown dengan pilihan jabatan (Employement Type).</p> <p>4. Tanggal Mulai : Field wajib diisi, dan berisi bulan dan tahun saja.</p> <p>5. Masih Bekerja : Ceklis Button di centang jika user masih bekerja di tempat tersebut.</p> <p>6. Tanggal Selesai : Field dapat di isi ketika user tidak memilih opsi “Masih Bekerja”, tanggal selesai tidak boleh sebelum tanggal mulai, dan berisi bulan dan tahun saja.</p> <p>7. CTA Save : Button jika sudah mengisi satu pengalaman kerja.</p> <p>8. CTA (+ Add Experience) : Button untuk user yang ingin menambah field Add Experience, dan membuka Field 1-7, dengan maksimal 5 kali.</p>
Lanjutan ke halaman berikutnya...		



Function	User Story	Acceptance Criteria
Syarat dan Ketentuan	Sebagai user (calon mentor), Saya ingin mengetahui apa saja ketentuan yang di terapkan untuk di pahami apa yang boleh dan tidak boleh di lakukan oleh mentor.	Logo Ragam Space dengan copyright 2024. 1. Alamat kantor dan kontak interaktif. 2. Navigasi ke Hubungi Kami, Jadi Mentor, Cari Mentor, Privasi, Karir. 3. Ikon media sosial LinkedIn, TikTok, Instagram, dan YouTube yang dapat di-klik.
CTA Button Apply	Sebagai user (calon mentor), Saya ingin mengeapply hasil pendaftaran mentor saya.	Jika semua sudah terpenuhi maka CTA Button

E.3 Field Criteria "Register Mentor" Ragam Space

Dalam laman register mentor dibutuhkan *field criteria* untuk mempermudah tim UI/UX Desain dan tim development untuk membuat laman sesuai dengan apa yang *Product Manager* inginkan. Berikut Gambar 3.9 merupakan *field criteria* pada fitur register mentor.

Type	Params	Field Condition	IsMandatory	Validation	Field Type	Locked or Not
Informasi Diri	Foto	Filled by User	Yes	- Max 3MB - PNG / JPG / JPEG	Uploa...	Not Lo...
	Nama Lengkap	Filled by User	Yes	- Length 30 Character - Format Alphanumeric	Textbox	Not Lo...
	Tanggal Lahir	Filled by User	Yes	- Tahun tersedia dari 1970-2012	Date P...	Not Lo...
	Email	Autofilled by Registration Data	Yes	- harus menggunakan format @domain.com	Textbox	Locked
	No Telephone	Filled by User	Yes	- Length 10-11 Character - Tambahin negara dan kode (+62) - Format Numeric	Textbox	Not Lo...
	Jenis Kelamin	Filled by User	Yes	- Laki-laki / Perempuan	Dropd...	Not Lo...
	URL LinkedIn	Filled by User	Yes	- Format Alphanumeric - URL Format (https://www.linkedin.com)	Textbox	Not Lo...
	URL Instagram	Filled by User	Yes	- Format Alphanumeric - URL Format (https://www.instagram.com)	Textbox	Not Lo...
	Keahlian	Filled by User	Yes	- Length 20 Character - Format Alphanumeric	Textbox	Not Lo...
	Seberapa Ahli	Filled by User	Yes	- Terbuka setelah mengisi keahlian	Dropd...	Not Lo...
Pengalaman Kerja	Bio	Filled by User	Yes	- Length 150 Word - Format Alphanumeric	Textbox	Not Lo...
	Perusahaan	Filled by User	Yes	- Length 35 Character - Format Alphanumeric	Textbox	Not Lo...
	Posisi	Filled by User	Yes	- Length 35 Character - Format Alphanumeric	Textbox	Not Lo...
Pendidikan	Jabatan	Filled by User	Yes	- Length 20 Character - Format Alphanumeric	Textbox	Not Lo...
	Tanggal Mulai	Filled by User	Yes	- Format MM/YYYY	Date P...	Not Lo...
	Tanggal Selesai	Filled by User	Yes	- Format MM/YYYY	Date P...	Not Lo...
	Universitas	Filled by User	Yes	- Length 40 Character - Format Alphanumeric	Textbox	Not Lo...
	Jurusan	Filled by User	Yes	- Length 40 Character - Format Alphanumeric	Textbox	Not Lo...
	Gelar	Filled by User	Yes	- Length 40 Character - Format Alphanumeric	Textbox	Not Lo...
	Tanggal Mulai	Filled by User	Yes	- Format MM/YYYY	Date P...	Not Lo...
	Tanggal Selesai	Filled by User	Yes	- Format MM/YYYY	Date P...	Not Lo...

