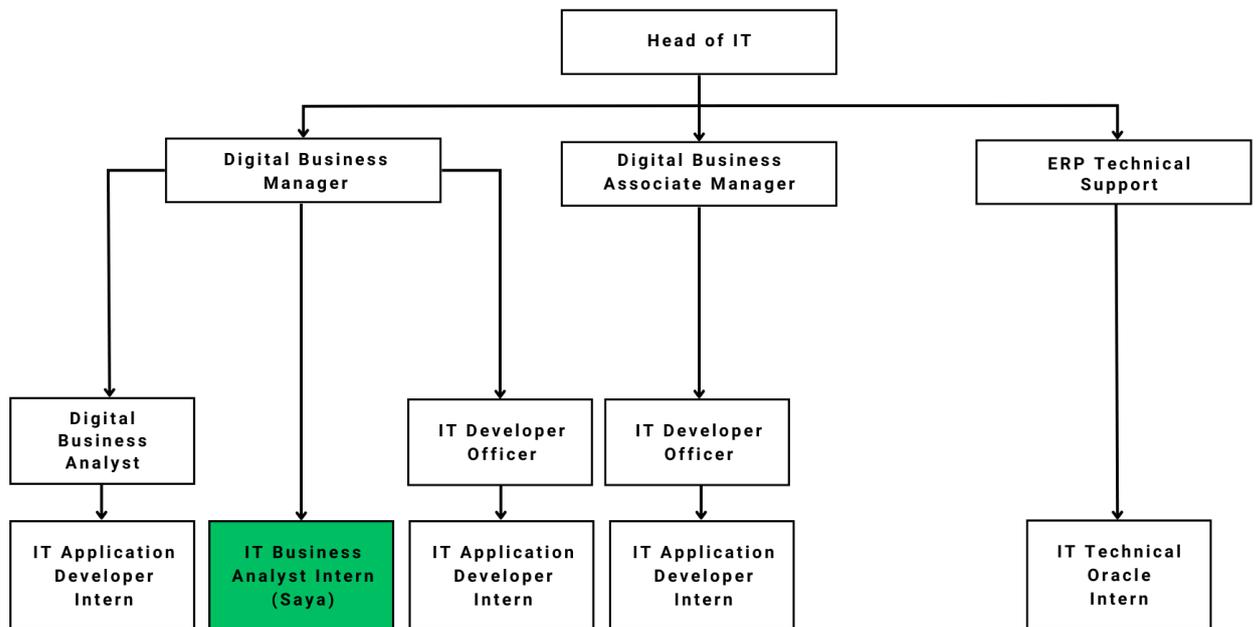


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1 Struktur Kedudukan dan Koordinasi

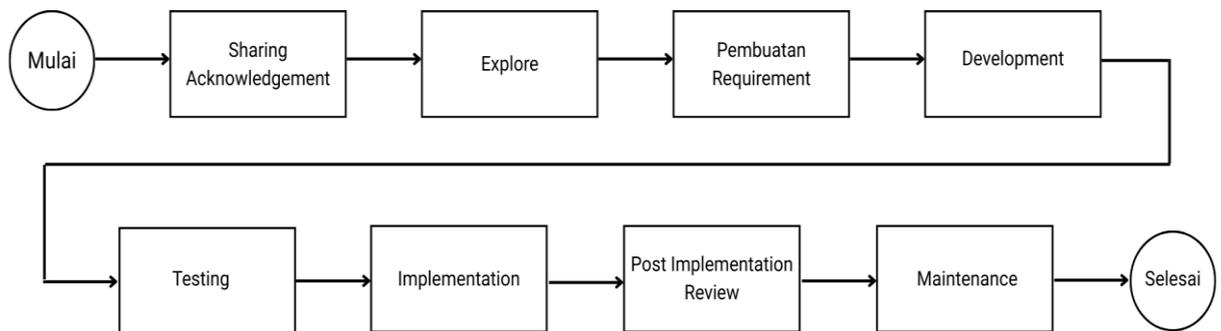


Gambar 3.1 Struktur Kedudukan Mahasiswa

Selama mengikuti program magang di Kalbe Consumer Health sebagai *IT Business Analyst Intern*, mahasiswa ditempatkan di bawah pengawasan *Digital Business Manager*, Bapak Roberto Fernando Siahaan, yang juga bertindak sebagai mentor mahasiswa sepanjang program magang ini. Mahasiswa bekerja di dalam departemen *SFL Digital Transformation*, berfokus pada berbagai proyek transformasi digital yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi operasional dan pengelolaan sistem yang ada di perusahaan. Dalam peran ini, mahasiswa berkolaborasi dengan *IT Application Developer Intern* untuk menganalisis kebutuhan bisnis, merancang solusi sistem, dan memastikan bahwa fitur-fitur yang dikembangkan dapat terintegrasi dengan baik dalam platform yang ada. Gambar 3.1 menjelaskan struktur kedudukan dan koordinasi tempat mahasiswa magang di Kalbe

Consumer Health, di mana mahasiswa berkoordinasi dengan berbagai pihak, termasuk *IT Application Developer Intern*. Setiap divisi *intern* lainnya, seperti *IT Application Developer Intern* dan *IT Technical Oracle Intern*, juga memiliki mentor yang memberikan arahan sesuai dengan bidang dan tugas masing-masing.

3.1.2 Alur Kerja



Gambar 3.2 Alur Kerja *Business Analyst Intern*

Selama menjalani program magang sebagai *Business Analyst Intern* di Kalbe Consumer Health, mahasiswa berperan aktif dalam seluruh tahapan proyek pengembangan Innovation Platform for KCH Innovation Awards. Platform ini dikembangkan untuk mendigitalisasi proses pengajuan, peninjauan, penjurian, dan evaluasi ide-ide inovatif dari karyawan, yang sebelumnya dilakukan secara manual. Mahasiswa terlibat mulai dari tahap awal hingga sistem selesai dikembangkan dan digunakan secara resmi oleh pengguna internal Kalbe. Seluruh proses pengembangan mengikuti pendekatan *Software Development Life Cycle (SDLC)* berbasis model *Waterfall*, yang dijalankan secara terstruktur dan bertahap. Gambar 3.2 menggambarkan diagram alur kerja serta tahapan yang dilakukan mahasiswa selama magang, terdiri dari *sharing acknowledgement*, *explore*, pembuatan *requirement*, *development*, *testing* dan *post implementation review*. Berikut adalah penjelasan dari setiap tahap alur kerja mahasiswa:

1. *Sharing acknowledgement*

Sharing acknowledgement merupakan fase awal dalam proses pengembangan proyek. Dalam tahap ini, mahasiswa menerima pengarahan langsung dari mentor dan tim proyek mengenai latar belakang, tujuan, serta urgensi pengembangan Innovation Platform. Mahasiswa diperkenalkan dengan sistem yang sedang dirancang dan diberikan akses terhadap dokumen *User Requirement Specification (URS)* resmi, yang memuat kebutuhan bisnis dan teknis dari sistem. Dokumen ini menjadi acuan utama mahasiswa dalam memahami lingkup pengembangan, peran masing-masing user, serta alur proses yang akan didigitalisasi. Pada fase ini, mahasiswa mulai memahami pentingnya platform ini dalam mendukung budaya inovasi di Kalbe Consumer Health dan bagaimana sistem ini akan menjadi tulang punggung dalam pengelolaan kompetisi ide antar karyawan.

2. *Explore*

Setelah memahami konteks proyek, mahasiswa memasuki tahap *explore*, yaitu fase eksplorasi kebutuhan dan proses bisnis secara lebih mendalam. Mahasiswa melakukan komunikasi dan koordinasi langsung dengan *Project Leader* dan beberapa perwakilan pengguna dari berbagai unit yang terlibat dalam proses inovasi, seperti divisi *distribution development*, divisi *Governance, Risk & Compliance*, divisi *Human Capital* dan beberapa divisi lainnya serta mentor. Dalam fase ini, mahasiswa berpartisipasi aktif dalam sejumlah meeting internal untuk menggali informasi mengenai alur *submission* ide, kriteria penjurian, peran panitia, serta dinamika yang terjadi pada proses manual sebelumnya. Informasi-informasi ini kemudian dianalisis oleh mahasiswa untuk merumuskan kebutuhan yang lebih spesifik terhadap sistem yang akan dikembangkan.

3. Pembuatan *requirement*

Pada tahap ini, mahasiswa menyusun dokumen kebutuhan sistem yang mencakup alur proses berdasarkan peran user seperti peserta, juri, mentor, dan panitia. Mahasiswa membuat *flowchart* untuk memvisualisasikan tahapan kompetisi inovasi, mulai dari pengajuan ide hingga penilaian akhir. Selain itu, mahasiswa merancang *Entity Relationship Diagram* (ERD) sebagai representasi hubungan antar data dalam sistem, serta membuat rancangan *User Interface* (UI) untuk berbagai fitur utama dalam platform, seperti *form submission*, halaman peserta, halaman panitia, halaman juri dan mentor, dashboard inovasi, fitur komentar/*coaching*, dan lainnya. Semua dokumen dan rancangan ini digunakan sebagai acuan oleh tim *Application Developer* dalam proses pengembangan sistem.

Setelah dokumen *requirement* selesai disusun, mahasiswa melakukan review bersama mentor untuk memastikan bahwa semua kebutuhan telah teridentifikasi dengan benar dan lengkap. Pada sesi review ini, mentor memberikan masukan dan koreksi jika terdapat bagian yang kurang tepat atau belum sesuai dengan kebutuhan bisnis. Mahasiswa akan melakukan revisi berdasarkan masukan dari mentor hingga dokumen *requirement* tersebut mendapat persetujuan akhir.

Selain melakukan review bersama mentor, mahasiswa juga melakukan validasi dengan *Project Leader* untuk memastikan bahwa dokumen yang dibuat sudah sesuai dengan visi proyek dan ekspektasi pengguna. Jika *Project Leader* memberikan masukan tambahan atau menemukan adanya ketidaksesuaian, mahasiswa akan kembali melakukan revisi agar dokumen benar-benar mencerminkan kebutuhan proyek.

Dalam proses penyusunan dan validasi dokumen *requirement*, mahasiswa juga mengikuti *weekly meeting* dengan tim proyek. Pada pertemuan mingguan ini, mahasiswa bertugas untuk memaparkan hasil *requirement* yang telah dibuat, menyampaikan progres, dan mendiskusikan

umpan balik yang diterima. Jika ada pembaruan atau perubahan yang disepakati selama meeting, mahasiswa akan segera melakukan penyesuaian pada dokumen *requirement*.

Selain itu, mahasiswa juga secara rutin berdiskusi dengan tim *Application Developer*, baik dari sisi *front-end* maupun *back-end*, untuk memastikan bahwa *requirement* yang disusun dapat diimplementasikan secara teknis. Diskusi ini penting agar tidak terjadi gap antara desain fungsional dan implementasi teknis. Mahasiswa memastikan bahwa semua fitur dapat dikembangkan sesuai dengan rancangan, baik dari sisi antarmuka pengguna (*front-end*) maupun dari sisi pengolahan data dan logika bisnis (*back-end*).

4. *Development*

Proyek kemudian masuk ke tahap *Development*. Pada tahap ini, sistem mulai dikembangkan oleh tim *Application Developer*. Mahasiswa berperan sebagai penghubung antara tim developer dan user/*stakeholder*, memastikan bahwa fitur-fitur yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang telah dirumuskan dalam dokumen *requirement*. Selama proses ini, mahasiswa secara rutin berdiskusi dengan developer untuk memberikan klarifikasi atas alur bisnis dan logika sistem, serta melakukan validasi awal terhadap hasil pengembangan. Mahasiswa juga melakukan review terhadap fungsi-fungsi dasar, memastikan bahwa setiap fitur memenuhi kriteria fungsional dan siap untuk diuji lebih lanjut.

Dalam proses pengembangan ini, Kalbe Consumer Health menerapkan dua environment utama, yaitu *Development (Dev)* dan *Production (Prod)*:

- *Development (Dev)*: Pada tahap ini, aplikasi dikembangkan dan diuji oleh tim internal. Environment ini memungkinkan tim melakukan testing secara internal sebelum aplikasi dirilis untuk penggunaan lebih luas. Akses pada environment Dev dibatasi hanya

untuk pihak tertentu yang berperan dalam pengembangan dan pengujian (semacam beta testing).

- *Production* (Prod): Setelah tahap pengembangan selesai dan aplikasi dinyatakan stabil, aplikasi akan dipindahkan ke *environment production*. Di tahap ini, aplikasi siap digunakan oleh seluruh pengguna secara resmi.

5. *Testing*

Setelah pengembangan selesai, mahasiswa menjalani fase *Testing*. Pada tahap ini, mahasiswa melakukan manual *testing* dengan menjalankan simulasi alur kerja dari sudut pandang setiap role dalam sistem, untuk memastikan bahwa seluruh fitur berjalan sebagaimana mestinya. Pada tahap ini, pengujian dilakukan pada *environment Development* (Dev) untuk memastikan semua fitur dan perbaikan bug telah diuji secara menyeluruh sebelum di-deploy ke *environment Production* (Prod). Setelah semua pengujian selesai dan hasilnya sesuai dengan ekspektasi, aplikasi akan di-deploy ke *Production* (Prod) agar dapat digunakan oleh seluruh pengguna internal Kalbe Consumer Health.

Pada saat *testing*, mahasiswa melakukannya secara detail sesuai dengan sudut pandang (*Point of View/POV*) dari setiap peran pengguna. Hal ini mencakup:

- *POV* Peserta: Pada saat melakukan testing dari perspektif peserta, mahasiswa memastikan bahwa seluruh fitur utama yang digunakan oleh peserta dalam Innovation Platform dapat berjalan dengan baik. Pertama, mahasiswa melakukan pengujian pada proses login untuk memastikan peserta dapat mengakses platform dengan kredensial yang benar, serta menguji fitur *Forgot Password* untuk membantu peserta yang mengalami kesulitan masuk. Selanjutnya, mahasiswa menguji proses pendaftaran ide inovasi melalui menu "*Submit Your Idea*". Mahasiswa memastikan bahwa peserta dapat mengisi *Form*

Group dengan data yang benar, baik saat menggunakan grup sebelumnya maupun membuat grup baru. Kemudian, mahasiswa melanjutkan ke *Form Idea* untuk memastikan bahwa semua informasi seperti judul, deskripsi, tujuan, serta lampiran dapat diisi dan diunggah dengan benar. Setelah melakukan submit, mahasiswa mengecek apakah ide yang telah diajukan muncul di menu *My Group* dan *Registered Group* dengan status yang tepat. Selain itu, mahasiswa memastikan peserta dapat melihat status pengajuan ide setelah dilakukan seleksi, baik status lolos, tidak lolos, atau dalam revisi. Mahasiswa juga menguji fitur komentar dari mentor, memastikan peserta dapat melihat umpan balik dengan jelas dan melakukan revisi jika diperlukan. Terakhir, mahasiswa memastikan peserta dapat mengunggah ulang dokumen revisi dengan format yang sesuai.

- *POV* Panitia: Saat melakukan *testing* dari perspektif panitia, mahasiswa memastikan bahwa seluruh fitur yang digunakan oleh panitia dalam Innovation Platform dapat berjalan dengan baik. Mahasiswa memulai dengan melakukan login menggunakan akun panitia melalui link resmi. Setelah berhasil masuk, mahasiswa memastikan bahwa halaman utama menampilkan dashboard admin dengan akses ke menu *Master User*, *Master Program*, dan *Selection*. Pertama, mahasiswa menguji fitur *Master User* untuk memastikan bahwa panitia dapat melihat daftar pengguna yang ada dan dapat melakukan perubahan *role user* dengan benar. Mahasiswa mencoba menggunakan fitur pencarian dan filter untuk menemukan pengguna tertentu dan memastikan bahwa fitur *Add Role* berfungsi dengan baik untuk mengubah peran pengguna, seperti menambahkan peran sebagai *coach*, *judge*, atau *admin*. Selanjutnya, mahasiswa menguji fitur *Master Program*. Pada tahap ini, mahasiswa memastikan bahwa panitia dapat membuat program baru dengan mengisi form

program seperti nama program, topik, deskripsi, tanggal mulai dan berakhir, serta mengunggah *guidebook*. Mahasiswa memastikan bahwa tombol *Submit* dapat diklik dan data berhasil disimpan serta tampil di daftar program. Mahasiswa juga menguji fitur *Preview Program* untuk memastikan bahwa tampilan program sesuai dengan pengaturan yang telah dibuat. Setelah program dibuat, mahasiswa melanjutkan pengujian pada tahap *First Selection*. Mahasiswa memastikan bahwa panitia dapat membuka menu *First Selection*, melihat daftar ide atau grup yang terdaftar, dan mengakses detail ide melalui tombol *View Detail*. Mahasiswa melakukan simulasi proses seleksi dengan mencoba tombol "*Passed*", "*Not Passed*", dan "*Revise*", serta memastikan bahwa alasan revisi dapat ditambahkan dengan benar ketika ada kekurangan pada proposal. Selain itu, mahasiswa juga menguji fitur pemilihan coach pada ide yang lolos tahap pertama, memastikan bahwa pemilihan coach dapat dilakukan dan disimpan dengan benar. Selanjutnya, mahasiswa menguji proses *Final Selection* untuk memastikan bahwa panitia dapat menilai ide yang telah melewati tahap mentoring. Mahasiswa memastikan bahwa panitia dapat membuka detail proposal dari menu *Final Selection*, memberikan status "*Passed*" atau "*Not Passed*", serta memasukkan alasan jika memilih "*Not Passed*". Setelah dinyatakan lolos final, mahasiswa menguji fitur *Scoring*, memastikan bahwa panitia dapat memberikan peringkat juara 1, 2, dan 3 melalui tabel skor yang ada.

- *POV* Mentor dan Juri: Pada saat melakukan testing dari perspektif juri dan mentor, mahasiswa memastikan bahwa seluruh fitur yang digunakan oleh kedua peran tersebut dalam Innovation Platform berjalan dengan baik. Mahasiswa memulai dengan melakukan login sebagai juri dan mentor menggunakan akun yang sesuai. Setelah berhasil masuk, mahasiswa menguji apakah juri dan mentor dapat

mengakses menu *My Group* di halaman utama dan melihat daftar kelompok yang telah terdaftar. Sebagai mentor, mahasiswa memastikan bahwa mentor dapat melihat daftar kelompok pada *dashboard My Group* dan melakukan review proposal. Mahasiswa melakukan pengujian terhadap fitur *Download Proposal* untuk memastikan bahwa file PPT atau dokumen lain dapat diunduh dengan lancar. Selanjutnya, mahasiswa menguji fitur *Feedback* dan Revisi dengan mencoba memberikan komentar serta meminta perbaikan proposal. Setelah itu, mahasiswa memastikan bahwa mentor dapat mengirimkan umpan balik dengan mengklik tombol "*Submit*". Jika proposal sudah memenuhi standar, mahasiswa memastikan bahwa mentor dapat melakukan approval proposal dengan mengklik tombol "*Approve*", dan memastikan status proposal berubah menjadi "*Approved*". Selanjutnya, mahasiswa beralih ke peran juri dan menguji fitur penilaian. Mahasiswa memastikan bahwa juri dapat melihat semua kelompok pada menu *My Group* dan mengakses form penilaian (*scoring*). Mahasiswa menguji apakah juri dapat membuka proposal, melihat seluruh isi dokumen, serta melakukan penilaian berdasarkan kriteria yang ditetapkan. Pada tahap ini, mahasiswa mencoba fitur "*Save as Draft*" untuk menyimpan nilai sementara, memastikan bahwa draft dapat diedit kembali sebelum di submit. Mahasiswa juga memastikan bahwa tombol "*Submit*" dapat digunakan ketika nilai dianggap final dan tidak dapat diubah lagi. Sebelum menekan tombol *submit*, mahasiswa memastikan bahwa muncul notifikasi konfirmasi sebagai langkah akhir sebelum mengirimkan skor secara permanen.

Setelah pengujian selesai, mahasiswa juga menyusun *bug report* yang berisi temuan selama proses pengujian dan mendiskusikannya bersama tim developer untuk diperbaiki sebelum implementasi penuh. Dengan melakukan testing secara menyeluruh dari berbagai sudut pandang

pengguna, diharapkan sistem dapat berfungsi optimal saat diterapkan di lingkungan kerja nyata.

6. *Implementation*

Setelah *Testing* selesai dan semua fitur diuji dengan baik, tahap Implementasi dimulai. Pada tahap ini, sistem yang telah berhasil diuji pada lingkungan *Development* (Dev) dipindahkan ke *Production* (Prod) untuk digunakan secara resmi oleh seluruh pengguna internal Kalbe Consumer Health. Proses Implementasi dilakukan dengan hati-hati untuk memastikan bahwa tidak ada masalah yang muncul saat sistem digunakan oleh pengguna nyata.

Sebelum penggunaan sistem secara penuh, sosialisasi meeting dilakukan sebagai bagian dari proses implementasi. Dalam sosialisasi meeting, mahasiswa memimpin sesi demo *role-based* di mana demonstrasi sistem dilakukan dari perspektif berbagai pengguna, seperti peserta, panitia, juri, dan mentor. Demonstrasi ini bertujuan untuk memberikan pelatihan awal kepada para *stakeholder* mengenai cara penggunaan platform, memastikan bahwa semua pengguna dapat berinteraksi dengan sistem sesuai dengan peran mereka. Mahasiswa juga menjelaskan secara rinci tata cara penggunaan Innovation Platform sesuai dengan *Point of View (POV)* masing-masing peran. Hal ini mencakup memastikan bahwa peserta dapat mengajukan ide inovasi, panitia dapat mengelola program dan seleksi, mentor dapat memberikan umpan balik, dan juri dapat memberikan penilaian dengan benar.

Setelah Implementasi, pemantauan awal dilakukan untuk memastikan bahwa sistem berjalan dengan lancar di lingkungan nyata. Jika ada masalah yang muncul, mahasiswa juga terlibat dalam proses *bug fixing* bersama tim pengembang untuk memastikan bahwa sistem dapat beroperasi dengan baik untuk semua pengguna.

7. *Post implementation review*

Setelah sistem berhasil diimplementasikan dan digunakan oleh karyawan Kalbe Consumer Health, tahapan *Post Implementation Review* dilakukan sebagai evaluasi untuk menilai kinerja sistem setelah digunakan di lingkungan nyata. Mahasiswa hadir dalam rapat evaluasi bersama mentor, *project leader*, dan tim pengembang untuk melakukan review performa sistem secara keseluruhan. Dalam sesi ini, dibahas mengenai efektivitas sistem dalam mendukung kegiatan inovasi, umpan balik dari pengguna awal, serta identifikasi masalah atau kendala yang muncul selama penggunaan sistem. Evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa sistem sudah sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna.

