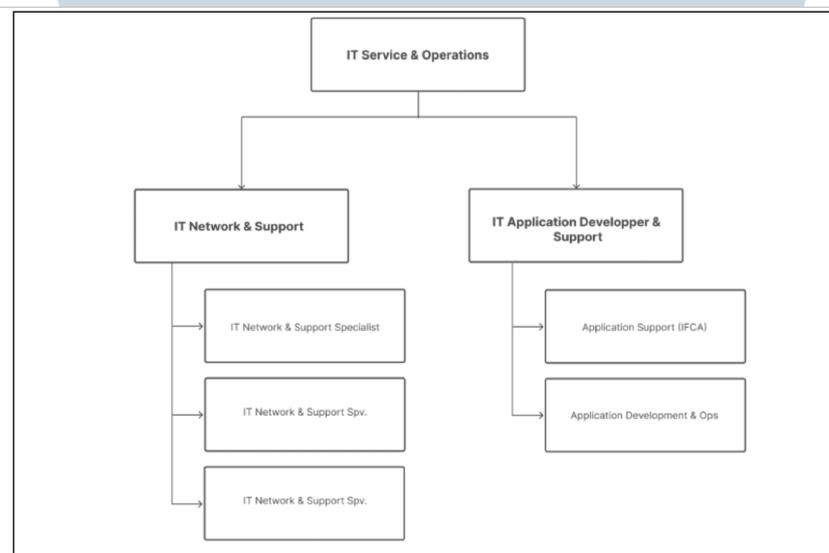


## BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG

### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama menjalani program magang di Vasanta Group, posisi yang ditempati adalah sebagai UI/UX Intern di bawah divisi IT Application Developer Support. Divisi ini dipimpin oleh Riky Kurniawan, yang juga menjadi pembimbing langsung selama pelaksanaan magang. Dalam struktur organisasi, divisi tersebut bertanggung jawab terhadap pengembangan dan dukungan aplikasi, termasuk perancangan antarmuka pengguna.



Gambar 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Dalam pelaksanaan magang sebagai UI/UX di Vasanta Group, Tugas dan tanggung jawab yang di berikan dapat di urai dalam poin-poin berikut.

- Merancang ulang tampilan fitur PO Approval untuk versi desktop dan mobile guna meningkatkan kejelasan proses persetujuan dan mempermudah navigasi pengguna.

- Melakukan analisis kebutuhan sistem dan pengguna melalui observasi serta diskusi dengan pihak terkait untuk mengidentifikasi permasalahan dan merumuskan solusi desain.
- Mengembangkan wireframe dan desain antarmuka menggunakan Figma sebagai dasar perancangan visual yang sesuai dengan kebutuhan fungsional dan estetika.
- Melaksanakan presentasi desain kepada supervisor dan Board of Directors (BOD) untuk mendapatkan masukan serta validasi terhadap rancangan yang diajukan.
- Melakukan revisi desain berdasarkan umpan balik yang diterima dan menyiapkan hasil akhir desain untuk diserahkan kepada tim pengembang sebagai acuan implementasi.

Setiap tugas yang dikerjakan dicatat secara sistematis dan dikomunikasikan melalui diskusi rutin bersama **Riky Kurniawan selaku supervisor**. Proses diskusi ini meliputi penerimaan tugas, perencanaan solusi, dan review hasil akhir guna memastikan kesesuaian antara kebutuhan perusahaan dan implementasi teknis. Evaluasi dan umpan balik diberikan secara berkala untuk memastikan hasil pengembangan tetap berada pada jalur yang diharapkan serta mampu memenuhi standar profesional yang ditetapkan oleh perusahaan.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Berikut adalah visualisasi pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama pelaksanaan kerja magang.

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

| Minggu ke - | Pekerjaan yang dilakukan  |
|-------------|---|
| 1           | Membuat desain tampilan intranet bagian PO approval versi mobile                      |
| 2           | Menyelesaikan tampilan mobile untuk PO Approval namun ada perubahan penempatan button |
| 3           | Memulai membuat desain tampilan IOM   |

| <b>Minggu ke -</b> | <b>Pekerjaan yang dilakukan</b>   |
|--------------------|---|
| 4                  | Mengerjakan revisi pada bagian approval master, Delegated Approval, memperbaiki beberapa keterangan pada button yang tidak menarik, membuat tampilan untuk email  |
| 5                  | Menyelesaikan dan mengumpulkan mockup desain Document type, Document Category, configuration approval, Delegated Approval   |
| 6                  | Memulai desain tampilan utama dari IOM approval   |
| 7                  | Menyelesaikan beberapa desain dan prototype untuk tampilan awal IOM approval  |
| 8                  | Revisi bagian IOM dan PO Approval sedang dikerjakan berdasarkan masukan dari Supervisor untuk memperbaiki prototipe pada bagian status dan feedback agar sesuai dengan flowchart yang ada. Selain itu, tampilan email dan penggunaan kata-kata juga akan diperbaiki |
| 9                  | Melanjutkan revisi bagian tabel status dan feedback, serta memulai pencarian beberapa desain untuk memperbarui tampilan intranet  |
| 10                 | Memulai desain tampilan untuk login dan sudah menyelesaikan 2 tampilan baru   |
| 11                 | Memulai desain tampilan untuk dashboard yang selaras dengan tampilan login yang telah dibuat  |
| 12                 | Memulai desain tampilan untuk dashboard yang selaras dengan tampilan login yang telah dibuat  |

### **3.4 Perencanaan Pengembangan Website**

Perencanaan pengembangan website dilakukan untuk meningkatkan kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) pada sistem intranet perusahaan. Langkah ini mencakup analisis kebutuhan, penyusunan alur interaksi, serta perancangan tampilan yang intuitif dan mendukung efisiensi kerja antar divisi.

Fokus utama pengembangan diarahkan pada dua fitur penting yang mendukung proses internal perusahaan, yaitu Purchase Order (PO) Approval dan Inter Office Memo (IOM) Approval.

- ***Inter Office Memo (IOM) Approval***

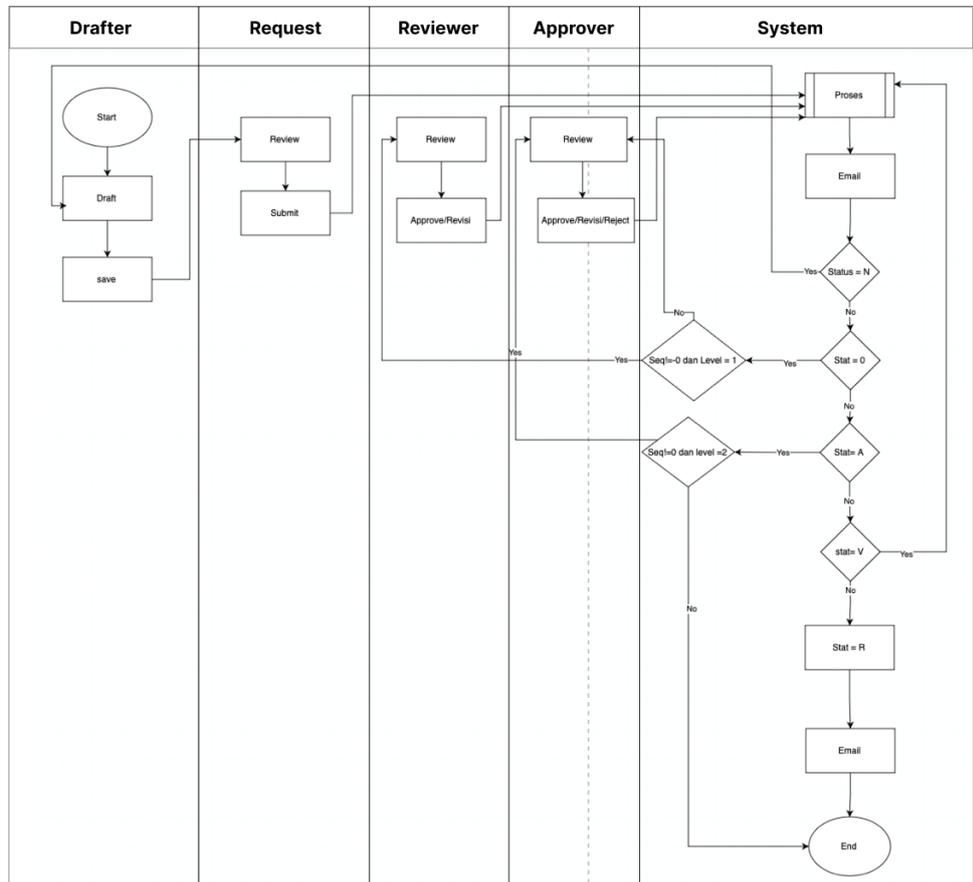
Fitur ini merupakan proyek baru yang dikembangkan oleh perusahaan. Desain antarmukanya saya kerjakan berdasarkan panduan project yang telah disediakan, seperti flowchart proses dan penjelasan fungsi dari tiap fitur. Tujuan utama dari fitur ini adalah untuk mendigitalisasi proses pengajuan dan persetujuan dokumen antar departemen. Alur approval melibatkan peran Drafter, Requester, Reviewer, dan Approver, dengan dukungan sistem yang memungkinkan proses *submit*, *revise*, *reject*, dan *final approval* dilakukan secara otomatis. Dalam pengembangannya, saya menyesuaikan desain tampilan untuk setiap peran agar sesuai dengan hak akses, memperhatikan kejelasan informasi, serta kemudahan navigasi antardokumen.