Gambar 3.9. Field Criteria Register Mentor Ragam Space

E.4 Negative Case "Register Mentor" Ragam Space

Pada laman register mentor juga diperlukan *negative case* untuk memberi *feedback* apabila tiap field atau parameternya tidak sesuai dengan apa yang diperintahkan, hal ini dibuat untuk memberikan kemudahan bagi user untuk mengoreksi apabila mengalami kesalahan dalam mengisi suatu field dari register mentor. Gambar 3.10, 3.11, dan 3.12 merupakan *negative case* dari laman *register mentor*.

Section	Alur Flow	Deskripsi
Pengalaman Kerja	Bio Singkat belum diisi	Jika user tidak mengisi bio singkat, muncul till error "Bio singkat harus diisi".
	Bio Singkat lebih dari 200 kata	Jika user memasukkan bio singkat lebih dari 200 kata, muncul till error "Bio singkat maksimal 200 kata".
	Nama Perusahaan belum diisi	Jika user tidak mengisi Nama Perusahaan, muncul till error "Nama perusahaan harus diisi".
	Nama Perusahaan kurang dari 3 karakter	Jika user memasukkan nama perusahaan kurang dari 3 karakter, muncul till error "Nama perusahaan harus terdiri dari minimal 3 karakter".
	Nama Perusahaan lebih dari 40 karakter	Jika user memasukkan nama perusahaan lebih dari 40 karakter, muncul till error "Nama perusahaan maksimal 40 karakter".
	Posisi belum diisi	Jika user tidak mengisi Posisi, muncul till error "Posisi harus diisi".
	Posisi kurang dari 3 karakter	Jika user memasukkan posisi kurang dari 3 karakter, muncul till error "Posisi harus terdiri dari minimal 3 karakter".
	Posisi lebih dari 40 karakter	Jika user memasukkan posisi lebih dari 40 karakter, muncul till error "Posisi maksimal 40 karakter".
	Jabatan belum dipilih (dropdown)	Jika user tidak memilih Jabatan dari dropdown, muncul till error "Jabatan harus dipilih".
	Tanggal Mulai belum diisi	Jika user tidak mengisi Tanggal Mulai, muncul till error "Tanggal mulai harus diisi".
	Tanggal Mulai tidak dalam format yang benar	Jika user memasukkan Tanggal Mulai dalam format yang salah, muncul till error "Format tanggal mulai harus berupa bulan dan tahun".
	Tanggal Selesai belum diisi jika "Masih Bekerja" tidak dicentang	Jika checkbox "Masih Bekerja" tidak dicentang dan Tanggal Selesai belum diisi, muncul till error "Tanggal selesai harus diisi".
	Tanggal Selesai sebelum Tanggal Mulai	Jika user memasukkan Tanggal Selesai sebelum Tanggal Mulai, muncul till error "Tanggal selesai tidak boleh sebelum tanggal mulai".
	Tanggal Selesai tidak dalam format yang benar	Jika user memasukkan Tanggal Selesai dalam format yang salah, muncul till error "Format tanggal selesai harus berupa bulan dan tahun".
Batas maksimum "Add Experience" tercapai	Jika user mencoba menambah pengalaman kerja lebih dari 5 kali, muncul till error "Anda hanya dapat menambah pengalaman kerja maksimal 5 kali".	