Selain itu, mahasiswa memberikan umpan balik mengenai proses pengembangan yang telah dilalui, termasuk tantangan teknis yang dihadapi, kendala dalam komunikasi tim, serta rekomendasi terhadap peningkatan *user experience*. Berdasarkan hasil evaluasi ini, keputusan diambil untuk melakukan perbaikan atau pengembangan lebih lanjut yang akan dilakukan di tahap berikutnya.

8. *Maintenance*

Setelah melewati tahap *Post Implementation Review*, sistem memasuki fase *Maintenance* yang bertujuan untuk menjaga kinerja sistem tetap optimal serta memastikan kemampuannya dalam menyesuaikan diri dengan kebutuhan pengguna dan berbagai perubahan yang mungkin terjadi.

Maintenance adalah proses berkelanjutan yang mencakup perbaikan *bug*, pembaruan fitur, dan penyesuaian sistem berdasarkan *feedback* pengguna setelah implementasi awal. Mahasiswa berperan dalam mengidentifikasi masalah yang ditemukan oleh pengguna, mendokumentasikan temuan-temuan tersebut dalam *bug report*, dan bekerja bersama tim pengembang untuk memperbaiki masalah yang muncul.

Selain itu, *Maintenance* juga melibatkan pembaruan dan peningkatan sistem sesuai dengan kebutuhan bisnis yang berkembang. Mahasiswa turut memperbaiki *user guide book* dan dokumentasi lain untuk mencakup perubahan atau penambahan fitur baru yang diterapkan pada platform. Mahasiswa juga melakukan proses pendaftaran pengguna sesuai dengan peran mereka (peserta, juri, panitia, dan mentor) juga menjadi bagian dari kegiatan *maintenance* untuk memastikan bahwa setiap pengguna memiliki hak akses yang tepat dan sesuai dengan fungsinya dalam sistem. Dengan melakukan pemeliharaan secara rutin, sistem dapat tetap berjalan dengan optimal, memberikan pengalaman pengguna yang baik, serta memenuhi ekspektasi pengguna dalam jangka panjang.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Sebagai *Business Analyst Intern* di Kalbe Consumer Health, mahasiswa terlibat dalam pengembangan Innovation Platform untuk menggantikan sistem pengelolaan ide inovatif yang sebelumnya dilakukan secara manual. Tujuan utama mahasiswa adalah untuk membantu meningkatkan efisiensi dalam proses pengajuan, peninjauan, dan evaluasi ide yang diajukan oleh karyawan. Tugas mahasiswa dimulai dengan memahami latar belakang proyek dan mempelajari *User Requirement Specification* (URS) untuk mendalami kebutuhan bisnis dan teknis yang harus dipenuhi oleh sistem yang dikembangkan. Mahasiswa bekerja sama dengan tim pengembang untuk merancang dan membuat *flowchart*, *Entity Relationship Diagram* (ERD), serta desain *User Interface* (UI) untuk memastikan sistem yang akan dibangun sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

Selama magang, mahasiswa juga terlibat dalam seluruh siklus pengembangan sistem yang mengikuti model *Waterfall Framework* dari *Software Development Life Cycle* (SDLC). Mahasiswa berperan aktif dalam pembuatan dokumen requirement, yang mencakup pemetaan alur proses, perancangan sistem, dan validasi desain antar tim. Setelah itu, mahasiswa berkoordinasi dengan pengembang untuk memastikan implementasi fitur-fitur yang diperlukan dapat berjalan dengan lancar. Pada fase pengujian, mahasiswa melakukan manual testing untuk

memastikan sistem dapat berjalan sesuai dengan harapan dari berbagai perspektif pengguna, seperti peserta, panitia, juri, dan mentor. Selain itu, mahasiswa menyusun *bug report* untuk mendokumentasikan masalah yang ditemukan dan mendiskusikan solusinya bersama tim pengembang. Terakhir, mahasiswa memimpin sesi sosialisasi meeting, di mana mahasiswa mendemonstrasikan sistem untuk memastikan pengguna internal dapat mengoperasikan platform dengan efisien. Sebagai bagian dari penutupan proyek, mahasiswa juga berpartisipasi dalam Post-Implementation Review untuk mengevaluasi performa sistem dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut. Selama magang, mahasiswa tidak hanya mengasah kemampuan teknis, seperti dalam pembuatan flowchart, ERD, dan UI, tetapi juga keterampilan komunikasi dan kolaborasi dalam bekerja dengan berbagai divisi untuk memastikan pengembangan sistem yang efektif dan efisien.

Dalam menjalankan seluruh tugas tersebut, mahasiswa juga menggunakan berbagai *tools* pendukung yang sangat membantu dalam proses pengembangan sistem. Beberapa *tools* yang digunakan dalam mengerjakan *project* adalah:

A. Microsoft Office

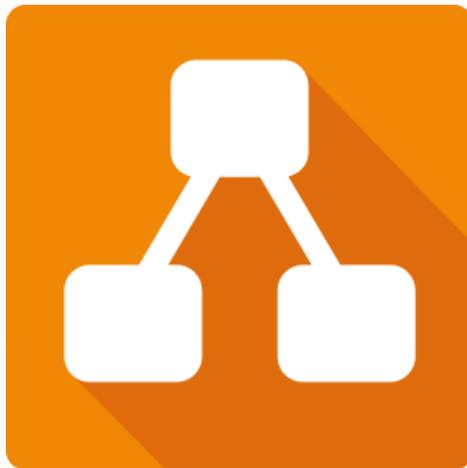


Gambar 3.3 Logo Microsoft Word, Excel, dan Powerpoint

Microsoft Office merupakan paket aplikasi perkantoran yang terdiri dari berbagai program seperti Word, Excel, dan PowerPoint, yang banyak digunakan untuk keperluan pengolahan dokumen, data, serta presentasi. Dalam menjalankan tugas magang, mahasiswa memanfaatkan Microsoft Office sebagai salah satu *tools* utama yang mendukung berbagai aktivitas administrasi

dan dokumentasi dalam proses pengembangan sistem Innovation Platform, seperti yang terlihat pada gambar 3.3. Microsoft Word digunakan untuk mempelajari dan mendokumentasikan *User Requirement Specification (URS)*, serta mencatat *Minutes of Meeting (MOM)* saat rapat koordinasi dengan tim dan stakeholder terkait. Selain itu, mahasiswa juga menggunakan Word untuk menyusun guidebook sebagai panduan penggunaan sistem bagi para pengguna platform. Microsoft Excel dimanfaatkan untuk mencatat dan mengelola *bug report* yang ditemukan selama tahap pengujian sistem, sehingga memudahkan proses pelacakan dan perbaikan oleh tim developer. Selain itu, Excel juga digunakan untuk menginput data pengguna dan melakukan pendaftaran secara sistematis pada platform Innovation Awards. Sementara itu, Microsoft PowerPoint digunakan untuk menyusun materi presentasi yang digunakan dalam rapat, sesi demo sistem, dan kegiatan sosialisasi kepada seluruh pengguna dan *stakeholder*, guna memastikan pemahaman dan kesiapan penggunaan platform secara menyeluruh.

B. Draw.io



Gambar 3.4 Logo Draw.io

Draw.io merupakan aplikasi berbasis web yang digunakan untuk menyusun berbagai jenis diagram secara visual, seperti *flowchart*, diagram alir, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, dan lain sebagainya, dengan tampilan logo aplikasinya ditunjukkan pada gambar 3.4. Aplikasi ini sangat membantu

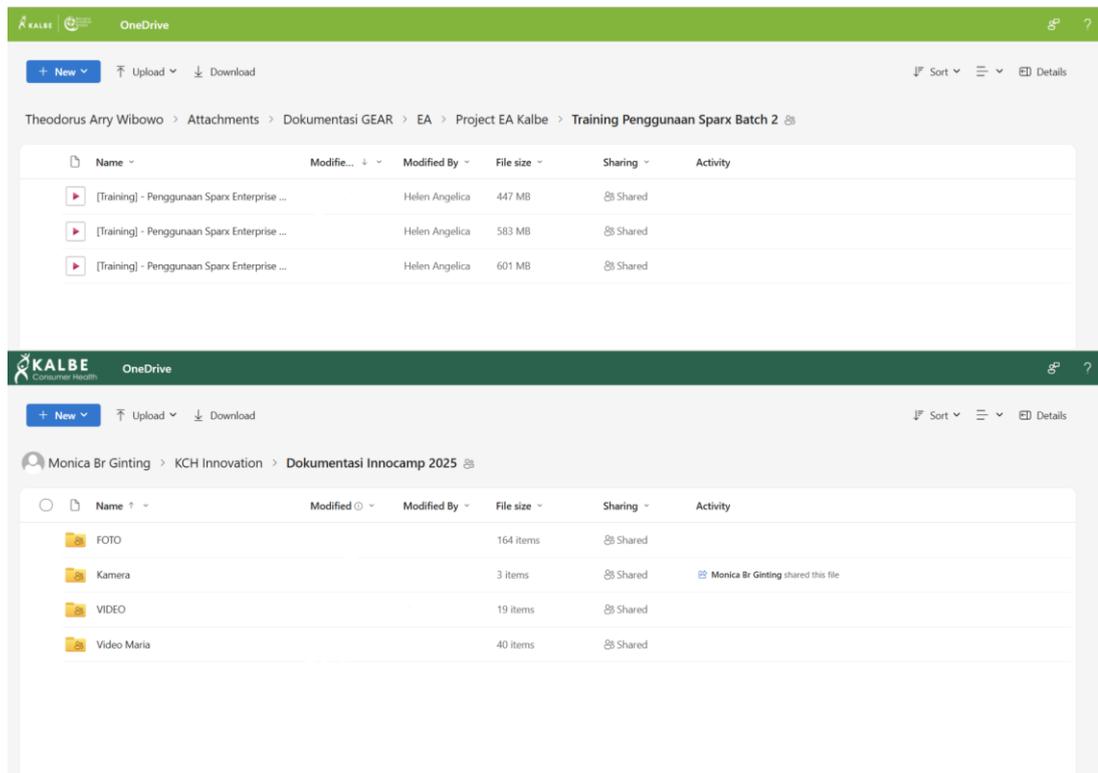
dalam memetakan proses bisnis dan desain sistem secara sistematis dan mudah dipahami. Dalam menjalankan tugas magang, mahasiswa menggunakan Draw.io sebagai *tools* utama untuk menggambarkan *flowchart* yang memetakan alur kerja Innovation Platform secara keseluruhan dan per peran (participant, committee, mentor, judge). Selain itu, mahasiswa juga memanfaatkan Draw.io untuk membuat *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang merepresentasikan hubungan antar entitas dalam database sistem. Dengan bantuan Draw.io, mahasiswa dapat merancang diagram yang jelas dan terstruktur, sehingga memudahkan tim pengembang dan *stakeholder* dalam memahami rancangan sistem serta proses bisnis yang akan diimplementasikan.

C. Microsoft 365



Gambar 3.5 Logo Microsoft 365

Microsoft 365 merupakan layanan berbasis cloud yang menyediakan berbagai aplikasi produktivitas dan kolaborasi, termasuk Microsoft Teams dan OneDrive, gambar 3.5 menunjukkan logo dua aplikasi tersebut. Selama masa magang, mahasiswa menggunakan Microsoft Teams sebagai platform utama untuk mengikuti pelatihan *Enterprise Architecture* (EA) yang diselenggarakan oleh perusahaan. Melalui Teams, mahasiswa dapat berinteraksi langsung dengan instruktur dan peserta lain secara virtual dalam sesi *training* yang berlangsung selama tiga hari.



Gambar 3.6 Penyimpanan File Pelatihan dan Dokumentasi di OneDrive

Selain itu, seperti yang dapat dilihat pada gambar 3.6, mahasiswa memanfaatkan OneDrive sebagai media penyimpanan cloud untuk menyimpan berbagai rekaman pelatihan EA, sehingga memudahkan mahasiswa untuk mengakses dan mempelajari ulang materi pelatihan kapan saja diperlukan. OneDrive juga digunakan untuk menyimpan dokumentasi berupa foto dan video kegiatan Innovation Awards, mengingat mahasiswa juga berperan aktif sebagai bagian dari panitia acara tersebut. Dengan menggunakan Microsoft 365, mahasiswa dapat menjalankan tugas magang secara lebih efektif dan terorganisir melalui kemudahan kolaborasi dan akses data secara *real-time*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

D. Sparx Enterprise Architect



Gambar 3.7 Logo Sparx Enterprise Architect

Sparx Enterprise Architect adalah sebuah perangkat lunak modeling yang digunakan untuk membuat berbagai jenis diagram sistem, termasuk diagram BPMN (*Business Process Model and Notation*). Seperti yang terlihat pada gambar 3.7, perangkat lunak ini sangat membantu dalam memvisualisasikan proses bisnis secara terstruktur dan detail, sehingga memudahkan dalam analisis dan perancangan sistem informasi. Dalam pelaksanaan magang, mahasiswa menggunakan Sparx Enterprise Architect untuk membuat diagram BPMN yang menggambarkan alur proses bisnis dari Innovation Platform. BPMN yang dibuat oleh mahasiswa berfungsi sebagai representasi visual dari langkah-langkah dan interaksi antar pengguna dalam sistem, mulai dari pengajuan ide oleh peserta hingga penilaian dan pemberian peringkat oleh panitia dan juri. Dengan menggunakan Sparx Enterprise Architect, mahasiswa dapat memastikan bahwa proses bisnis yang dihasilkan mudah dipahami dan dapat diimplementasikan dengan efektif oleh tim pengembang.

E. Figma



Gambar 3.8 Logo Figma

Figma adalah sebuah aplikasi desain yang populer digunakan untuk membuat desain antarmuka pengguna (UI) dan prototipe interaktif secara kolaboratif. Logo Figma dapat dilihat pada gambar 3.8. Dengan fitur real-time collaboration, Figma memungkinkan tim pengembang dan desainer untuk bekerja bersama secara efisien tanpa terbatas oleh lokasi fisik. Dalam pelaksanaan magang, mahasiswa menggunakan Figma untuk mendesain tampilan antarmuka (UI) dari Innovation Platform yang sedang dikembangkan. Mahasiswa tidak hanya membuat desain visual yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, tetapi juga membuat prototipe interaktif yang menggambarkan alur navigasi dan fungsi utama dalam aplikasi. Penggunaan Figma mempermudah proses iterasi desain karena mahasiswa dan tim dapat langsung melihat dan memberikan masukan pada desain yang dibuat secara online. Dengan demikian, Figma menjadi alat penting yang membantu mahasiswa dalam menghasilkan desain yang *user-friendly* dan sesuai dengan standar pengalaman pengguna modern.

F. Zoom



Gambar 3.9 Logo Zoom

Zoom adalah platform komunikasi video populer yang memungkinkan pengguna melakukan pertemuan daring (online meeting), webinar, dan sesi kolaborasi jarak jauh dengan mudah dan efektif. Logo Zoom dapat dilihat pada gambar 3.9 Dalam pelaksanaan magang, mahasiswa menggunakan Zoom sebagai media utama untuk mengadakan meeting online dengan tim pengembang, dan *stakeholder* terkait proyek Innovation Platform. Zoom juga digunakan untuk kegiatan sosialisasi sebelum dan sesudah peluncuran website, di mana mahasiswa membantu dalam penyampaian presentasi, demonstrasi fitur, dan diskusi interaktif dengan para pengguna internal perusahaan.



3.3 Uraian Kerja Magang

Tabel 3.1 Timeline Pekerjaan yang Dilakukan

No	Pekerjaan yang dilakukan	Minggu
1	Pengenalan proyek dan mempelajari <i>user requirement</i>	1
2	Membuat <i>flowchart</i>	2
3	Mempelajari <i>Enterprise Architecture</i> dan membuat BPMN diagram	3
4	Membuat ERD	4, 6
5	Membuat <i>design</i> UI dan revisi	5-8, 10-13
6	Melakukan <i>testing</i> dan <i>bug report</i>	7-14
7	Membuat <i>user guidebook</i>	14
8	Website <i>launching</i> & Sosialisasi	15
9	Menjadi panitia dokumentasi tahap <i>coaching</i>	16

3.3.1 Pengenalan Proyek dan Mempelajari User Requirement

Pada minggu pertama magang, mahasiswa memulai dengan pengenalan proyek dan mempelajari *User Requirement Specification* (URS) untuk proyek pengembangan Innovation Platform bagi KCH Innovation Awards. Tugas yang diberikan yaitu menyelesaikan proyek berdasarkan *user requirement* seperti pada tabel 3.2 dibawah ini.

Tabel 3.2 *User Requirement*

No	<i>User Requirement</i>	
1	<i>Background</i>	Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan proses inovasi di KCH dengan menggantikan sistem manual dengan platform digital yang lebih efisien dan akurat.
2	<i>Objectives</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan efisiensi dan akurasi proses inovasi. - Mendukung pengambilan keputusan yang lebih tepat. - Mendorong kolaborasi dan transparansi. - Memaksimalkan potensi inovasi.
3	<i>Scope</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Submission (idea catalogue, join competition, join the team)</i> - <i>Screening ide/fulfillment requirement,</i> - Review I (tahap <i>coaching</i>), - Penjurian Tahap I (penilaian keputusan untuk menentukan maju ke tahap selanjutya), - Penjurian Tahap II (penilaian keputusan untuk menentukan maju ke tahap Final), - <i>Scoring/Penilaian Final (decision penentuan juara),</i> - <i>Monitoring & evaluation (progress & commercialization)</i> - <i>Innovation corner (interaction, Innovation Clinic/Ask the Expert)</i>
4	<i>General Description</i>	Platform sistem pengelolaan ide inovasi untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi, serta mendukung keputusan yang lebih baik dan kolaborasi antar pengguna.
5	<i>General Requirements</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Form Idea Submission (Catalogue),</i> bisa di like, dikomen oleh user lainnya - <i>Idea Catalogue,</i> berisi ide-ide yang masuk apa saja (deskripsi umum) - <i>Form Idea Submission (Join Competition)</i> - <i>Form Proses Review Idea Submission</i>

		<p>(<i>Join Competition</i>. Channel dibuat: <i>Innovation Quest, Sales Excellence Forum, Manufacture Excellence Forum, Open Innovation</i> (peserta mahasiswa/intern),</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bisa mengakomodir komentar <i>coach</i>, dan tim bisa merespon (secara history terlihat), notifikasi masuk ke all tim member sd <i>advisor</i> - Form Penilaian (Penjurian Tahap I) untuk Menentukan ke tahap II - Form Penilaian (Penjurian Tahap II) untuk Menentukan ke tahap Final - Form Penilaian / <i>Final Judging</i> - <i>Join the team</i> (dilengkapi dengan justifikasi atas kontribusi yang akan dilakukan) - <i>Idea Compilation</i> (list) - <i>Live interaction</i> - <i>Innovation Clinic (ask the expert)</i> - <i>Business / Innovation Impact Calculator (C/B Analysis, Tangible/Intangible)</i> - <i>New idea / insight generator</i> (orkestrasi dari hastag/kata yang paling banyak digunakan)
6	Functional Requirements	<ul style="list-style-type: none"> - Form submission sampai dengan Form <i>Final Judging (Mandatory)</i> - Dashboard <i>innovation cycle progress</i> yang berisi: total idea yang ter <i>submit by channel</i>, total <i>employee</i> yang ikut serta, total quest yang dijawab, <i>new idea/insight generator (Mandatory)</i> - Form <i>Monitoring & Evaluation (progress sd commercialization)</i> - <i>Business / Innovation Impact Calculator (C/B Analysis)</i>

Selama fase ini, mahasiswa menganalisis URS yang mencakup kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari platform yang akan dikembangkan. Beberapa fitur penting yang teridentifikasi dalam URS adalah *Idea Submission*,

Idea Evaluation, Feedback and Comments, dan Monitoring & Evaluation. Mahasiswa juga mempelajari alur kerja Innovation Platform, dari pengajuan ide hingga penilaian akhir, dan fitur-fitur terkait yang harus diakomodasi oleh sistem. Sebagai bagian dari pemahaman URS, mahasiswa menyusun tabel URS yang merangkum berbagai elemen penting dalam spesifikasi kebutuhan, termasuk deskripsi fitur, kebutuhan bisnis, dan fungsionalitas sistem.

Sebagai solusi untuk *User Requirement Specification (URS)* yang telah disusun, KCH Innovation Awards dirancang untuk mendigitalisasi seluruh proses inovasi di Kalbe Consumer Health. Platform ini menjadi sarana utama dalam pengelolaan ide inovatif yang diusulkan oleh para karyawan, mulai dari pengajuan ide, seleksi, hingga penilaian akhir.

Terdapat empat peran utama yang terlibat, yaitu peserta, panitia, mentor, dan juri. Setiap role memiliki akses dan fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka dalam proses inovasi.

- **Peserta:** Bertanggung jawab untuk mengajukan ide inovatif melalui platform. Mereka dapat mengakses form untuk mengisi data terkait ide, seperti judul, deskripsi, dan tujuan. Peserta juga dapat melihat status pengajuan ide mereka setelah seleksi, apakah lolos, tidak lolos, atau memerlukan revisi. Mereka menerima feedback dan komentar dari mentor untuk meningkatkan ide mereka dan dapat mengunggah dokumen revisi sesuai instruksi.
- **Panitia:** Memiliki peran administratif yang melibatkan pengelolaan seluruh proses ide inovasi. Mereka mengelola program serta melakukan seleksi awal dan lanjutan ide yang diajukan oleh peserta. Selain itu, mereka juga menilai ide final dan memberikan peringkat kepada ide-ide yang dinilai terbaik.
- **Mentor:** bertanggung jawab memberikan feedback dan revisi pada ide yang diajukan oleh peserta. Mereka melakukan review proposal dan memberi masukan mengenai perbaikan yang diperlukan.

Mentor juga memiliki peran untuk mengesahkan (*approve*) proposal yang telah memenuhi standar. Selain itu, mentor berfungsi untuk memberikan bimbingan lebih lanjut kepada peserta untuk meningkatkan kualitas ide mereka.

- **Juri:** Berperan sebagai penilai akhir dalam kompetisi. Mereka menilai ide-ide yang sudah melewati tahap mentoring dengan melihat seluruh isi dokumen proposal. Juri memberikan nilai berdasarkan kriteria yang ditetapkan.