- ***Purchase Order (PO) Approval***

Fitur ini bertujuan untuk menyederhanakan proses persetujuan pembelian. Sebelum diperbarui, tampilan fitur ini masih belum optimal, terutama pada struktur tab yang terbagi menjadi lima bagian terpisah, yang dinilai memperlambat proses kerja. Oleh karena itu, desain ulang dilakukan dengan menyatukan beberapa tab dan menyederhanakan elemen-elemen tabel. Kolom seperti *Document Number* dan *Detail* digabung menjadi satu link aktif untuk menghemat ruang dan mempercepat akses informasi. Selain itu, beberapa kolom yang dianggap tidak relevan dihilangkan atas arahan supervisor karena informasi tersebut telah tersedia pada halaman detail. Pada bagian *header*, ditambahkan fitur pencarian untuk mempermudah pengguna dalam mengelola data yang kompleks.

Kedua fitur ini dirancang secara terintegrasi untuk membentuk ekosistem digital internal yang lebih efisien, transparan, dan *user-friendly* bagi seluruh karyawan. Dalam proses perancangannya, digunakan platform desain *Figma* yang mendukung kolaborasi secara *real-time*, pembuatan prototipe interaktif, serta penyusunan dokumentasi desain yang terstruktur dan mudah dipahami. Dengan menggunakan *Figma*, pengembangan antarmuka dapat dilakukan secara lebih fleksibel, akurat, dan selaras dengan kebutuhan pengguna serta tim pengembang.

### 3.4.1 Flow chart



**N= Not Processed**  
**A= Approved**  
**V=Revised**  
**R= Rejected**

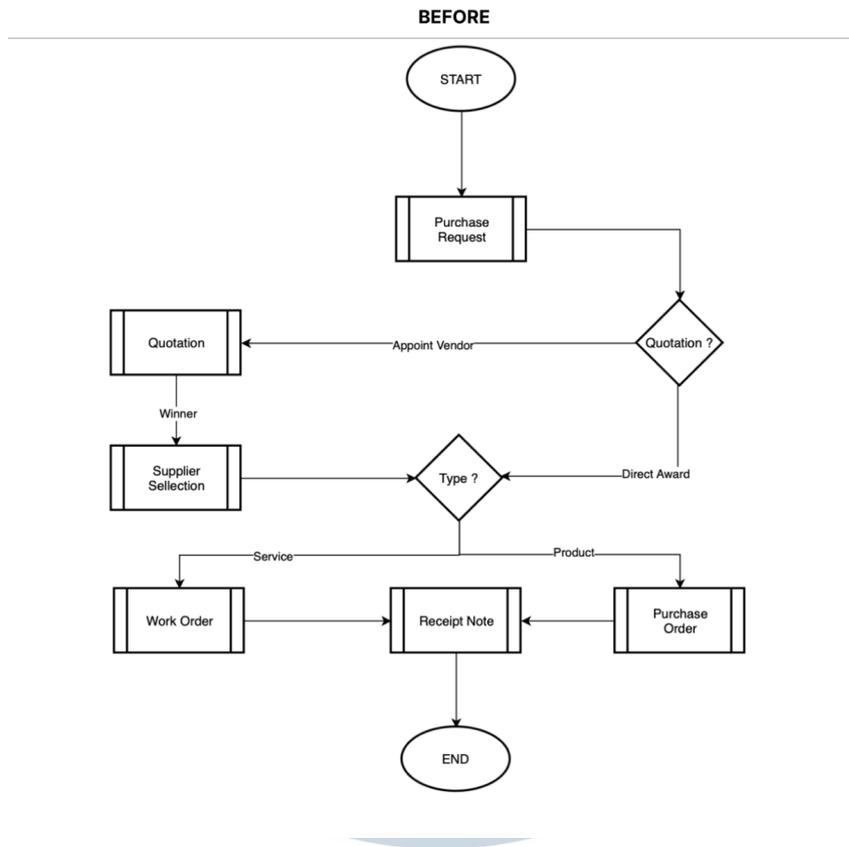
Gambar 3.2. Flowchart proses online approval-inter office memo (IOM)

UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA

Gambar 3.2 menunjukkan flowchart proses online approval Inter Office Memo (IOM) yang menggambarkan alur persetujuan dokumen secara digital, dimulai dari peran Drafter hingga sistem menyelesaikan siklus persetujuan. Proses diawali oleh Drafter yang membuat draft dokumen dan melampirkan dokumen pendukung. Setelah data disimpan, dokumen dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu ditinjau oleh Requester (*Level 0*). Pada tahap ini, Requester memiliki kewenangan untuk melakukan submit. Setelah dokumen disubmit, proses berlanjut ke Reviewer (*Level 1*) untuk dilakukan peninjauan lebih lanjut. Reviewer memiliki dua opsi keputusan, yaitu approve atau revise, namun tidak memiliki wewenang untuk menolak dokumen.

Jika dokumen disetujui oleh Reviewer, maka akan diteruskan ke Approver (*Level 2*). Approver memiliki kewenangan penuh untuk mengambil keputusan, yaitu approve, revise, atau reject. Jika dokumen direvisi, maka akan dikembalikan ke Drafter untuk diperbaiki. Sementara itu, jika ditolak (*rejected*), sistem akan langsung menghentikan proses. Apabila dokumen disetujui sepenuhnya oleh Approver, sistem akan mengeksekusi proses finalisasi dan memperbarui status hingga siklus approval dinyatakan selesai. Alur ini menunjukkan adanya mekanisme validasi berlapis yang bertujuan untuk memastikan akurasi dan kelayakan dokumen sebelum disahkan.