Gambar 3.10. Field Criteria Register Mentor Ragam Space

Section	Alur Flow	Deskripsi
Pendidikan	Nama Universitas belum diisi	Jika user tidak mengisi Nama Universitas, muncul till error "Nama universitas harus diisi".
	Nama Universitas kurang dari 3 karakter	Jika user memasukkan nama universitas kurang dari 3 karakter, muncul till error "Nama universitas harus terdiri dari minimal 3 karakter".
	Nama Universitas lebih dari 40 karakter	Jika user memasukkan nama universitas lebih dari 40 karakter, muncul till error "Nama universitas maksimal 40 karakter".
	Jurusan belum diisi	Jika user tidak mengisi Jurusan, muncul till error "Jurusan harus diisi".
	Jurusan kurang dari 3 karakter	Jika user memasukkan jurusan kurang dari 3 karakter, muncul till error "Jurusan harus terdiri dari minimal 3 karakter".
	Jurusan lebih dari 40 karakter	Jika user memasukkan jurusan lebih dari 40 karakter, muncul till error "Jurusan maksimal 40 karakter".
	Gelar belum dipilih	Jika user tidak memilih Gelar dari dropdown, muncul till error "Gelar harus dipilih".
	Batas maksimum "Add Education" tercapai	Jika user mencoba menambah pendidikan lebih dari 5 kali, muncul till error "Anda hanya dapat menambah pendidikan maksimal 5 kali".

Gambar 3.11. Validation Till Error (Pendidikan) Register Mentor Ragam Space

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

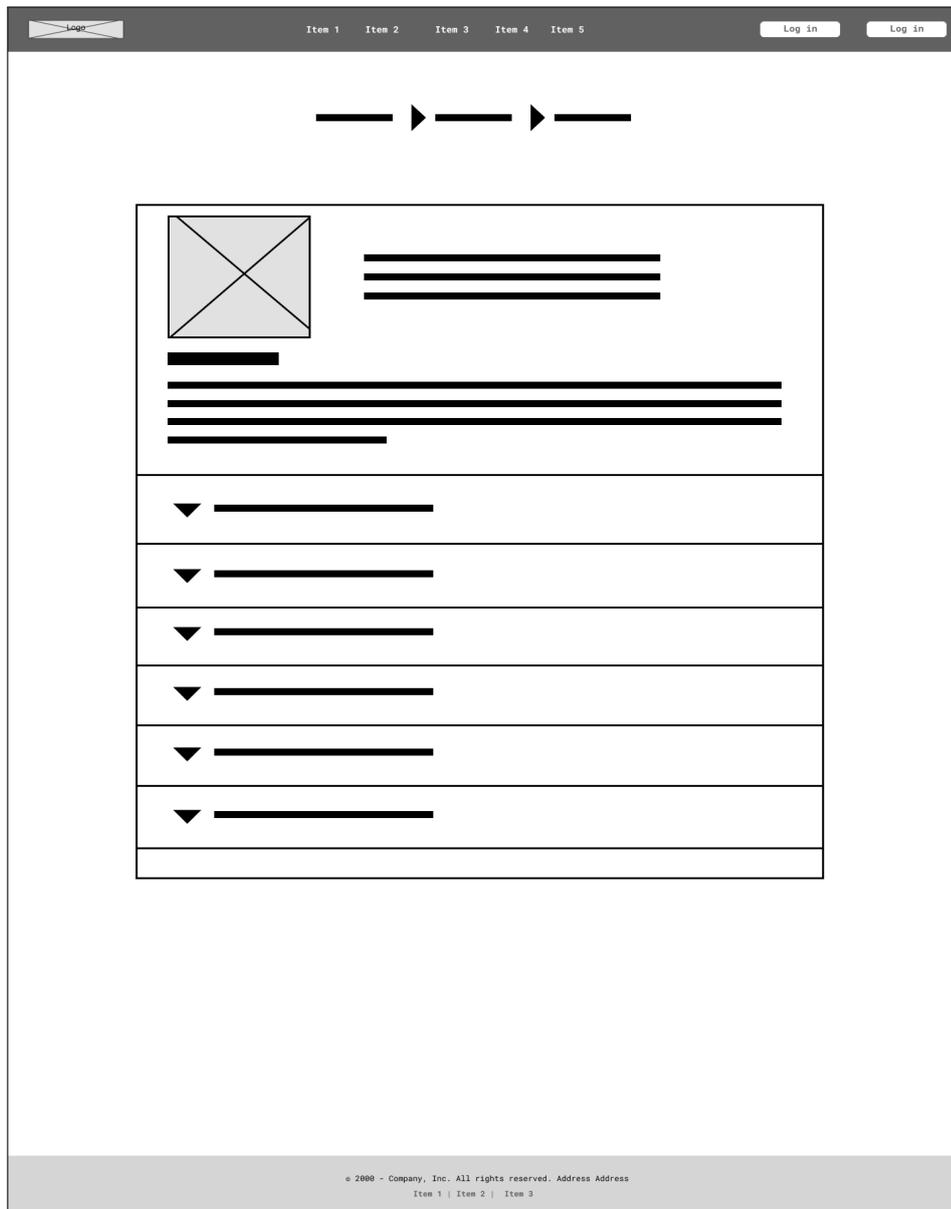
Section	Alur Flow	Deskripsi
Pengalaman Kerja	Bio Singkat belum diisi	Jika user tidak mengisi bio singkat, muncul till error "Bio singkat harus diisi".
	Bio Singkat lebih dari 200 kata	Jika user memasukkan bio singkat lebih dari 200 kata, muncul till error "Bio singkat maksimal 200 kata".
	Nama Perusahaan belum diisi	Jika user tidak mengisi Nama Perusahaan, muncul till error "Nama perusahaan harus diisi".