3.3.2 Membuat Flowchart

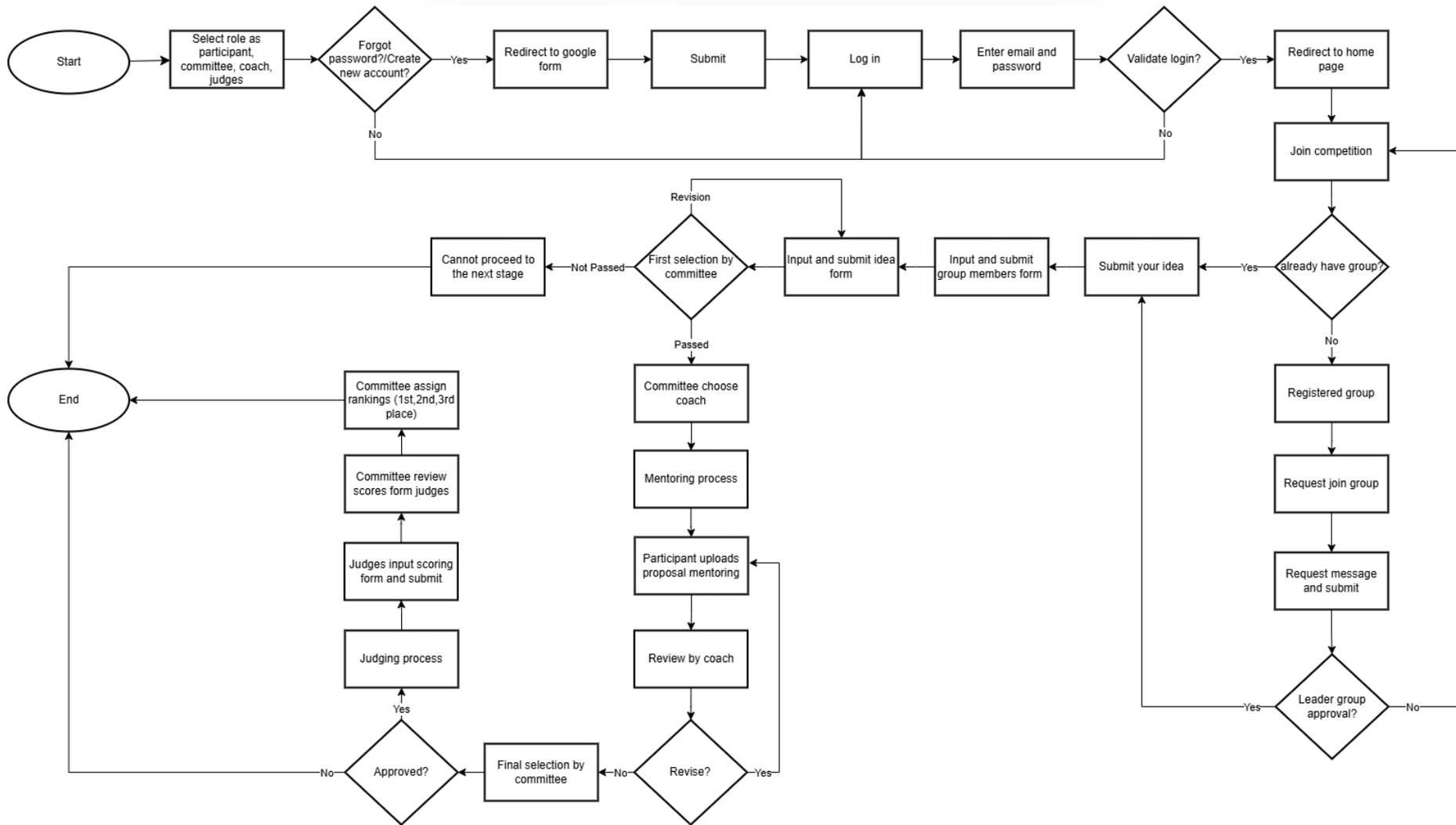
Setelah mahasiswa memahami *User Requirement Specification* (URS) pada minggu pertama, langkah berikutnya yang dilakukan oleh mahasiswa pada minggu kedua adalah membuat *flowchart* sebagai alat bantu visual untuk menggambarkan alur kerja sistem KCH Innovation Platform yang dikembangkan. *Flowchart* ini bertujuan untuk memetakan dan memvisualisasikan langkah-langkah utama dalam proses inovasi yang akan dijalankan di platform, mulai dari tahap pencatatan dan pengajuan ide oleh peserta, proses seleksi awal oleh panitia, proses mentoring oleh mentor, hingga tahap penilaian akhir oleh juri.

Dalam proses pembuatan flowchart, mahasiswa membagi alur menjadi dua jenis, yaitu flowchart secara keseluruhan dan flowchart per *Point of View* (POV) berdasarkan peran masing-masing pengguna, yaitu peserta, panitia, mentor, dan juri. Pada gambar 3.10, menunjukkan flowchart keseluruhan yang menyajikan gambaran menyeluruh mengenai seluruh proses inovasi dari awal hingga akhir dalam satu diagram terpadu. Pada gambar 3.11, menunjukkan *flowchart* per POV yang menyajikan detail aktivitas dan tanggung jawab setiap peran pengguna secara terpisah sehingga memudahkan pemahaman terhadap proses kerja spesifik pada masing-masing role.

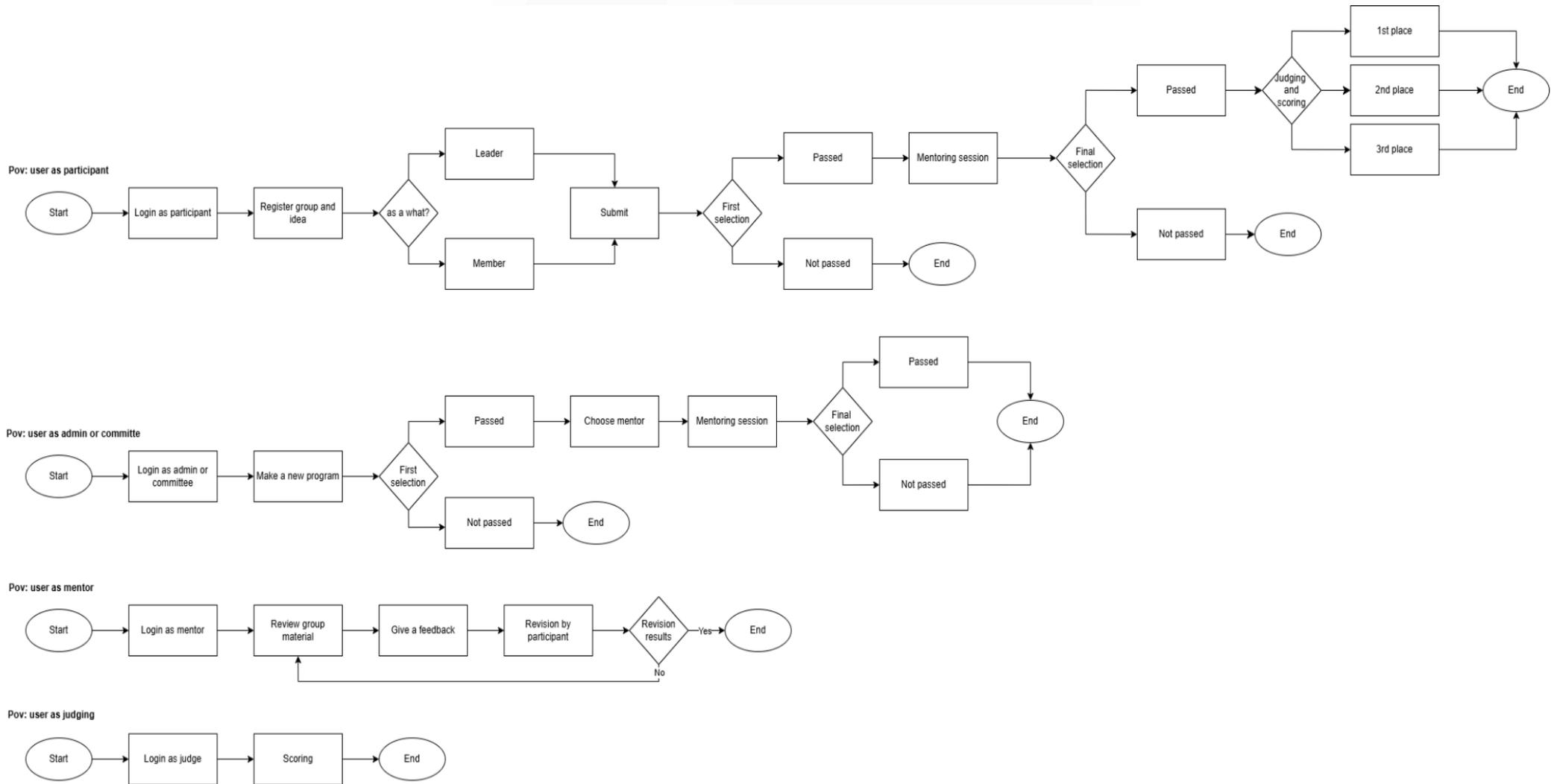
Pendekatan dua jenis flowchart ini sangat membantu dalam memfasilitasi koordinasi tim, memastikan seluruh kebutuhan fungsional terpenuhi dengan baik, serta memberikan gambaran yang komprehensif dan rinci mengenai

proses kerja sistem. Flowchart ini juga menjadi dasar penting untuk mahasiswa dalam pembuatan diagram lain seperti *Business Process Model and Notation* (BPMN) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang digunakan dalam tahapan pengembangan dan pengujian sistem.





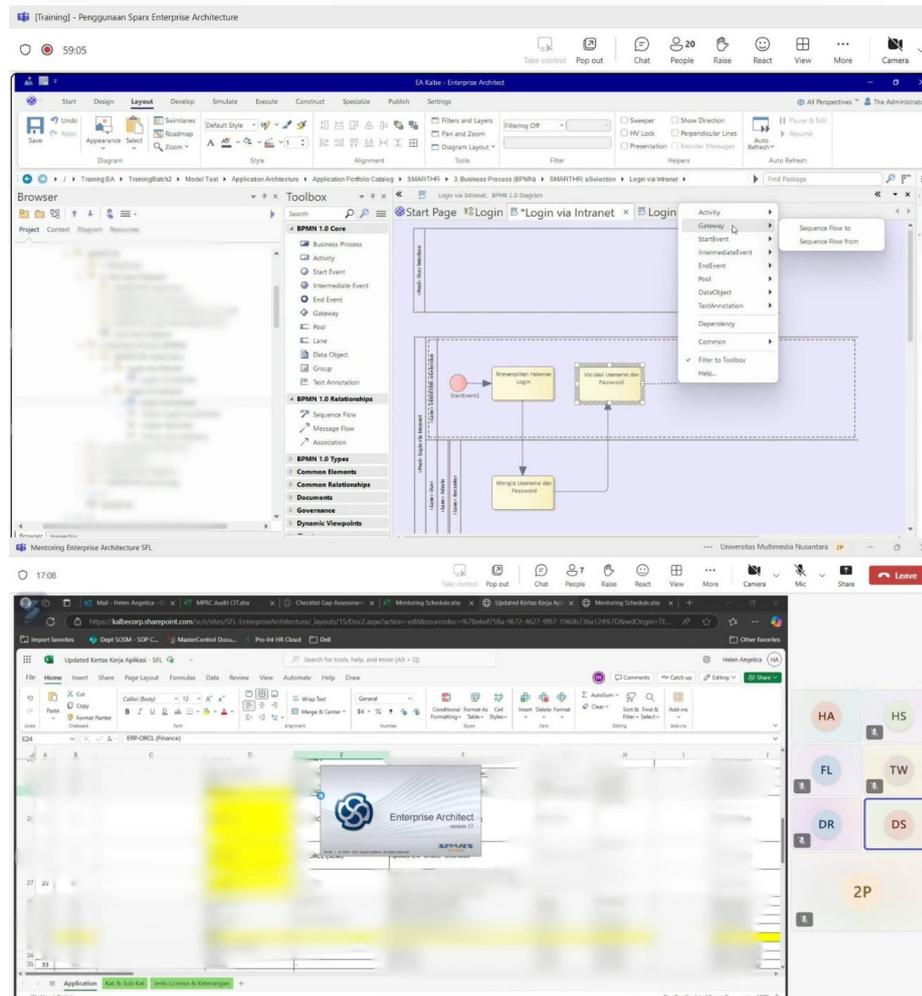
Gambar 3.10 Flowchart Alur Sistem secara Keseluruhan



Gambar 3.11 Flowchart Alur Sistem berdasarkan POV Pengguna

3.3.3 Mempelajari Enterprise Architecture (EA) dan Membuat Business Process Model and Notation (BPMN) Diagram

Pada minggu ketiga magang, mahasiswa mengikuti pelatihan (*training*) mengenai *Enterprise Architecture* (EA) menggunakan Sparx yang diselenggarakan oleh perusahaan secara online.

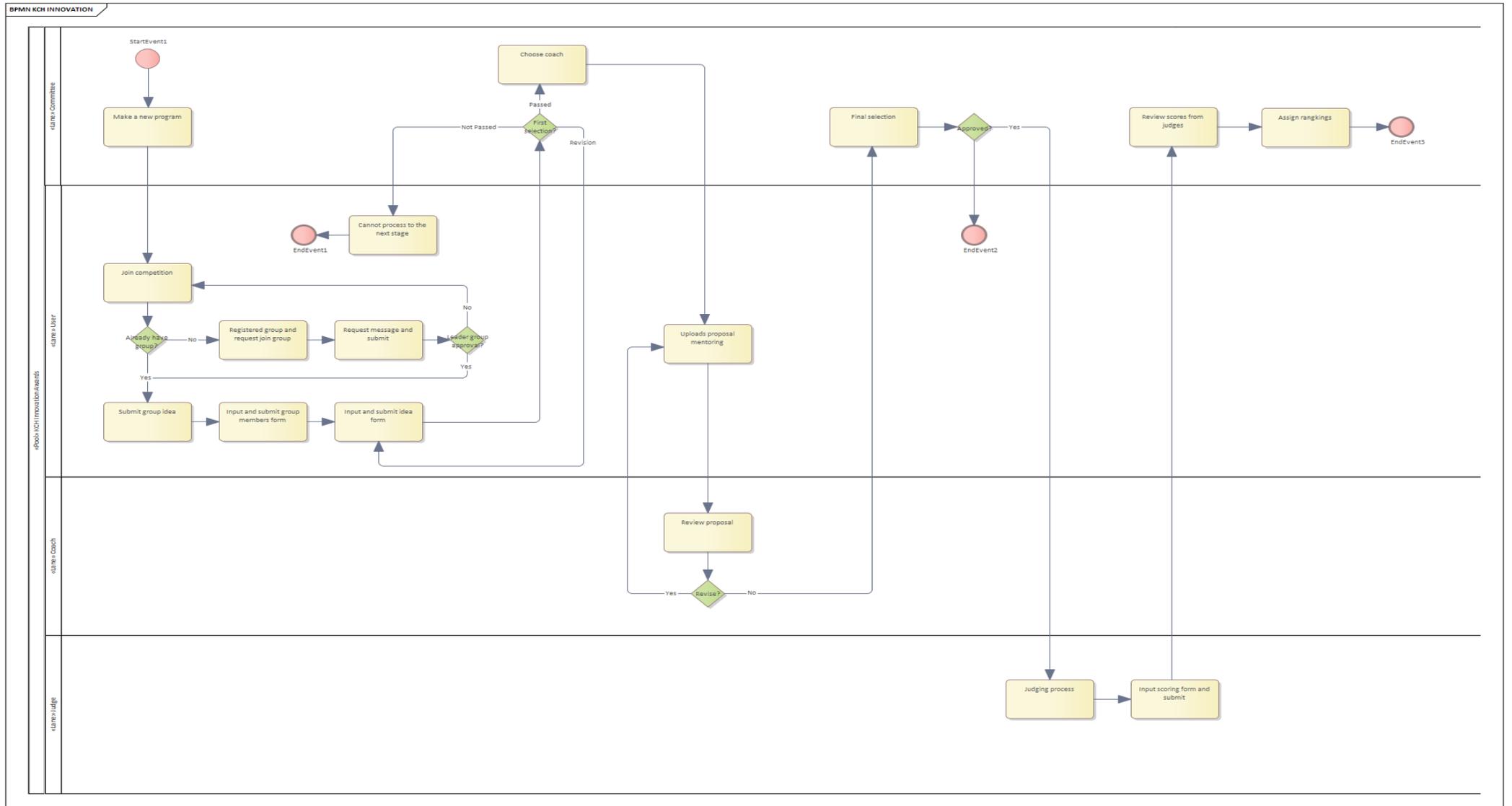


Gambar 3.12 Pelatihan Enterprise Architecture menggunakan Microsoft Teams

Pada gambar 3.12 menunjukkan suasana pelatihan *Enterprise Architecture* yang diikuti oleh mahasiswa melalui platform Microsoft Teams. Pelatihan ini berlangsung selama tiga hari penuh dan dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep, prinsip, dan implementasi *Enterprise Architecture* dalam konteks pengembangan sistem informasi. Fokus utama

mahasiswa dalam pelatihan ini adalah mempelajari cara membuat dan memahami *Business Process Model and Notation* (BPMN) sebagai alat untuk memodelkan proses bisnis secara visual dan terstruktur. Dengan menggunakan BPMN, mahasiswa dapat menggambarkan alur kerja, interaksi antara peran, dan keputusan dalam proses inovasi yang dijalankan di Kalbe Consumer Health secara lebih sistematis dan mudah dipahami oleh berbagai pihak yang terlibat.





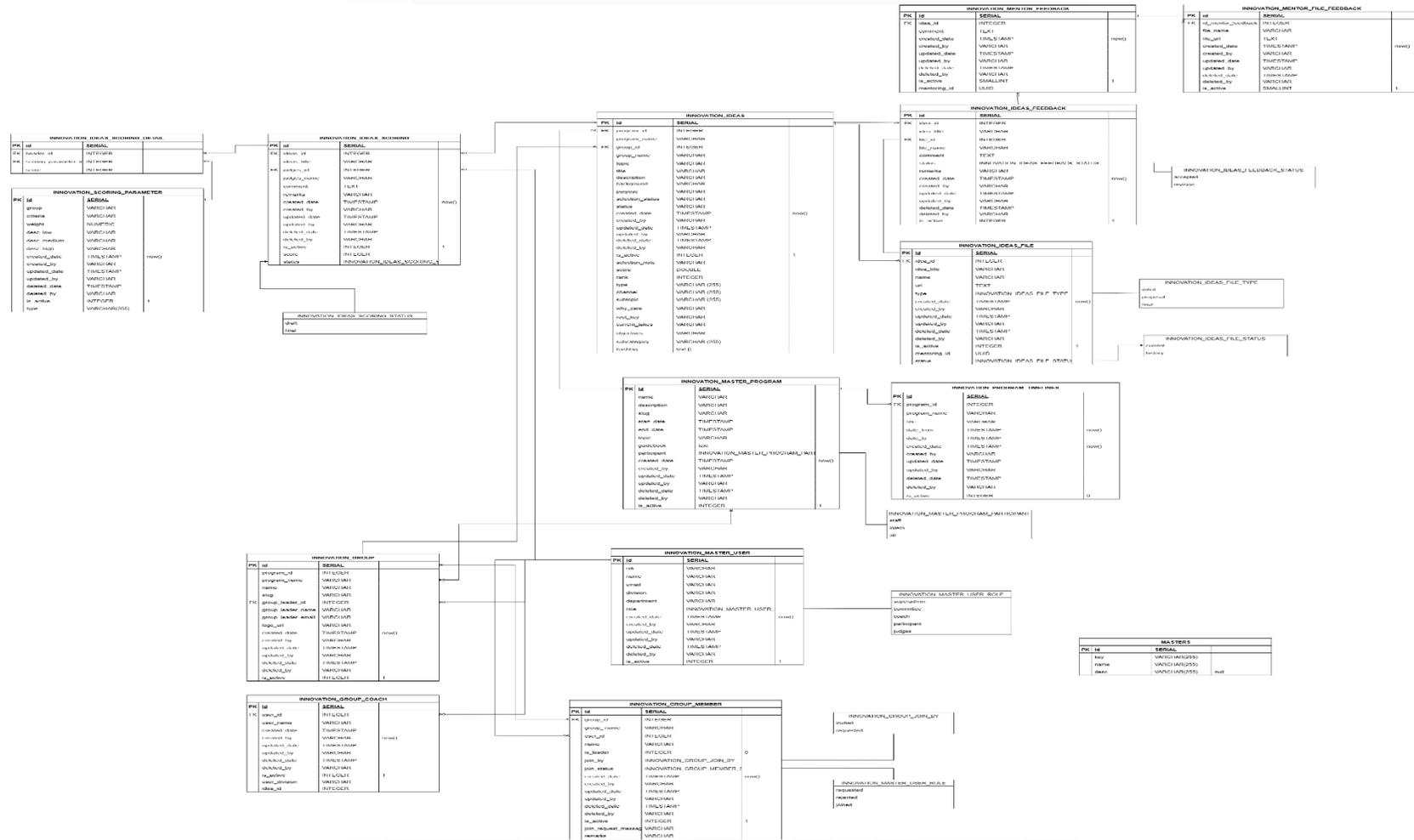
Gambar 3.13 BPMN KCH Innovation Platform

Setelah mengikuti pelatihan dan memperoleh pengetahuan yang cukup mengenai EA dan BPMN, mahasiswa kemudian membuat diagram BPMN yang menggambarkan proses utama Innovation Platform, termasuk peran peserta, panitia, mentor, dan juri dalam siklus pengelolaan inovasi. Pada Gambar 3.13 menunjukkan diagram BPMN yang dibuat oleh mahasiswa, BPMN ini menjadi alat komunikasi yang efektif antara tim pengembang, pengguna, dan pemangku kepentingan lainnya, sehingga membantu memastikan bahwa pengembangan sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan bisnis dan proses yang sebenarnya. Gambar BPMN yang telah dibuat juga menjadi dokumentasi penting dalam proses pengembangan sistem yang dapat digunakan sebagai acuan selama tahap implementasi dan evaluasi.

3.3.4 Membuat *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Pada minggu ke-4 dan ke-6 magang, mahasiswa membuat *Entity Relationship Diagram* (ERD) sebagai bagian penting dalam perancangan basis data sistem Innovation Platform. ERD ini menggambarkan struktur data dan hubungan antar entitas yang akan digunakan dalam pengelolaan proses inovasi, mulai dari pengajuan ide, penilaian, hingga mentoring dan penentuan pemenang.