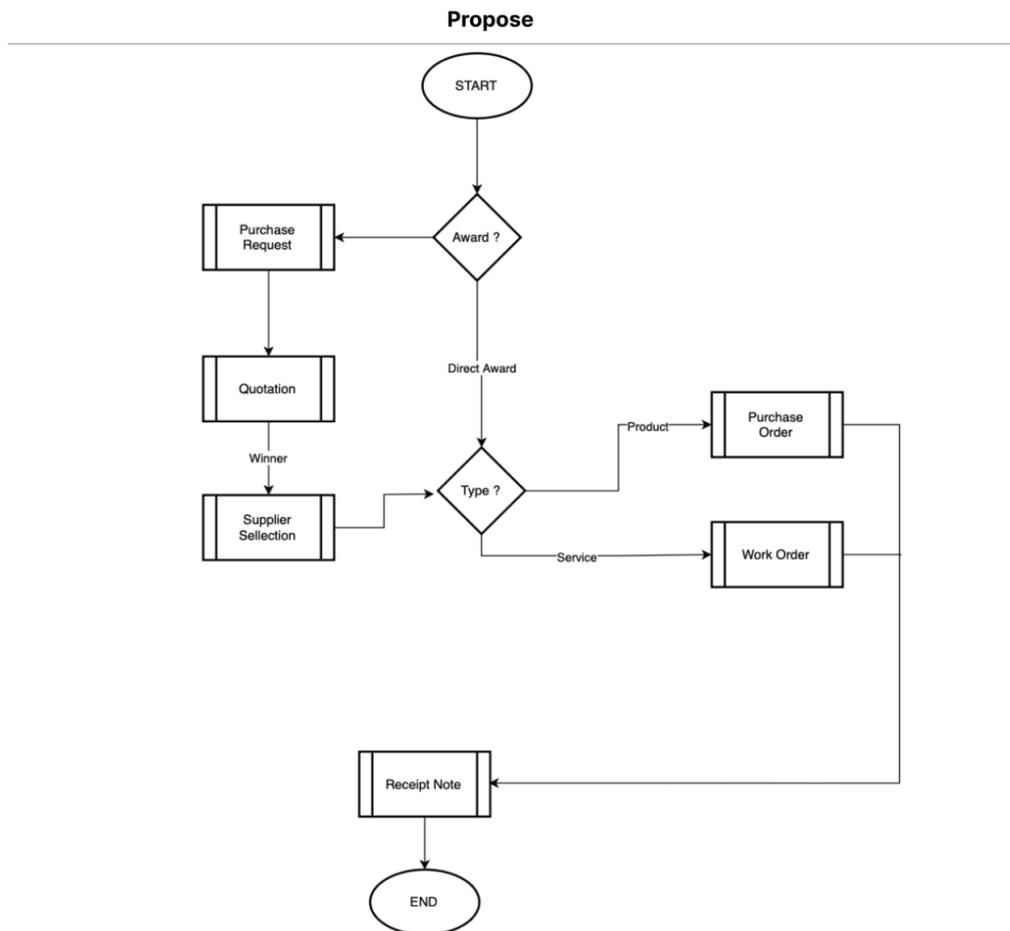


Gambar 3.3. Flowchart Proses PO Approval (Before)



Gambar 3.3 menunjukkan flowchart proses Purchase Order (PO) Approval sebelum dilakukan perbaikan. Proses dimulai dari pembuatan Purchase Request, kemudian dilanjutkan dengan pengecekan apakah dibutuhkan Quotation atau tidak. Jika ya, maka sistem melakukan proses Appoint Vendor dan Supplier Selection untuk memilih vendor pemenang. Setelah pemenang ditentukan, sistem akan menentukan tipe pengadaan, apakah berupa Product atau Service. Jika berupa Service, maka akan dilanjutkan dengan pembuatan Work Order, sementara jika berupa Product, akan dibuat Purchase Order. Proses ini ditutup dengan pembuatan Receipt Note.

Meskipun alur ini mencakup semua tahapan penting, struktur alurnya masih terlihat rumit dan berpotensi membingungkan pengguna. Beberapa langkah seperti Appoint Vendor dan percabangan logika tidak berjalan secara efisien. Hal ini menjadi salah satu alasan utama dilakukan perancangan ulang terhadap alur kerja tersebut.



Gambar 3.4. Flowchart Proses PO Approval (Propose)

Gambar 3.4 memperlihatkan flowchart hasil perbaikan alur PO Approval yang telah saya kerjakan. Dalam versi baru ini, alur proses dibuat lebih ringkas dan terstruktur. Proses dimulai dengan pertanyaan apakah pengadaan dilakukan melalui Direct Award atau tidak. Jika tidak, maka pengguna akan melanjutkan ke tahap pembuatan Purchase Request, Quotation, hingga Supplier Selection.

Setelah pemenang vendor ditentukan, sistem akan menentukan jenis pengadaan, apakah berupa Product atau Service. Jika produk, maka akan dibuat Purchase Order, dan jika berupa jasa, maka akan dibuat Work Order. Kedua jenis dokumen ini akan berakhir pada proses pembuatan Receipt Note sebagai tanda bahwa pengadaan telah selesai.

Perubahan ini dirancang untuk menyederhanakan alur kerja, meminimalisasi langkah yang tidak diperlukan, dan memudahkan pengguna dalam memahami serta menjalankan proses PO Approval. Desain flowchart baru ini diharapkan dapat meningkatkan kecepatan proses dan mengurangi kemungkinan kesalahan dalam implementasi.

### 3.4.2 wireframe

Wireframe merupakan representasi visual awal dari rancangan antarmuka pengguna (*user interface*) yang digunakan untuk menggambarkan struktur dan elemen-elemen utama dalam suatu halaman aplikasi sebelum masuk ke tahap desain akhir. Dalam konteks pengembangan sistem online approval Inter Office Memo (*IOM*), wireframe digunakan untuk memetakan alur interaksi pengguna, serta memastikan setiap fitur dan fungsi yang dirancang telah sesuai dengan kebutuhan bisnis dan pengguna sistem.

Melalui wireframe ini, tim pengembang dan pemangku kepentingan dapat memahami bagaimana informasi disusun, bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem, serta bagaimana proses bisnis dijalankan secara visual. Penyusunan wireframe juga menjadi bagian penting dalam proses perancangan UI/UX, karena menjadi dasar dalam validasi awal sebelum masuk ke tahap desain visual dan implementasi teknis.

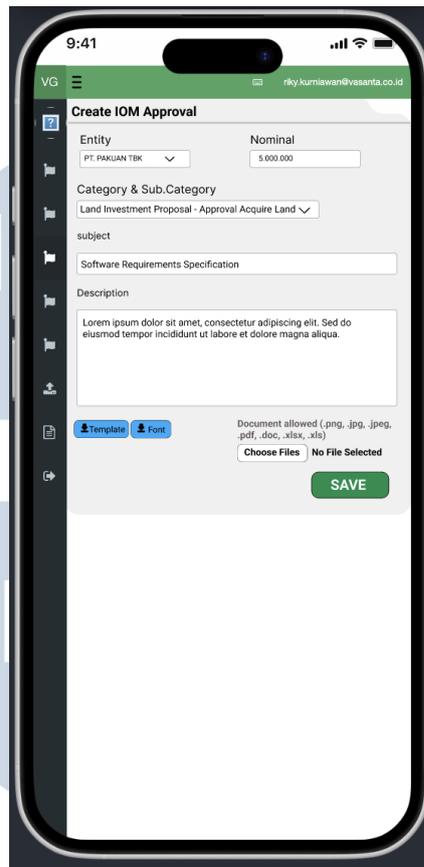
## A Wireframe IOM



Gambar 3.5. wireframe utama dari online approval inter office memo(IOM)

Gambar 3.5 menunjukkan wireframe utama dari sistem online approval Inter Office Memo (*IOM*) dalam versi mobile. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat daftar IOM yang telah dibuat maupun yang masih dalam proses persetujuan.

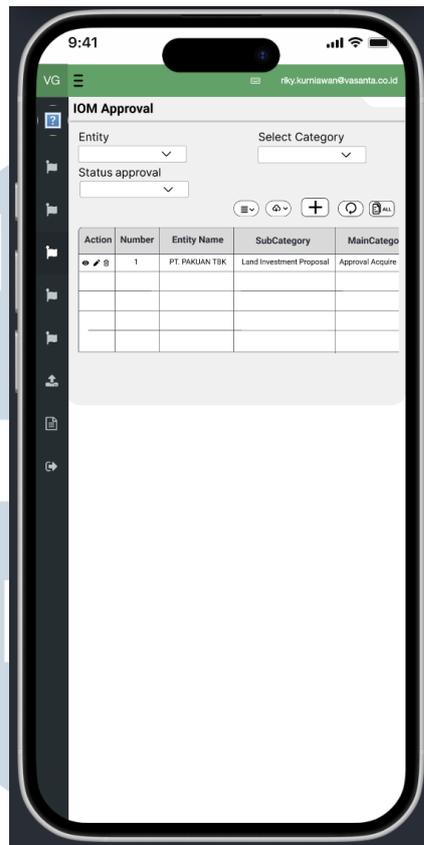
Wireframe ini menampilkan tampilan awal antarmuka yang dilengkapi dengan fitur pencarian dan filter berdasarkan entitas, kategori, serta status approval, yang bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam menemukan dokumen yang relevan. Selain itu, tabel yang ditampilkan menyajikan informasi penting seperti nomor dokumen, nama entitas, subkategori, dan kategori utama. Desain wireframe yang sederhana dan responsif ini dirancang untuk memberikan gambaran awal mengenai bagaimana pengguna dapat memantau proses approval secara praktis melalui perangkat mobile.



Gambar 3.6. wireframe create drafter

Gambar 3.6 merupakan wireframe halaman Create IOM Approval yang digunakan oleh Drafter untuk membuat dokumen IOM baru. Pada halaman ini, pengguna dapat mengisi beberapa informasi penting seperti entitas yang terkait, nominal anggaran, kategori dan subkategori dokumen, serta subjek dan deskripsi IOM. Selain itu, Drafter juga dapat melampirkan dokumen pendukung melalui fitur unggah file yang tersedia di bagian bawah. Tersedia juga tombol SAVE untuk menyimpan draft dokumen yang telah diisi. Tampilan ini dirancang agar intuitif dan efisien, sehingga memudahkan Drafter dalam menginisiasi proses approval secara digital.