	Nama Perusahaan kurang dari 3 karakter	Jika user memasukkan nama perusahaan kurang dari 3 karakter, muncul till error "Nama perusahaan harus terdiri dari minimal 3 karakter".
	Nama Perusahaan lebih dari 40 karakter	Jika user memasukkan nama perusahaan lebih dari 40 karakter, muncul till error "Nama perusahaan maksimal 40 karakter".
	Posisi belum diisi	Jika user tidak mengisi Posisi, muncul till error "Posisi harus diisi".
	Posisi kurang dari 3 karakter	Jika user memasukkan posisi kurang dari 3 karakter, muncul till error "Posisi harus terdiri dari minimal 3 karakter".
	Posisi lebih dari 40 karakter	Jika user memasukkan posisi lebih dari 40 karakter, muncul till error "Posisi maksimal 40 karakter".
	Jabatan belum dipilih (dropdown)	Jika user tidak memilih Jabatan dari dropdown, muncul till error "Jabatan harus dipilih".
	Tanggal Mulai belum diisi	Jika user tidak mengisi Tanggal Mulai, muncul till error "Tanggal mulai harus diisi".
	Tanggal Mulai tidak dalam format yang benar	Jika user memasukkan Tanggal Mulai dalam format yang salah, muncul till error "Format tanggal mulai harus berupa bulan dan tahun".
	Tanggal Selesai belum diisi jika "Masih Bekerja" tidak dicentang	Jika checkbox "Masih Bekerja" tidak dicentang dan Tanggal Selesai belum diisi, muncul till error "Tanggal selesai harus diisi".
	Tanggal Selesai sebelum Tanggal Mulai	Jika user memasukkan Tanggal Selesai sebelum Tanggal Mulai, muncul till error "Tanggal selesai tidak boleh sebelum tanggal mulai".
	Tanggal Selesai tidak dalam format yang benar	Jika user memasukkan Tanggal Selesai dalam format yang salah, muncul till error "Format tanggal selesai harus berupa bulan dan tahun".
Batas maksimum "Add Experience" tercapai	Jika user mencoba menambah pengalaman kerja lebih dari 5 kali, muncul till error "Anda hanya dapat menambah pengalaman kerja maksimal 5 kali".	