Gambar 3.14 ERD KCH Innovation Platform

Pada gambar 3.14 menunjukkan beberapa entitas utama dalam ERD ini antara lain *INNOVATION_IDEAS* yang merekam detail ide inovasi yang diajukan oleh peserta, serta *INNOVATION_MASTER_USER* yang menyimpan data pengguna dengan berbagai peran seperti peserta, juri, mentor, dan panitia. Entitas *INNOVATION_GROUP* dan *INNOVATION_GROUP_MEMBER* mengelola informasi kelompok peserta, sedangkan *INNOVATION_MASTER_PROGRAM* dan *INNOVATION_PROGRAM_TIMELINES* menyimpan data terkait program inovasi dan jadwal kegiatan. Selain itu, terdapat entitas khusus untuk proses penilaian seperti *INNOVATION_IDEAS_SCORING* dan *INNOVATION_IDEAS_SCORING_DETAIL*, yang mengelola skor dan parameter penilaian dari para juri. Feedback dari mentor dan peserta juga direkam dalam entitas *INNOVATION_MENTOR_FEEDBACK* dan *INNOVATION_IDEAS_FEEDBACK* beserta file pendukungnya. Terdapat pula tabel referensi seperti *INNOVATION_MASTER_USER_ROLE* untuk mendefinisikan peran pengguna dan MASTERS sebagai tabel master data tambahan.

ERD ini memastikan bahwa setiap data yang terkait dengan inovasi dapat terintegrasi dengan baik dan memudahkan pengelolaan informasi secara efisien serta akurat. Dengan adanya diagram ini, pengembang dapat memahami kebutuhan data sistem secara komprehensif sehingga dapat membangun sistem yang sesuai dengan proses bisnis yang telah dirancang. Pembuatan ERD ini merupakan tahap krusial yang membantu mahasiswa dalam memahami relasi data dan mempersiapkan implementasi basis data secara sistematis.

3.3.5 Membuat Design UI dan Revisi

Pada minggu ke-5 hingga ke-8, serta minggu ke-10 hingga ke-13 selama masa magang, mahasiswa melakukan proses perancangan dan penyempurnaan *User Interface* (UI) untuk sistem KCH Innovation Platform. Pembuatan desain UI ini dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan tampilan website yang mudah digunakan, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan para pengguna,

termasuk peserta, panitia, juri, dan mentor. Mahasiswa menggunakan *tools* desain modern seperti Figma untuk membuat prototipe interaktif yang menggambarkan tampilan visual dan alur navigasi website secara detail.

Setelah menyelesaikan desain awal, mahasiswa melakukan beberapa kali revisi berdasarkan masukan dari *stakeholder*, tim pengembang, serta hasil evaluasi internal. Revisi tersebut mencakup perbaikan pada aspek visual, tata letak, serta kemudahan akses agar pengalaman pengguna menjadi lebih optimal. Proses iteratif ini penting untuk memastikan bahwa desain UI yang dihasilkan tidak hanya estetis tetapi juga fungsional dan memenuhi standar perusahaan.

Desain UI yang telah dibuat oleh mahasiswa saat ini sudah diimplementasikan dan digunakan oleh para user secara aktif. Hal ini menandakan bahwa tahap desain dan pengujian UI telah berhasil dan masuk ke dalam fase deployment atau implementasi sistem, di mana platform telah siap dan digunakan dalam operasional sehari-hari.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tampilan dan fungsi platform, mahasiswa akan mencantumkan *screenshot* website yang sudah digunakan, dengan pengelompokan berdasarkan peran (*role*) pengguna seperti peserta, panitia, juri, dan mentor.

A. Admin/Committee

1) Halaman *Login Admin*



Gambar 3.15 Tampilan Halaman Login Admin

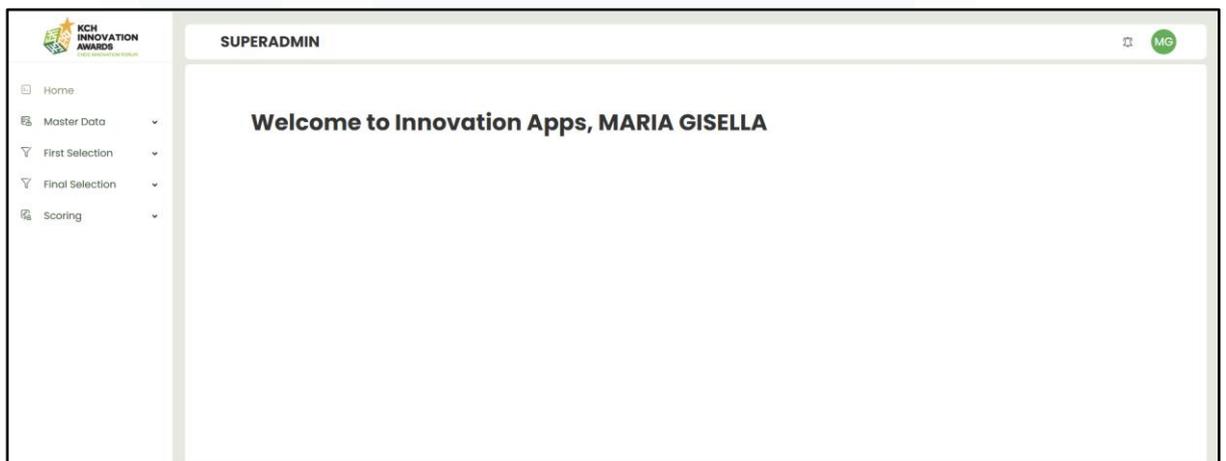
Pada gambar 3.15 menunjukkan halaman login panitia yang berperan sebagai admin dengan memasukkan email dan kata sandi untuk mengakses sistem. Tersedia juga fitur pemulihan kata sandi jika pengguna lupa, serta tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya. Logo dan nama sistem ditampilkan secara jelas di sisi kiri untuk memperkuat identitas aplikasi dan memberikan kesan profesional kepada pengguna.

Tabel 3.3 Deskripsi Fitur Halaman Login Admin

Fitur	Fungsi	Deskripsi
<i>Email Input</i>	Memasukkan alamat email pengguna	Pengguna memasukkan email yang telah terdaftar untuk proses autentikasi masuk ke dalam sistem.
<i>Password Input</i>	Memasukkan kata sandi pengguna	Pengguna memasukkan kata sandi yang sesuai dengan akun emailnya untuk login.
<i>Forgot Password Link</i>	Memulihkan kata sandi jika lupa	Link yang mengarahkan pengguna ke https://cube.sakafarma.com/reset-

		password untuk proses reset kata sandi melalui akun kalbe
<i>Tombol Sign In</i>	Melakukan proses login	Tombol yang ditekan untuk mengirimkan data email dan password ke sistem agar bisa mengakses akun.
<i>Tombol Back</i>	Kembali ke halaman sebelumnya	Tombol untuk kembali ke halaman utama atau halaman sebelumnya tanpa melakukan login.

2) Halaman Utama Admin



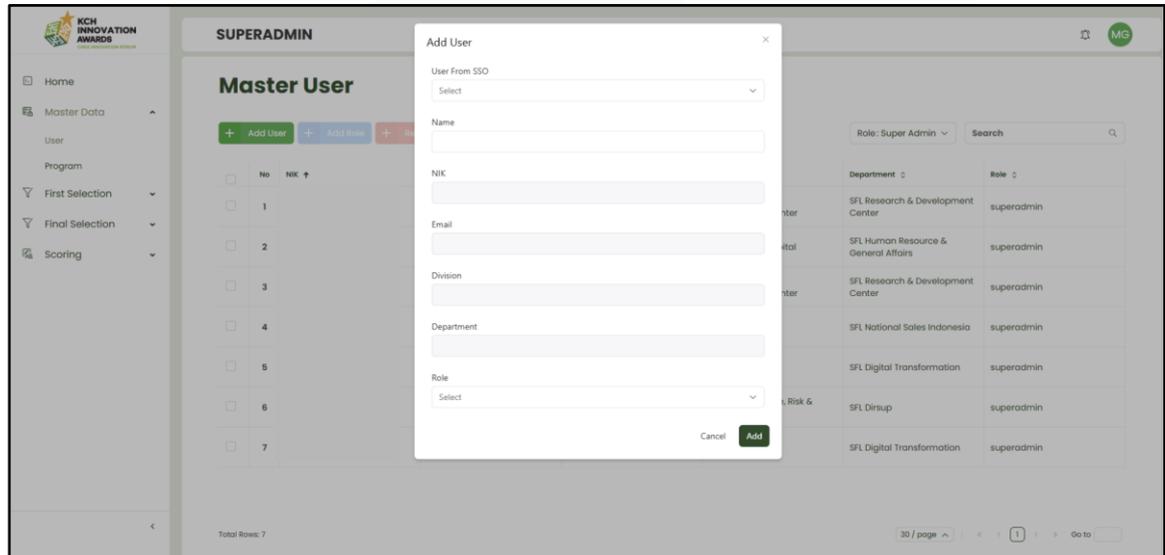
Gambar 3.16 Tampilan Halaman Utama Admin

Pada gambar 3.16 menunjukkan halaman utama admin, yang berfungsi sebagai pusat kontrol bagi admin dalam mengelola berbagai aspek sistem, mulai dari pengelolaan data master, proses seleksi ide, hingga penilaian dan skor. Setiap fitur yang tersedia pada menu memiliki fungsi khusus yang membantu admin dalam menjalankan tugasnya secara efisien dan terorganisir.

Tabel 3.4 Deskripsi Fitur Halaman Utama Admin

Fitur	Fungsi	Deskripsi
<i>Home</i>	Menampilkan halaman utama admin	Menyajikan sambutan dan ringkasan akses cepat ke berbagai fitur sistem bagi admin.
<i>Master Data</i>	Mengelola data user dan program	Memungkinkan pengelolaan data penting seperti data pengguna, dan program yang ada dalam platform.
<i>First Selection</i>	Mengelola proses seleksi tahap pertama	Admin dapat melihat, mengelola, dan memvalidasi ide yang lolos tahap seleksi awal.
<i>Final Selection</i>	Mengelola proses seleksi tahap akhir	Fitur untuk mengelola ide yang lolos seleksi mentoring.
<i>Scoring</i>	Mengelola penilaian ide	Menyediakan akses untuk input dan review skor dari para juri terhadap ide yang diajukan peserta dan menyiapkan penentuan pemenang.

3) Halaman *Master Data User - Add User*



Gambar 3.17 Tampilan Halaman *Master Data User - Add User*

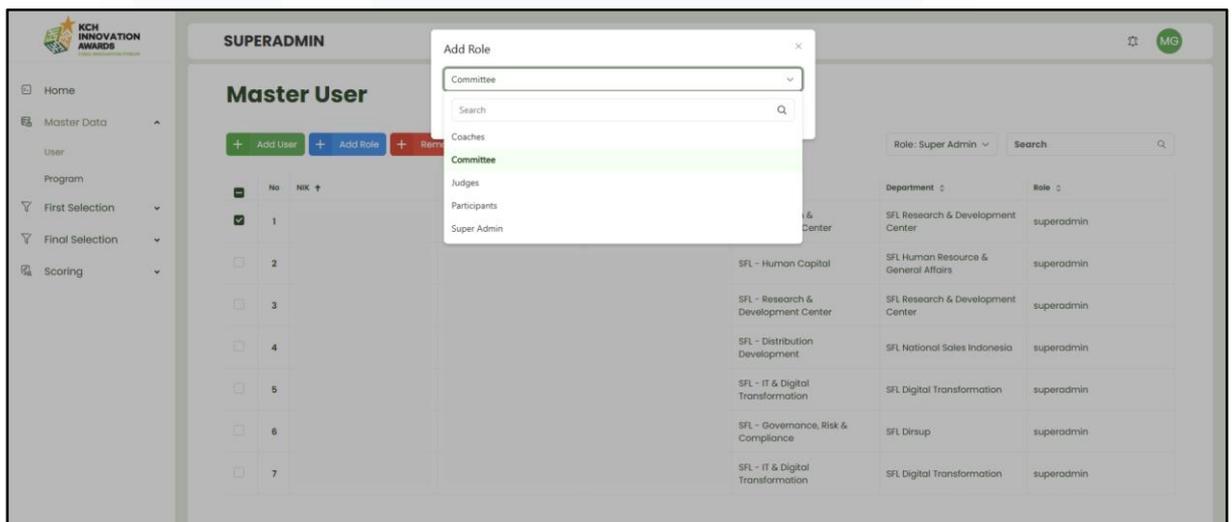
Pada gambar 3.17 menunjukkan halaman add user, ini tampilan form penambahan pengguna (*Add User*) yang merupakan bagian dari modul *Master Data User* pada menu admin. Form ini berfungsi untuk memasukkan data pengguna baru ke dalam sistem Innovation Platform. Setiap fitur dalam form memiliki peran penting untuk mengelola data pengguna dengan baik, mulai dari pemilihan pengguna dari SSO hingga penentuan peran dan departemen pengguna.

Tabel 3.5 Deskripsi Fitur Halaman *Master Data User - Add User*

Fitur	Fungsi	Deskripsi
Tombol <i>Add User</i>	Menyimpan data pengguna baru ke dalam sistem	Tombol untuk menyimpan data yang telah diinput dan menambahkan pengguna baru ke database sistem.
<i>User From SSO</i>	Memilih pengguna dari sistem Single Sign-On (SSO)	Memilih pengguna yang sudah terdaftar di sistem perusahaan, setelah dipilih maka

		kolom Nama, NIK, Email, Divisi, dan Department akan otomatis terisi sesuai data dari SSO.
<i>Role</i>	Menentukan peran pengguna dalam sistem	Pilihan peran pengguna yang dapat dipilih dari dropdown, seperti admin, Committee, Coach, Participant, dan Judge.

4) Halaman *Master Data User - Add Role*



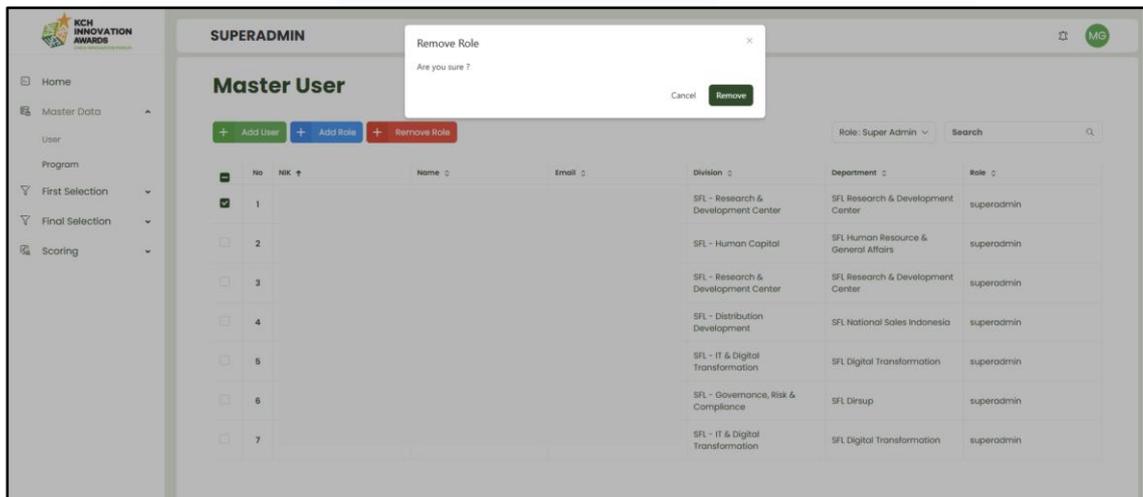
Gambar 3.18 Tampilan Halaman *Master Data User - Add Role*

Pada gambar 3.18 menunjukkan halaman *add role*, ini menunjukkan fitur *Add Role* yang merupakan bagian dari modul *Master Data User* pada menu admin. Fitur ini memungkinkan admin untuk menambahkan peran pada pengguna yang telah terdaftar dalam sistem. Melalui fitur ini, admin dapat memilih peran yang sesuai bagi setiap user dari pilihan yang tersedia, seperti *Committee*, *Coaches*, *Judges*, *Participants*, dan *Super Admin*.

Tabel 3.6 Deskripsi Fitur Halaman Master Data User - Add Role

Fitur	Fungsi	Deskripsi
Tombol <i>Add Role</i>	Menyimpan peran baru	Menyimpan dan menetapkan peran yang dipilih kepada user yang bersangkutan agar dapat digunakan dalam sistem.
<i>Dropdown Role</i>	Memilih peran user	Menyediakan daftar peran yang dapat dipilih seperti Committee, Coaches, Judges, Participants, Admin. Admin memilih peran yang ingin diberikan ke user.

5) Halaman *Master Data User - Remove Role*



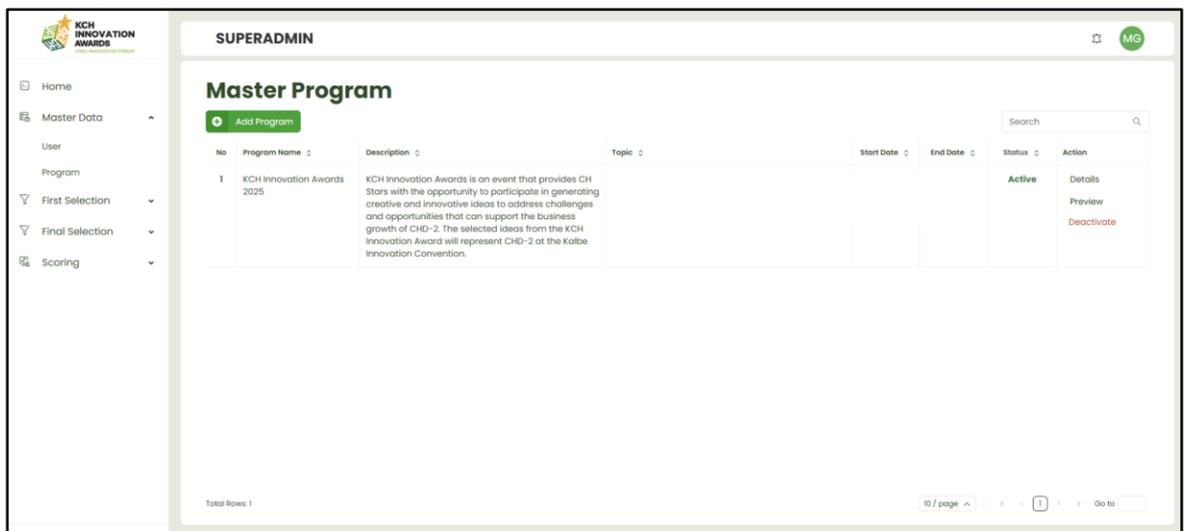
Gambar 3.19 Tampilan Halaman Master Data User - Remove Role

Pada gambar 3.19 menunjukkan halaman remove role, yang merupakan bagian dari modul *Master Data User* pada menu admin. Fitur *Remove Role* digunakan untuk menghapus peran yang sudah diberikan kepada seorang user. Fitur ini penting untuk mengelola hak akses dan memastikan peran yang tidak lagi relevan dapat dicabut dengan mudah dan aman.

Tabel 3.7 Deskripsi Fitur Halaman Master Data User - Remove Role

Fitur	Fungsi	Deskripsi
Tombol <i>Remove role</i>	Memulai proses penghapusan peran	Tombol ini digunakan untuk mengaktifkan fungsi penghapusan peran dari user yang dipilih.
Tombol <i>Remove</i>	Menghapus peran	Setelah konfirmasi, tombol ini akan menghapus peran yang dipilih dari user dan memperbarui data di sistem.
Tombol <i>Cancel</i>	Membatalkan penghapusan	Jika pengguna memilih tidak jadi menghapus, tombol ini membatalkan proses dan menutup popup.

6) Halaman *Master Data Program*



Gambar 3.20 Tampilan Halaman Master Data Program

Pada gambar 3.20 memperlihatkan halaman *Master Data Program*, pengguna dapat mengelola berbagai program yang terkait dengan Innovation

Awards. Halaman ini menyediakan fitur untuk menambah, mengedit, dan mengelola data program secara menyeluruh sehingga memudahkan administrasi dan pemantauan program-program yang berjalan dalam sistem.

Tabel 3.8 Deskripsi Fitur Halaman Master Data Program

Fitur	Fungsi	Deskripsi
<i>Tombol Add program</i>	Menambahkan program baru	Fitur ini memungkinkan pengguna untuk membuat dan menambahkan program baru ke dalam sistem dengan mengisi detail seperti nama program, deskripsi, topik, tanggal mulai, tanggal selesai, dan status.
<i>Program List</i>	Menampilkan daftar program	Menampilkan seluruh program yang sudah terdaftar dalam sistem.
<i>Details</i>	Melihat detail program	Menampilkan informasi lengkap dari program.
<i>Preview</i>	Melihat tampilan awal program	Menampilkan preview program sebelum dipublikasikan atau digunakan lebih lanjut.
<i>Deactivate</i>	Menonaktifkan program	Fitur untuk menonaktifkan program yang sudah tidak aktif atau tidak digunakan lagi, sehingga tidak muncul dalam daftar program aktif.

7) Halaman *Master Data Program - Add Program*

The screenshot shows the 'Add Program' form in the SUPERADMIN interface. The form is divided into several sections:

- Details:** Includes fields for 'Program Name*', 'Description*', 'Topic*', 'Start Date' (MM/dd/yyyy), and 'End Date' (MM/dd/yyyy).
- Timeline:** A list of six stages, each with a date field (MM/dd/yyyy) and a description field:
 - Timeline 1: Open Registration
 - Timeline 2: Selection by Portfolio
 - Timeline 3: Interviewing
 - Timeline 4: Final Selection
 - Timeline 5: Judging
 - Timeline 6: Result
- Guidebook:** An 'Attachment' field with a file upload icon and the instruction 'Click or Drag a file to this area to upload'.

A 'Submit' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 3.21 Tampilan Halaman Master Data Program - Add Program

Pada gambar 3.21 memperlihatkan halaman *Add Program* yang digunakan untuk menambahkan program baru ke dalam sistem Innovation Awards. Pada halaman ini, pengguna dapat mengisi berbagai detail penting terkait program, termasuk nama, deskripsi, topik, timeline pelaksanaan, serta mengunggah *guidebook* yang menjadi panduan program tersebut.

Tabel 3.9 Deskripsi Fitur Halaman Master Data Program - Add Program

Fitur	Fungsi	Deskripsi
<i>Program Name</i>	Mengisi nama program	Pengguna mengisi nama program yang akan ditambahkan ke dalam sistem sebagai identitas program tersebut.
<i>Description</i>	Mengisi deskripsi program	Pengguna memasukkan deskripsi atau uraian singkat mengenai program yang dibuat.