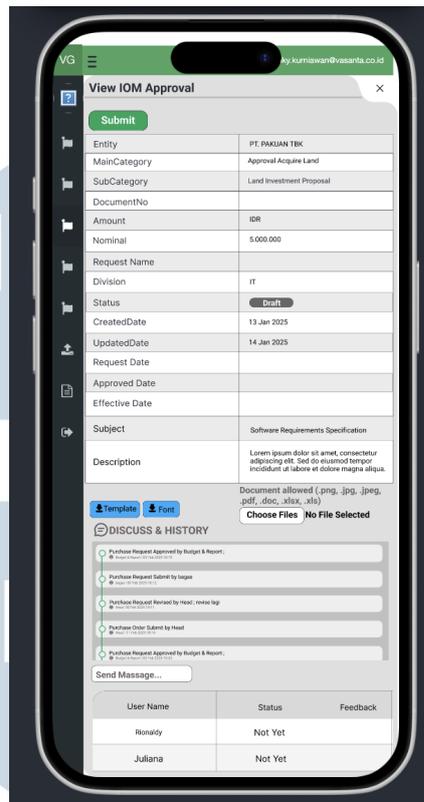
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.7. wireframe dokumen masuk ke table

Gambar 3.7 merupakan wireframe yang menampilkan dokumen IOM setelah disimpan oleh Drafter. Pada tahap ini, dokumen akan otomatis masuk ke dalam tabel utama dan ditampilkan sebagai entri baru dengan informasi yang telah diisi sebelumnya, seperti entitas, subkategori, dan kategori utama. Status dokumen akan berubah menjadi “*Draft*” sebagai penanda bahwa dokumen tersebut belum disubmit dan masih berada dalam tahap penyusunan.

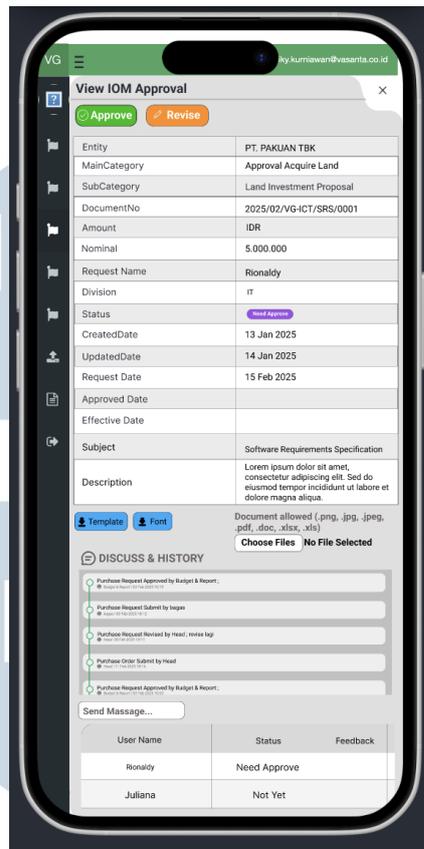
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.8. wireframe requester

Gambar 3.8 merupakan wireframe yang menampilkan halaman detail IOM untuk peran Requester. Pada tampilan ini, Requester dapat melihat seluruh informasi dokumen yang telah dibuat sebelumnya oleh Drafter, termasuk entitas, kategori, nomor dokumen, nominal, subjek, deskripsi, serta status dokumen yang saat ini masih berada pada tahap (*Draft*). Requester memiliki kewenangan untuk melakukan pengecekan akhir dan mengirim dokumen ke tahap selanjutnya melalui tombol Submit di bagian atas halaman.

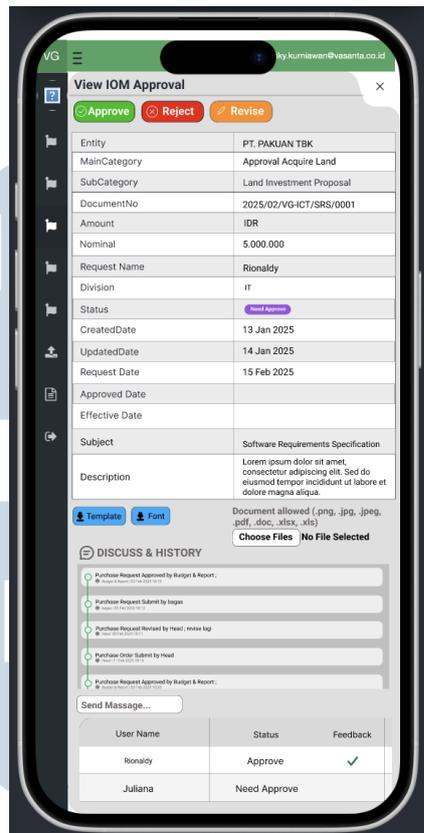
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.9. wireframe Reviewer

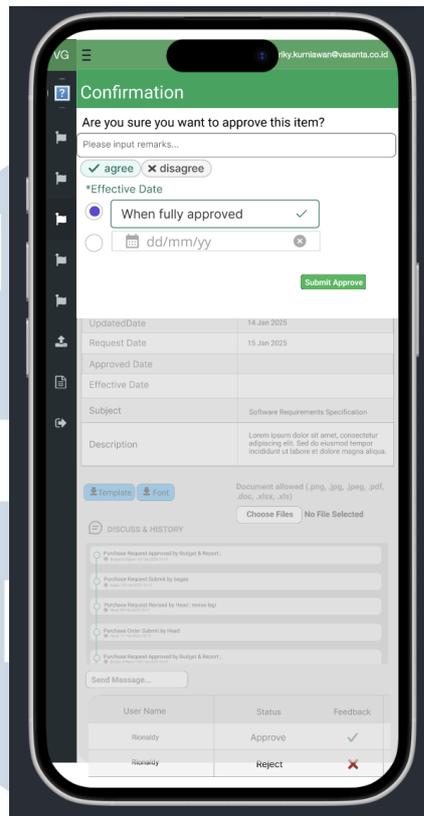
Gambar 3.9 merupakan wireframe untuk peran Reviewer. Setelah dokumen disubmit oleh Requester, status akan berubah menjadi *Need Approve* dan tampil di halaman ini. Reviewer dapat melihat detail dokumen dan diberikan dua pilihan aksi, yaitu *Approve* atau *Revise*. Pada tahap ini, Reviewer tidak memiliki wewenang untuk melakukan *Reject*, sehingga proses penolakan hanya dapat dilakukan oleh Approver pada tahap berikutnya.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.10. wireframe Approver

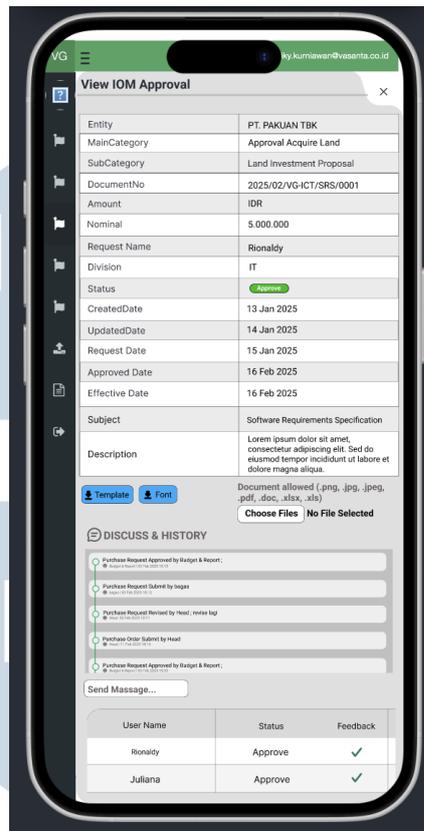
Gambar 3.10 merupakan wireframe yang ditujukan untuk peran Approver. Pada tahap ini, Approver memiliki tiga pilihan tindakan yaitu *Approve*, *Revise*, dan *Reject*. Jika dokumen direvisi, maka sistem akan mengembalikannya ke Drafter untuk dilakukan perbaikan. Namun apabila dokumen ditolak (*Rejected*), proses akan dihentikan secara otomatis oleh sistem. Sebaliknya, jika dokumen disetujui, sistem akan mengeksekusi proses finalisasi dan memperbarui status dokumen hingga siklus approval dinyatakan selesai. Tampilan ini memastikan kontrol penuh ada pada Approver sebagai tahap akhir dalam alur persetujuan IOM.



Gambar 3.11. wireframe popup confirmation approve

Gambar 3.11 merupakan Wireframe yang menampilkan halaman View IOM Approval dari sisi Requester setelah dokumen berhasil melalui seluruh proses persetujuan, yakni disetujui oleh Reviewer dan Approver. Setelah Approver memilih opsi Approve dan mengisi form konfirmasi, status dokumen akan otomatis berubah menjadi *Approved*. Dalam tampilan ini, Requester dapat melihat seluruh informasi dokumen secara lengkap, termasuk detail isi dokumen, catatan dari Approver, feedback, tanggal efektif, serta riwayat alur persetujuan. Tampilan ini berfungsi sebagai konfirmasi akhir bahwa dokumen telah disahkan, dan memungkinkan Requester untuk mendokumentasikan atau menindaklanjuti proses lebih lanjut dengan informasi yang sudah lengkap dan valid.

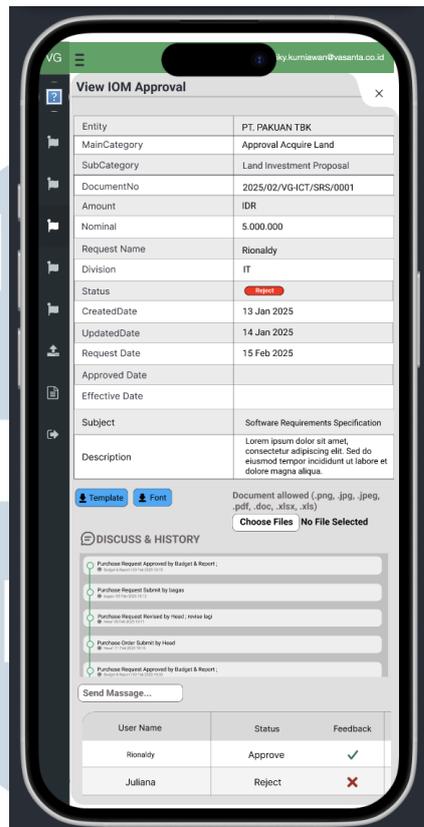
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.12. wireframe view requester setelah approve

Gambar 3.12 merupakan Wireframe yang menampilkan halaman View IOM Approval dari sisi Requester setelah dokumen berhasil disetujui oleh Reviewer dan Approver. Pada tahap ini, status dokumen akan otomatis berubah menjadi *Approved* sebagai tanda bahwa proses persetujuan telah selesai dan dokumen telah disahkan. Requester dapat melihat seluruh detail informasi dokumen secara lengkap, termasuk histori persetujuan dan daftar pihak yang terlibat dalam proses. Tampilan ini berfungsi sebagai dokumentasi akhir dan memastikan transparansi dalam alur approval.

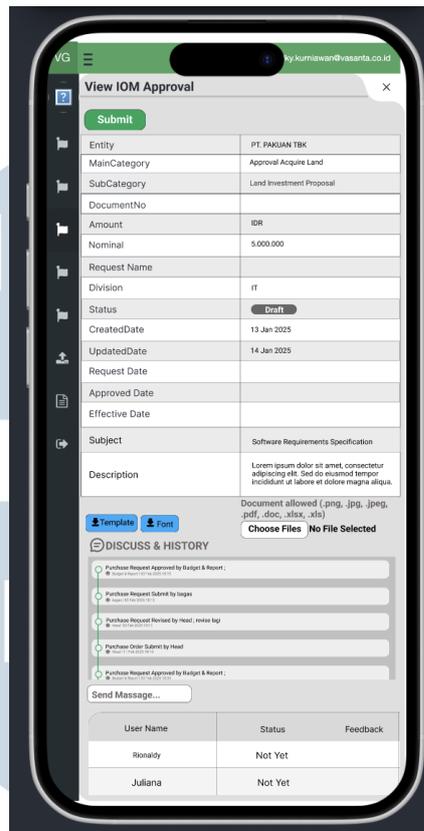
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.13. wireframe view requester setelah reject

Gambar 3.13 merupakan wireframe yang menampilkan halaman View IOM Approval dari sisi Requester setelah dokumen ditolak (*rejected*) oleh Approver. Meskipun sebelumnya dokumen telah disetujui oleh Reviewer, keputusan akhir tetap berada di tangan Approver. Jika Approver memilih untuk menolak dokumen, maka sistem akan secara otomatis mengubah status dokumen menjadi *Rejected* dan menghentikan proses approval. Pada tampilan ini, Requester dapat melihat alasan penolakan yang diberikan melalui kolom feedback, serta catatan atau komentar tambahan dari Approver jika diisi.

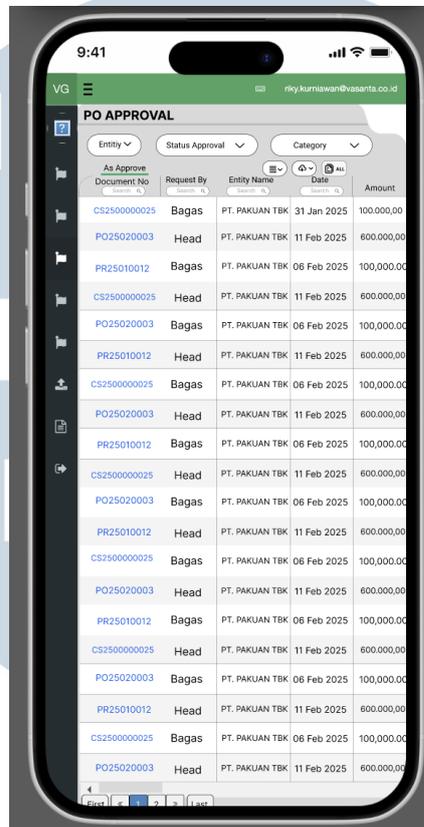
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.14. wireframe view requester setelah revise

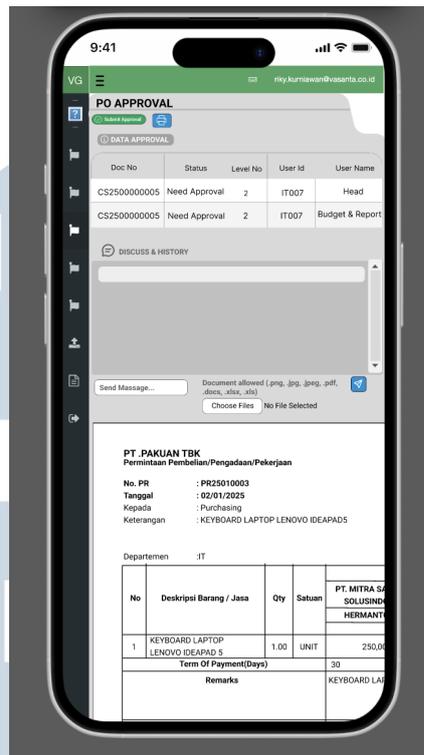
Gambar 3.14 merupakan wireframe halaman View IOM Approval dari sisi Requester ketika dokumen mendapatkan status “*Revised*”. Status ini muncul apabila Reviewer memilih opsi Revise, atau ketika Reviewer menyetujui namun Approver memberikan revisi. Dalam kedua kasus tersebut, sistem akan secara otomatis mengembalikan dokumen ke Drafter untuk diperbaiki. Pada tampilan ini, Requester dapat melihat bahwa dokumen belum dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya sebelum dilakukan revisi. Informasi terkait revisi yang diminta akan ditampilkan melalui catatan dan feedback dari pihak yang memberikan revisi, sehingga Drafter dapat melakukan perbaikan secara tepat. Setelah diperbarui, dokumen dapat disubmit ulang untuk memulai kembali proses persetujuan dari awal.

## B Wireframe PO Approval



Gambar 3.15. wireframe utama dari PO Approval

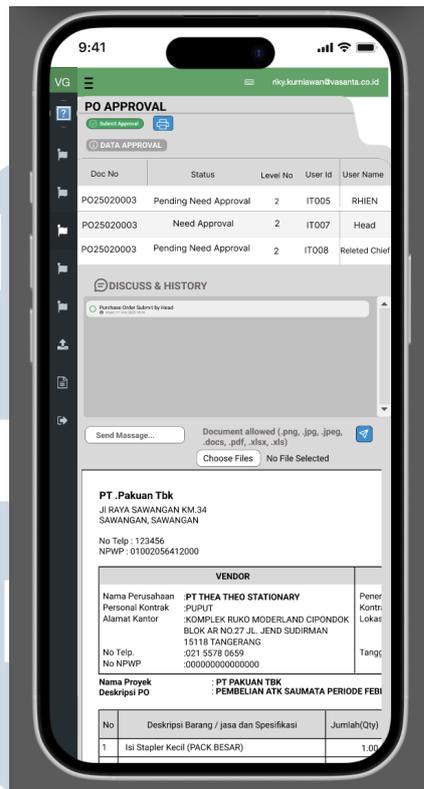
Gambar 3.15 menunjukkan wireframe utama dari fitur PO Approval dalam tampilan mobile. Pada halaman ini tersedia beberapa tombol penting seperti Select Entity untuk memilih entitas terkait, Pilih File yang memungkinkan pengguna mengunggah file Excel atau Word, serta tombol All untuk menampilkan seluruh data PO yang tersedia. Jika tombol All tidak diaktifkan, maka tabel hanya menampilkan maksimal 20 data. Setiap dokumen memiliki nomor unik yang terdiri dari tiga jenis, yaitu PO (*Purchase Order*), PR (*Purchase Request*), dan Quotation, sehingga memudahkan identifikasi dan proses persetujuan.



Gambar 3.16. wireframe bagian detail Quotation

Gambar 3.16 menampilkan wireframe bagian detail dari Quotation pada sistem PO Approval. Tampilan ini menyajikan informasi detail terkait dokumen yang sedang diproses, seperti nomor dokumen, status approval, level approval, serta identitas pengguna yang terlibat. Di bawahnya terdapat fitur Discuss History yang memungkinkan pengguna mengirim pesan dan mengunggah dokumen pendukung dalam berbagai format (.png, .jpg, .pdf, .docx, .xlsx, dll). Bagian bawah layar menampilkan dokumen permintaan pembelian (PR) secara lengkap, termasuk informasi barang atau jasa, jumlah, harga satuan, dan keterangan lainnya yang diperlukan untuk proses verifikasi dan persetujuan.

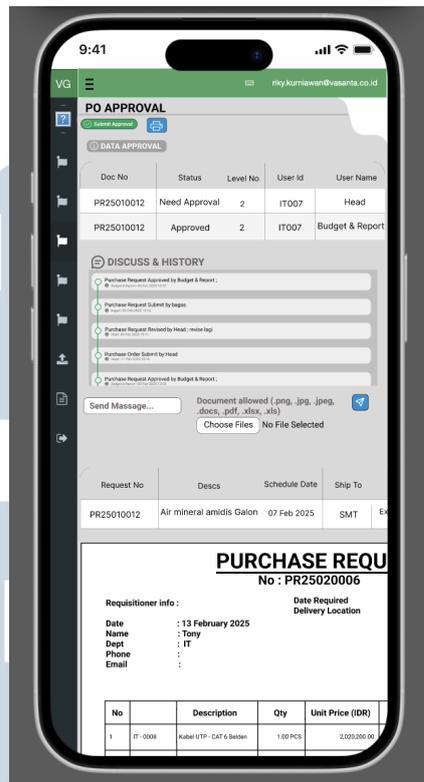
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.17. wireframe bagian detail PO (*Purchase Order*)

Gambar 3.17 menampilkan wireframe bagian detail dari dokumen Purchase Order (*PO*) dalam sistem PO Approval. Tampilan ini memberikan informasi status persetujuan dari masing-masing user yang terlibat, lengkap dengan level dan identitas pengguna. Di bawahnya terdapat fitur Discuss History yang memfasilitasi komunikasi antar pengguna serta unggahan dokumen pendukung dengan berbagai format. Bagian paling bawah menampilkan isi detail PO secara lengkap, seperti data vendor, alamat, deskripsi barang atau jasa, serta jumlah pesanan.

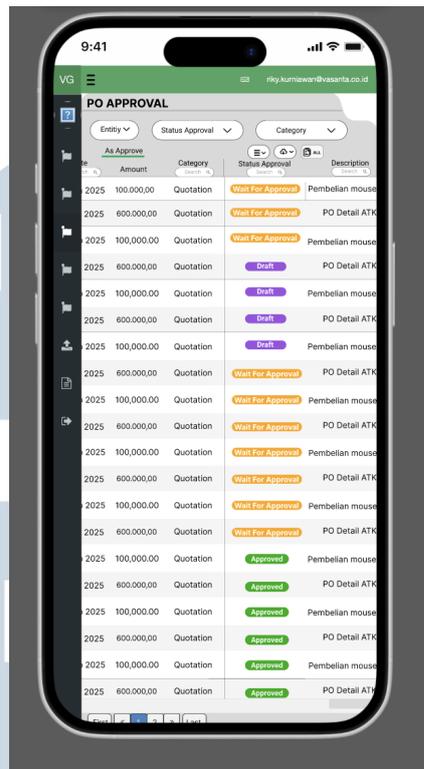
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.18. wireframe bagian detail PR (*Purchase Request*)

Gambar 3.18 menunjukkan wireframe bagian detail dari PR (*Purchase Request*) pada sistem PO Approval. Tampilan ini menyajikan status approval dari dokumen PR, termasuk informasi level, user ID, dan nama pengguna yang terlibat. Di bagian Discuss History, pengguna dapat melihat riwayat persetujuan secara kronologis serta mengirim pesan atau dokumen pendukung. Di bawahnya terdapat informasi detail permintaan pembelian seperti nomor PR, deskripsi barang, jadwal pengiriman, dan tujuan pengiriman.

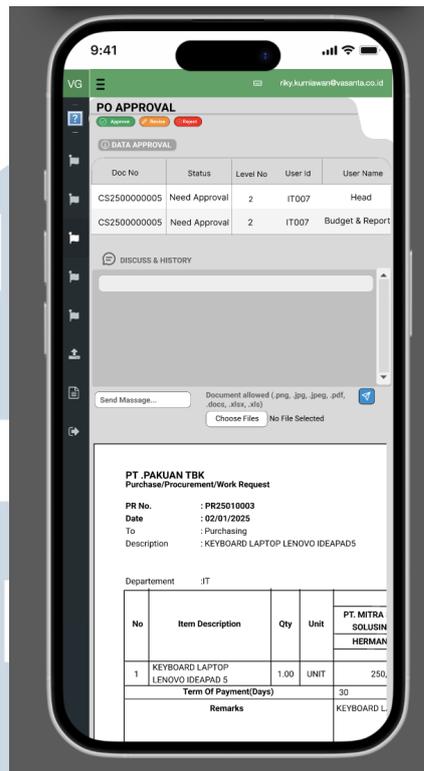
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.19. wireframe setelah melakukan submit approval

Gambar 3.19 menampilkan wireframe setelah user menekan tombol submit approval. Pada tampilan ini, status dokumen dalam tabel otomatis berubah menjadi *Need Approval* atau *Wait For Approval*, menandakan bahwa proses persetujuan telah dimulai dan menunggu tindakan dari pihak berikutnya. Selain itu, terdapat juga indikator status lain seperti *Draft* dan *Approved* yang memudahkan pengguna memantau progres masing-masing dokumen. Desain ini membantu menjaga alur kerja approval yang terstruktur dan transparan dalam sistem.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.20. wireframe approver

z Gambar 3.20 menampilkan wireframe untuk user dengan peran sebagai approver. Dalam tampilan ini, approver diberikan tiga opsi tindakan utama, yaitu Approve, Revise, dan Reject. Saat tombol Approve diklik, sistem akan menampilkan konfirmasi untuk memastikan keputusan telah dipertimbangkan, dan approver memiliki opsi untuk menambahkan catatan sebagai keterangan, meskipun tidak wajib diisi. Jika approver memilih Revise, maka status dokumen akan berubah menjadi Draft dan dapat diperbaiki serta diajukan ulang oleh pihak terkait. Sementara itu, jika Reject dipilih, maka status dokumen akan menjadi Rejected dan tidak dapat direvisi kembali.

### 3.5 Pengujian

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa desain UI/UX yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna, mudah digunakan, dan mendukung proses kerja. Fokus utama pengujian ditujukan kepada supervisor sebagai pengguna yang terlibat langsung dalam proses pengajuan dan persetujuan dokumen di sistem intranet.

Desain diuji menggunakan prototipe interaktif dari Figma, baik untuk tampilan desktop maupun mobile. Supervisor diminta meninjau alur dan elemen desain, lalu memberikan penilaian melalui kuesioner evaluatif.

### 3.5.1 Tujuan Pengujian

- Menilai kemudahan penggunaan dan navigasi antarmuka pengguna.
- Mengukur kejelasan alur interaksi dari fitur IOM dan PO Approval.
- Mengetahui apakah desain telah sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- Mendapatkan masukan untuk perbaikan atau pengembangan lebih lanjut.

### 3.5.2 Langkah-Langkah Pengujian

1. **Persiapan Prototipe:** Prototipe desain antarmuka dibuat menggunakan Figma, mencakup alur fitur IOM dan PO Approval dalam versi mobile dan desktop.
2. **Penentuan Partisipan:** Supervisor dipilih sebagai partisipan utama karena berperan langsung sebagai pengguna akhir sistem.
3. **Simulasi Penggunaan:** Supervisor menjalankan simulasi langsung pada prototipe, seperti membuat draft, submit, review, memberikan feedback, dan melihat riwayat approval.
4. **Penyebaran Kuesioner Evaluasi:** Setelah eksplorasi prototipe, supervisor mengisi kuesioner yang menilai aspek kemudahan navigasi, kejelasan alur, tampilan visual, dan fungsionalitas fitur.
5. **Pengumpulan dan Analisis:** Jawaban kuesioner dikumpulkan dan dianalisis untuk mengidentifikasi kekuatan dan area yang perlu perbaikan dari desain UI/UX yang dibuat.
6. **Tindak Lanjut:** Revisi desain dilakukan berdasarkan masukan supervisor, terutama pada elemen-elemen penting seperti tombol aksi, kontras warna, dan kejelasan informasi.

### 3.6 Supervisor Evaluasi

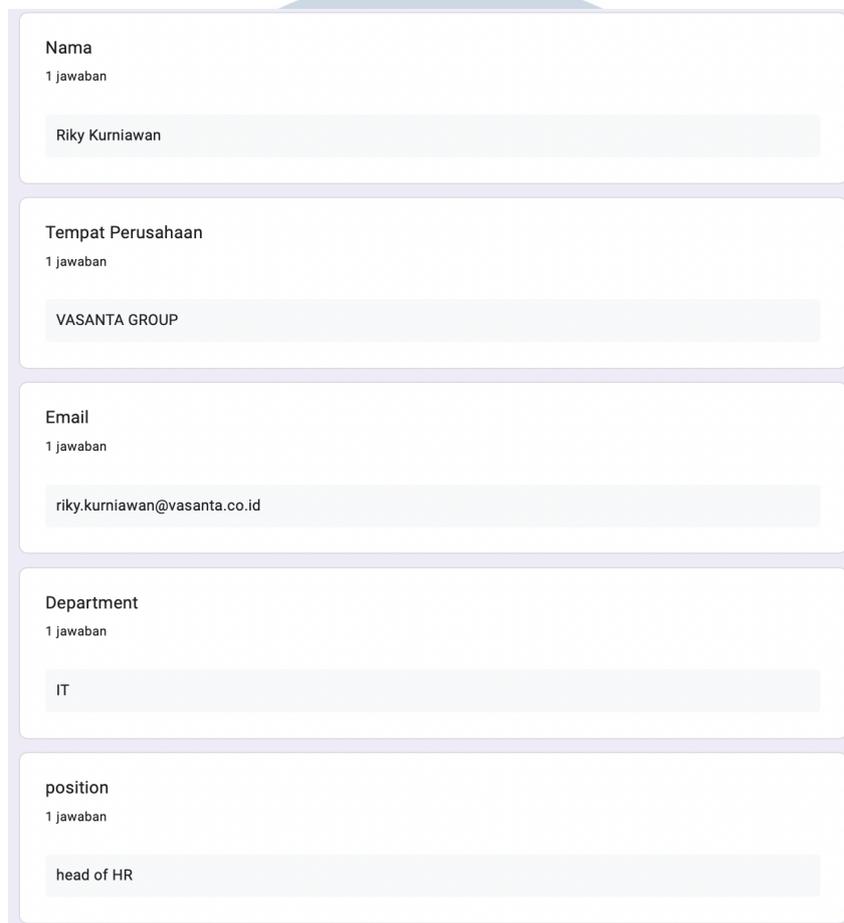
Sebagai bagian dari pelaksanaan program MBKM, peran supervisor sangat penting dalam memberikan bimbingan dan penilaian terhadap hasil kerja mahasiswa. Evaluasi yang akan diajukan kepada supervisor merupakan penilaian terhadap hasil *redesign* tampilan website IOM dan PO Approval. Pertanyaan yang akan akan ditanyakan mencakupi,

| No. | Pertanyaan Evaluasi   |
|-----|---|
| 1   | Apakah tampilan desain baru sudah cukup memudahkan pengguna dalam memahami alur proses approval (PO/IOM)?                         |
| 2   | Apakah desain yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan user?   |
| 3   | Sejauh mana desain baru ini berhasil memperbaiki kekurangan dari sistem atau tampilan sebelumnya?                                 |
| 4   | Apakah penggunaan warna dan ikon dalam desain sudah cukup informatif dan mudah dipahami?  |
| 5   | Apakah fitur-fitur penting seperti tombol approval, filter, dan upload file sudah ditampilkan secara strategis dan mudah diakses? |
| 6   | Apakah alur IOM (dari drafter hingga approver) sudah tergambar jelas dalam desain?  |
| 7   | Apakah prototype desain yang dibuat sudah cukup membantu tim developer?   |
| 8   | Bagaimana menurut Anda informasi yang ditampilkan pada tampilan (view)? Apakah lebih mudah dibaca dan dimengerti?                 |
| 9   | Apakah Anda memiliki saran tambahan untuk peningkatan desain yang telah dibuat?   |

Tabel 3.2: Form Evaluasi Supervisor terhadap Hasil Redesign Website IOM dan PO Approval

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

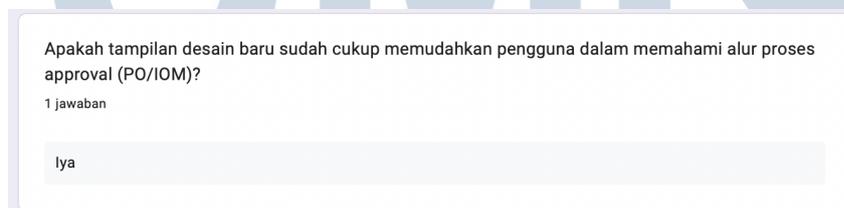
Kuesioner evaluasi dibuat melalui google form. Identitas yang mengisi jawaban akan dicantumkan seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 3.21.



Form details:

- Field: Nama, 1 jawaban, Answer: Riky Kurniawan
- Field: Tempat Perusahaan, 1 jawaban, Answer: VASANTA GROUP
- Field: Email, 1 jawaban, Answer: riky.kurniawan@vasanta.co.id
- Field: Department, 1 jawaban, Answer: IT
- Field: position, 1 jawaban, Answer: head of HR

Gambar 3.21. Identitas pengisi forum



Form details:

- Field: Apakah tampilan desain baru sudah cukup memudahkan pengguna dalam memahami alur proses approval (PO/IOM)?, 1 jawaban, Answer: Iya

Gambar 3.22. Pertanyaan Pertama

Pertanyaan pertama menanyakan mengenai sejauh mana tampilan desain baru memudahkan pengguna dalam memahami alur proses approval (PO/IOM). Jawaban pertama akan dicantumkan pada gambar 3.22.

Apakah desain yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan user?

1 jawaban

Iya, sudah cukup sesuai

Gambar 3.23. Pertanyaan dua

Pertanyaan kedua menanyakan mengenai kesesuaian desain yang dibuat dengan kebutuhan pengguna (user). Jawaban pertama akan dicantumkan pada gambar 3.23.

Sejauh mana desain baru ini berhasil memperbaiki kekurangan dari sistem atau tampilan sebelumnya?

1 jawaban

Desain baru ini berhasil memperbaiki kekurangan tampilan sebelumnya dengan memberikan alur kerja yang lebih jelas, tata letak komponen yang lebih terstruktur, serta peningkatan pada keterbacaan dan kemudahan akses fitur utama seperti approval dan upload dokumen.

Gambar 3.24. Pertanyaan tiga

Pertanyaan ketiga menanyakan mengenai sejauh mana desain baru ini berhasil memperbaiki kekurangan dari sistem atau tampilan sebelumnya. Jawaban pertama akan dicantumkan pada gambar 3.24.

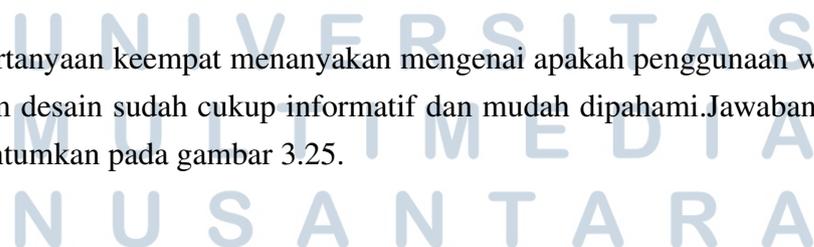
Apakah penggunaan warna dan ikon dalam desain sudah cukup informatif dan mudah dipahami?

1 jawaban

Ya, penggunaan warna dan ikon dalam desain sudah cukup membantu dalam membedakan status dan tindakan. Warna yang digunakan konsisten, dan ikon mencerminkan fungsinya dengan baik.

Gambar 3.25. Pertanyaan empat

Pertanyaan keempat menanyakan mengenai apakah penggunaan warna dan ikon dalam desain sudah cukup informatif dan mudah dipahami. Jawaban pertama akan dicantumkan pada gambar 3.25.





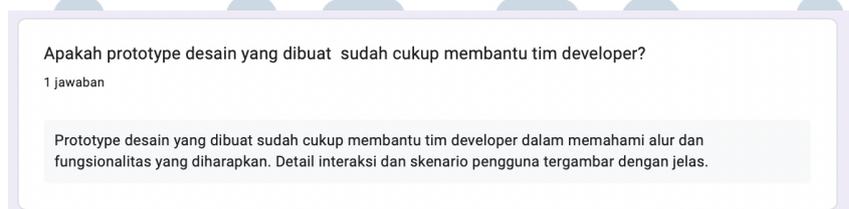
Gambar 3.26. Pertanyaan lima

Pertanyaan kelima menanyakan mengenai apakah fitur-fitur penting seperti tombol approval, filter, dan upload file sudah ditampilkan secara strategis dan mudah diakses. Jawaban pertama akan dicantumkan pada gambar 3.26.



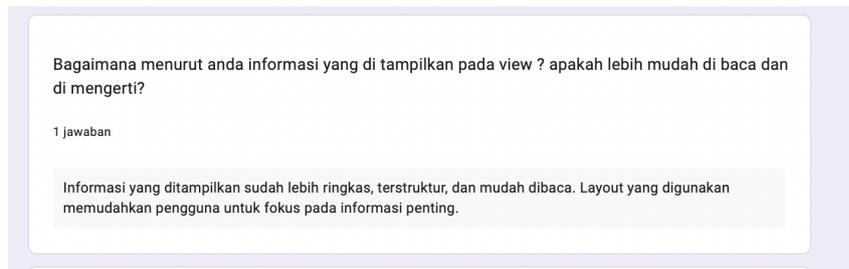
Gambar 3.27. Pertanyaan enam

Pertanyaan keenam menanyakan mengenai apakah alur IOM (dari drafter hingga approver) sudah tergambar jelas dalam desain. Jawaban pertama akan dicantumkan pada gambar 3.27.



Gambar 3.28. Pertanyaan tujuh

Pertanyaan ketujuh menanyakan mengenai apakah prototype desain yang dibuat sudah cukup membantu tim developer. Jawaban pertama akan dicantumkan pada gambar 3.28.



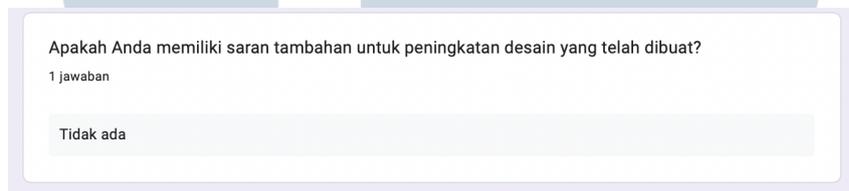
Bagaimana menurut anda informasi yang di tampilkan pada view ? apakah lebih mudah di baca dan di mengerti?

1 jawaban

Informasi yang ditampilkan sudah lebih ringkas, terstruktur, dan mudah dibaca. Layout yang digunakan memudahkan pengguna untuk fokus pada informasi penting.

Gambar 3.29. Pertanyaan delapan

Pertanyaan kedelapan menanyakan mengenai kemudahan dalam membaca dan memahami informasi yang ditampilkan pada tampilan (view). Jawaban pertama akan dicantumkan pada gambar 3.29.



Apakah Anda memiliki saran tambahan untuk peningkatan desain yang telah dibuat?

1 jawaban

Tidak ada

Gambar 3.30. Pertanyaan sembilan

Pertanyaan kesembilan menanyakan apakah supervisor memiliki saran tambahan untuk peningkatan desain yang telah dibuat. Jawaban pertama akan dicantumkan pada gambar 3.10.

### 3.7 Kendala dan Solusi yang Ditemukan

Selama proses magang dan pengembangan desain antarmuka sistem approval di perusahaan, terdapat beberapa kendala yang saya hadapi. Namun, setiap tantangan tersebut menjadi bagian penting dari proses pembelajaran, sekaligus mendorong saya untuk mencari solusi yang tepat dan profesional.

Kendala pertama yang saya alami adalah dalam hal penempatan tata letak tombol (*button*) serta pemilihan warna yang tepat untuk tampilan antarmuka. Pada awalnya, beberapa tombol penting seperti Submit, Approve, dan Reject terasa kurang strategis dalam hal penempatan dan tidak memberikan penekanan visual yang cukup untuk menarik perhatian pengguna. Warna yang digunakan juga tidak selalu konsisten atau sesuai dengan prinsip desain UI/UX, sehingga berpotensi membingungkan pengguna. Untuk mengatasi hal ini, saya mulai mencari berbagai referensi dari platform desain populer seperti Dribbble dan Behance, serta mendiskusikannya

dengan tim pengembang. Setelah melakukan beberapa kali uji coba desain bersama programmer dan tidak ada revisi lebih lanjut, desain tersebut saya ajukan kepada supervisor untuk dilakukan pengecekan akhir. Jika telah dianggap sesuai, desain baru tersebut kemudian diserahkan kembali ke tim pengembang untuk diterapkan ke dalam sistem.

Kendala kedua yang cukup menantang adalah ketika saya harus mengembangkan seluruh desain secara mandiri, mulai dari wireframe hingga prototipe, termasuk pembuatan elemen-elemen kompleks seperti dropdown dan navigasi interaktif. Bekerja sendiri dalam tim desain menuntut saya untuk lebih mandiri dan efisien dalam mengelola waktu. Terkadang, saya mengalami kesulitan saat membuat elemen interaktif seperti dropdown atau menyusun alur prototipe agar terlihat natural dan fungsional. Untuk mengatasinya, saya berusaha mengatur waktu kerja dengan baik, menetapkan prioritas pengerjaan setiap harinya, serta mencari solusi melalui berbagai sumber online seperti artikel web, tutorial di YouTube, hingga bertukar pendapat dengan teman kuliah yang memiliki pengalaman di bidang desain. Dengan cara ini, saya tetap bisa menyelesaikan setiap tugas tepat waktu dan menghasilkan desain yang sesuai standar.

Kendala tambahan dari sisi IT muncul ketika ditemukannya kebutuhan untuk mengakomodasi aturan internal perusahaan terkait proses persetujuan dokumen. Dalam praktiknya, terdapat risiko di mana satu orang dapat menyetujui dokumen yang sama lebih dari satu kali, terutama jika dokumen tersebut memiliki kategori dan tipe yang serupa. Hal ini berpotensi menimbulkan konflik kepentingan serta mengurangi transparansi dan akuntabilitas dalam proses pengambilan keputusan.

Masalah ini menjadi tantangan tersendiri dalam proses perancangan alur sistem approval, karena diperlukan logika tambahan yang memastikan sistem mampu memverifikasi otorisasi setiap pengguna sebelum memberikan izin persetujuan. Untuk mengatasi kendala ini, saya menyesuaikan desain interaksi pada prototipe agar lebih spesifik dalam mendefinisikan peran dan batasan persetujuan berdasarkan tipe dokumen. Selain itu, saya juga melakukan koordinasi dengan tim IT untuk memastikan bahwa alur yang dirancang dapat diimplementasikan secara teknis tanpa mengganggu fungsionalitas sistem secara keseluruhan.

ketiga pengalaman ini memberikan saya pelajaran penting tentang pentingnya kolaborasi, ketelitian, serta inisiatif dalam menghadapi tantangan di dunia kerja profesional, khususnya dalam bidang desain UI/UX.