Gambar 3.12. Validation Till Error (Pengalaman Kerja) Register Mentor Ragam Space

G. Low Fidelity Desain "Register Mentor" Ragam Space

Gambar 3.13 merupakan desain low fidelity Register Mentor, yang dibuat sesuai dengan *requirement* yang sudah disepakati berdasarkan PRD.

UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



Gambar 3.13. Desain Low Fidelity Register Mentor Ragam Space

H. Pembuatan Product Requirement Document "Dashboard Mentor" Ragam Space

Dashboard mentor pada ragam space mempunyai tujuan untuk mempermudah mentor dalam mengedit profil, mengatur jadwal ketersediaan, menerima jadwal mentoring yang sudah diinput oleh mentee (basic user), dan menerima *review* dari mentee dari hasil mentoring yang sudah berlangsung. Dibuat juga *feature scope* sebagai pembantu tujuan dari laman dashboard mentor pada

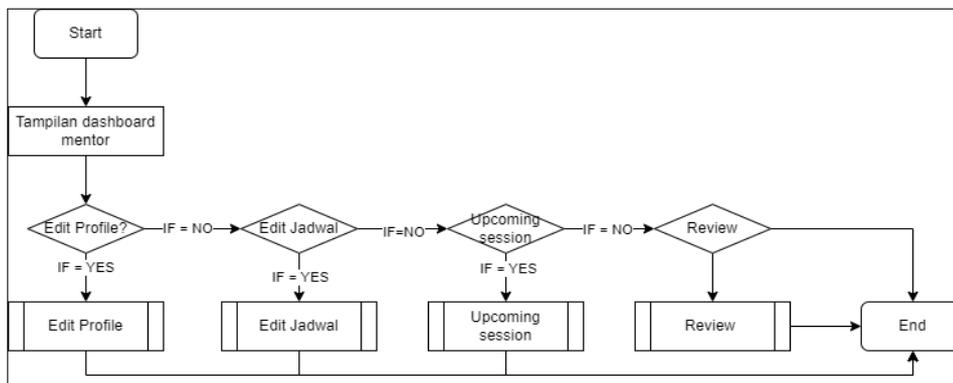
tabel

Kelompok User	Segment User	Kriteria
Mentor	User yang telah mendaftar menjadi mentor	Dapat mengakses dashboard mentor, untuk mengatur jadwal mentoring, menerima/menolak sesi mentoring, melihat jadwal sesi mentoring yang akan datang, dan mengedit profile.

Tabel 3.9. Feature Scope Dashboard Mentor Ragam Space

H.1 User Flow "Dashboard Mentor" Ragam Space

Berikut pada Gambar ?? merupakan *user flow* yang dirancang untuk mentor dapat mengakses laman dashboard dan bisa melakukan aktivitas seperti: edit profile, atur jadwal, dashboard(upcoming session, acc mentee, history), dan review dari mentee.



Gambar 3.14. User Flow Dashboard Mentor

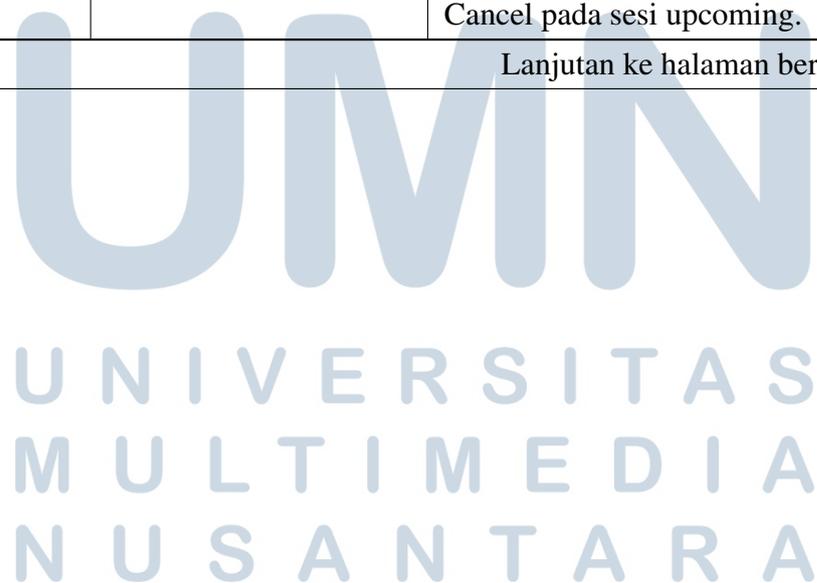
H.2 Requirement Specification "Dashboard Mentor" Ragam Space

Setelah user flow dashboard mentor sudah ditentukan, selanjutnya adalah menentukan *requirement specification*, berikut *user story* dan *acceptance criteria* yang dibuat dalam bentuk tabel :