<i>Topic</i>	Mengisi topik program	Mengisi topik atau tema utama dari program yang akan dijalankan.
<i>Start Date - End Date</i>	Menentukan tanggal mulai dan tanggal selesai	Menetapkan tanggal mulai dan tanggal selesai pelaksanaan program.
<i>Timeline 1 - 6</i>	Menentukan tanggal timeline	Mengisi tanggal-tanggal penting dalam tahapan pelaksanaan program sesuai dengan urutan timeline.
<i>Description Timeline 1 - 6</i>	Menjelaskan tiap tahapan timeline	Menunjukkan deskripsi singkat untuk setiap timeline yang menjelaskan kegiatan atau milestone pada tanggal terkait.
<i>Guidebook Upload</i>	Mengunggah panduan program	Memungkinkan pengguna untuk mengunggah file guidebook sebagai dokumentasi dan panduan resmi pelaksanaan program.
<i>Tombol Submit</i>	Menyimpan data program	Tombol yang digunakan untuk menyimpan seluruh data program yang telah diisi ke dalam sistem.

8) Halaman *First Selection*

No	Group Name	Members	Leader	Coach	Action	Status
5	SAKA RAFLESIA	•				Not Passed
6	Freelancer Amore	•				Passed
7	Elevata	•				Not Passed
8	SmatAir Intelligence	•				Passed

Gambar 3.22 Tampilan Halaman *First Selection*

Group Details

Group Name: SmatAir Intelligence

Leader Name: [Field]

Leader Division: [Field]

Leader Department: [Field]

Members

Name	Division	Department
[Field]	[Field]	[Field]

Your idea

Image large: [Image of Smart Air logo]

Innovation Idea: SmatAir Intelligence

Type: [Field]

Alam: Innovation Quest

Sub Category: The Strategy

Buttons: Cancel, Passed, Not Passed, Revise

Gambar 3.23 Tampilan Halaman *First Selection* - Action

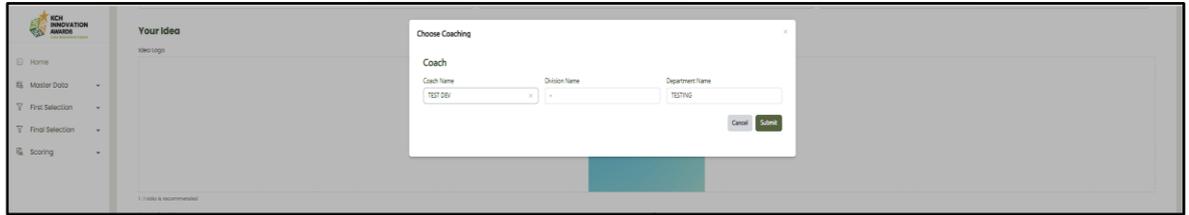
Pada gambar 3.22 menampilkan halaman *First Selection*. Halaman ini berisi daftar grup peserta yang mengikuti tahap seleksi pertama dalam program KCH Innovation Awards. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat informasi detail mengenai setiap grup, termasuk nama grup, anggota, pemimpin, *coach*, status kelulusan, dan aksi yang dapat dilakukan. Lalu, ketika pengguna

mengklik action icon mata, akan masuk ke halaman group details seperti pada gambar 3.23. Halaman ini menampilkan informasi lengkap mengenai sebuah grup peserta dalam program KCH Innovation Awards. Pengguna dapat melihat data detail mulai dari nama grup, nama leader lengkap dengan divisi dan departemennya, daftar anggota grup beserta divisi dan departemen masing-masing, hingga rincian ide inovasi yang diajukan oleh grup tersebut. Halaman ini memudahkan proses monitoring dan evaluasi terhadap setiap grup peserta secara menyeluruh dan terperinci, sehingga pihak panitia dapat melakukan penilaian yang akurat dan transparan. Selain itu, saat memasuki halaman ini, terdapat tiga tombol aksi penting yang memungkinkan pengguna untuk mengubah status penilaian grup, yaitu tombol *Passed* (lulus), *Not Passed* (tidak lulus), dan *Revise* (perlu revisi).

Tabel 3.10 Deskripsi Fitur Halaman First Selection

Fitur	Fungsi	Deskripsi
Action Mata	Navigasi ke detail grup	Ikona mata ini digunakan untuk mengakses halaman detail lengkap dari grup peserta.
Tombol <i>Passed</i>	Mengubah status penilaian menjadi "Lolos"	Tombol ini digunakan untuk menyetujui dan menandai ide inovasi sebagai berhasil lolos tahap seleksi.
Tombol <i>Not Passed</i>	Mengubah status penilaian menjadi "Tidak Lolos"	Tombol ini digunakan untuk menandai ide inovasi yang tidak memenuhi kriteria seleksi.
Tombol <i>Revise</i>	Mengubah status penilaian menjadi "Perlu Revisi"	Tombol ini digunakan jika ide inovasi memerlukan perbaikan atau perubahan sebelum dinyatakan lolos.

9) Halaman Pemilihan *Coaching*



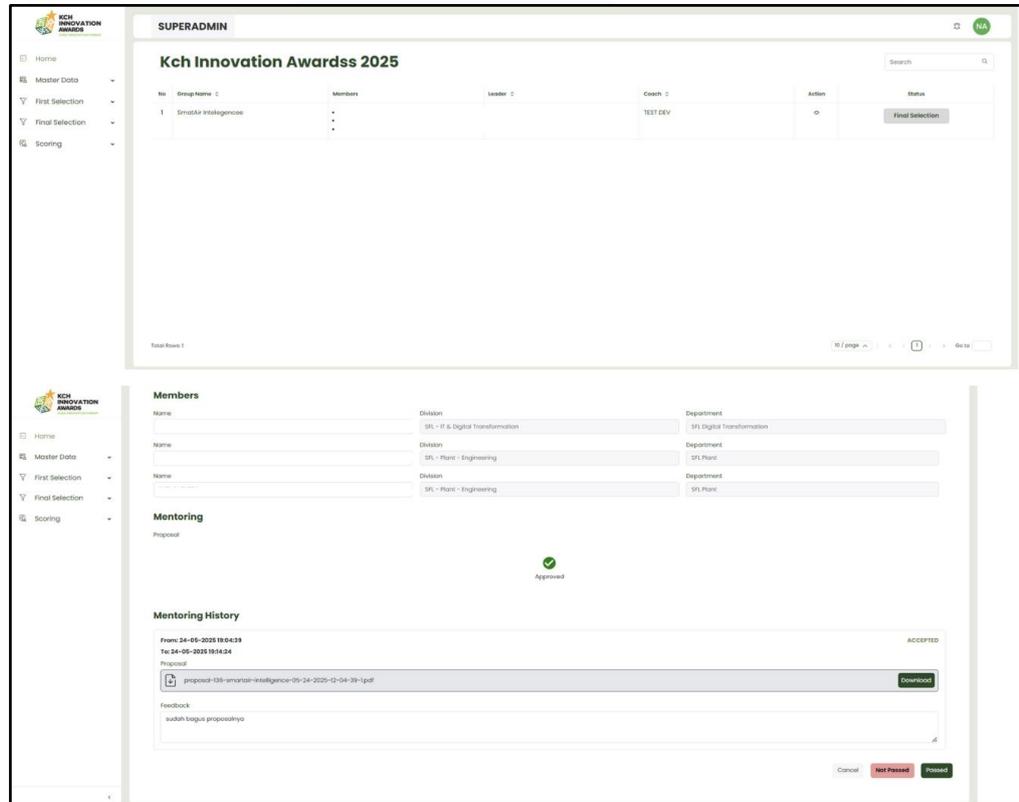
Gambar 3.24 Tampilan Halaman Pemilihan *Coaching*

Pada gambar 3.24, menunjukkan halaman pemilihan *coaching*. Halaman ini muncul setelah panitia menandai sebuah grup sebagai “*Passed*” pada tahap *First Selection*. Pada halaman ini, panitia dapat memilih *coach* yang akan membimbing grup peserta selama proses *mentoring*.

Tabel 3.11 Deskripsi Fitur Halaman Pemilihan *Coaching*

Fitur	Fungsi	Deskripsi
<i>Coach Name, Division Name & Department Name</i>	Memilih nama coach dari daftar	Menampilkan dropdown berisi daftar nama coach yang dapat dipilih untuk membimbing grup peserta. Saat nama coach dipilih, secara otomatis divisi dan departemen coach tersebut akan terisi dan tampil di kolom <i>Division Name</i> dan <i>Department Name</i> .
Tombol <i>Cancel</i>	Membatalkan pemilihan coaching	Tombol untuk membatalkan proses pemilihan coach dan kembali ke halaman sebelumnya.
Tombol <i>Submit</i>	Menyimpan pilihan coaching	Tombol untuk mengonfirmasi dan menyimpan pilihan coach yang telah dipilih bagi grup peserta.

10) Halaman Final Selection



Gambar 3.25 Tampilan Halaman Final Selection

Pada gambar 3.25 menampilkan halaman *final selection* yang merupakan halaman di mana panitia dapat melihat detail mentoring yang telah selesai dilakukan oleh peserta. Pada halaman ini, panitia dapat mengunduh proposal yang sudah diunggah serta memberikan umpan balik terhadap proposal tersebut. Selain itu, panitia juga diberikan opsi untuk menentukan status akhir peserta melalui tombol keputusan, yaitu "*Passed*" atau "*Not Passed*".

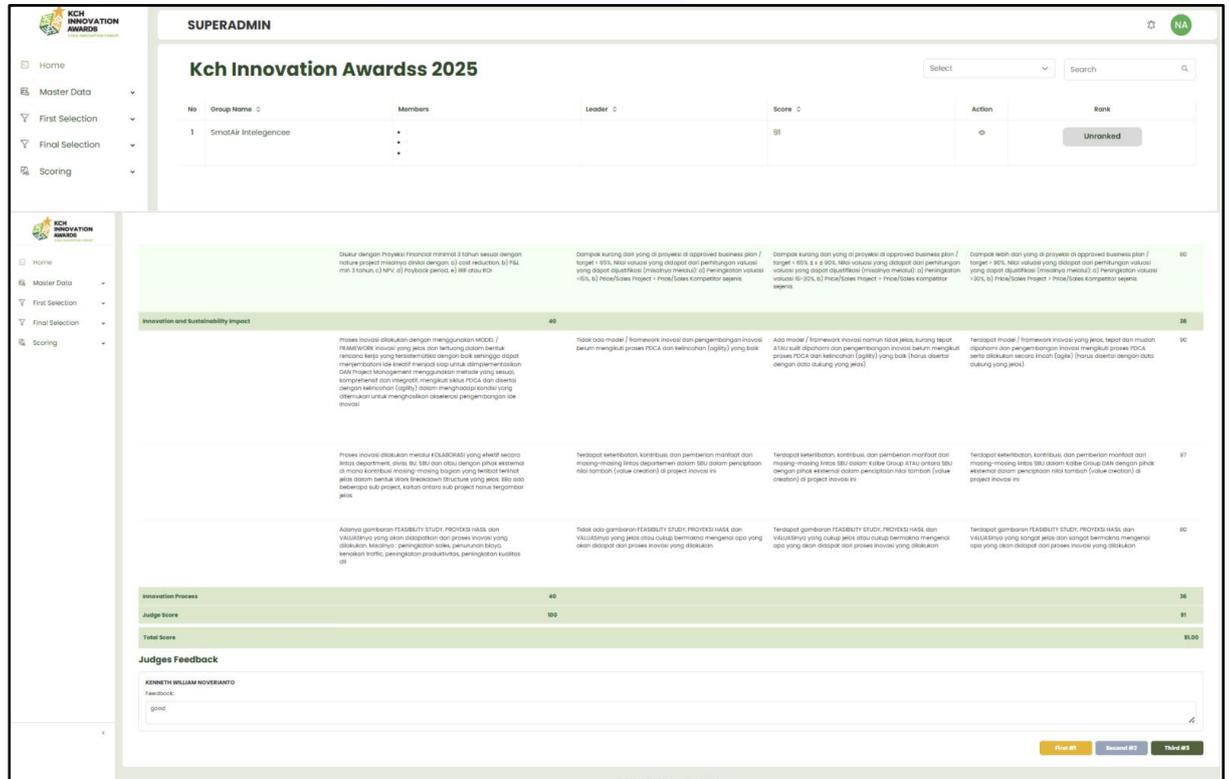
Tabel 3.12 Deskripsi Fitur Halaman Final Selection

Fitur	Fungsi	Deskripsi
Action Mata	Melihat detail final selection peserta	Ikon mata pada kolom Action memungkinkan panitia untuk membuka halaman detail mentoring dan proposal peserta pada tahap final

		selection.
Tombol <i>Proposal Download</i>	Mengunduh dokumen proposal peserta	Memberikan opsi untuk mengunduh file proposal yang telah diunggah oleh peserta.
Tombol <i>Passed</i>	Menentukan peserta lolos tahap final selection	Tombol ini digunakan untuk menandai bahwa peserta telah lolos pada tahap final selection.
Tombol <i>Not Passed</i>	Menentukan peserta tidak lolos tahap final selection	Tombol ini digunakan untuk menandai bahwa peserta tidak lolos pada tahap final selection.
Tombol <i>Cancel</i>	Membatalkan aksi keputusan	Tombol untuk membatalkan proses pengambilan keputusan tanpa mengubah status peserta.



11) Halaman Scoring



Gambar 3.26 Tampilan Halaman Scoring

Pada gambar 3.26 menampilkan halaman *Scoring*, panitia dapat melihat detail penilaian dari para juri melalui fitur *action* "mata". Panitia akan diarahkan ke halaman *review scoring* yang berisi ringkasan skor dan komentar dari setiap juri. Selain itu, panitia juga memiliki opsi untuk menentukan juara pertama, kedua, dan ketiga dari para peserta.

Tabel 3.13 Deskripsi Fitur Halaman Scoring

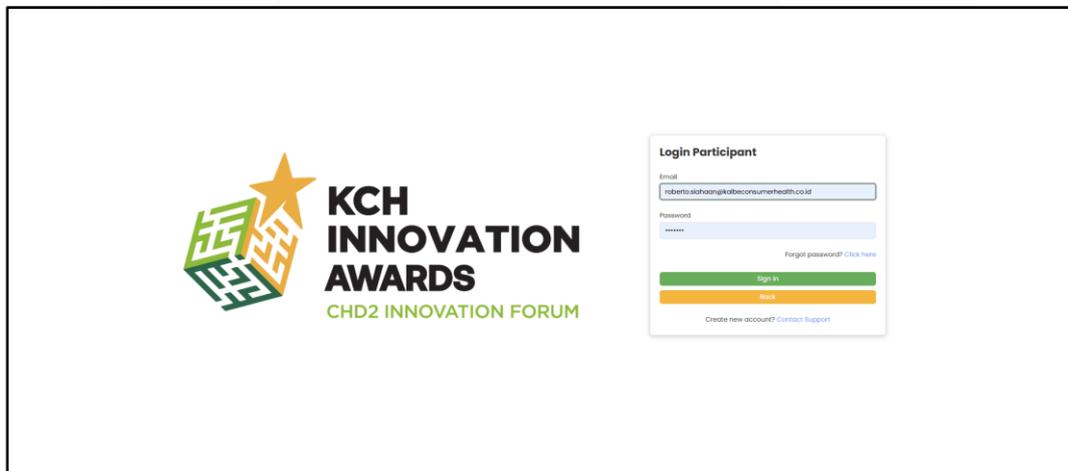
Fitur	Fungsi	Deskripsi
Action Mata	Melihat detail penilaian juri	Memungkinkan panitia membuka halaman review skor dan komentar dari para juri terkait peserta.
Tombol <i>First #1</i>	Menentukan juara pertama	Panitia dapat menetapkan peserta

		sebagai juara pertama melalui tombol ini.
Tombol <i>Second</i> #2	Menentukan juara kedua	Panitia dapat menetapkan peserta sebagai juara kedua melalui tombol ini.
Tombol <i>Third</i> #3	Menentukan juara ketiga	Panitia dapat menetapkan peserta sebagai juara ketiga melalui tombol ini.



B. User

1) Halaman *Login User*



Gambar 3.27 Tampilan Halaman Login User

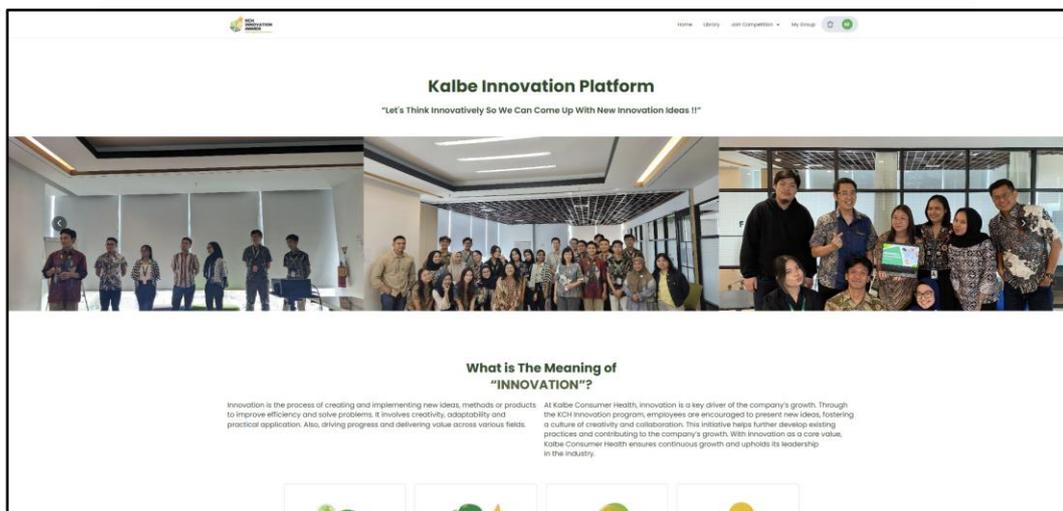
Pada gambar 3.27 memperlihatkan halaman login *participant* yang berfungsi sebagai halaman utama bagi peserta untuk masuk ke dalam sistem KCH Innovation Awards. Pada halaman ini, peserta harus memasukkan email dan kata sandi yang telah terdaftar guna mengakses dashboard mereka.

Tabel 3.14 Deskripsi Fitur Halaman Login User

Fitur	Fungsi	Deskripsi
<i>Email Input</i>	Memasukkan alamat email peserta	Tempat peserta mengetikkan alamat email yang sudah terdaftar untuk login ke sistem.
<i>Password Input</i>	Memasukkan kata sandi peserta	Tempat peserta memasukkan password yang terkait dengan akun mereka untuk proses autentikasi.
<i>Forgot Password Link</i>	Mengarahkan ke halaman reset password	Link yang mengarahkan pengguna ke https://cube.sakafarma.com/reset-password

		untuk proses reset kata sandi melalui akun kalbe
Tombol <i>Sign In</i>	Melakukan proses login	Tombol untuk mengirimkan data email dan password agar dapat masuk ke dalam sistem.
Tombol <i>Back</i>	Kembali ke halaman sebelumnya	Tombol untuk membatalkan proses login dan kembali ke halaman sebelumnya atau halaman awal.
<i>Create New Account Link</i>	Menghubungkan peserta ke layanan bantuan pembuatan akun	Link yang mengarahkan peserta untuk menghubungi support jika membutuhkan bantuan membuat akun baru.

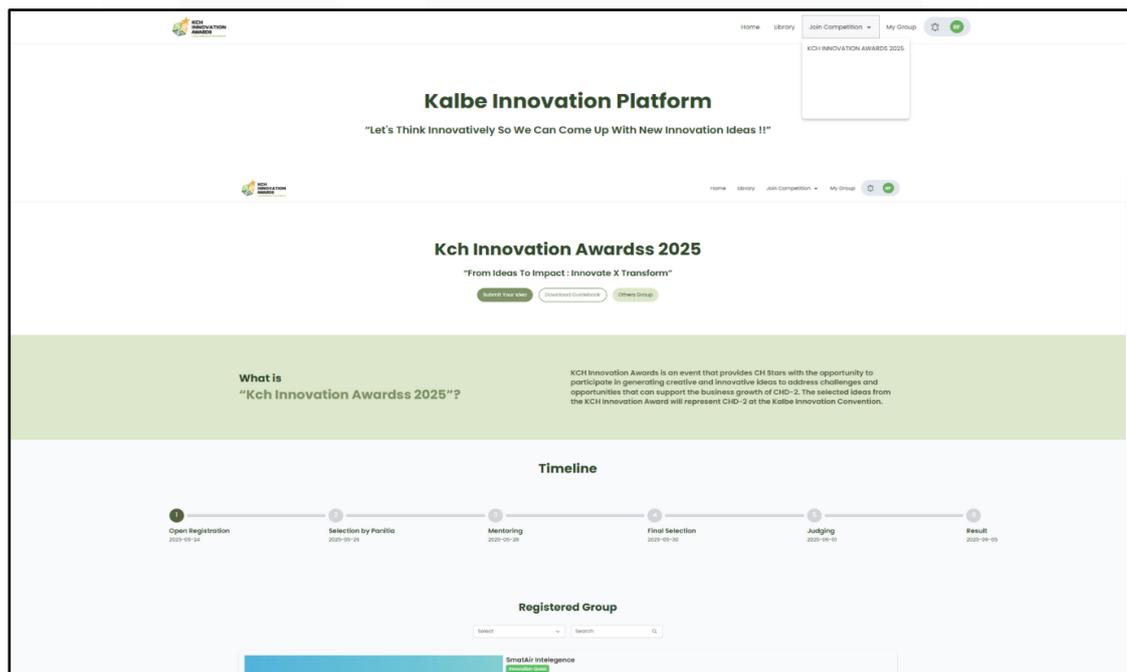
2) Halaman Utama User



Gambar 3.28 Tampilan Halaman Utama User

Pada gambar 3.28 menampilkan halaman utama *participant* pada platform KCH Innovation Awards. Halaman ini menampilkan informasi penting mengenai program inovasi, termasuk penjelasan makna inovasi serta galeri foto kegiatan yang mendukung atmosfer inovasi di perusahaan.

3) Halaman *Join Competition User*



Gambar 3.29 Tampilan Halaman *Join Competition User*

Pada gambar 3.29 diatas menampilkan halaman *join competition* pada platform *participant* yang merupakan halaman yang memungkinkan peserta untuk melihat program kompetisi yang sedang berlangsung. Ketika peserta memilih salah satu program, mereka akan diarahkan ke halaman detail program yang berisi penjelasan lengkap mengenai program tersebut beserta timeline tahapan kompetisinya.

Tabel 3.15 Deskripsi Fitur Halaman Login User

Fitur	Fungsi	Deskripsi
<i>Dropdown Join Competition</i>	Memilih program kompetisi	Menu dropdown yang menampilkan daftar program kompetisi

		yang dapat dipilih oleh peserta.
Tombol <i>Submit Your Idea</i>	Akses pengajuan ide inovasi	Tombol untuk membuka halaman/formulir pengajuan ide inovasi oleh peserta.
Tombol <i>Download Guidebook</i>	Unduh panduan kompetisi	Tombol untuk mengunduh buku panduan yang berisi tata cara dan ketentuan dalam mengikuti program.
Tombol <i>Others Group</i>	Akses grup peserta lain	Tombol yang menampilkan daftar grup peserta lain sebagai referensi atau networking bagi peserta.

4) Halaman *Submit Your Idea User - Group Details & Idea*

The screenshot displays the 'Group Details' page of the Kch Innovation Awards 2025 application. At the top, there is a navigation bar with 'Home', 'Library', 'Join Competition', and 'My Group' options. A progress bar indicates the current step is 'Your Idea' (step 2 of 3). The main content area is divided into two sections: 'Group Details' and 'Members'. The 'Group Details' section contains a 'Group Name' input field, a 'Use Your Recent Group' dropdown menu, and three input fields for 'Leader Name', 'Leader Division', and 'Leader Department'. The 'Members' section features two rows of input fields for 'Name', 'Division', and 'Department', with an 'Add member' button below. A 'Continue' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 3.30 Tampilan Halaman Group Details

The screenshot displays the 'Your Idea' page of the Kch Innovation Awards 2025 application. It features a large text area for 'Idea Logo' with an upload icon and the text 'Click or drag a file to this area to upload'. Below this is a 'Details & Description' section with various dropdown menus for 'Innovation Idea', 'Type', 'Topic', 'Area', 'Sub-Category', 'Subtopic', and 'Background'. There are also several text input fields for 'Description', 'Purpose', 'Root Cause & Key Success Factors', 'Current Action Notes', 'Why Care?', and 'Healthing'. A 'Back' button and a 'Submit' button are located at the bottom right of the form.

Gambar 3.31 Tampilan Halaman Details Idea

Pada gambar 3.30 menampilkan halaman *group details*, dimana peserta diwajibkan mengisi informasi terkait kelompok mereka yang mengikuti kompetisi, seperti nama kelompok, pemimpin kelompok beserta divisi dan departemen nya, serta anggota kelompok yang terdiri dari beberapa peserta

dengan detail divisi dan departemen masing-masing. Setelah melengkapi data kelompok, peserta dapat melanjutkan ke halaman details idea seperti pada gambar 3.31 dengan menekan tombol "*Continue*". Pada halaman *details idea*, peserta diminta untuk mengisi detail inovasi yang diajukan, meliputi logo ide inovasi, deskripsi lengkap, tujuan, latar belakang, alasan inovasi, faktor kunci keberhasilan, langkah tindakan yang sedang dilakukan, sampai *hashtag* terkait.

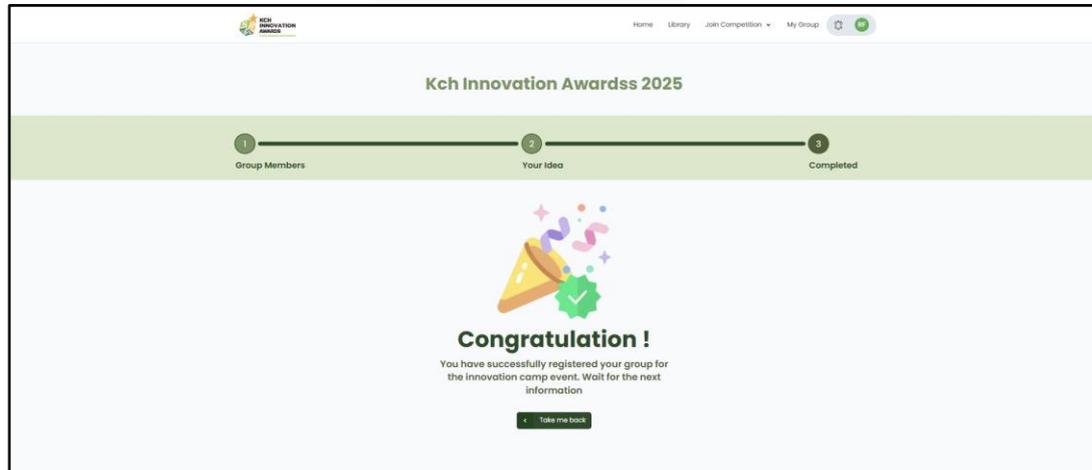
Tabel 3.16 Deskripsi Fitur Halaman Group Details dan Details Idea

Fitur	Fungsi	Deskripsi
<i>Group Name</i>	Mengisi nama kelompok	Memasukkan nama resmi kelompok peserta yang akan mengikuti kompetisi.
<i>Leader Name</i>	Mengisi pemimpin kelompok	Memasukkan nama peserta yang menjadi pemimpin kelompok dari daftar yang tersedia. Otomatis mengisi divisi dan departemen pemimpin.
<i>Members Name</i>	Menambahkan anggota kelompok	Memilih nama anggota kelompok dari daftar peserta yang terdaftar. Otomatis mengisi divisi dan departemen pemimpin.
<i>Innovation Idea</i>	Mengisi nama ide inovasi	Mengisi judul atau nama singkat dari ide inovasi yang diajukan oleh kelompok
<i>Dropdown Arena, Type, Sub Category, Topic, Sub Topic</i>	Memilih arena, tipe, sub kategori, dan subtopik yang ada	Memilih arena, kategori utama, subkategori, dan topik yang sesuai dengan jenis inovasi dari opsi yang telah disediakan.
<i>Free text Description,</i>	Menguraikan deskripsi,	Menjelaskan dan

<i>background, purpose, why care?, Root Cause & Key Success Factors, Current Action Takes, Quest Objectives</i>	latar belakang, tujuan dan sebagainya	mengisi semua deskripsi sesuai dengan inovasi ide
<i>Hashtag</i>	Mengisi hashtag	Memberikan tagar yang relevan untuk mempermudah pencarian dan identifikasi ide.
<i>Tombol Submit</i>	Mengirimkan data lengkap inovasi	Tombol untuk mengirimkan semua data yang telah diisi pada kedua halaman, sehingga ide inovasi resmi terdaftar dalam sistem kompetisi.
<i>Tombol Back</i>	Kembali ke halaman sebelumnya	Tombol ini berfungsi untuk mengembalikan pengguna ke halaman sebelumnya.



5) Halaman Berhasil *Register Group User*



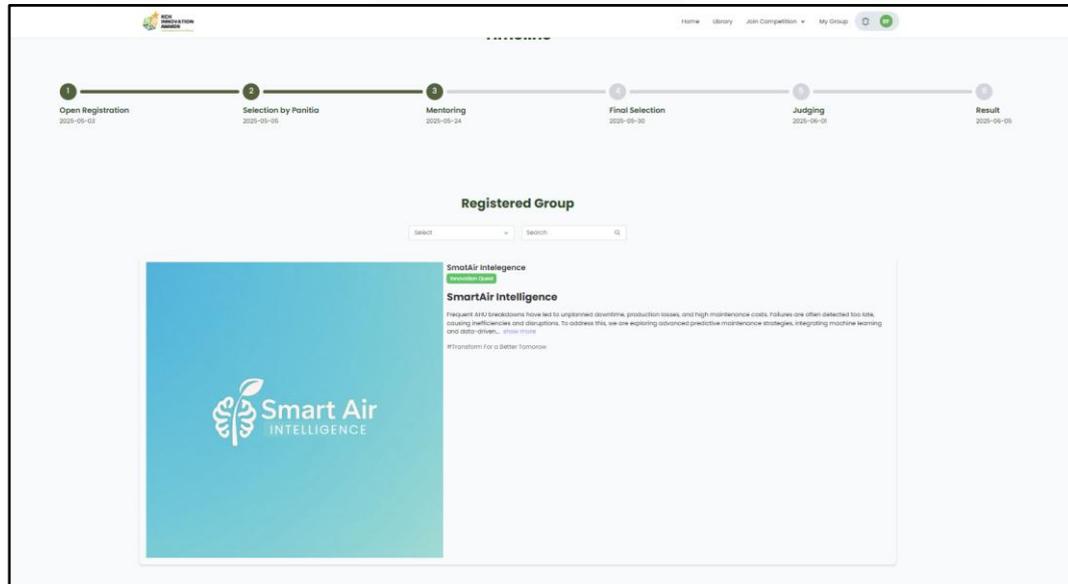
Gambar 3.32 Tampilan Halaman Berhasil Register Group

Pada gambar 3.32 menampilkan halaman konfirmasi yang muncul setelah peserta berhasil melakukan pendaftaran grup untuk mengikuti kompetisi inovasi. Halaman ini bertujuan untuk menginformasikan bahwa proses pendaftaran grup telah selesai dengan sukses dan peserta tinggal menunggu informasi selanjutnya.

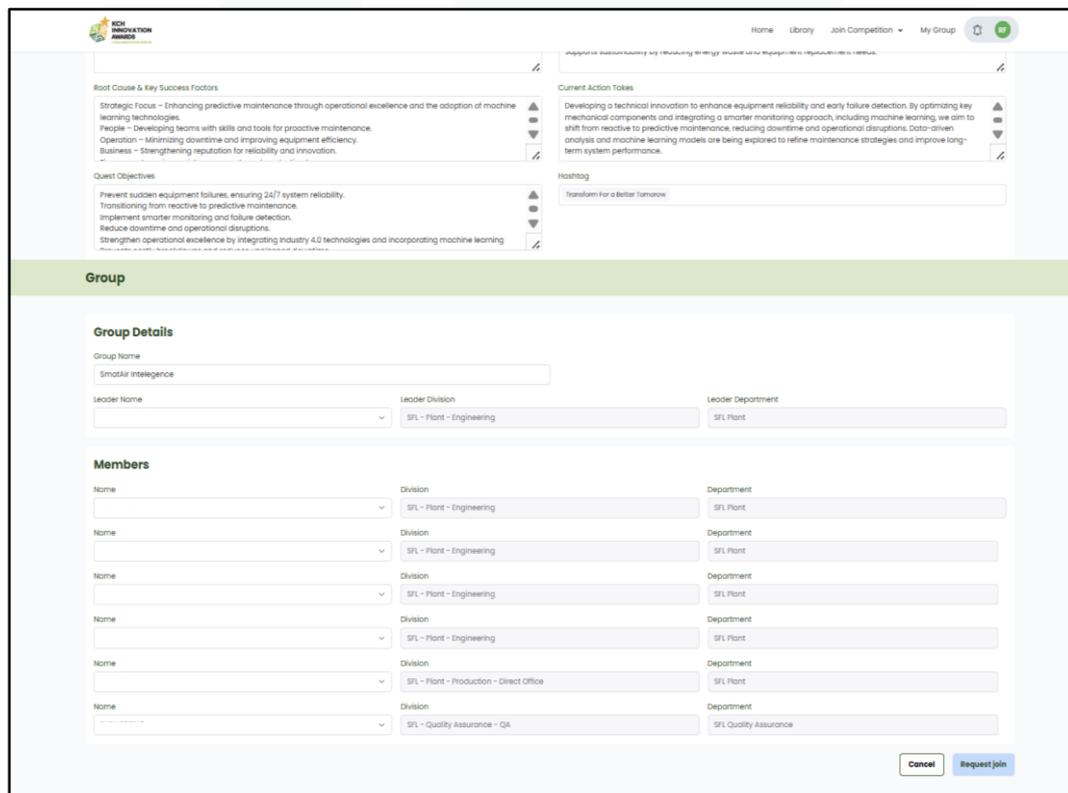
Tabel 3.17 Deskripsi Fitur Halaman Group Details dan Details Idea

Fitur	Fungsi	Deskripsi
Tombol <i>Take me back</i>	Navigasi kembali ke halaman sebelumnya	Tombol yang memungkinkan peserta untuk kembali ke halaman sebelumnya atau ke halaman utama platform agar dapat melanjutkan aktivitas lainnya.

6) Halaman *Registered Group* dan *Join Group User*



Gambar 3.33 Tampilan Halaman Registered Group



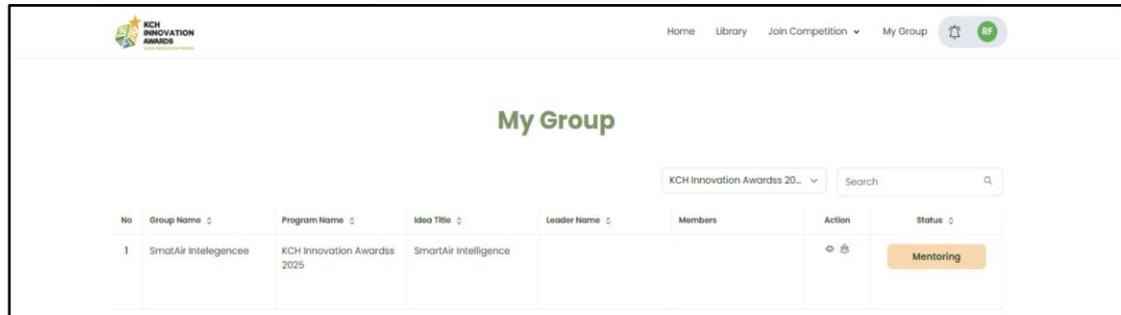
Gambar 3.34 Tampilan Halaman Join Group

Halaman *registered group* dan *join group*, seperti pada gambar 3.33 dan gambar 3.34 dirancang untuk memudahkan peserta yang belum memiliki grup dalam kompetisi KCH Innovation Awards. Pada halaman ini, peserta dapat melihat daftar lengkap grup yang telah terdaftar beserta deskripsi singkat dan informasi terkait inovasi yang mereka ajukan. Peserta bisa memilih salah satu grup yang diminati untuk melihat detail lengkap mengenai ide inovasi, anggota grup, divisi, dan departemen yang terkait dengan masing-masing anggota. Jika peserta berminat bergabung, mereka dapat mengajukan permintaan bergabung dengan mengklik tombol *Request Join*.

Tabel 3.18 Deskripsi Fitur Halaman Registered Group dan Join Group

Fitur	Fungsi	Deskripsi
Daftar <i>Registered Group</i>	Menampilkan semua grup yang sudah terdaftar	Peserta dapat mencari dan memilih grup yang ingin diikuti dari daftar grup yang sudah terdaftar secara lengkap.
Tombol <i>Request Join</i>	Mengajukan permintaan bergabung ke grup yang dipilih	Peserta dapat mengirimkan permintaan untuk bergabung ke grup yang sudah dipilih dengan menekan tombol ini.
Tombol <i>Cancel</i>	Membatalkan proses dan kembali ke halaman sebelumnya	Peserta dapat membatalkan proses dan kembali ke halaman daftar grup tanpa melakukan perubahan apapun.

7) Halaman *My Group User*



Gambar 3.35 Tampilan Halaman My Group User

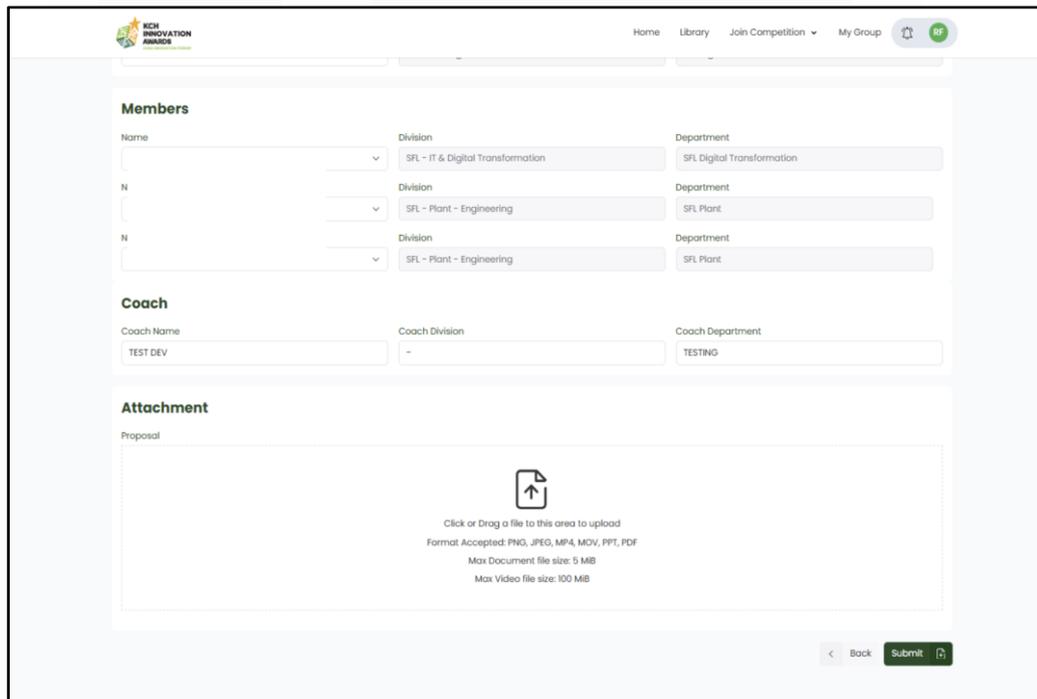
Pada gambar 3.35 menampilkan halaman my group yang berisi daftar grup peserta yang sedang mengikuti kompetisi KCH Innovation Awards 2025 lengkap dengan status terkini di setiap tahap, mulai dari lolos, tidak lolos atau revisi di tahap tertentu sampai tahap scoring. Peserta dapat melihat detail grup mereka, termasuk nama grup, program, judul ide, nama *leader*, dan anggota grup. Pada kolom aksi, terdapat ikon mata yang berfungsi untuk melihat informasi lebih rinci. Pada tahap *mentoring*, maka ikon mata akan ke halaman mentoring. Untuk ikon tiga orang, menampilkan daftar peserta yang mengajukan permintaan bergabung ke grup tersebut.

Tabel 3.19 Deskripsi Fitur Halaman My Group User

Fitur	Fungsi	Deskripsi
Ikon Mata	Melihat detail tahap mentoring	Membuka halaman yang memperlihatkan detail lengkap tahap mentoring, termasuk proposal dan feedback.
Ikon Orang	Melihat permintaan bergabung ke grup	Menampilkan daftar peserta yang ingin bergabung ke grup, memudahkan leader mengelola anggota dan melakukan reject atau approve.
Kolom Status	Menampilkan tahap	Menunjukkan tahap

	dan hasil evaluasi grup	kompetisi saat ini dan status evaluasi: lolos, tidak lolos, atau revisi.
--	-------------------------	--

8) Halaman *Attachment Proposal Mentoring User*



Gambar 3.36 Tampilan Halaman Attachment Proposal Mentoring User

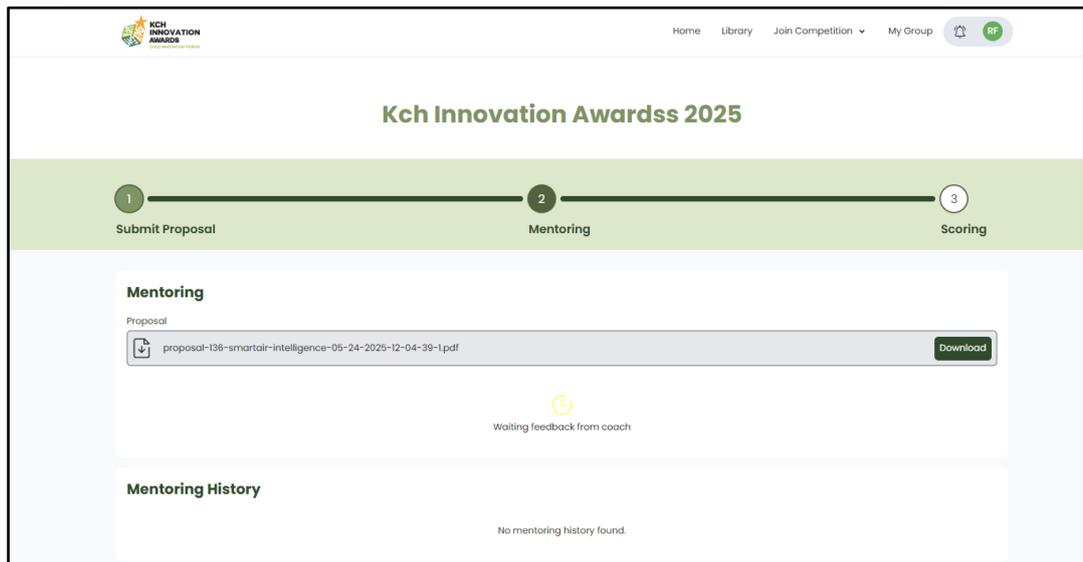
Pada gambar 3.36 diatas menunjukkan halaman *attachment* proposal *mentoring* yang merupakan halaman dimana peserta dapat mengunggah dokumen proposal *mentoring* sebagai bagian dari proses evaluasi ide inovasi mereka. Pada halaman ini, peserta dapat melihat daftar anggota grup beserta divisi dan departemen terkait, informasi coach yang membimbing, serta area khusus untuk meng-upload proposal *mentoring* dalam berbagai format file yang didukung.

Tabel 3.20 Deskripsi Fitur Halaman My Group User

Fitur	Fungsi	Deskripsi
Area <i>Upload Proposal</i>	Tempat untuk	Peserta dapat mengklik

	mengunggah dokumen proposal mentoring	atau menyeret file ke area ini untuk meng-upload dokumen proposal mentoring, mendukung format PNG, JPEG, MP4, MOV, PPT, dan PDF dengan batas ukuran file tertentu.
Tombol <i>Back</i>	Kembali ke halaman sebelumnya	Mengarahkan peserta kembali ke halaman sebelumnya tanpa menyimpan perubahan yang belum dikirim.
Tombol <i>Submit</i>	Mengirimkan proposal mentoring	Mengirimkan file proposal yang telah di-upload untuk proses evaluasi selanjutnya oleh coach.

9) Halaman *Waiting Feedback Mentoring User*



Gambar 3.37 Tampilan Halaman *Waiting Feedback Mentoring User*

Pada gambar 3.37 menunjukkan halaman *waiting feedback mentoring user*. Halaman ini yang muncul setelah peserta mengirimkan *file proposal mentoring*. Halaman ini menampilkan *file proposal* yang telah diunggah beserta tombol untuk mengunduhnya. Pada bagian bawah, terdapat informasi status menunggu *feedback* dari *coach*. Jika *coach* memberikan masukan atau revisi, peserta dapat melihat dan melakukan revisi pada halaman ini.

Tabel 3.21 Deskripsi Fitur Halaman Waiting Feedback Mentoring User

Fitur	Fungsi	Deskripsi
Tombol <i>Download</i>	Mengunduh file proposal	Memungkinkan peserta untuk menyimpan file proposal ke perangkat mereka untuk referensi atau pengecekan ulang.
Status <i>Feedback</i>	Menampilkan status proses feedback coaching	Memberikan informasi bahwa peserta sedang menunggu masukan atau revisi dari coach terkait proposal yang dikirim.
Riwayat <i>Mentoring</i>	Menampilkan histori feedback coaching	Menunjukkan daftar feedback atau revisi yang pernah diberikan coach sebelumnya; jika belum ada, akan tertulis "No mentoring history found."

10) Halaman *Waiting For Scoring User*

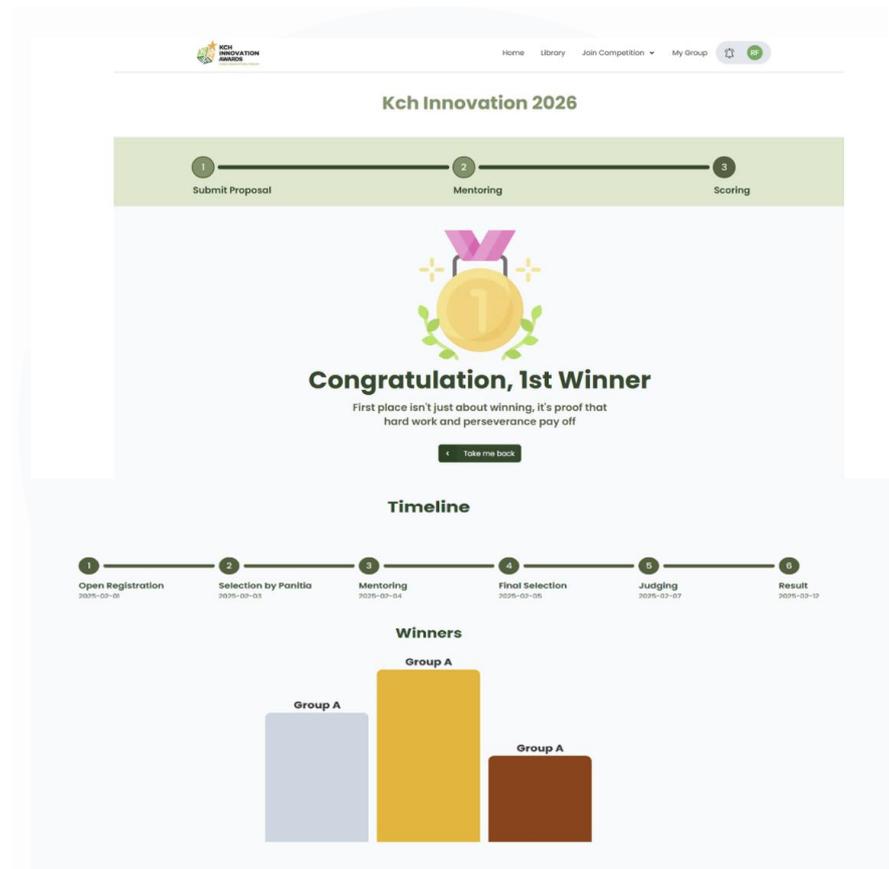


Gambar 3.38 Tampilan Halaman *Waiting For Scoring User*

Pada gambar 3.38 menampilkan halaman *waiting for scoring*. Halaman ini merupakan tampilan yang diterima oleh peserta setelah proses *mentoring* selesai dan proposal mereka telah disetujui oleh *coach*. Pada tahap ini, peserta diminta untuk menunggu hasil penilaian dari para juri.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

11) Halaman Pengumuman Pemenang User



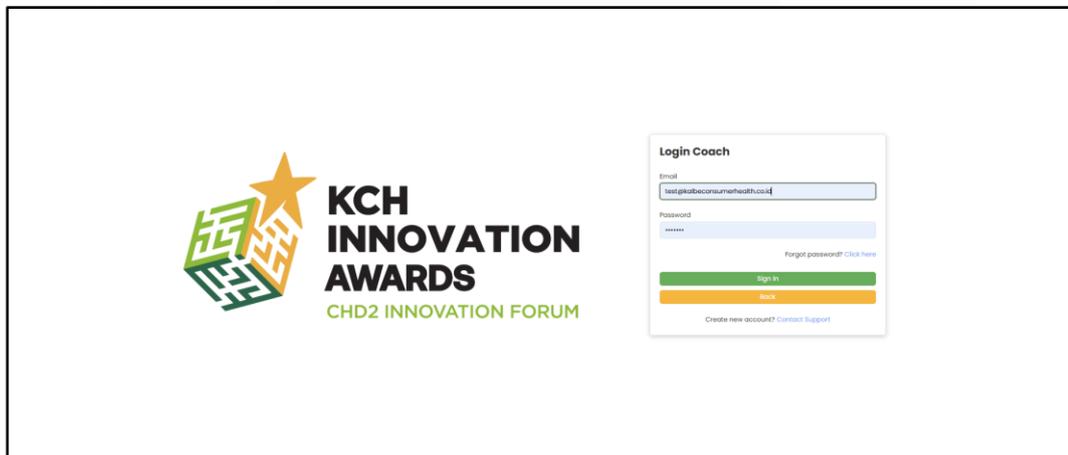
Gambar 3.39 Tampilan Halaman Pengumuman Pemenang User

Pada gambar 3.39 ini menampilkan halaman pengumuman pemenang, yang berisi hasil akhir dari kompetisi KCH Innovation Awards untuk para peserta. Melalui halaman ini, peserta dapat mengetahui siapa saja yang berhasil meraih juara pertama, kedua, dan ketiga sebagai bentuk apresiasi atas usaha dan komitmen mereka selama mengikuti seluruh rangkaian kompetisi. Selain itu, halaman ini juga menyajikan timeline lengkap yang mencerminkan tahapan-tahapan penting selama proses kompetisi berlangsung.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

C. Coach

1) Halaman *Login Coach*



Gambar 3.40 Tampilan Halaman Login Coach

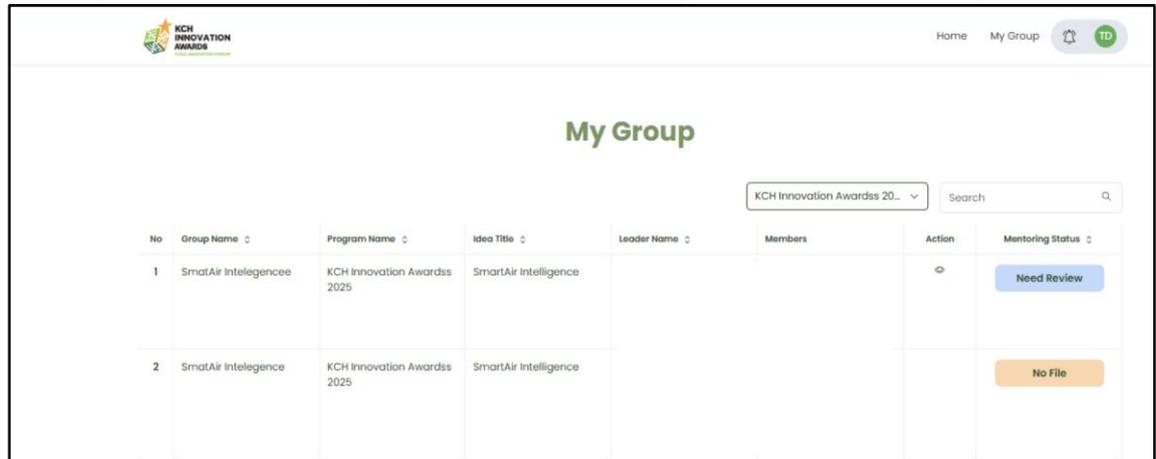
Pada gambar 3.40 menampilkan halaman *login coach*. Halaman yang digunakan oleh coach untuk masuk ke dalam sistem KCH Innovation Awards. Pada halaman ini, *coach* diminta untuk memasukkan email dan password yang sudah terdaftar untuk mendapatkan akses ke fitur dan dashboard khusus *coach*. Halaman ini juga menyediakan opsi untuk lupa password dan tombol kembali ke halaman sebelumnya.

Tabel 3.22 Deskripsi Fitur Halaman Waiting Feedback Mentoring User

Fitur	Fungsi	Deskripsi
<i>Email Input</i>	Memasukkan alamat email coach	Tempat bagi coach untuk mengetikkan alamat email yang terdaftar sebagai akun login.
<i>Password Input</i>	Memasukkan kata sandi	Kolom untuk mengisi password akun.
Tombol <i>Sign In</i>	Melakukan proses autentikasi	Tombol yang akan memproses data email dan password untuk masuk ke sistem jika valid.

<i>Forgot Password Link</i>	Mengakses fitur pemulihan password	Link yang mengarahkan pengguna ke https://cube.sakafarma.com/reset-password untuk proses reset kata sandi melalui akun kalbe
<i>Create New Account Link</i>	Menghubungi dukungan pembuatan akun	Link yang mengarahkan coach ke pembuatan akun baru.
<i>Tombol Back</i>	Kembali ke halaman sebelumnya	Tombol untuk kembali ke halaman utama.

2) Halaman *My Group Coach*



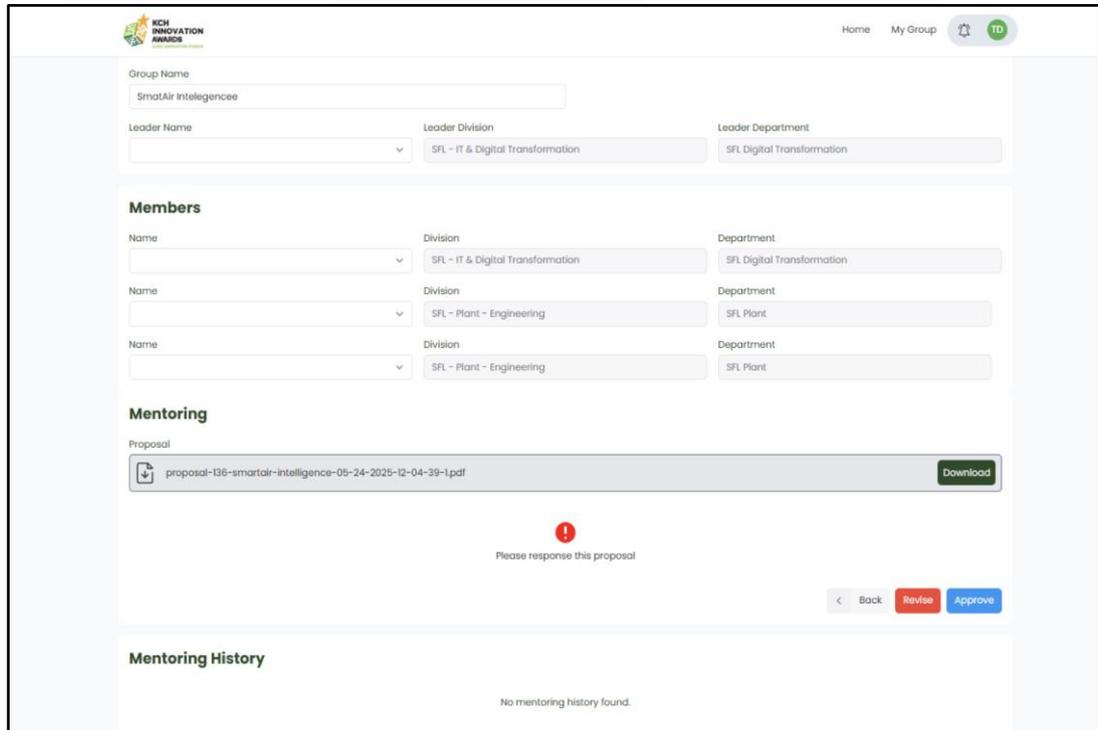
Gambar 3.41 Tampilan Halaman *My Group Coach*

Pada gambar 3.41 menunjukkan halaman *my group coach* yang digunakan oleh *coach* untuk memantau dan mengelola kelompok-kelompok yang lolos tahap *mentoring*. Pada halaman ini, *coach* dapat melihat daftar grup peserta yang telah mengirimkan file proposal mentoring atau yang belum mengunggah file. Status mentoring ditampilkan untuk memberikan informasi apakah grup membutuhkan review atau belum mengirim file sama sekali. *Coach* juga dapat mengakses detail lebih lanjut melalui ikon mata untuk melakukan *review* proposal mentoring secara mendalam.

Tabel 3.23 Deskripsi Fitur Halaman *My Group Coach*

Fitur	Fungsi	Deskripsi
<i>Action</i> Mata	Akses detail review mentoring	Ikon yang dapat diklik untuk masuk ke halaman review proposal mentoring grup tersebut.
<i>Mentoring Status</i>	Status pengiriman file mentoring	Menampilkan status file proposal mentoring grup, seperti need review, no file, dan revisi

3) Halaman *Review Proposal Coach*



Gambar 3.42 Tampilan Halaman *Review Proposal Coach*

Pada gambar 3.42 menampilkan halaman *review proposal coach*. Halaman ini muncul saat *coach* mengklik ikon mata di halaman *My Group Coach*. Di halaman ini, *coach* dapat melihat detail grup peserta beserta *proposal mentoring* yang telah diunggah. *Coach* dapat mengunduh file proposal tersebut untuk ditinjau lebih lanjut. Setelah melakukan *review*, *coach* memiliki opsi untuk memberikan persetujuan (*Approve*) atau meminta revisi (*Revise*) dengan mengisi *feedback* revisi. Jika terdapat revisi, histori *mentoring* yang berisi catatan revisi dan tanggapan akan ditampilkan di bagian bawah halaman ini untuk memudahkan pemantauan proses revisi.

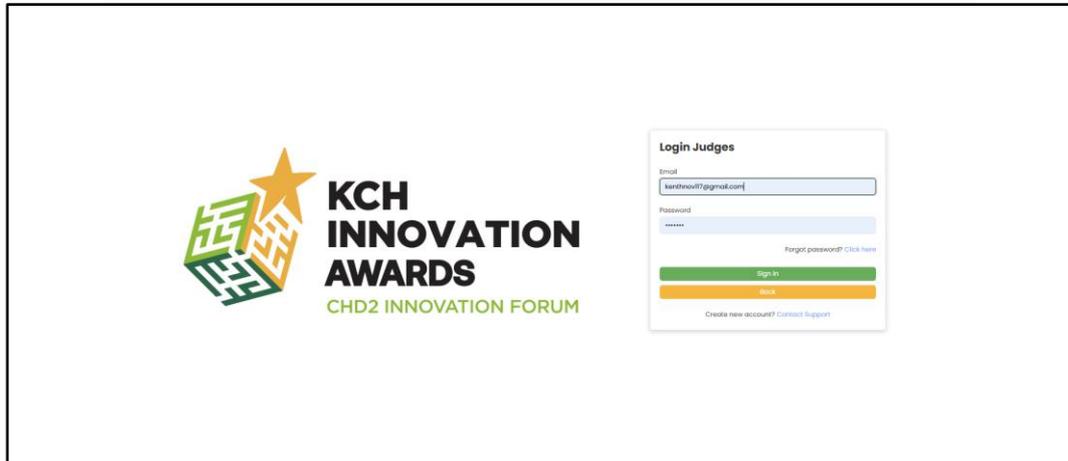
Tabel 3.24 Deskripsi Fitur Halaman *Review Proposal Coach*

Fitur	Fungsi	Deskripsi
Tombol <i>Download</i>	Mengunduh file proposal	Tombol untuk mengunduh file proposal mentoring

		dalam berbagai format yang diunggah oleh peserta.
Tombol <i>Revise</i>	Meminta revisi proposal	Tombol yang dapat dipilih coach untuk meminta revisi dari peserta, biasanya disertai kolom feedback.
<i>Feedback Prompt</i>	Memberikan tanggapan	Coach memberikan tanggapan terhadap proposal yang ditinjau.
Tombol <i>Approve</i>	Menyetujui proposal	Tombol untuk menyetujui proposal mentoring tanpa revisi lebih lanjut.
Tombol <i>Back</i>	Kembali ke halaman sebelumnya	Tombol untuk kembali ke halaman My Group Coach tanpa menyimpan perubahan.
<i>Mentoring History</i>	Menampilkan riwayat mentoring	Menampilkan catatan revisi dan tanggapan dari coach serta peserta jika ada proses revisi sebelumnya.

D. Judge

1) Halaman *Login Judge*



Gambar 3.43 Tampilan Halaman Login Judge

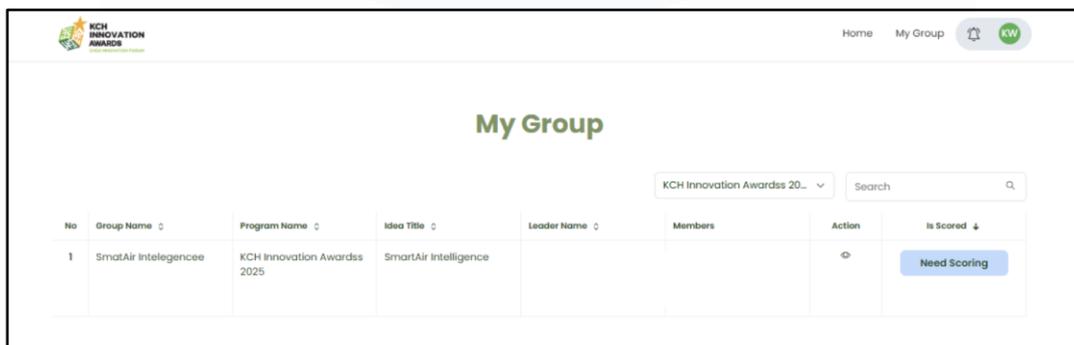
Pada gambar 3.43 menampilkan halaman *login judges* yang merupakan halaman khusus untuk para juri yang akan menilai proposal inovasi. Di halaman ini, para juri dapat memasukkan email dan *password* yang telah terdaftar untuk mengakses sistem penilaian. Halaman ini juga menyediakan fitur lupa *password* bagi juri yang membutuhkan reset akses.

Tabel 3.25 Deskripsi Fitur Halaman Login Judge

Fitur	Fungsi	Deskripsi
<i>Email Input</i>	Memasukkan alamat email	Kolom untuk memasukkan alamat email yang sudah terdaftar sebagai juri.
<i>Password Input</i>	Memasukkan kata sandi	Kolom untuk memasukkan kata sandi yang sesuai dengan akun juri untuk otentikasi login.
<i>Forgot Password Link</i>	<i>Reset password</i>	Link yang mengarahkan pengguna ke https://cube.sakafarma .

		com/reset-password untuk proses reset kata sandi melalui akun kalbe
<i>Create New Account Link</i>	Menghubungi dukungan pembuatan akun	Link yang mengarahkan juri ke pembuatan akun baru.
Tombol <i>Sign In</i>	Melakukan proses login	Tombol yang digunakan untuk mengirimkan data login dan masuk ke halaman sistem juri.
Tombol <i>Back</i>	Kembali ke halaman sebelumnya	Tombol untuk kembali ke halaman utama tanpa melakukan proses login.

2) Halaman *My Group Judge*



The screenshot shows the 'My Group Judge' interface. At the top, there is a navigation bar with 'Home', 'My Group', and a user profile icon labeled 'KW'. Below the navigation bar, the title 'My Group' is displayed in green. A dropdown menu is set to 'KCH Innovation Awards 20...' and a search bar is present. The main content is a table with the following columns: No, Group Name, Program Name, Idea Title, Leader Name, Members, Action, and Is Scored. The table contains one entry with the following details:

No	Group Name	Program Name	Idea Title	Leader Name	Members	Action	Is Scored
1	SmartAir Intelligence	KCH Innovation Awards 2025	SmartAir Intelligence			👁️	Need Scoring

Gambar 3.44 Tampilan Halaman *My Group Judge*

Pada gambar 3.44 ini menampilkan halaman *my group judge* yang berisi daftar kelompok inovasi yang perlu dinilai oleh para juri. Pada halaman ini, juri dapat melihat status setiap kelompok, apakah sudah atau belum dinilai. Kelompok yang belum mendapat penilaian akan memiliki status "*Need Scoring*". Juri dapat mengakses detail proposal dan melakukan penilaian dengan mengklik ikon mata pada kolom aksi.

Tabel 3.26 Deskripsi Fitur Halaman My Group Judge

Fitur	Fungsi	Deskripsi
<i>Action Mata</i>	Melihat detail proposal dan scoring	Ikon untuk mengakses halaman detail proposal dan melakukan penilaian terhadap inovasi kelompok.
<i>Is Scored (Status)</i>	Status penilaian kelompok	Menunjukkan status apakah kelompok sudah dinilai atau perlu dilakukan penilaian ("Need Scoring").

dilakukan, dan mengisi formulir penilaian berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan. Halaman ini juga menampilkan *Total Score* yang secara otomatis menghitung total nilai keseluruhan dan menyediakan kolom *Feedback* untuk juri menuliskan komentar, saran, atau catatan. Juri memiliki dua opsi penting dalam menyimpan hasil penilaian: tombol *Save as Draft* memungkinkan menyimpan skor sementara yang masih bisa diedit dan diperbarui sebelum periode penjurian selesai, sedangkan tombol *Submit* digunakan untuk mengunci skor sebagai hasil final yang tidak bisa diubah lagi.

Tabel 3.27 Deskripsi Fitur Halaman Scoring Judge

Fitur	Fungsi	Deskripsi
<i>Download Proposal</i>	Mengunduh file proposal mentoring yang diajukan oleh grup peserta	Juri dapat melihat dan mengunduh file proposal dalam format yang didukung untuk memudahkan review dan penilaian.
<i>Form Tabel Score</i>	Form untuk mengisi nilai berdasarkan kriteria penilaian	Juri memasukkan nilai pada setiap kriteria yang telah ditetapkan untuk menilai secara objektif dan terstruktur.
<i>Total Score</i>	Menampilkan total skor	Skor akhir otomatis yang dihasilkan dari seluruh nilai yang dimasukkan oleh juri, menjadi indikator nilai keseluruhan.
<i>Feedback</i>	Memberikan komentar, catatan, dan saran	Kolom bagi juri untuk memberikan umpan balik langsung kepada peserta.
Tombol <i>Save as Draft</i>	Menyimpan skor sementara	Memberikan opsi bagi juri untuk menyimpan nilai sementara agar dapat direvisi sebelum periode evaluasi

		berakhir.
Tombol <i>Submit</i>	Mengirim skor final	Mengunci data penilaian, menandakan bahwa skor yang diberikan sudah final dan tidak bisa diubah lagi.

3.3.6 Melakukan *Testing* dan *Bug Report*

Pada minggu ke-7 hingga minggu ke-14, mahasiswa melakukan *testing* manual terhadap website yang dikembangkan dengan mengisi spreadsheet berisi aktivitas pengujian, realisasi yang diharapkan, hasil pengujian, dan kesimpulan dari setiap pengujian. Dalam proses ini, mahasiswa melakukan pengujian berdasarkan peran pengguna, yaitu *user/peserta*, *admin*, *coach*, dan *judges*. *Testing* dilakukan pada tiap fitur dengan melakukan berbagai interaksi di dalamnya, seperti membuat data (*create*), mengubah data (*edit*), menghapus data (*delete*), mengunggah file (*upload file*), serta melakukan penyaringan data (*filter*). Setiap fitur diuji secara menyeluruh untuk memastikan semua fungsi berjalan sesuai dengan spesifikasi dan tanpa ada kendala teknis.

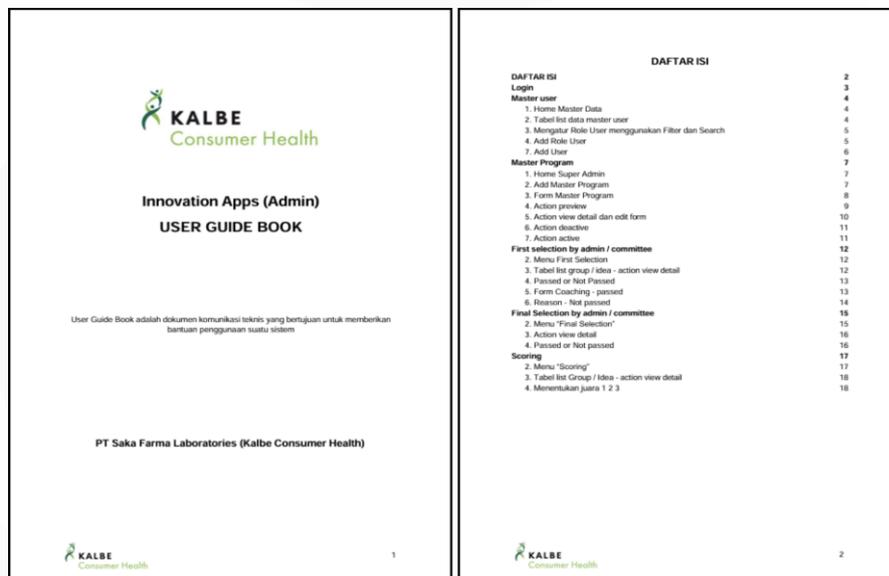
Mahasiswa juga mencatat setiap bug atau masalah yang ditemukan selama proses pengujian dalam bentuk *bug report* lengkap dengan saran perbaikan. Jika ditemukan bug atau ketidaksesuaian, mahasiswa akan berdiskusi dan berkoordinasi dengan tim developer untuk memperbaiki permasalahan tersebut. Proses pengujian dan perbaikan ini dilakukan berulang kali hingga website dinilai layak dan siap untuk digunakan secara luas oleh pengguna.

Tujuan utama dari dilakukannya *testing* dan *bug report* ini adalah untuk memastikan bahwa website yang dikembangkan berfungsi dengan baik sesuai kebutuhan dan harapan pengguna. Pengujian yang sistematis dan terstruktur membantu mengidentifikasi masalah teknis, kekurangan fitur, serta inkonsistensi yang mungkin terjadi sebelum website digunakan secara resmi.

Selain itu, proses ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk akhir sehingga memberikan pengalaman pengguna yang optimal, meminimalisir risiko kegagalan sistem, dan mendukung tercapainya tujuan proyek secara keseluruhan. Dengan demikian, *testing* dan *bug report* menjadi langkah krusial dalam siklus pengembangan perangkat lunak yang menjaga stabilitas, keandalan, dan kepuasan pengguna terhadap website.

3.3.7 Membuat *User Guidebook*

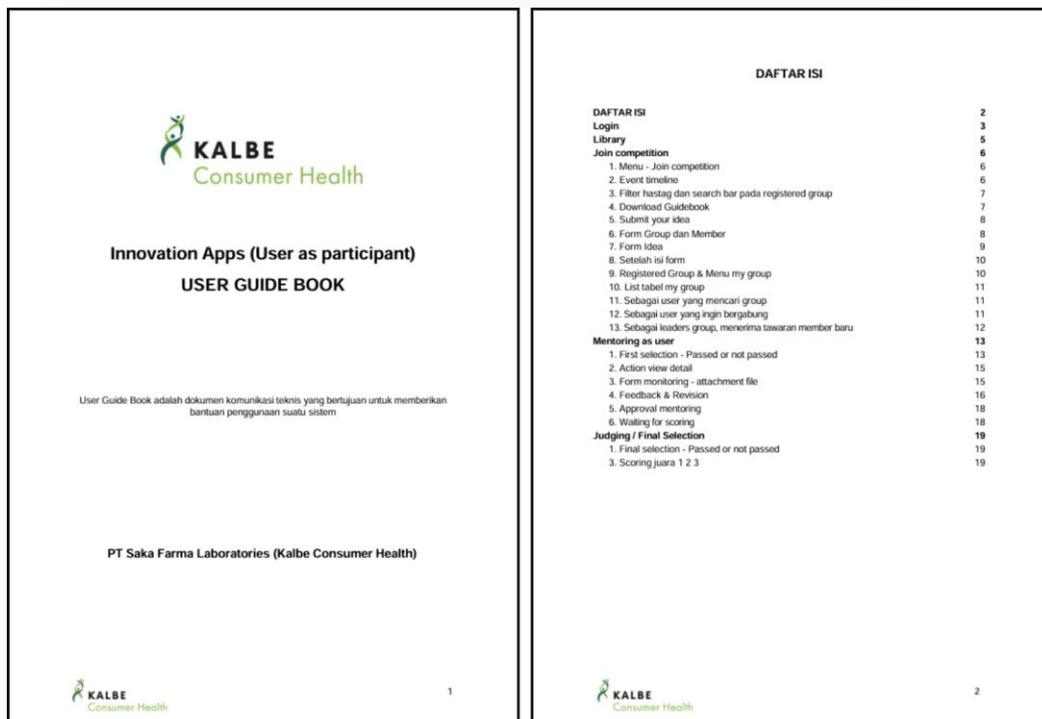
Pada minggu ke-14, mahasiswa menyusun *user guidebook* sebagai panduan penggunaan sistem Innovation Platform yang telah dikembangkan. Pembuatan panduan ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh pengguna dengan peran yang berbeda, yaitu peserta, panitia, mentor, dan juri, dapat memahami alur penggunaan platform dan menjalankan fungsinya secara efektif. *Guidebook* disusun dalam format digital dan mencakup penjelasan visual serta langkah-langkah teknis penggunaan fitur berdasarkan sudut pandang (*Point of View/POV*) masing-masing peran.



Gambar 3.46 Guidebook Untuk Admin/Panitia

Pada gambar 3.46 menampilkan *guidebook* bagi panitia, yang berisi panduan teknis lengkap yang ditujukan bagi admin atau panitia dalam mengelola seluruh proses kompetisi inovasi. Panduan ini mencakup

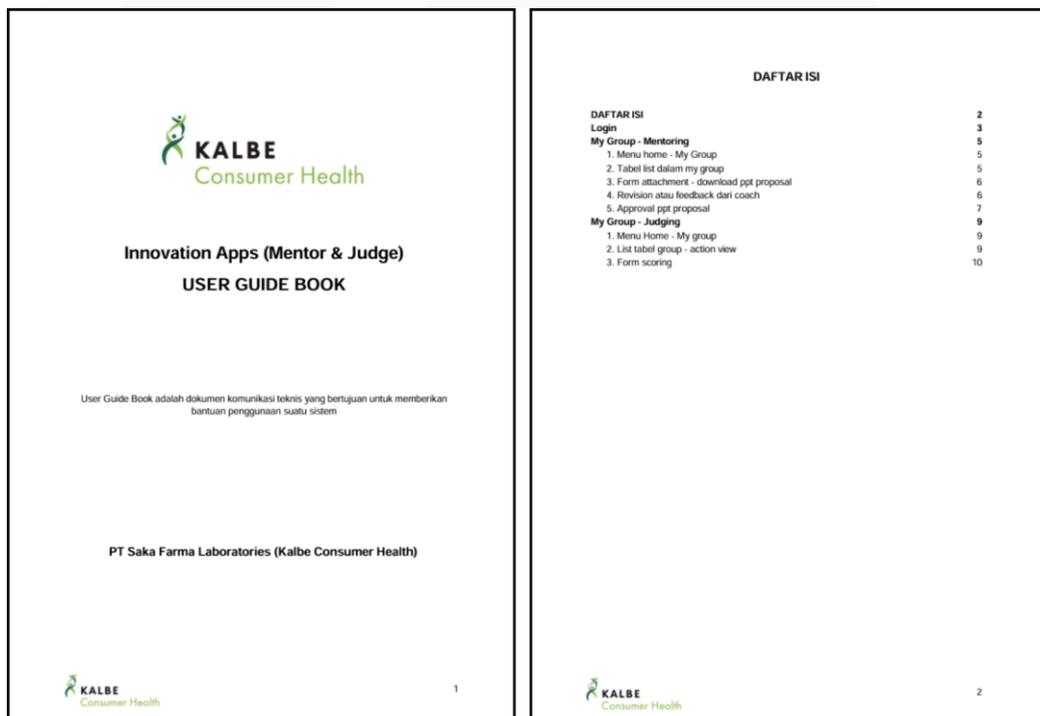
penggunaan fitur utama seperti pengaturan data pengguna melalui menu *Master User*, pembuatan program kompetisi di *Master Program*, serta proses seleksi ide inovasi di tahap *First Selection* dan *Final Selection*. Dalam panduan ini dijelaskan langkah-langkah untuk melihat detail ide, memberi status *Passed*, *Not Passed*, atau Revisi, serta memberikan *feedback* melalui form *coaching*. Selain itu, *guidebook* ini juga memuat prosedur penilaian akhir dan cara menentukan juara 1, 2, dan 3 melalui fitur *Scoring*. Setiap fitur dilengkapi dengan instruksi *step-by-step* dan gambar tampilan sistem, sehingga memudahkan panitia memahami dan mengoperasikan sistem secara efektif sesuai dengan peran mereka.



Gambar 3.47 Guidebook Untuk Peserta

Pada gambar 3.47 menampilkan *guidebook* bagi peserta, yang memuat petunjuk lengkap mulai dari proses *login*, mengakses *library*, hingga mengikuti kompetisi inovasi secara sistematis. Dalam bagian “*Join Competition*”, dijelaskan langkah-langkah seperti memilih menu kompetisi, melihat *event timeline*, mengunduh *guidebook*, mengisi form ide, membentuk grup, hingga

mengelola status ide yang telah diajukan. Selain itu, dijabarkan juga alur peran pengguna dalam sesi *mentoring*—termasuk aksi detail, revisi, dan persetujuan mentor—hingga ke tahap penjurian akhir dan pemberian skor pemenang. Dengan menyusun buku panduan ini, mahasiswa memastikan bahwa peserta dapat memahami dan menjalankan proses inovasi secara mandiri, terarah, dan sesuai prosedur digital yang telah dikembangkan.



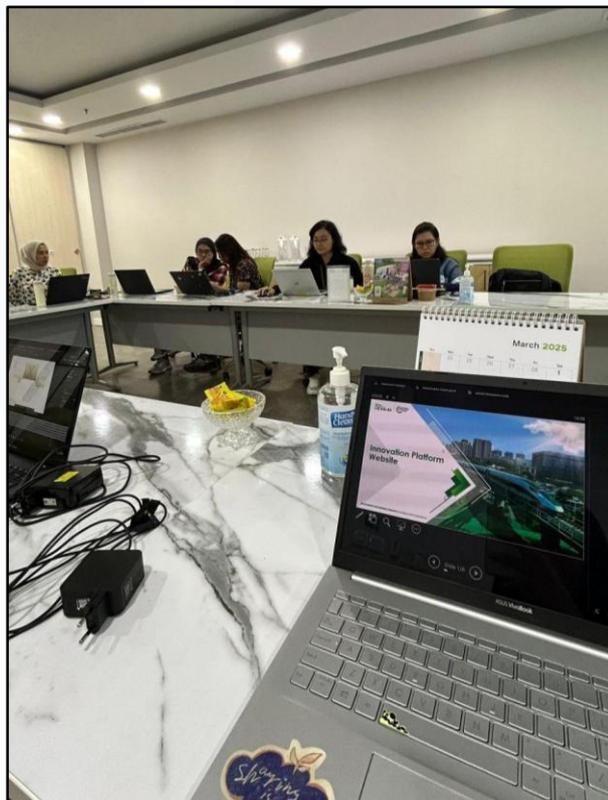
Gambar 3.48 Guidebook Untuk Mentor dan Juri

Pada gambar 3.48 menampilkan *guidebook* bagi mentor dan juri, buku panduan ini menjelaskan alur kerja mentor dalam mengelola grup mentoring, mulai dari mengakses daftar grup, mengunduh proposal dalam format presentasi, memberikan *feedback* dan revisi terhadap ide yang diajukan, hingga memberikan persetujuan akhir terhadap proposal tersebut. Sementara itu, untuk peran juri, panduan mencakup proses penilaian ide melalui menu grup, melihat daftar dan detail grup, serta pengisian formulir *scoring* untuk menentukan peringkat dan kelulusan ide. Dengan panduan ini, mentor dan juri dapat

melakukan fungsi mereka secara optimal dalam mendukung proses evaluasi inovasi dengan transparan dan terdokumentasi dengan baik.

3.3.8 Website *Launching* dan Sosialisasi

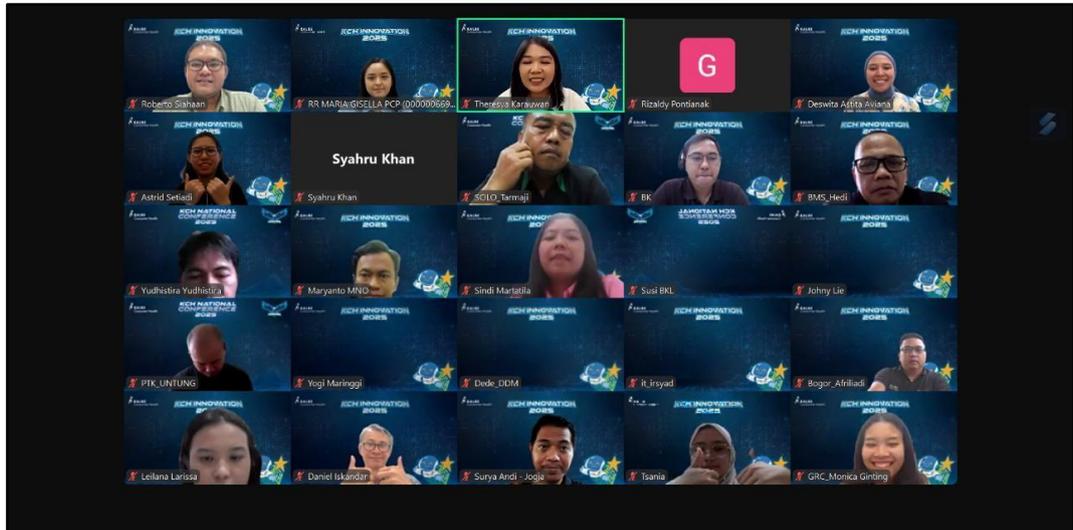
Pada minggu ke-15, selain membuat user *guidebook*, mahasiswa juga melaksanakan tahap website *launching* dan sosialisasi platform KCH Innovation Awards kepada seluruh pengguna internal Kalbe Consumer Health.



Gambar 3.49 Sosialisasi Secara Offline di Ruang Konferensi

Proses sosialisasi dilakukan secara *offline* di ruang konferensi perusahaan, seperti pada gambar 3.49. Di mana mahasiswa memimpin sesi demo berbasis peran (*role-based demonstration*). Dalam sesi ini, mahasiswa memperagakan penggunaan sistem dari perspektif berbagai pengguna, seperti peserta, panitia, juri, dan mentor, sehingga setiap pemangku kepentingan dapat memahami fungsi dan alur kerja yang sesuai dengan peran mereka masing-masing. Demonstrasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh pengguna siap dan

memahami cara mengoperasikan fitur-fitur dalam platform dengan benar, serta memaksimalkan efektivitas penggunaan sistem dalam proses inovasi.



Gambar 3.50 Website Launching Secara Online

Sementara itu, website *launching* dilaksanakan secara online melalui pertemuan virtual seperti yang terlihat pada gambar 3.50, yang melibatkan partisipasi para *stakeholder*. Pada sesi ini, mahasiswa berperan sebagai fasilitator yang memandu jalannya acara, menjelaskan latar belakang pengembangan sistem, fitur utama, serta manfaat platform bagi perusahaan. Secara umum, website launching merupakan momen resmi peluncuran aplikasi yang menandai bahwa sistem telah siap digunakan secara penuh oleh pengguna. Aktivitas pada saat *launching* meliputi presentasi sistem, sesi tanya jawab, serta pengenalan roadmap pengembangan dan dukungan teknis ke depannya. Dengan adanya sosialisasi dan launching yang terstruktur, diharapkan adopsi sistem berjalan lancar dan dapat mendukung percepatan proses inovasi di Kalbe Consumer Health secara digital dan terintegrasi.

3.3.9 Menjadi Panitia Dokumentasi Tahap *Coaching*



Gambar 3.51 Panitia Dokumentasi Tahap *Coaching*

Pada minggu ke-16, mahasiswa menjalankan peran sebagai panitia dokumentasi dalam tahap *coaching* atau mentoring pada rangkaian kegiatan Innovation Platform di Kalbe Consumer Health. Sebagai panitia, mahasiswa bertanggung jawab untuk mengabadikan berbagai momen penting selama proses *coaching* berlangsung, termasuk pengambilan foto dan video sebagai bukti pelaksanaan serta dokumentasi resmi kegiatan. Tahap *coaching* ini diselenggarakan di gedung Kalventis, dan mahasiswa turut hadir secara langsung di lokasi untuk memastikan dokumentasi berjalan dengan lancar dan lengkap. Gambar 3.51 menunjukkan identitas mahasiswa sebagai panitia acara KCH Innovation Camp 2025, yang menegaskan keterlibatan dan kontribusi aktif dalam mendukung kelancaran serta keberhasilan kegiatan mentoring ini. Dengan menjadi bagian dari panitia dokumentasi, mahasiswa tidak hanya mengasah kemampuan teknis dalam pengelolaan dokumentasi acara, tetapi juga belajar berkolaborasi dalam tim serta berkontribusi langsung pada proses pengembangan inovasi di perusahaan.

3.4 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang dialami mahasiswa selama mengikuti program kerja magang di PT Saka Farma Laboratories (Kalbe Consumer Health) antara lain sebagai berikut:

1. Karena durasi proyek yang relatif singkat, mahasiswa perlu untuk mempelajari seluruh materi dan proses kerja dengan cepat agar dapat mengikuti ritme pengembangan yang berjalan.
2. Mahasiswa harus menggunakan *tools* baru yang sebelumnya belum pernah diajarkan di kampus, sehingga memerlukan waktu tambahan untuk belajar dan menguasai aplikasi tersebut dari awal secara mandiri.
3. Permintaan dari user sering mengalami perubahan, termasuk penambahan fitur di luar *User Requirement Specification* (URS) awal serta revisi pada desain UI, yang menyebabkan proses pembuatan antarmuka menjadi lebih lama. Selain itu, apabila terjadi perubahan logika bisnis, maka desain *Entity Relationship Diagram* (ERD) juga harus disesuaikan kembali.
4. Website yang dikembangkan hanya dapat diakses melalui intranet kantor, sehingga mahasiswa hanya bisa mengakses sistem tersebut saat berada di dalam lingkungan kantor, membatasi fleksibilitas dalam pengerjaan dan pengujian.
5. Setelah website mulai digunakan, ditemukan kendala bahwa beberapa karyawan outsourcing tidak memiliki akun *Single Sign-On* (SSO), sehingga mereka tidak dapat melakukan login ke dalam sistem.

3.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi berbagai kendala yang ditemui selama pelaksanaan program magang di PT Saka Farma Laboratories (Kalbe Consumer Health), beberapa solusi telah diterapkan guna memastikan kelancaran proses kerja serta pencapaian tujuan proyek. Berikut adalah solusi yang diberikan untuk masing-masing kendala yang dihadapi:

1. Untuk mengatasi durasi proyek yang singkat, mahasiswa menyusun jadwal belajar yang terstruktur dan memprioritaskan materi-materi penting terlebih dahulu. Selain itu, aktif bertanya dan meminta arahan dari mentor agar pemahaman lebih cepat dan tepat sasaran.
2. Untuk mengatasi penggunaan tools baru, mahasiswa mengikuti pelatihan internal untuk mempercepat proses pembelajaran tools tersebut.
3. Untuk mengatasi perubahan permintaan dan revisi dari user, mahasiswa menjalin komunikasi yang intensif dengan user guna memperoleh kejelasan kebutuhan. Komunikasi yang baik sangat penting dalam proses ini. Jika permintaan user tergolong rumit, sebagai *Business Analyst* mahasiswa perlu mengkomunikasikan kendala-kendala yang dihadapi dengan bahasa yang sederhana, khususnya terkait sisi developer agar user memahami batasan dan kesulitan teknis yang mungkin terjadi. Selain itu, mahasiswa membuat *Minutes of Meeting (MoM)* yang berisi catatan penting dari setiap rapat dan berkoordinasi secara rutin dengan tim developer agar setiap revisi terdokumentasi dengan baik. Mahasiswa juga berupaya mencari alternatif atau jalan tengah yang tidak memberatkan baik bagi pihak user maupun developer agar kebutuhan tetap terpenuhi dengan efektif.
4. Untuk mengatasi website yang hanya dapat diakses melalui intranet kantor, mahasiswa memaksimalkan waktu kerja saat berada di kantor. Karena akses ke website dan tools internal terbatas hanya saat berada di lingkungan kantor, *Business Analyst Intern* memanfaatkan waktu secara efisien selama di kantor untuk menyelesaikan seluruh pekerjaan yang diperlukan.

5. Untuk mengatasi kendala karyawan outsourcing yang tidak dapat login, mahasiswa membuat *contact support* berupa formulir *Google Form* untuk registrasi akun dan laporan kendala pada KCH Innovation Awards. Dengan mengisi data-data yang diperlukan melalui formulir ini, mahasiswa dapat mengontrol proses registrasi akun karyawan dan mengidentifikasi kendala yang dialami secara langsung. Selanjutnya, mahasiswa dapat memfasilitasi pembuatan akun SSO bagi karyawan yang membutuhkan, sehingga seluruh pengguna yang berhak dapat mengakses sistem dengan lancar.