Tabel 3.10. Requirement specification dashboard mentor ragam space

Function	User Story	Acceptance Criteria
Edit Profile	Sebagai seorang mentor, saya ingin dapat mengedit profil saya sehingga saya dapat memperbarui informasi pribadi, bio, atau keahlian agar mentee mendapatkan informasi terbaru tentang saya.	<p>Fungsi Yang Harus Dipenuhi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mentor dapat mengubah nama, pekerjaan, bio, keahlian, dan foto profil. 2. Mentor dapat menyimpan perubahan informasi. 3. Sistem harus memvalidasi input (contoh: format email valid, foto berformat .jpg/.png, dsb.). <p>Komponen UI:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Edit Profile di dashboard. 2. Formulir edit profil dengan field: Nama, Pekerjaan, Bio, Keahlian, dan Foto. 3. Tombol Simpan.
Atur Jadwal	Sebagai seorang mentor, saya ingin menetapkan waktu tertentu untuk sesi mentoring, sehingga mentee dapat melihat kapan saya tersedia.	<p>Fungsi Utama:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mentor dapat menambahkan jadwal baru (tanggal, jam). 2. Mentor dapat menghapus atau memperbarui jadwal yang ada. 3. Kalender interaktif untuk memilih slot waktu. <p>Komponen UI:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol Atur Jadwal di dashboard. 2. Kalender untuk menampilkan jadwal (highlight untuk hari yang sudah dijadwalkan). 3. Formulir untuk menambahkan jadwal (tanggal dan waktu). Tombol Simpan Jadwal.
Lanjutan ke halaman berikutnya...		

Function	User Story	Acceptance Criteria
Dashboard Mentor	Sebagai seorang mentor, saya ingin melihat daftar sesi mentoring yang telah selesai (riwayat) dan sesi mendatang (upcoming) sehingga saya dapat memantau aktivitas mentoring saya.	<p>Fungsi Utama:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Riwayat: Menampilkan daftar sesi mentoring yang selesai (dengan detail seperti waktu, topik, nama mentee, dan durasi). 2. Antrian Mentee: Menampilkan mentee yang sudah mengisi jadwal mentoring untuk diaccept oleh mentor. 3. Upcoming: Tampilkan sesi mendatang dengan opsi untuk mengubah jadwal (reschedule) atau membatalkan (cancel). <p>Komponen UI: 1. Tombol Riwayat Mentoring, Antrian Mentee, dan Upcoming di dashboard. 2. Daftar sesi dengan detail: Tanggal, jam, mentee, topik, status (selesai/mendatang). 3. Opsi tombol Reschedule dan Cancel pada sesi upcoming.</p>
Lanjutan ke halaman berikutnya...		



Function	User Story	Acceptance Criteria
Review	Sebagai seorang mentor, saya ingin melihat ulasan dan rating dari mentee sehingga saya dapat memahami pengalaman mentee dan meningkatkan kualitas mentoring saya.	<p>Fungsi Utama:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mentor dapat melihat semua <i>review</i> dari mentee (komentar, rating). 2. Mentor dapat membalas <i>review</i> (jika diizinkan). 3. <i>Review</i> diurutkan berdasarkan waktu. <p>Komponen UI:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tombol <i>Review</i> di dashboard. 2. Daftar ulasan dengan informasi: Nama mentee, tanggal, komentar. 3. Form untuk membalas <i>review</i> mentee (opsional).

I. Desain Low Fidelity "Dashboard Mentor" Ragam Space

Gambar 3.15 merupakan desain low fidelity Dashboard Mentor yang dibuat sesuai dengan *requirement* yang sudah disepakati berdasarkan PRD.



3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan

Selama proses kerja magang berlangsung di PT. Arkansa Balik Digital department *Product and IT Digitalization*, terdapat beberapa kendala yang dapat diatasi dengan solusi yang ditemukan antara lain :

3.4.1 Kendala

Berikut merupakan kendala yang dihadapi selama proses magang berlangsung di PT. Arkansa Balik Digital :

1. Pemahaman mengenai cara pembuatan *Product Requirement Document* yang baik.
2. Kesulitan dalam penyampaian requirement, dan memilih keputusan antara kepentingan user maupun UI/UX Desain.
3. Kendala terhadap menentukan waktu dari *Roadmap Product*.

3.4.2 Solusi

Berikut merupakan solusi yang menjadi pemecahan masalah dalam kendala yang dihadapi selama proses magang berlangsung di PT. Arkansa Balik Digital :

1. Membaca dokumen contoh PRD Perusahaan serta melakukan 1-on-1 session bersama kepala tim ketika tidak mengetahui sesuatu.
2. Mempersiapkan presentasi lebih matang, dan melatih apa yang ingin di sampaikan serta mencatat semua hasil meeting.
3. Berdiskusi terhadap tim bisnis, UI/UX, dan Development.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA