PERANCANGAN USER INTERFACE MOBILE APLIKASI JOB ORDERAPP PT. DINAMIKA MEDIAKOM MENGGUNAKAN METODE ACTIVITY CENTERED DESIGN

(TUGAS AKHIR JALUR MAGANG)

Disusun Oleh:

Nama	: Rahmi Hidayah
NIM	: 19523006

PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2023

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

PERANCANGAN USER INTERFACE MOBILE APLIKASI JOB ORDERAPP PT. DINAMIKA MEDIAKOM MENGGUNAKAN METODE ACTIVITY CENTERED DESIGN

TUGAS AKHIR

Disusun Oleh:

N a m a : Rahmi Hidayah

NIM : 19523006

Yogyakarta, 13 Juli 2023

Pembimbing,

(Moh. Idris, S.Kom., M.Kom.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

PERANCANGAN USER INTERFACE MOBILE APLIKASI JOB ORDERAPP PT. DINAMIKA MEDIAKOM MENGGUNAKAN METODE ACTIVITY CENTERED DESIGN

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 24 Juli 2023

Tim Penguji

Moh. Idris, S.Kom., M.Kom. _____

Anggota 1

Kurniawan Dwi Irianto, S.T., M.Sc. _____

Anggota 2

Lizda Iswari, S.T., M.Sc. _____

Mengetahui,
Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia

(Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmi Hidayah

NIM : 19523006

Tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN USER INTERFACE MOBILE APLIKASI JOB ORDERAPP PT. DINAMIKA MEDIAKOM MENGGUNAKAN METODE ACTIVITY CENTERED DESIGN

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Juli 2023

(Rahmi Hidayah)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Persembahan ini dengan tulus saya dedikasikan kepada orang-orang yang telah memberikan dukungan dan inspirasi selama penulisan skripsi ini. Pertama-tama, kepada Allah swt yang selalu memberikan hidayahNya, ampunan, pertolonganNya, dan segala syukur yang telah diberikan olehNya. Kemudian, kepada Orang tua saya yang selalu memberikan doa restu, kasih sayang, semangatnya, dukungan, dan selalu menjadi garda terdepan selama hidup saya serta keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat dan doa restu selama perjalanan studi saya. Terima kasih atas cinta, pengorbanan, dan kepercayaan yang tak tergantikan.

Selanjutnya, ucapan terima kasih khusus saya tujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan wawasan yang berharga dalam penelitian ini. Terima kasih atas kesabaran, dukungan, dan kesempatan untuk belajar dari Anda. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada partner saya dengan NIM 19523204 yang selalu membantu saya dalam keadaan susah maupun senang. Terima kasih kepada anggota Paguyuban 71 yang membantu dalam mencari hiburan dan inspirasi dikala perjuangan pengerjaan tugas akhir.

Semoga persembahan ini dapat mewakili rasa terima kasih saya yang mendalam kepada semua pihak yang telah berperan dalam keberhasilan penelitian ini. Harapan saya, hasil laporan akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi dunia akademik dan masyarakat pada umumnya.

HALAMAN MOTO

" Jangan pernah sia-siakan ibu dan ayah mu, karena pintu surgamu adalah ibu dan ayah sebagai kuncinya."

- Ust Hanan Attaki

لَا يُكَلِّفُ اللّٰهُ نَفْسًا اِلَّا وُسْعَهَا

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

- QS Al-Baqarah ayat 285

لَىِٕنْ شَكَرْتُمْ لَاَزِيْدَنَّكُمْ وَلَىِٕنْ كَفَرْتُمْ اِنَّ عَذَابِيْ لَشَدِيْدٌ

" Sesungguhnya jika kamu bersyukur, niscaya Aku akan menambah (nikmat) kepadamu, tetapi jika kamu mengingkari (nikmat-Ku), maka pasti azab-Ku sangat pedih."

- QS Ibrahim ayat 7

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr Wb

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini dengan judul "Perancangan User Interface Mobile Aplikasi Job OrderApp PT. Dinamika Mediakom Menggunakan Metode Activity Centered Design".

Penulisan tugas akhir ini merupakan hasil dari perjalanan panjang dalam mengeksplorasi dan menerapkan konsep-konsep desain antarmuka pengguna yang terkait dengan aktivitas pengguna dalam pengembangan aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom. Metode *Activity Centered Design* (ACD) digunakan sebagai pendekatan utama dalam perancangan antarmuka pengguna yang memungkinkan para pengguna untuk secara efektif dan efisien menyelesaikan tugas-tugas mereka.

Pada kesempatan ini, penulis menyadari bahwa tuags akhir ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan tugas akhir ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Kedua Orang Tua saya yang telah memberikan seluruh dukungan, kasih sayang, cinta, do'a, dan selalu menjadi garda terdepan dalam hidup saya
2. Bapak Moh. Idris, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing, memberikan nasihat, dukungan, dan motivasi dalam proses menyelesaikan tugas akhir.
3. Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan dan nasihat dalam bidang akademik selama berkuliah di Informatika UII
4. Ibun Hanna Miratama, Mbak Finy Khoirina, dan Mbak Putri Maharani selaku kakak yang selalu memberikan dukungan, do'a, dan semangat selama menjalani perkuliahan dan pengerjaan tugas akhir hingga saat ini.
5. Raja Shaquille Permana selaku keponakan yang selalu menjadi penghibur dan penyemangat dikala rasa jenuh dan menyerah menghampiri.
6. Segenap karyawan PT Dinamika Mediakom yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan kesempatan selama proses magang berlangsung.
7. Pemilik NIM 19523204 yang selalu menjadi partner berjuang dalam segala kondisi baik senang, susah, sedih dan partner yang selalu memberikan segenap bantuan kecil ataupun bantuan besar dari awal pertemuan hingga saat ini.

8. Paguyuban 71 yang selalu setia menjadi penghibur, penyemangat, inspirasi dan selalu memberikan dukungan selama proses tugas akhir berlangsung.
9. Anisa Dyah Savitri dan Nurastuti Wujareni selaku teman yang selalu memberikan bantuan, dukunga, semangat, dan inspirasi dalam mengerjakan tugas akhir serta menjadi teman yang selalu ada disaat kulineran.
10. Tiffani Nur Zahirah sebagai sahabat yang saling berjuang, selalu memberikan dukungan, selalu menjadi tempat cerita dikala susah, senang, dan sedih dari awal masa menempuh pendidikan di Yogyakarta
11. Meiyani Oslim dan Rizky Geshella Vahira sebagai sahabat perantauan yang memberikan dukungan, semangat, dan inspirasi dalam berbagai kondisi serta menjadi tempat keluh kesah dalam proses menjalankan tugas akhir.
12. Segenap dosen informatika yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman dengan baik selama masa perkuliahan.

Tak lupa, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada teman-teman dan keluarga yang telah memberikan dukungan moral, semangat, dan doa-doa selama proses penulisan tugas akhir ini berlangsung.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, kritik, saran, dan masukan konstruktif dari pembaca sangat diharapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan sumbangsih kecil dalam pengembangan antarmuka pengguna yang lebih baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

Terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb

Yogyakarta, 12 Juli 2023

(Rahmi Hidayah)

SARI

Perangkat *mobile* sebagai salah satu dari kemajuan teknologi yang memberikan kemudahan dalam melakukan aktivitas. PT Dinamika Mediakom menjadi salah satu perusahaan yang memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut. Job OrderApp merupakan sistem ERP PT Dinamika Mediakom berbasis *mobile* aplikasi yang berguna untuk membantu perusahaan melakukan aktivitas bisnis yang dilakukan oleh karyawan dalam membuat dan mengambil *order* pekerjaan untuk *maintenance* ataupun pemasangan perangkat *hardware*, internet dan intranet kepada pelanggan. Perancangan desain *mobile* aplikasi ini menggunakan pendekatan metode *Activity Centered Design* (ACD) yang diterapkan untuk memudahkan pengguna dalam memahami rancangan tampilan desain yang akan memberikan kesan atau gambaran aplikasi sesuai dengan alur kerja dan proses yang ada di perusahaan serta seluruh aktivitas yang dilakukan oleh pengguna. *Observing* sebagai tahapan awal metode *Activity Centered Design* (ACD) yang dilakukan dengan mengumpulkan data secara tidak terstruktur untuk dapat mengetahui masalah yang terjadi, seperti desain UI pada sistem *website* tidak menampilkan identitas perusahaan dan memiliki terlalu banyak fitur. Selanjutnya tahapan *Reframing*, yaitu tahapan pemilihan masalah yang akan diselesaikan. Tahapan *Converging* dilakukan dengan pengumpulan solusi sebagai wujud pemecahan masalah, antara lain, perancangan desain UI *mobile* aplikasi Job OrderApp menampilkan identitas perusahaan dan tampilan yang mudah dipahami oleh pengguna. Tahapan terakhir adalah *Experimenting* yang pada tahapan ini akan memperoleh hasil dan mengimplementasikan hasil tersebut dari tahapan *Converging*. Hasil dari perancangan desain UI *mobile* aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom ialah desain tampilan aplikasi dengan warna yang menampilkan identitas perusahaan, memberikan informasi penting dan tidak rumit untuk digunakan ataupun dipahami oleh pengguna, serta kompisisi atau tata letak komponen yang baik pada setiap halaman. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menunjang kinerja karyawan perusahaan menjadi lebih optimal dan produktif serta membuat perusahaan lebih efesien dalam pengelolaan.

Kata kunci: *Activity Centered Design*, Prinsip *Gestalt*, Desain Aplikasi *Mobile*

GLOSARIUM

ACD	Sebuah metode dalam pendekatan desain antarmuka pengguna yang berfokus pada aktivitas atau tugas yang dilakukan oleh pengguna dalam suatu sistem
Figma	Tools dalam perancangan desain
Gestalt	Konsep dan prinsip dalam psikologi yang berkaitan dengan cara manusia mengorganisir informasi visual menjadi pola dan makna yang berarti
High Fidelity	Kerangka desain yang memiliki tingkat presisi yang tinggi mengacu pada sebuah pendekatan atau metode desain yang sangat terperinci dan detail
Low Fidelity	Kerangka desain yang belum cukup spesifik dan memungkinkan untuk pengembangan lebih lanjut
User Interface	Desain antarmuka sebagai titik interaksi antara pengguna dan suatu sistem komputer atau perangkat lunak

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR iv
HALAMAN PERSEMBAHAN v
HALAMAN MOTO vi
KATA PENGANTAR vii
SARI ix
GLOSARIUM x
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Ruang Lingkup 3
1.3 Tujuan 4
1.4 Manfaat 4
1.5 Sistematika Penulisan 4
BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1 *User Interface* 6
2.2 *Activity Centered Design* (ACD) 7
2.3 *Gestalt Principles* 9
2.4 Mobile Application Design 10
2.5 Tinjauan Pustaka 11
BAB III PELAKSANAAN MAGANG 14
3.1 Manajemen Proyek 14
3.2 Penerapan Metode *Activity Centered Design* (ACD) 14
3.2.1 *Observing* 14
3.2.2 *Reframing* 16
3.2.3 *Converging* 20
3.2.4 *Experimenting* 21
BAB IV REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG 44
4.1 Aplikasi Job OrderApp 44
4.2 Relevansi Akademik 44
4.2.1 Metode *Activity Centered Design* (ACD) 44
4.2.2 Penerapan Prinsip Gestalt 45
4.2.3 Rancangan *High-Fidelity* Sesuai dengan Kebutuhan 45
4.3 Manfaat 46
BAB V PENUTUP 47
5.1 Kesimpulan 47
5.2 Saran 48
DAFTAR PUSTAKA 49
LAMPIRAN 50

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....11
Tabel 1 Timeline Magang.....50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Struktur Perusahaan PT Dinamika Mediakom....2
Gambar 2.1 Sistem Aktivitas....8
Gambar 3.1 *Use Case Diagram* Job OrderApp....17
Gambar 3.2 *Activity Diagram* Maintenance Order Job OrderApp....19
Gambar 3.3 *Activity Diagram* Maintenance Order Job OrderApp....20
Gambar 3.4 Rancangan *Low-Fidelity* Halaman *Onboarding*....25
Gambar 3.5 Hasil Akhir Desain Halaman *Onboarding*....26
Gambar 3.6 Rancangan *Low-Fidelity* Halaman Login....27
Gambar 3.7 Hasil Akhir Desain Halaman Login....27
Gambar 3.8 Penerapan *Proximity* Pada Halaman Login....28
Gambar 3.9 Rancangan *Low-Fidelity* Halaman Home....29
Gambar 3.10 Hasil Akhir Desain Halaman Home....29
Gambar 3.11 Penerapan *Closure* Pada Halaman *Buttom Navbar*....30
Gambar 3.12 Rancangan *Low-Fidelity* Halaman Dashboard....31
Gambar 3.13 Hasil Akhir Desain Halaman Dashboard....32
Gambar 3.14 Penerapan *Proximity* dan *Similarity* Pada Halaman Dashboard....33
Gambar 3.15 Penerapan *Closure* Pada Halaman Dashboard....34
Gambar 3.16 Rancangan *Low-Fidelity* Halaman MO (Kiri) dan MO Request....35
Gambar 3.17 Rancangan *Low-Fidelity* Halaman Create MO Request....35
Gambar 3.18 Rancangan *Low-Fidelity* Halaman MO Jobs....36
Gambar 3.19 Hasil Akhir Desain Halaman MO dan MO Request....36
Gambar 3.20 Hasil Akhir Desain Halaman Create MO Request....37
Gambar 3.21 Hasil Akhir Desain Halaman MO Jobs....37
Gambar 3.22 Penerapan *Closure* Pada Halaman MO....38
Gambar 3.23 Penerapan *Continuation* Pada Halaman MO Jobs....38
Gambar 3.24 Rancangan *Low-Fidelity* Halaman WO....39
Gambar 3.25 Rancangan *Low-Fidelity* Halaman WO Jobs....39
Gambar 3.26 Hasil Akhir Desain Halaman WO....40
Gambar 3.27 Hasil Akhir Desain Halaman WO Jobs....41
Gambar 3.28 Penerapan *Continuation* Pada Halaman WO Jobs....41

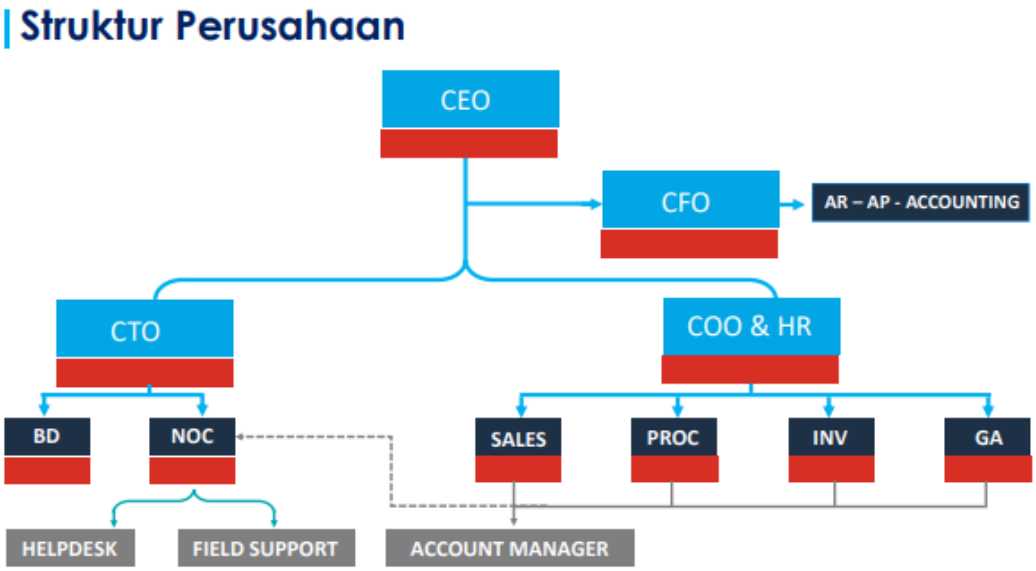
Gambar 3.29 Penerapan *Closure* Pada Halaman WO 42
Gambar 3.30 Penerapan *Figure/Ground* Pada Bagian *Notifications*.....42

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi digital saat ini menjadi bagian dari kehidupan manusia. Dengan perkembangannya, teknologi digital dapat mempermudah manusia dalam segala aspek kegiatannya seperti belajar-mengajar ataupun kegiatan bisnis. Kemajuan teknologi digital tidak hanya dirasakan oleh perorangan tetapi juga dirasakan oleh perusahaan-perusahaan yang ada. Kemajuan teknologi tidak hanya dapat dirasakan tetapi juga dapat dilihat seperti sistem kerja non-digital di berbagai lembaga ataupun perusahaan yang beralih ke sistem digital, munculnya perusahaan kecil hingga perusahaan besar yang berbasis pada teknologi digital dan tidak sedikit perusahaan yang mengalihkan bidang bisnisnya menjadi bisnis yang berfokus pada teknologi.

PT Dinamika Mediakom adalah sebuah perushaan yang bergerak dibidang *Information and Communication Technology* (ICT). Pada awal berdirinya PT Dinamika Mediakom bergerak dibidang *Printing* dan *Graphic Design* dengan nama Kusuma Art. Kemudian tahun 2003, perusahaan mulai meluaskan bidang bisnisnya dengan menambah pelayanan servis *hardware* dan *pheripeheral* komputer. Tahun 2009, perusahaan menambahkan layanan dibidang *RT-RW Net* sebagai pelayanan internet dan intranet. Akan tetapi, pada tahun 2012 layanan tersebut tidak lagi digunakan dan beralih menjadi layanan *Internet Service Provider* (ISP). PT Dinamika Mediakom saat ini tidak hanya bergerak di bidang ISP saja tetapi juga dibidang *System Intergrator* yang memberikan layanan dan produknya berupa implementasi Proyek ERP, Sistem Desa/Padukuhan, dan Sistem Informasi Sekolah, bidang IT *Procurement* yang memberikan layanan pengadaan barang dan jasa IT *Solution*, dan dibidang *Data Center* layanan dan produk yang diberikan adalah *Hosting, Domain & Website, I-Café & Game Center Solution, VPS & Dedicated Server, serta Colocation Server*. PT Dinamika Mediakom dipimpin oleh pak Achmad SA sebagai *Chief Executive Officer* (CEO) dan pak Dedy sebagai *Chief Financial Officer* (CFO). CEO dan CFO membawahi *Chief Technology Officer* (CTO), *Chief Operating Officer* (COO) dan *Human Resource* (HR). Adapun beberapa divisi di perusahaan PT Dinamika Mediakom yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Struktur Organisasi Perusahaan PT Dinamika Mediakom

PT Dinamika Mediakom memiliki kantor pusat di Sleman, DI Yogyakarta dan memiliki beberapa kantor cabang di Jawa Tengah yaitu Klaten, Batang, Banjarnegara, Magelang, dan Temanggung. Pelaksanaan magang bertempat di kantor pusat PT Dinamika Meidakom yang beralamatkan di Jl. Raya Kledokan No.38 CT XIX Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281 dan dilakukan selama enam bulan yang dimulai pada bulan September 2022 hingga bulan Maret 2023. Pada kegiatan magang ini diberikan tanggung jawab sebagai *UI Designer* yang membantu dalam mendesain tampilan halaman *Login*, halaman *Home*, halaman Maintenance Order (MO) yang terdiri dari beberapa submenu, halaman Work Order (WO) yang juga terdapat beberapa submenu, halaman *mobile* aplikasi dan *website* versi *mobile friendly* sistem ERP PT Dinamika Mediakom. Pengerjaan tugas ini dilakukan dengan menggunakan figma sebagai *tools* yang membantu untuk mendesain tampilan bersama secara *real-time*.

Pada laporan tugas akhir ini membahas mengenai rancangan desain *User Interface* (UI) *mobile* aplikasi sistem ERP PT Dinamika Mediakom yang bernama Job OrderApp. Sebagian besar pengguna Job OrderApp menggunakan perangkat *mobile* dalam melakukan pekerjaannya. Job OrderApp adalah sistem untuk membantu perusahaan melakukan aktivitas bisnis yang dilakukan oleh karyawan dalam membuat dan mengambil *order* pekerjaan untuk *maintenance* ataupun pemasangan perangkat *hardware*, internet dan intranet kepada pelanggan. Pengembangan sistem ERP saat ini dikembangkan dengan sistem berbasis *website* yang membuat pengguna *mobile* mengalami kesulitan dalam menggunakan sistem ERP. Dalam sistem ERP berbasis *website* tersebut memiliki fitur yang cukup banyak dan belum terdapat

pembagian akses pengguna dengan divisi yang berbeda yang memiliki fungsi berbeda. Oleh karena itu, pembuatan *mobile* aplikasi ERP PT Dinamika Mediakom menjadi salah satu cara dalam mengatasi masalah yang dialami oleh pengguna tersebut. Desain tampilan *mobile* aplikasi Job OrderApp ini menggunakan metode *Activity Centered Design* yang relevan dengan proyek aplikasi Job OrderApp yang pada perancangan desain tampilan aplikasi berdasar pada alur kerja dan aktivitas pengguna. Perancangan desain tampilan ini dimulai dengan melakukan analisis *flowchart* dan analisis kerja sistem *website*. Kemudian dilakukan perancangan desain tampilan yang dimulai dari fitur terpenting seperti Maintanance Order (MO) dan Work Order (WO) sebagai halaman penting yang terdapat aktivitas bisnis utama di perusahaan. Lalu dilanjutkan dengan perancangan desain tampilan fitur lainnya yang terdapat di sistem *website.*

1.2 Ruang Lingkup

Dalam kegiatan magang diberikan tanggung jawab sebagai *UI Designer* dan diberikan tanggung jawab untuk merancang desain tampilan *mobile* aplikasi sistem ERP PT Dinamika Mediakom bernama Job OrderApp. Pada aplikasi Job OrderApp ini memiliki beberapa menu, yaitu Onboarding, Login, Home, Dashboard yang memiliki tiga submenu, Maintennace Order (MO) dan Work Order (WO) sebagai menu utama dari aplikasi Job OrderApp yang pada masing-masing halaman memiliki lima submenu. (ISI BAGAIMANA MENGUJI PERANGKAT TERSEBUT). Tidak hanya perancangan desain tampilan untuk aplikasi *mobile* tetapi juga melakukan perancangan ulang desain tampilan *website* di beberapa menu seperti pada menu Maintenance Order (MO) dan Work Order (WO) untuk *website mobile-friendly*. Selama kegiatan magang juga membantu dalam melakukan *testing* kegunaan sistem ERP berbasis *website* yang saat ini sedang dikembangkan. Pada setiap proyek yang dikerjakan mahasiswa magang hanya diberikan akses yang terbatas seperti hanya dapat mengakses gambaran alur kerja perusahaan. Hal tersebut dikarenakan dikhawatirkan dapat mengganggu aktivitas bisnis yang dijalankan.

Dalam pengerjaan pengembangan sistem ERP Dinamika Mediakom yang berawal dari sistem ERP berbasis *website* dan setelah dilu,ncurkan penggunaan *website* dirasa kurang mendukung karena banyak pengguna yang menggunakan perangkat *mobile* dalam penggunaan sehari-hari. Oleh karena itu, adapun beberapa alasan dibuatnya perancangan tampilan aplikasi *mobile* sistem ERP Dinamika Mediakom seperti: Meningkatkan keterjangkauan pengguna, meningkatkan pengalaman pengguna dan meningkatkan loyalitas pengguna.

1.3 Batasan Masalah

Terdapat batasan-batasan dalam perancangan desain tampilan *mobile* aplikasi Job OrderApp ini untuk memfokuskan lingkup yang akan dikembangkan dari masalah yang ada, adapun batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan desain ini berbasis *mobile* aplikasi.
2. Fokus dari aplikasi ini untuk aktivitas bisnis PT Dinamika Mediakom yaitu melakukan *order* atau *request* pekerjaan dan *maintenance*.
3. Rancangan desain tampilan untuk digunakan oleh karyawan PT Dinamika Mediakom.

1.4 Tujuan

Tujuan dalam melakukan perancangan desain *mobile* aplikasi sistem ERP PT Dinamika Mediakom dengan metode *Activity-Centered Design* (ACD) adalah untuk membuat rancangan interaksi pengguna yang berfokus pada alur kerja sehingga desain yang dibuat akan seperti dengan seluruh aktivitas.

1.5 Manfaat

Manfaat melakukan peracangan desain *mobile* aplikasi sistem ERP PT Dinamika Mediakom dengan metode *Activity-Centered Design* (ACD) adalah sebagai berikut:

1. Penerapan metode *Activity-Centered Design* (ACD) dapat menghasilkan desain sesuai dengan kebutuhan pengguna karena menitikberatkan pada aktivitas pengguna
2. Membuat pengalaman pengguna yang baik dengan sistem ERP

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan dalam laporan tugas akhir mempunyai tujuan mempermudah dalam memahami laporan tugas akhir ini. Berikut Sistematika Penulisan laporan tugas akhir sebagai berikut:

a. Bab 1: Pendahuluan

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, ruang lingkup, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir.

b. Bab 2: Landasan Teori

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang mendukung proses pembuatan laporan Tugas Akhir ini.

c. Bab 3: Pelaksanaan Magang

Pada bab ini membahas tentang tahapan pelaksanaan yang dilakukan dalam penelitian dan perancangan desain UI *mobile* aplikasi pada sistem ERP PT Dinamika Mediakom dengan pendekatan *Activity Centered Design* (ACD).

d. Bab 4: Refleksi Pelaksanaan Magang

Pada bab ini membahas hal-hal yang didapatkan selama mengikuti kegiatan magang di PT Dinamika Mediakom.

e. Bab 5: Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini membahas kesimpulan dari seluruh hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran yang didapatkan dari setiap proses penelitian untuk pengembangan lanjutan yang lebih baik.

BAB II
LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *User Interface*

User Interface (UI) adalah *output* dan *input* dari suatu bagian sistem informasi yang langsung melibatkan pengguna (Satzinger dkk., 2010). *User Interface* tidak hanya *output* dan input saja, namun menjadi bagian dari komputer dan perangkat lunak yang mampu dilihat, didengar, disentuh, dikomunikasikan, atau dipahami langsung oleh orang lain (Satria & Finandhita, 2020). *User Interface* menjadi komponen yang tidak bisa dipisahkan dengan aplikasi karena menghubungakan aplikasi dengan pengguna yang memberikan kenyamanan dan pengalaman interaksi yang mudah untuk pengguna sehingga dapat mengetahui seberapa minat pengguna dalam menggunakan aplikasi (Anggara dkk., 2021). Dari sebagian definisi para ahli, *user interface* dapat diartikan sebagai komponen komputer dan perangkat lunak yang melibatkan pengguna sehingga menghasilkan aplikasi ataupun perangkat lunak yang mudah dan nyaman digunakan serta mampu dipahami langsung oleh pengguna.

Desain UI harus melibatkan pengguna dalam proses perancangan desain, karenanya setiap desain UI memiliki sifat yang berorientasi pada pengguna, seperti melakukan peninjauan atau proses penilaian dengan calon pengguna mengenai desain yang dirancang (Putri, 2019). UI yang baik jika mampu mendorong interaksi antara pengguna dengan sistem secara mudah, alami dan menarik (Putra dkk., 2015). Oleh karena itu, desain UI harus melibatkan calon pengguna sehingga menghasilkan desain yang dapat menarik dan baik sesuai dengan keinginan dan kenyamanan pengguna.

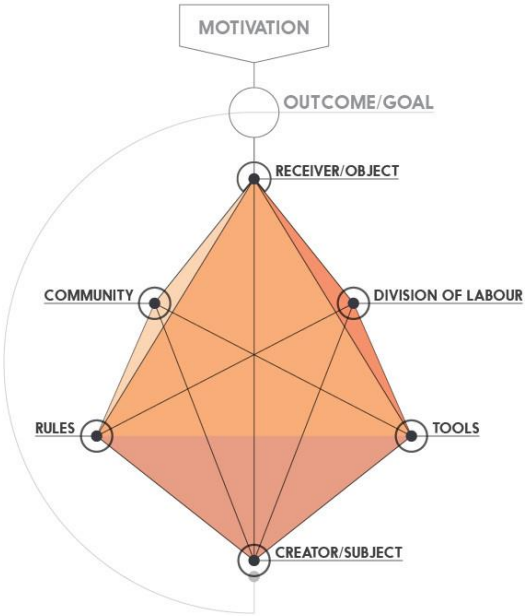
Menurut Akbar (2021) terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain *user interface*:

1. Tampilan antarmuka yang sederhana, antarmuka yang baik adalah tampilan yang tidak terlihat berantakan dan sulit untuk dipahami. Tidak menggunakan elemen yang tidak penting dan penggunaan bahasa yang jelas pada nama dan pesan yang akan disampaikan.
2. Tampilan antarmuka yang konsisten serta memakai komponen yang familiar digunakan oleh pengguna dalam UI yang dirancang, pengguna akan merasa lebih nyaman dan dapat menyelesaikan pekerjaan dengan lebih cepat.

3. Setiap tata letak halaman berikan tujuan yang jelas, perhatikan hubungan antara tiap detail dan struktur pada setiap halaman, seperti peletakan detail yang tepat dapat menarik perhatian pada informasi yang penting dan membantu dalam memudahkan memahami informasi dengan cepat.
4. Penggunaan tipografi dalam membuat hirarki dan kejelasan, pertimbangan dalam menggunakan gaya tulisan baik dari ukuran *font* yang berbeda, jenis *font*, serta tata letak tulisan yang dapat meningkatkan *readability*, *legibility*, dan *scanability*
5. Sistem harus dipastikan dapat mengkomunikasikan mengenai hal yang sedang terjadi dengan selalu memberikan informasi ke pengguna mengenai lokasi, aksi, perubahan, serta error yang terjadi. Komponen digunakan untuk memberikan kejelasan informasi status, kebutuhan, serta tahapan-tahapan selanjutnya yang dapat menguarangi rasa kekecewaan atau kegagalan dari pengguna.
6. Pertimbangkan dalam membuat pilihan *default* yang dapat mengurangi kekeliruan dari pengguna apabila terdapat desaian form berupa pilihan dropdown yang mengharuskan pengguna untuk memilih.

2.2 *Activity Centered Design* (ACD)

Activity-Centered Design (ACD) adalah proses desain yang tidak berfokus pada suatu tujuan dan preferensi pengguna, tetapi berfokus pada aktivitas yang akan dilakukan pengguna dengan menggunakan teknologi tertentu (Norman, 2005). ACD juga membangun wawasan *distributed cognition* dan *Activity Theory* (AT) yang menekankan desain dalam mendukung dan menyusun interaksi serta ketergantungan hubungan antara komputer dengan lingkungan dari suatu aktivitas (Gifford & Enyedy, 2002). Dengan demikian, ACD menjadi salah satu suatu metode berdasarkan pada *Activity Theory* (AT) yang mengusung teori pengembangan produk berfokus pada aktivitas sebagai prioritas desain (Fadillah, 2014). Tujuan dari AT ini untuk memahami perilaku manusia dan sistem sosial berinteraksi dengan teknologi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari melalui analisis awal, struktur dan aktivitas yang dilakukan. Kemudian, AT dikembangkan oleh Engenstorm (1987) untuk mengatasi sistem aktivitas dengan mendefinisikannya menjadi tujuh perspektif yang menjadi dasar dari ACD.



Gambar 2.1 Sistem Aktivitas (Sumber : medium.com/dermot-holmes)

- *Motivation,* memulai keseluruhan rangkaian dan kemudian menyertakan motivasi atau tujuan untuk mencapai kondisi tertentu
- *Object,* sesuatu yang menjadi pusat tujuan dari subjek dalam menjalankan aktivitas.
- *Subject,* sebagai pengguna produk atau orang yang menghasilkan aktivitas
- *Community*, terdapat beberapa *stakeholder* selain pengguna yang mungkin menggunakan produk.
- *Division of labour,* pilihan keputusan atau penjelasan tentang tanggung jawab pemangku kepentingan yang harus dilaksanakan untuk membantu pengguna memenuhi persyaratan
- *Rules,* aturan setiap langkah yang diambil pengguna untuk mencapai tujuan
- *Tools,* alat untuk membantu membuat keputusan yang benar
- *Goal,* menjelaskan kegiatan yang dilakukan berdasarkan analisis yang telah selesai.

ACD menempatkan aktivitas sebagai fokus utama dalam proses desain, dan mengidentifikasi tahapan-tahapan dalam aktivitas tersebut serta kebutuhan dan tantangan yang terkait. Pendekatan ini memungkinkan para perancang untuk memahami pengguna secara lebih mendalam, termasuk preferensi, kebutuhan, dan kebiasaan mereka dalam menjalankan aktivitas tertentu.

Terdapat empat tahapan dalam ACD yang harus dilakukan dengan menerapkan tujuh perspektif yang telah dijelaskan sebelumnya. Adapun tahapan-tahapan ACD, sebagai berikut:

1. *Observing*, tahapan awal ini dilakukan dengan metode pengumpulan data secara tidak terstruktur untuk mengetahui masalah yang terjadi pada sebuah produk, baik itu dari sisi pengembang maupun pengguna.
2. *Reframing*, tahapan pemilihan masalah yang akan diselesaikan dengan melakukan penyesuaian situasi dan kondisi.
3. *Converging*, tahapan ini dilakukan dengan pengumpulan solusi sebagai wujud pemecahan masalah.
4. *Experimenting*, tahapan untuk memperoleh hasil dan mengimplementasikan hasil tersebut dari tahapan sebelumnya. Tiap-tiap solusi yang diperoleh akan diterapkan ke dalam desain tampilan aplikasi.

2.3 *Gestalt Principles*

Prinsip *Gestalt* adalah prinsip yang mengartikan sebuah proses pandangan dengan melakukan pengelompokkan komponen-komponen yang mempunyai pola, kemiripan, dan relasi menjadi sesuatu yang padu. Dalam proses desain, prinsip *gestalt* banyak digunakan karena banyak menjelaskan cara untuk dapat terbentuknya persepsi visual (Khoiruddin dkk., 2017). Prinsip *gestalt* tumbuh dalam lingkup psikologi yang dikembangkan oleh tiga psikolog asal Jerman: Max Wetheimer, Kurt Koffka, dan Wolfgang Köhler pada tahun 1920. Prinsip ini dapat memberikan penjelasan rasional mengenai perubahaan pada *spacing, timing,* dan *configuration* yang dapat mempengaruhi pada makna informasi yang disajikan (Titus, 2021). Pada perancangan desain tampilan aplikasi Job OrderApp ini, prinsip *gestalt* diterapkan untuk membantu dalam mengatur komponen, elemen, dan tata letak pada aplikasi. Sehingga desain aplikasi yang ditampilkan mampu memberikan informasi yang tepat dan sesuai persepsi atau pandangan pengguna.

Terdapat enam prinsip *gestalt* yang diterapkan pada perancangan desain tampilan aplikasi ini, seperti *Proximity, Closure, Similarity, Continuation, Figure/Ground,* dan *Connection.*

1. *Proximity*

   Prinsip *gestalt* dalam *Proximity* yakni elemen-elemen yang berdekatan cenderung dikelompokkan bersama-sama.
2. *Similarity*

   Similarity dalam prinsip *gestalt* adalah di mana benda-benda yang mirip dikelompokkan dan dianggap memiliki fungsi yang sama.
3. *Continuation*

Prinsip *gestalt* yang diterapkan selanjutnya yaitu *Continuation* dimaknai sebagai elemen-elemen yang membentuk garis lurus atau kurva halus, cenderung dilihat sebagai kelompok yang saling terhubung atau mengikuti suatu pola secara berkesinambungan.

4. *Closure*

   Closure adalah prinsip *gestalt* mengenai sudut pandang mata manusia ketika melihat pola yang tidak lengkap atau memiliki bagian yang hilang, cenderung melihatnya sebagai suatu bentuk lengkap dengan mengisi bagian yang hilang secara mental.

5. *Connection*

   Prinsip *gestalt* yang menetapkan asumsi mengenai elemen atau obyek yang terhubung secara fisik sebagai bagian dari suatu kelompok

6. *Figure/Ground*

   Prinsip *gestalt* ini menjelaskan tentang cara pandang mata manusia memisahkan suatu tampilan visual menjadi *figure* atau objek perhatian dan *ground* atau *backgroud* sebagai bidang yang menjadi latar belakang.

2.4 Mobile Application Design

Menurut Alan Cooper (2001), salah satu tokoh utama dalam bidang desain *user interface*, desain aplikasi *mobile* merupakan proses perancangan dan membuat antarmuka pengguna yang memuaskan dan efektif untuk aplikasi yang berjalan pada perangka *mobile*, dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, konteks penggunaan, serta tuntutan teknologi. Sedangkan, menurut ahli desain pengalaman pengguna Norman (2004), memaknai desain aplikasi *mobile* tentang cara menciptakan pengalaman pengguna yang pefisien, efektif, dan memuaskan dalam menggunakan aplikasi di perangkat *mobile* dengan melibatkan aspek-aspek seperti tata letak, navigasi, ikon, dan interaksi yang disesuaikan dengan karakteristik unik dari perangkat *mobile*.

Terdapat ketentuan dasar untuk dapat merancang sebuah aplikasi *mobile* yang berguna, sehingga menghasilkan desain aplikasi *mobile* yang baik, yaitu:

1. Penggunaan ikon terlihat seperti objek asli yang menarik mata pengguna dibandingkan dengan penggunaan tombol lainnya.
2. Penggunaan gambar yang lebih efisien dapat dengan mudah dipahami dan cepat dimengerti oleh pengguna.

3. Penyajian informasi yang singkat dan jelas dalam menyampaikan kebutuhan, lebih efisien untuk pengguna daripada menggunakan terlalu banyak tulisan ataupun informasi yang tidak perlu.
4. Penggunaan dan tata letak elemen penting yang mudah untuk diakses secara cepat tanpa harus melewati beberapa tahapan sebelumnya.

2.5 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka berisi tentang perbandingan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang pembahasannya serupa dengan penelitian ini. Tujuan dari Tinjauan Pustaka digunakan untuk menjadikan penelitian terdahulu sebagai rujukan dari penelitian ini. Tabel 2.1 menampilkan tabel perbandingan dari penelitian terdahulu yang memiliki pembahasan yang serupa.

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

No	Penelitian	Penulis	Tahun	Hasil
1	Perancangan tampilan antarmuka pada situs repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta menggunakan metode A*ctivity Centered Design*	Salman Azkia Rahman	2022	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hasil yang baik dengan hasil pengujian menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan 6 skala kriteria penilaian, seperti Daya Tarik (*Attractiveness*), Kejelasan (*Perspicuity*), Efisiensi (*Efficiency*), Ketepatan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*), Kebaruan (*Novelty*). Semua kriteria mendapatkan kategori *Excellent*, kecuali *Perspicuity* mendapatkan kategori *Good.* Rancangan desain pun mendapatkan apresiasi karena sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2	Implementasi metode *Human-Centered Design* pada perancangan desain UI/UX aplikasi PeduliPanti	Pradipta Kurniawan	2022	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa PeduliPanti adalah salah satu aplikasi wadah penyaluran dan pengelolaan donasi untuk panti asuhan di Indonesia. Terdapat beberapa fitur pada aplikasi ini seperti: pencarian panti asuhan, detail panti asuhan, donasi saya, pesan dan pengigat donasi. Tahapan penelitian yang digunakan dengan metode *Human Centered Design* dengan melewati tahapan *Inspiration*, *Ideation* dan *Implementation*

3	Implementasi metode *Activity Centered Design* (ACD) pada pembangunan aplikasi *E-Commerce* berbasis web	Fandi Fadillah	2014	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada proses perancangan *requirement* aplikasi web *e-commerce* menggunakan metode *Activity Design Centered* dapat menghasilkan *website* yang sesuai dengan keinginan *stakeholder* yaitu, sistem mampu menangani proses *custom order*, pembelian kaos, dan konfirmasi tanpa harus melibatkan media lain seperti SMS, BBM dan *email*. Pendekatan melalui metode ACD tersebut dapat menghasilkan tingkat kegunaan yang tinggi sebesar 94%.

Berikut rangkuman dari beberapa penelitian diatas yang dijadikan sebagai rujukan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian dari Salman, S. A. (2022), Perancangan Tampilan Antarmuka Pada Situs Repository UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Menggunakan Metode *Activity Centered Design*. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan tampilan *website* yang mengedepankan aspek ramah pengguna, dengan penekanan pada perancangan desain situs repository UIN Jakarta. Keunggulan penelitian ini meliputi penghadiran fitur-fitur yang mudah dipahami dan praktis, serta peningkatan keamanan privasi bagi pengguna, sambil mengintegrasikan identitas khas yang membedakan website yang dirancang. Meskipun demikian, penelitian ini memfokuskan upayanya pada fungsi-fungsi inti, menjadikan tampilan antarmuka yang dihasilkan tetap sederhana dan tidak mengalami perubahan drastis dari desain antarmuka sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mempertahankan keterkaitan dan familiaritas dengan desain yang telah ada sebelumnya, sambil tetap mengoptimalkan pengalaman pengguna.
2. Penelitian dari Kurniawan, P. (2022), Implementasi Metode *Human-Centered-Design* Pada Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Peduli Panti. Penelitian ini bertujuan untuk merancang Aplikasi PeduliPanti dengan fokus pada kenyamanan para calon pengguna dalam aspek desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX), di mana pendekatan yang digunakan adalah melalui penerapan metode *Human-Centered Design* (HCD). Keunggulan utama dari penelitian ini melibatkan pengembangan desain UI/UX Aplikasi PeduliPanti yang efisien dan mudah dipahami, berdasarkan permasalahan dan kebutuhan pengguna, serta penerapan prinsip *gestalt* guna memperkaya pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi PeduliPanti. Meskipun demikian, terdapat

keterlambatan dalam menyelesaikan satu siklus metode HCD, mengakibatkan belum dapatnya hasil dari uji coba untuk dimasukkan dalam siklus HCD berikutnya. Selain itu, aspek tata letak juga masih dapat ditingkatkan untuk menyempurnakan dalam hal tampilan.

3. Penelitian dari Fadillah, F. (2014), Implementasi Metode Activity Centered Design (ACD) pada Pembangunan Aplikasi e-Commerce Berbasis Web. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menerapkan metode pendekatan ACD dalam proses perancangan kebutuhan untuk aplikasi web *e-commerce*. Ini melibatkan pengayaan model tugas yang tradisional dengan ekspansi deskripsi agar mendukung navigasi pada aplikasi web. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pemanfaatan ACD melalui pengujian ketergunaan (*usability testing*), untuk memahami sejauh mana ACD mampu mencapai tingkat ketergunaan yang optimal dalam konteks aplikasi web. Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan produk, baik dalam bentuk perangkat lunak maupun perangkat keras, dengan penekanan pada aktivitas sebagai prioritas dalam proses perancangan. Produk yang dihasilkan akan menjalani pengujian performansi melalui uji ketergunaan, sehingga rancangan yang dihasilkan dapat menghasilkan perencanaan kebutuhan yang sesuai untuk diimplementasikan dalam aplikasi berbasis web. Aplikasi ini akan mampu menangani proses pesanan khusus (*custom order*), pembelian kaos, serta konfirmasi, tanpa memerlukan media tambahan seperti SMS, BBM, atau *email*. Meskipun demikian, perlu dicatat bahwa penelitian ini tidak memiliki fokus khusus pada aspek tampilan antarmuka, yang dapat berdampak pada pengalaman pengguna yang optimal.

BAB III
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Manajemen Proyek

Pada perancangan desain *user interface mobile* aplikasi PT Dinamika Mediakom yang bernama Job OrderApp ini menerapkan *Activity Centered Design (ACD)* sebagai metode perancangannya. Penggunaan ACD sebagai metode perancangan dipilih untuk mendukung tim desain dalam memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi pada pengguna dilihat dari sudut pandang aktifitas yang dilakukan oleh pengguna. Perancangan sistem Job OrderApp dengan menggunakan ACD dapat meningkatkan efektifitas proses desain. Pelaksanaan magang dilakukan selama enam bulan dimulai tanggal 9 September 2022 hingga 9 Maret 2023, adapun aktifitas yang dilakukan selama magang dapat dilihat pada Tabel 1 yang terdapat di dalam lampiran.

Penggunaan metode ACD pada perancangan sistem ini melalui empat tahapan proses desain yaitu, *Observing, Reframing, Converging,* dan *Experimenting*. Tahapan *Observing* sebagai tahapan awal dalam perancangan sistem ERP PT Dinamika Mediakom yang dilakukan dengan mengumpulkan data untuk dapat mengidentifikasi masalah yang terjadi pada sisi pengembang maupun pengguna, seperti sistem perusahaan yang berbasis *website* memiliki fitur yang terlalu banyak dan pada tampilan sistem saat ini tidak menampilkan identitas dari perusahaan. Tahapan selanjutnya setelah diketahui masalah yang terjadi adalah dilakukan *Reframing* sebagai tahapan penetapan masalah yang akan diselesaikan. *Converging* adalah tahapan yang dilakukan untuk mendapatkan pemecahan masalah dengan mengumpulkan beberapa solusi. Kemudian *Experimenting* sebagai tahapan terakhir yang mengimplementasikan atau menerapkan solusi untuk memperoleh hasil desain yang tepat.

3.2 Penerapan Metode *Activity Centered Design* (ACD)

3.2.1 *Observing*

Penerapan metode ACD dimulai dengan tahapan *observing* yang penerapan pada tahapan ini dilakukan dengan melangsungkan wawancara tidak terstruktur. Wawancara dilakukan bersama dengan persona atau pengguna aplikasi dan pengembang serta penanggung jawab sistem. Kemudian, observasi juga dilakukan dengan melakukan analisis atau pengamatan dimulai dari aktifitas yang terjadi di dalam sistem ERP PT Dinamika Mediakom berbasis *website*.

Selain itu, dilakukan pengamatan terhadap tampilan dari sistem ERP berbasis *website* tersebut. Pengamatan sistem ERP PT Dinamika Mediakom diawali dengan menu yang sering digunakan di dalam sistem seperti Maintence Order (MO) dan Work Order (WO) yang pada menu tersebut terdapat beberapa submenu di dalamnya.

Wawancara

Pada tahap ini dilakukan wawancara terhadap sepuluh karyawan perusahaan sebagai calon pengguna aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom untuk mengetahui kebutuhan pengguna berdasarkan kegiatan yang mereka lakukan dalam menjalankan proses bisnis di PT Dinamika Mediakom. Wawancara dilakukan terhadap karyawan yang berusia 25-50 tahun yang nantinya akan menggunakan aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom dalam menjalankan tugas dan koordinasi antar divisi sehari-hari. Dalam hal wawancara ini terdapat 6 kriteria yang digunakan, yaitu *attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation* dan *novelty.*

Dalam proses wawancara yang menggunakan kriteria diatas, terdapat hasil sebagai berikut:

a. *Attractiveness* (daya tarik), dalam hal kepuasan pengguna terhadap rancangan desain tampilan aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom dalam hal estetika dan tata letak mendapatkan hasil bahwa rancangan desain yang ada sudah cukup mengakomodasi dan menarik. Namun terdapat saran dari pengguna untuk tampilan menu dan sub-menu dibuat lebih simpel dan lebih indah untuk dilihat jika menggunakan mobile karena rancangan menu yang saat ini dirasa kurang simpel.
b. *Perspicuity* (kejelasan), salah satu cara untuk menilai pengguna terkait kejelasan rancangan desain tampilan aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom, yakni menanyakan apakah rancangan desain mudah dipahami atau tidak. Melalui jawaban pengguna menilai sudah cukup mudah karena *font-style, font-size* maupun *icon* yang ada sudah familiar dan mudah dipahami, namun beberapa pengguna juga meminta agar beberapa bagian untuk membesarkan *font-size* karena dinilai kurang indah.
c. *Efficiency* (efisiensi), pada kriteria ini bertanya mengenai para pengguna melakukan tugas atau menjalankan skenario yang ada pada rancangan desain tampilan aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom. Kendala yang sering dialami pengguna yaitu dalam mensortir tanggal atau waktu karena dalam perencanaanya masih belum ditetapkan apakah yang muncul hasil dari data yang sudah selesai, data yang sedang berjalan atau semua data yang masuk baik sudah berjalan maupun sudah selesai.

d. *Dependability* (ketetapan), dalam hal ini menanyakan kepada para pengguna mengenai tampilan aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom ini merasa menguasai sepenuhnya saat menjalankan purwarupa. Sejumlah pengguna berpendapat dalam menjalankan tamp ini tidak memerlukan fokus yang kuat karena layout desain sudah tepat.
e. *Stimulation* (stimulasi), pada kriteria ini menanyakan tentang motivasi atau keinginan pengguna terhadap rancangan desain tampilan aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom. Sejumlah pengguna merasa termotivasi guna menjalankan atau menggunakan aplikasi ini kerena tampilan yang sudah memenuhi keinginan pengguna.
f. *Novelty* (kebaruan), dalam memenuhi tuntutan pengguna maka pada kriteri'a ini menanyakan tentang inovasi terkait rancangan desain tampilan aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom. Tampilan rancangan desain aplikasi sudah memiliki kebaruan dari perkembangan desain yang ada pada saat ini dan pengguna merasa cukup serta memiliki kepuasan dari rancangan desain yang ada.

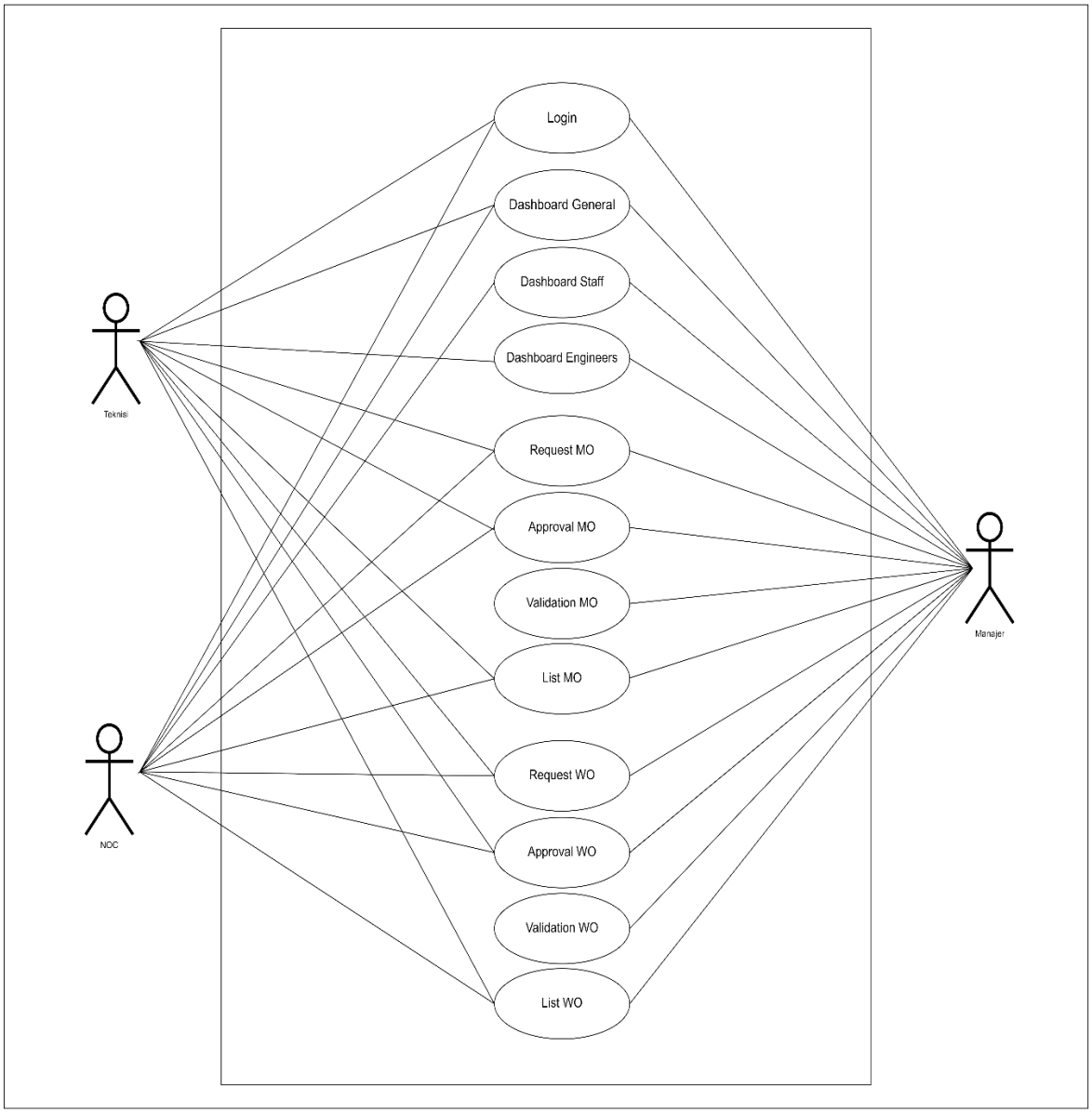
3.2.2 *Reframing*

Pada tahapan *reframing* sebagai tahapan untuk melakukan pengumpulan masalah baik dari keluhan-keluhan pengguna ataupun dari masalah yang terjadi pada pengguna. Tidak hanya dari pengguna, pengumpulan masalah juga diperoleh dari pihak pengembang dan penanggung jawab sistem. Dalam pada tahapan *reframing* ini dilakukan penerapan *activity system* untuk dapat merangkai masalah yang terjadi.

Untuk mendapatkan solusi dan tujuan dari permasalahan, digunakan *activity system* dalam perancangan desain tampilan sistem Job OrderApp. Adapun penerapan *activity system* sebagai berikut:

- ***Motivation***

Pengguna melakukan proses bisnis di dalam sistem Job OrderApp PT Dinamika Mediakom lebih mudah dan cepat, hal tersebut sebagai aktivitas atau motivasi dari pengguna pada sistem Job OrderApp. Adapun *use case diagram* pada aplikasi Job OrderApp dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 *Use Case Diagram* Job OrderApp

- ***Object***

Object utama dalam sistem ERP Job OrderApp PT Dinamika Mediakom adalah Maintenance Order (MO) dan Work Order (WO) sebagai menu yang menjadi pusat dalam proses bisnis di PT Dinamika Mediakom.

- ***Subject***

Subject dari perancangan ini adalah perorangan yang melakukan aktivitas atau proses bisnis perusahaan seperti membuat *request* pekerjaan dan *maintenance*. *Subject* pada sistem Job OrderApp ini adalah karyawan pada seluruh divisi di dalam perusahaan seperti divisi NOC, Teknisi, *Marketing*, *Finance*, dan *Bussiness Development*.

- ***Community***

Stakeholder yang ikut berpartisipasi dalam menjalankan aktivitas dapat didefinisikan sebagai *community* dalam penerapan *activity system* pada perancangan tampilan sistem ini. Sistem Job OrderApp mempunyai *stakeholder* seperti: penanggung jawab sistem, pengembang sistem, *customer* atau pelanggan yang menggunakan layanan ataupun membeli serta menyewa produk, *client* perusahaan, dan karyawan yang berada pada setiap divisi di perusahaan. *Stakeholder* tersebut memiliki peranan masing-masing dalam melakukan aktivitas di dalam sistem Job OrderApp.

- ***Division of Labour***

Pada aspek ini mendefinisikan mengenai tanggung jawab dari setiap *stakeholder* yang telah dijelaskan pada aspek *community*. Dalam sistem Job OrderApp ini, terdapat dua menu yang memiliki peran penting proses bisnis ini yaitu Maintenance Order (MO) dan Work Order (WO) yang telah dijelaskan pada aspek *object*. Adapun *stakeholder* yang melakukan aktivitas tersebut, seperti teknisi yang melakukan *request* pekerjaan atau *maintenance* di dalam sistem kemudian manajer NOC yang bertanggung jawab untuk melakukan persetujuan *request* tersebut.

- ***Tools***

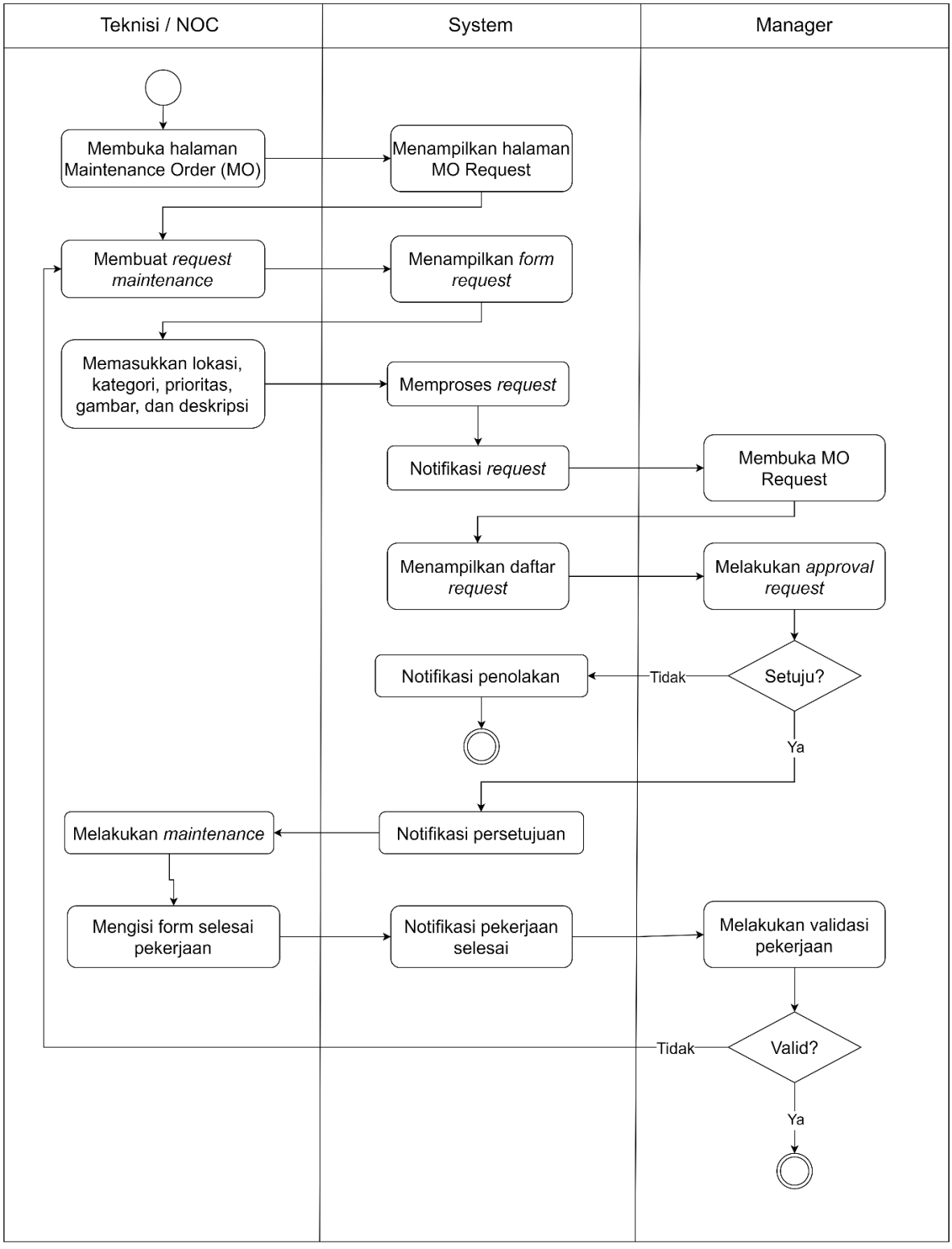
Tools ialah sebagai alat yang dibutuhkan sebagai penghubung antara *subject* untuk mempelajari dan menjalankan aktivitas proses bisnis. Dalam menjalankan sistem Job OrderApp PT Dinamika Mediakom, pengguna diharuskan untuk mempunyai *smarthphone* dan jaringan internet.

- ***Rules***

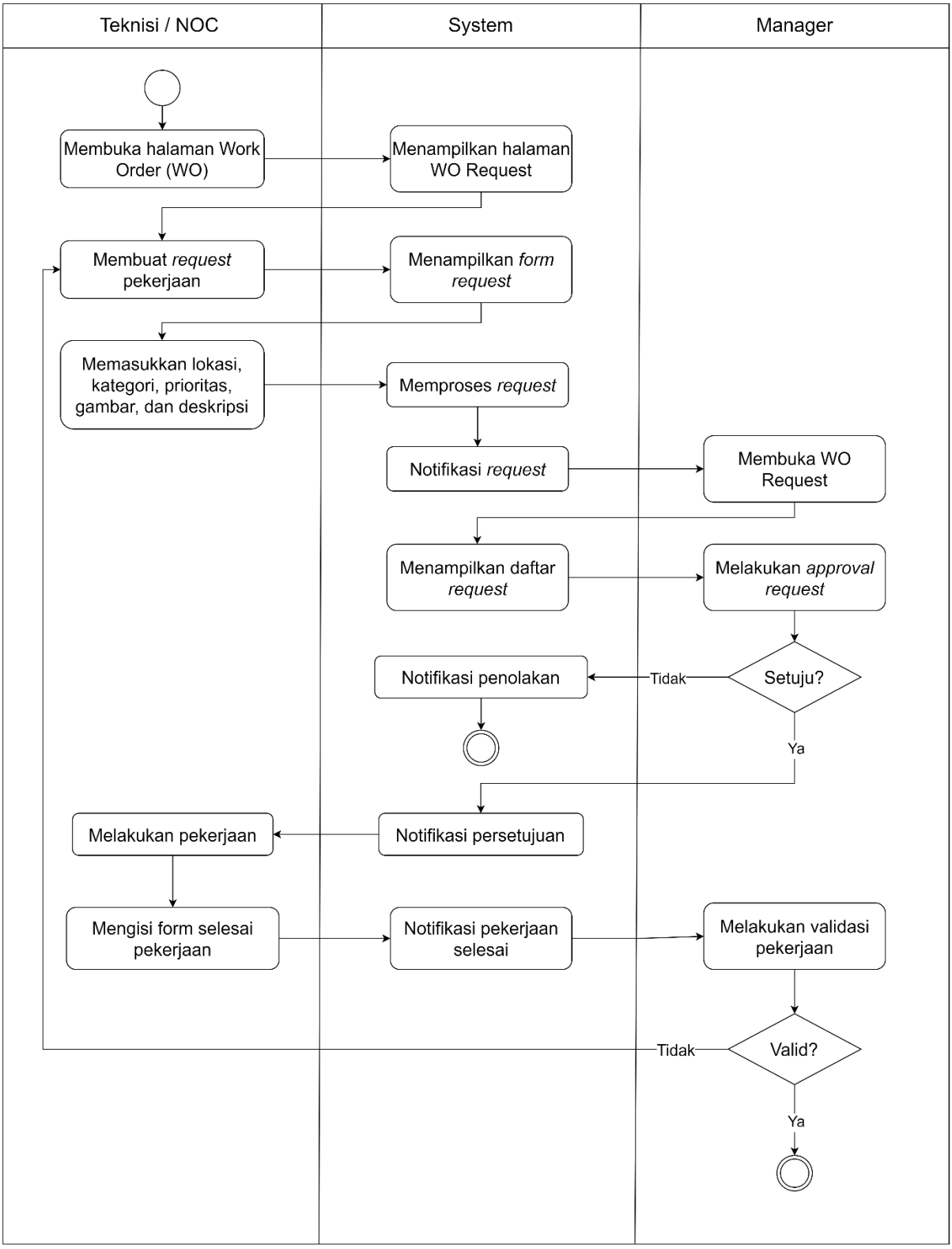
Rules atau aturan diterapkan di racangan tampilan sistem Job OrderApp dengan melakukan pembatasan pada beberapa menu yang dapat digunakan oleh pengguna disetiap divisi, seperti menu MO atau WO yang diakses oleh NOC maka berbeda dengan yang diakses oleh teknisi. Oleh karena itu, teknisi tidak dapat menyetujui *request* dari sesama teknisi dan persetujuan itu hanya bisa dilakukan oleh NOC.

- ***Outcome***

Outcome ataupun tujuan yang diharapkan dalam menggunakan sistem Job OrderApp adalah dapat mempermudah dan mempercepat proses bisnis yang dijalankan, seperti saat melakukan *request* pekerjaan ataupun *maintenance* yang kemudian cepat untuk mendapatkan respon ataupun persetujuan *request.*



Gambar 3.2 *Activity Diagram* Maintenance Order Job OrderApp



Gambar 3.3 *Activity Diagram* Work Order Job OrderApp

3.2.3 *Converging*

Selanjutnya tahapan *converging* diterapkan dalam perancangan tampilan sistem ini setelah dilakukannya pengumpulan masalah. Tahapan *converging* diterapkan dengan

melakukan diskusi bersama pengembang dan penangung jawab sistem untuk mendapatkan solusi terbaik sehingga dapat menghasilkan tampilan sistem yang baik dan sesuai dengan yang diharapkan baik dari pengguna, pengembang, dan penanggung jawab sistem. Setelah dilakukan diskusi bersama, adapun solusi yang didapatkan sebagai pemecahan masalah. Beberapa poin yang menjadi solusi pemecahan masalah, sebagai berikut:

1. Perancangan tampilan untuk sistem berbasis *mobile* aplikasi
2. Tampilan sistem dengan warna yang menampilkan identitas dari perusahaan
3. Tabel di beberapa halaman seperti di halaman WO ataupun MO menampilkan isi yang penting-penting saja.
4. Dalam setiap halaman memiliki tampilan yang mudah untuk dipahami, tidak rumit, dan informasi yang disajikan jelas.
5. Tampilan setiap halaman memiliki komposisi atau tata letak yang baik
6. Desain disetiap halaman menampilkan sesuai dengan kegunaannya

3.2.4 *Experimenting*

Dalam tahapan *experimenting* akan menguraikan tentang rancangan tampilan desain aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom. Berdasarkan batasan-batasan yang sudah ada, pembuatan rancangan desain berfokus pada aktifitas pengguna umum atau karyawan PT Dinamika Mediakom. Terdapat beberapa acuan yang membantu dalam proses rancangan tampilan aplikasi Job OrderApp yaitu:

1. Penggunaan Warna

Pada perancangan tampilan desain aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom, dalam prosesnya pemilihan warna berdasarkan dengan ciri khas atau identitas dari PT Dinamika Mediakom seperti pada pemilihan warna dasar aplikasi. Selain itu, pemilihan warna dasar juga berlandaskan pada aspek psikologi yang membuat para pengguna nyaman dan mudah untuk mengingat terkait dengan identitas aplikasi serta perusahaan. Tidak hanya warna dasar yang berlandaskan aspek psikologi, tetapi warna ikon/simbol dan warna tombol pada aplikasi juga menerapkan aspek psikologi. Penggunaan warna yang diterapkan pada aplikasi, yaitu:

- **Biru**

Warna biru adalah warna dasar aplikasi Job OrderApp. Penggunaan warna biru pada warna dasar aplikasi diselaraskan dengan ciri khas dari PT Dinamika Mediakom. Tidak hanya sebagai identitas ataupun ciri khas dari perusahaan, menurut ahli psikologi berasal dari Amerika bernama Frank H. warna biru dipercaya dapat memberikan pesan komunikasi dan

ekspresi secara artistik, sedangkan dalam lingkup bisnis dipercaya dapat memberikan rasa profesional, *trust,* dan *power*.

Selain itu, menurut teori warna Itten yang memaknai warna biru sebagai warna yang memberi rasa ketenangan, kesejukan, dan kooperatif. Pada aplikasi Job OrderApp ini, penggunaan warna biru tidak hanya digunakan sebagai warna dasar, tetapi juga digunakan di icon atau simbol seperti pada simbol untuk status *finished* dan *icon search*.

- **Hijau**

Pada aplikasi Job OrderApp penggunaan warna hijau digunakan pada simbol untuk status *valid* dan simbol untuk bagian *priority* (*Low*). Warna hijau dimaknai sebagai kesuksesan, natural, ketenangan, dan kesejukan (Monica & Luzar, 2011). Menurut Frank H., warna hijau dipercaya dapat memberikan rasa tenang sehingga dapat digunakan untuk relaksasi, selain itu warna hijau juga dipercaya dapat memberikan rasasa terbuka dalam komunikasi. Di dalam aplikasi ini, pengguna warna hijau ditandai sebagai suatu kesuksesan dan memberikan rasa ketenangan.

- **Merah**

Penggunaan warna merah pada aplikasi ini memiliki tujuan yang penting, yaitu memberikan informasi yang dapat dengan cepat dan efektif memusatkan perhatian pengguna. Warna merah telah lama dipercaya memiliki efek yang kuat dalam menarik perhatian manusia, dan oleh karena itu sering digunakan dalam desain grafis dan aplikasi untuk mencapai efek yang diinginkan.

Warna merah memiliki karakteristik yang membuatnya menjadi pilihan yang populer untuk memberikan tanda peringatan, pengumuman penting, atau indikator yang memerlukan perhatian segera. Sifat alami warna merah yang mencolok dan kontras dengan latar belakang lainnya membuatnya menjadi pilihan yang efektif untuk menonjolkan informasi yang kritis atau mendesak.

Ketika warna merah digunakan dalam konteks aplikasi, misalnya pada tombol, pesan penting, atau notifikasi, hal ini memungkinkan pengguna untuk segera mengenali dan memberikan perhatian pada elemen tersebut. Daya tarik visual dari warna merah dapat memancing insting respons cepat dalam diri pengguna, mengaktifkan tingkat kewaspadaan yang lebih tinggi, dan membantu mereka mengambil tindakan yang diperlukan.

Selain itu, warna merah juga sering dikaitkan dengan arti simbolik tertentu, seperti bahaya, peringatan, atau kegentingan. Penggunaan warna merah dalam konteks ini dapat

memberikan makna yang jelas dan mudah dipahami oleh pengguna, tanpa perlu penjelasan tambahan

Secara keseluruhan, penggunaan warna merah pada aplikasi ini memiliki manfaat yang signifikan dalam memberikan informasi yang memerlukan perhatian cepat. Dengan memanfaatkan daya tarik visual dan asosiasi simbolik yang dimiliki oleh warna merah, pengguna dapat dengan mudah mengenali dan merespons informasi penting dengan tepat waktu.

- **Putih**

Warna putih dalam desain aplikasi memiliki beberapa keunggulan dan kegunaan yang penting. Warna putih sering digunakan sebagai pilihan utama untuk latar belakang atau elemen desain dalam aplikasi karena memiliki karakteristik yang khas dan memberikan pengaruh yang kuat terhadap tampilan keseluruhan.

Dalam penggunaannya warna putih memberikan kesan kebersihan, kesederhanaan, dan kemurnian. Ketika digunakan sebagai latar belakang utama dalam aplikasi, warna putih dapat memberikan tampilan yang bersih dan minimalis. Kebersihan visual ini membantu pengguna fokus pada konten dan elemen penting dalam antarmuka, tanpa adanya gangguan atau kebingungan yang disebabkan oleh latar belakang yang terlalu ramai atau berwarna-warni.

Selain itu, warna putih juga menciptakan ruang negatif yang efektif. Ruang negatif adalah area kosong di sekitar elemen-elemen desain, dan penggunaan warna putih dapat membantu memperjelas batasan antara elemen-elemen tersebut. Ruang negatif yang diberikan oleh warna putih dapat memberikan kejelasan visual, memudahkan pengguna dalam membaca, mengenali, dan berinteraksi dengan elemen yang ada dalam aplikasi.

Warna putih juga sering digunakan untuk menggambarkan kesederhanaan dan kesucian. Dalam aplikasi dengan desain minimalis atau tampilan yang bersih, penggunaan warna putih pada elemen teks atau ikon dapat memberikan kesan yang elegan dan modern. Warna putih juga sering dipilih untuk menyampaikan pesan yang bersih, profesional, dan bersahabat bagi pengguna.

Secara keseluruhan, penggunaan warna putih dalam desain aplikasi dapat memberikan kebersihan visual, kejelasan, dan penekanan pada elemen penting. Warna putih memberikan kesan kesederhanaan dan kesucian, yang dapat memberikan tampilan yang modern dan profesional. Dengan mempertimbangkan prinsip desain yang tepat, warna putih dapat membantu meningkatkan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi.

- **Kuning**

Warna kuning memiliki artian sebagai suatu kewaspadaan. Selain itu, pada suatu produk warna kuning menjadi warna yang mampu menarik perhatian dikarenakan warna kuning menampilkan warna yang lebih terang dari warna putih. Simbol pada status *request* di aplikasi menggunakan warna kuning sebagai informasi untuk menjadi perhatian bagi yang melakukan persetujuan pekerjaan.

Penggunaan warna kuning dalam aplikasi ini memiliki beberapa arti penting. Pertama, warna kuning sering dikaitkan dengan kewaspadaan. Warna kuning memiliki kecerahan yang menarik perhatian, tetapi tidak sekuat warna merah. Dalam konteks aplikasi ini, penggunaan warna kuning pada status *request* bertujuan untuk memberikan indikasi bahwa ada suatu hal yang perlu diperhatikan atau diberikan persetujuan.

Selain itu, warna kuning juga dikenal karena kecerahannya yang lebih tinggi dibandingkan dengan warna putih. Kecerahan yang lebih tinggi membuat warna kuning menjadi pilihan yang efektif dalam menarik perhatian pengguna. Dalam konteks aplikasi, penggunaan warna kuning pada simbol status *request* memiliki tujuan untuk dengan cepat menonjolkan elemen yang memerlukan persetujuan, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengidentifikasi dan mengambil tindakan yang sesuai.

Penggunaan warna kuning sebagai penanda informasi yang membutuhkan perhatian juga dapat membantu membedakan status *request* dari elemen lainnya dalam aplikasi. Dengan menggunakan warna kuning, elemen yang memerlukan persetujuan pekerjaan dapat dengan jelas dibedakan dari elemen-elemen lain dalam antarmuka, seperti notifikasi biasa atau informasi umum.

Secara keseluruhan, penggunaan warna kuning pada simbol status request dalam aplikasi ini memiliki arti kewaspadaan dan mampu menarik perhatian pengguna. Dengan kecerahannya yang menonjol dan asosiasi simboliknya, warna kuning membantu membedakan dan menyoroti informasi yang memerlukan persetujuan, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengenali dan meresponsnya.

2. Pemilihan Font

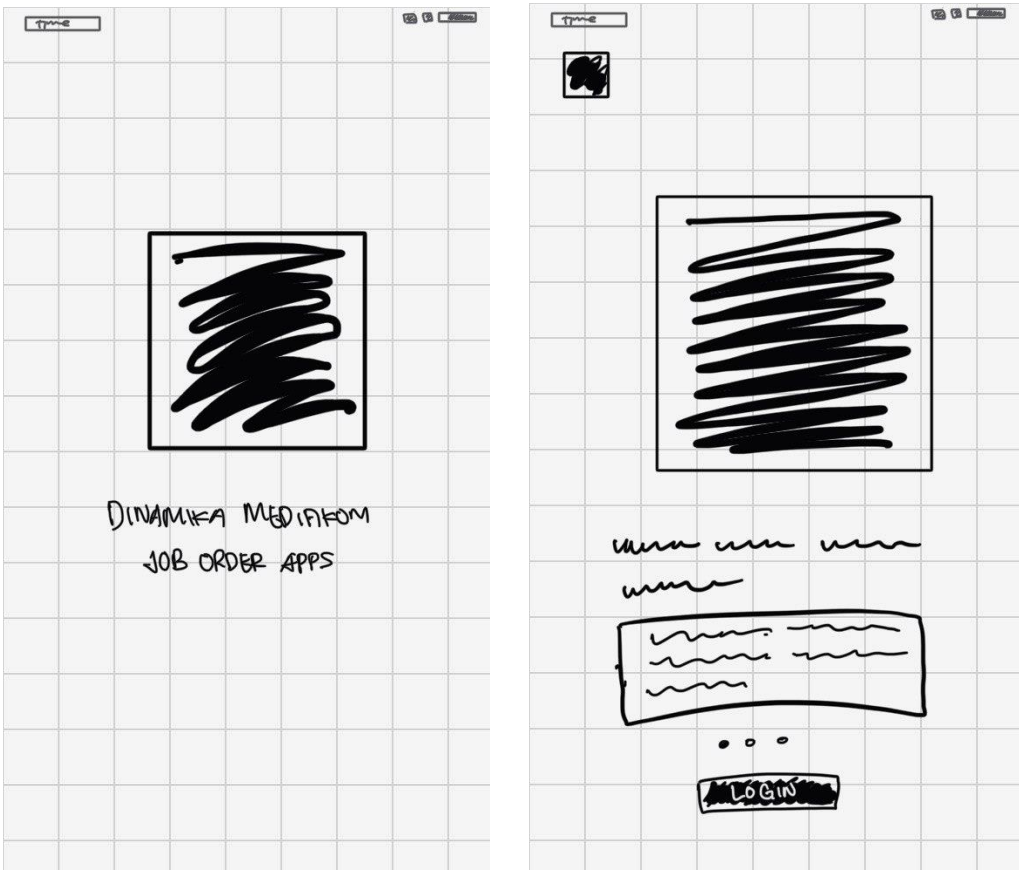
Rancangan desain ini menggunakan *font* Ubuntu sebagai *font* utama karena memiliki bentuk yang sederhana dan tegas. *Font* Ubuntu pada perancangan desain tampilan *mobile* aplikasi sistem ERP ini digunakan hampir diseluruh halaman aplikasi seperti pada bagian tombol, *header, form,* dan masih banyak lagi, pemilihan *font* ini juga untuk menampilkan ciri khas dan identitas dari PT Dinamika Mediakom. Selain Ubuntu, *font* yang digunakan pada aplikasi ini adalah Roboto karena bentuk pada *font* tampak absah atau formal namun juga

terlihat sederhana. *Font* Roboto pada desain aplikasi ini digunakan di bagian deskripsi dan judul halaman.

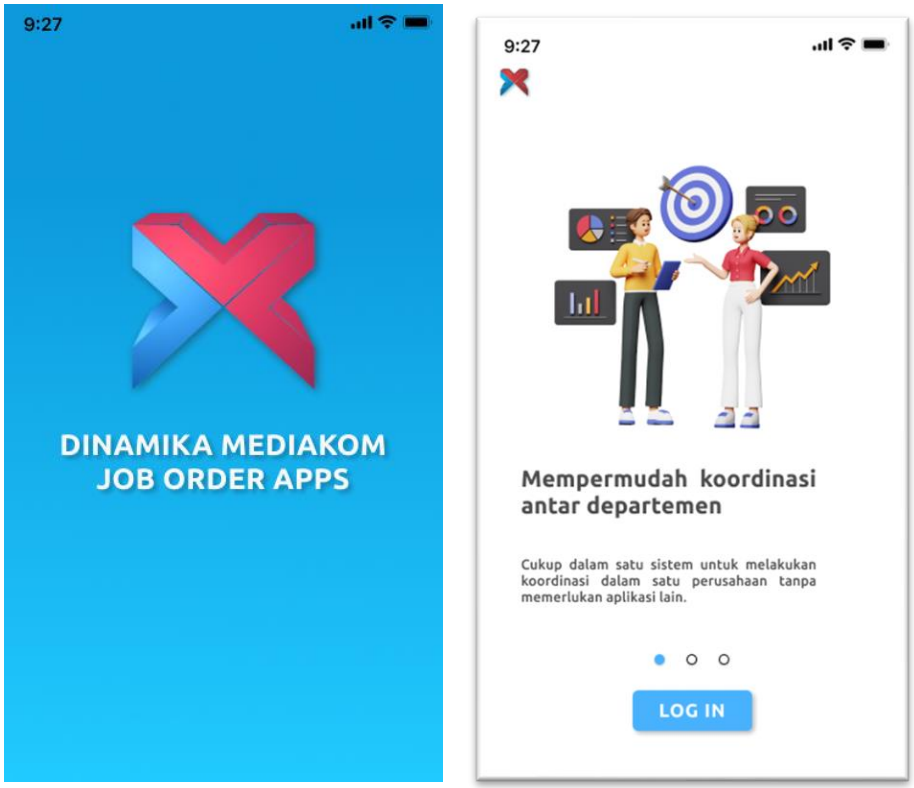
Desain tampilan aplikasi Job OrderApp dirancang dengan menggunakan ukuran *template android small* yang berukuran 360 x 640. Pada proses perancangannya menerapkan prinsip *gestalt* sebagai *rules* dalam mendesain setiap halaman aplikasi ini. Berikut merupakan proses rancangan tampilan desain aplikasi Job OrderApp yang diproses menjadi suatu bentuk solusi, sebagai berikut:

1. **Halaman *Onboarding***

   Pada halaman *onboarding* ini pengguna akan mendapatkan informasi sekilas mengenai sistem ERP PT Dinamika Mediakom. Perancangan desain tampilan *Low-fidelity* halaman ini terlihat pada Gambar 3.4 dan hasil akhir perancangan desain tampilan aplikasi halaman *onboarding* terlihat seperi pada Gambar 3.5



Gambar 3.4 Rancangan *Low-fidelity* Halaman *Onboarding*

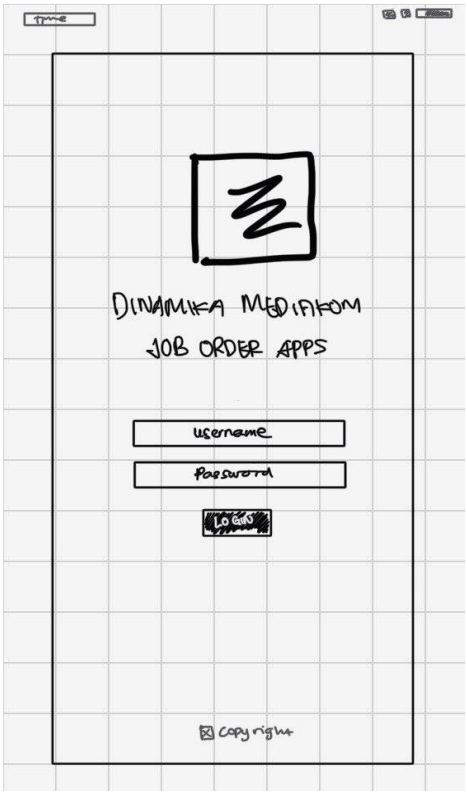


Gambar 3.5 Hasil Akhir Desain Halaman *Onboarding*

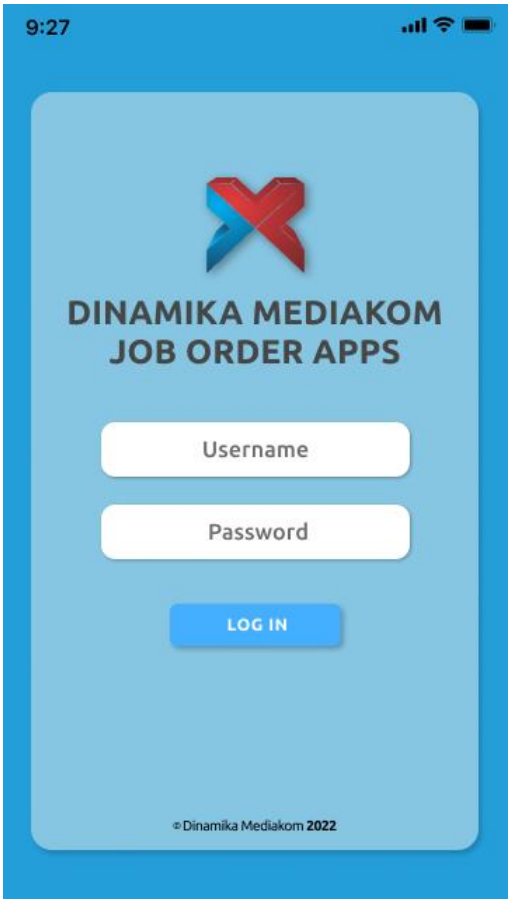
2. Halaman *Login*

Halaman *Login* berfungsi sebagai langkah awal sebelum pengguna dapat masuk ke dalam aplikasi Job OrderApp. Pada halaman ini, pengguna diminta untuk mengisi username yang telah didaftarkan dan memasukkan *password* yang sesuai. Setelah itu, pengguna dapat menekan tombol login untuk masuk ke dalam sistem. Halaman *Login* ini merupakan langkah yang penting untuk memastikan ba'hwa pengguna yang mengakses aplikasi adalah pengguna yang memiliki otorisasi dan akses yang sesuai.

Gambar 3.6 menunjukkan rancangan tampilan *Low-fidelity* yang merupakan rancangan awal dari aplikasi. Pada tahap ini, tampilan masih sederhana dan belum terlalu rinci dalam hal desain. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran awal tentang tata letak dan alur navigasi aplikasi. Kemudian, pada Gambar 3.7 ditampilkan hasil rancangan tampilan desain akhir aplikasi. Pada tahap ini, desain telah dikembangkan dengan lebih rinci dan mendekati tampilan akhir yang akan diimplementasikan dalam aplikasi sebenarnya. Tampilan ini mencakup elemen-elemen desain yang lebih detail, seperti pengaturan warna, tipografi, ikon, dan pengaturan visual lainnya, untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan menarik.

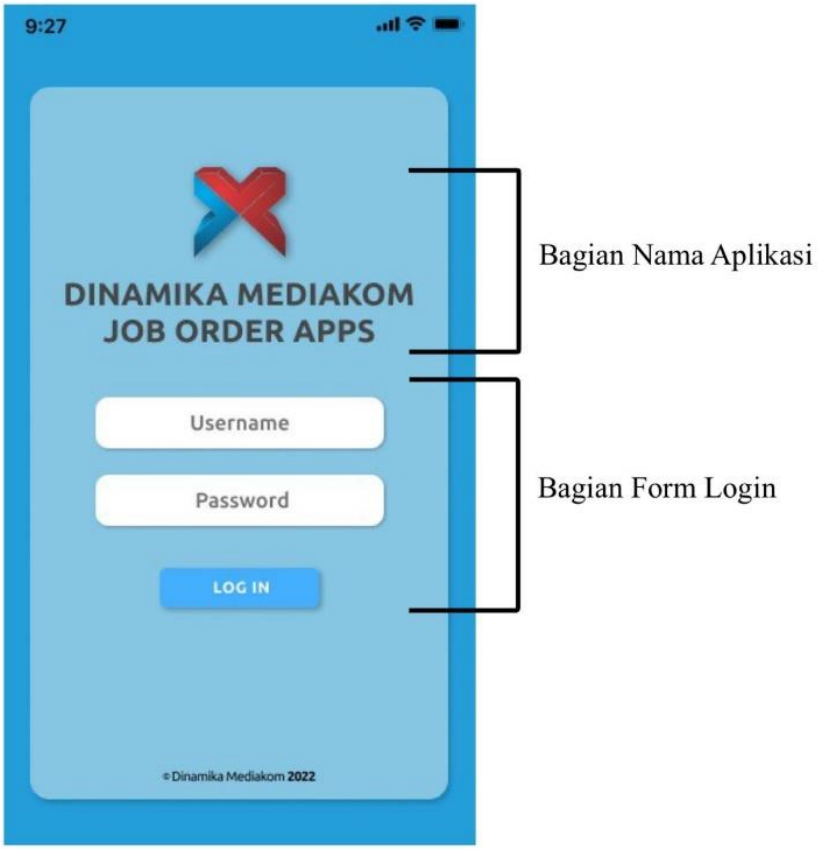


Gambar 3.6 Rancangan *Low-Fidelity* Halaman Login



Gambar 3.7 Hasil Akhir Desain Halaman Login

Penerapan prinsip *gestalt* pada tampilan desain halaman Login terdapat pada Gambar 3.8 yang menerapkan *proximity*. Desain tersebut yang memberikan persepsi visual manusia dalam melihat kolom pengisian untuk *login*.



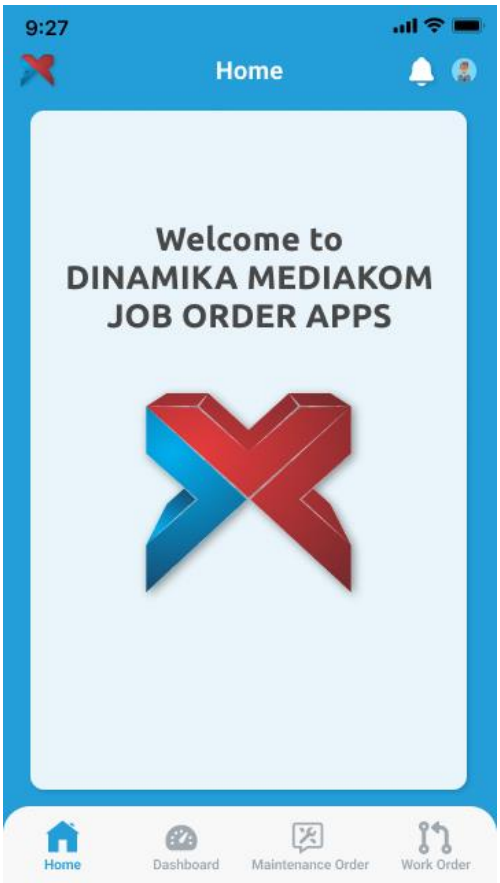
Gambar 3.8 Penerapan *Proximity* Pada Halaman Login

3. Halaman Home

Setelah pengguna berhasil melakukan *login* atau masuk ke dalam sistem, halaman Home akan menjadi halaman awal yang secara otomatis ditampilkan kepada pengguna. Pada tahap perancangan desain tampilan aplikasi dengan menggunakan rancangan *Low-fidelity*, Gambar 3.9 menggambarkan tampilan awal dari halaman Home yang ditampilkan kepada pengguna. Pada tampilan ini, terlihat bahwa halaman Home memiliki tiga menu yang terletak pada *bottom navbar*, yang memungkinkan pengguna untuk mengakses fitur-fitur utama aplikasi.

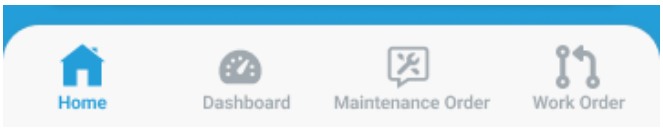
Namun, pada tahap perancangan desain tampilan akhir aplikasi, terdapat penyempurnaan rancangan dengan mengubah menu di *bottom navbar* menjadi empat menu, seperti yang terlihat pada Gambar 3.10. Perubahan ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan menambahkan menu yang lebih banyak dan meningkatkan *navigabilitas* dalam aplikasi.

Gambar 3.9 Rancangan *Low-Fidelity* Halaman Home



Gambar 3.10 Hasil Akhir Desain Halaman Home

Penerapan prinsip *Closure* pada *buttom navbar* dapat dilihat seperti Gambar 3.11 yang menerapkan penggunaan ikon sederhana untuk setiap tombol *buttom navbar*. Penerapam prinsip ini terlihat seperti penggunaan ikon dengan bentuk bangunan rumah yang sangat familiar oleh pengguna dalam penerapan ikon di menu home.



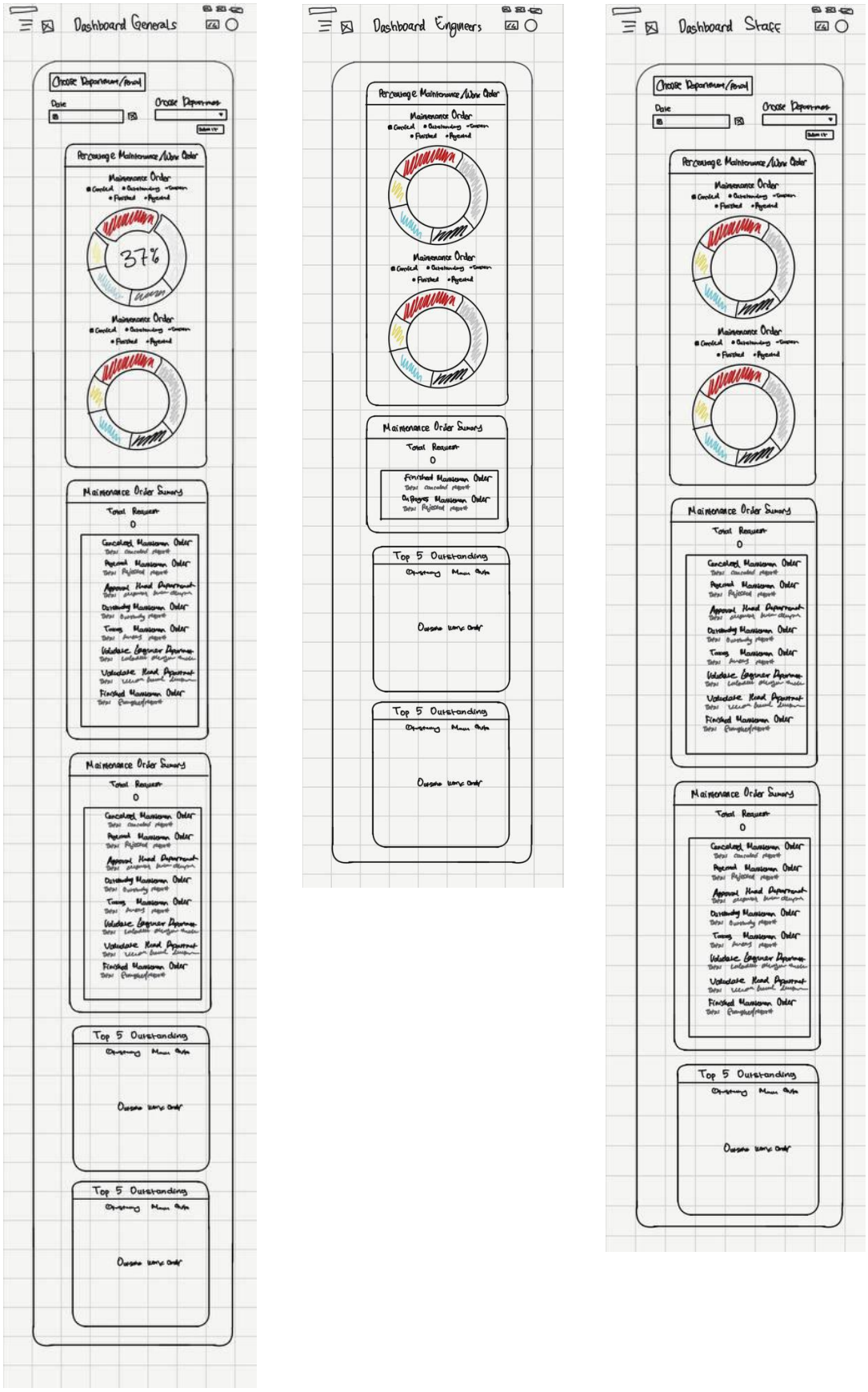
Gambar 3.11 Penerapan *Closure* Pada Halaman *Buttom Navbar*

4. Halaman Dashboard

Halaman Dashboard merupakan halaman yang pengguna akan mendapatkan informasi dari visualisasi data yang ditampilkan menggunakan diagram, grafik, dan tabel sehingga mampu memberikan informasi yang dapat membantu pengguna dalam menganalisis data, dan memudahkan dalam memahami informasi. Selain itu, visualisasi data dengan grafik, diagram, dan tabel dapat memberikan kesan yang menarik dan informatif.

Halaman Dashboard memiliki peran penting dalam membantu pengguna untuk melakukan analisis dan perbaikan terhadap proses bisnis yang dijalankan. Melalui halaman ini, pengguna dapat memantau kinerja perusahaan, mengidentifikasi tren, pola, dan perbedaan yang signifikan, serta menganalisis data untuk mendapatkan wawasan yang diperlukan dalam pengambilan keputusan. Halaman Dashboard ini terbagi menjadi tiga submenu, yaitu Dashboard General yang dapat diakses oleh seluruh pengguna (karyawan), Dashboard Engineers yang hanya dapat diakses oleh pengguna (karyawan) di divisi teknisi, dan Dashboard Staff yang dapat diakses oleh pengguna (karyawan) di divisi lainnya. Dalam rancangan desain tampilan *Low-fidelity*, terdapat gambaran awal halaman Dashboard pada Gambar 3.12.

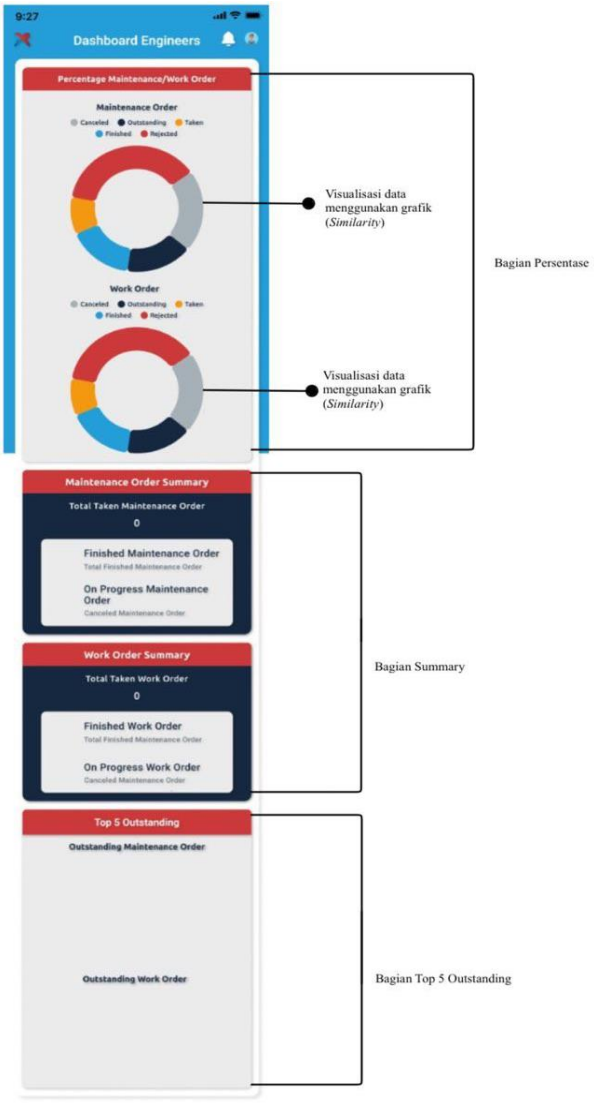
Halaman Dashboard ini memberikan pengguna akses visual yang informatif dan interaktif untuk memahami kinerja perusahaan serta memfasilitasi analisis yang lebih mendalam. Melalui submenu-submenu yang disediakan, pengguna dapat melihat *dashboard* yang sesuai dengan peran dan tanggung jawab mereka di perusahaan. Perancangan desain tampilan akhir aplikasi pada Gambar 3.13 memperlihatkan penyempurnaan desain dengan mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi pengguna untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan sesuai dengan tujuan aplikasi.



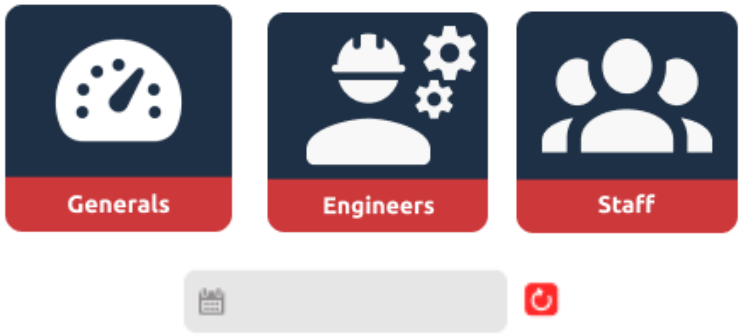
Gambar 3.12 Rancangan *Low-Fidelity* Halaman Dashboard

Gambar 3.13 Hasil Akhir Desain Halaman Dashboard

Pada desain tampilan halaman Dashboard diterapkan prinsip *Proximity* dan prinsip *Similarity* yang terlihat pada Gambar 3.14. Prinsip *gestalt* ini digunakan untuk dapat membuat persepsi mata manusia yang akan membagi bagian grup persentase Maintenance Order (MO) dan Work Order (WO) yang divisualkan dalam bentuk grafik, grup *Summary* Maintenance Order (MO) dan Work Order (WO), grup *Top 5 Outstanding* Maintenance Order (MO) dan Work Order (WO), serta grup *Overdue* atau keterlambatan Maintenance Order (MO) dan Work Order (WO). Selain itu, penggunaan bentuk elemen yang sederhana seperti penggunaan ikon yang *simple* dan familiar oleh pengguna dapat membantu mengkomunikasikan makna secara cepat dan jelas. Penggunaan ikon yang sederhana sebagai penerapan prinsip *Closure* pada teori *gestalt* yang dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3.14 Penerapan *Proximity* dan *Similarity* Pada Halaman Dashsboard

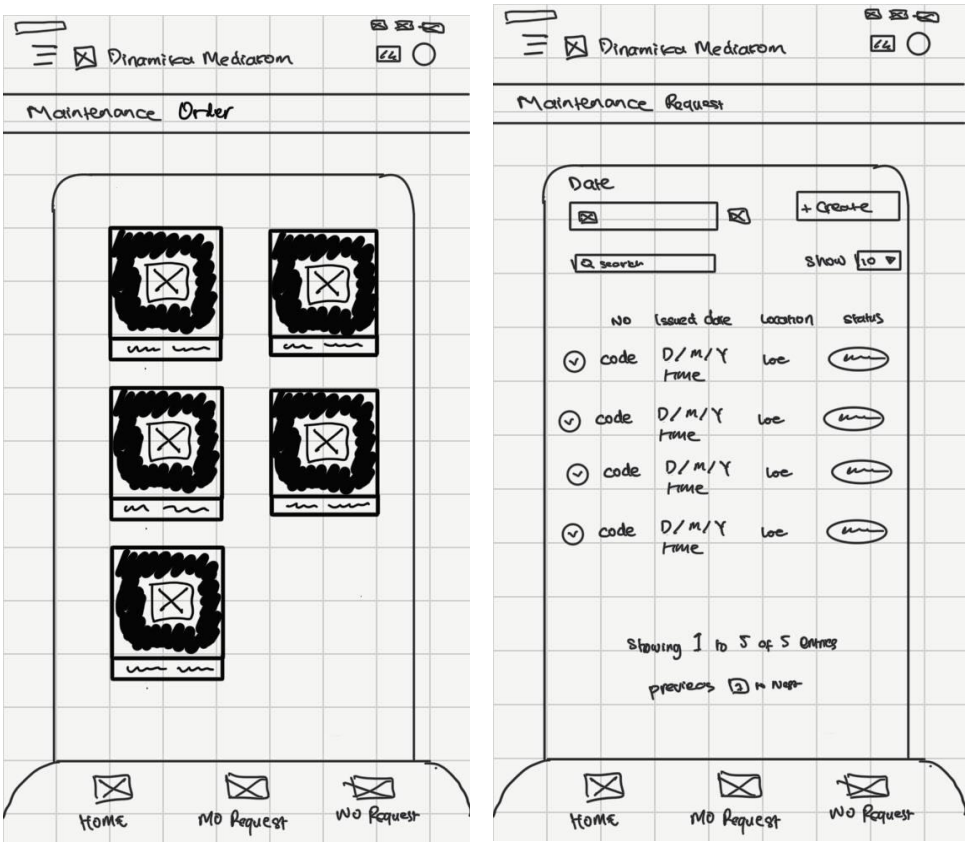


Gambar 3.15 Penerapan *Closure* Pada Halaman Dashboard

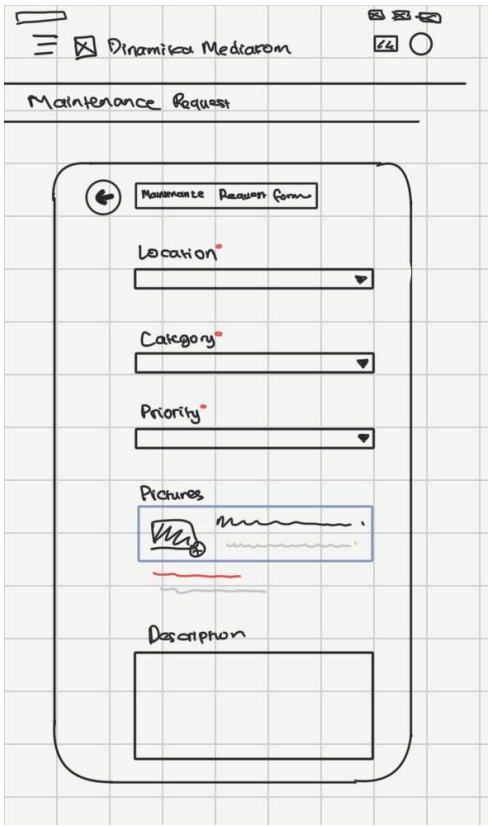
5. Halaman Maintenance Order

Salah satu proses bisnis utama dalam aplikasi Job OrderApp terdapat pada halaman Maintenance Order (MO). Halaman ini sebagai halaman pertama yang dilakukan perancangan desain tampilan. Maintenance Order (MO) merupakan halaman untuk melakukan permintaan *maintenance* dan melakukan persetujuan ataupun penolakan permintaan *maintenance.* Selain itu, pada halaman ini pengguna akan mendapatkan informasi mengenai pekerjaan atau *maintenance* yang sedang ataupun sudah dilakukan, seluruh daftar *maintenance*, dan seluruh *request maintenance*.

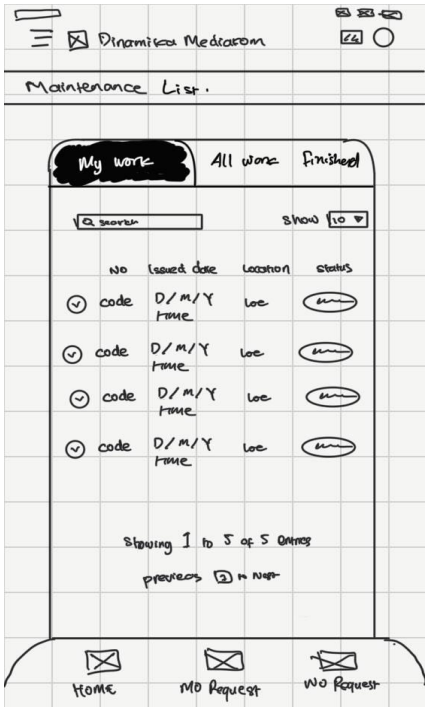
Halaman Maintenance Order (MO) memiliki lima submenu yang memberikan fungsionalitas yang berbeda-beda, yaitu MO Request, MO Job, MO Approval, Department Inspection, dan Engineers Inspection. Pada Gambar 3.16, ditampilkan rancangan desain tampilan Halaman Maintenance Order beserta tampilan MO Request. Sedangkan, Gambar 3.17 merupakan rancangan tampilan low-fidelity untuk halaman Create MO Request, dan Gambar 3.18 menunjukkan rancangan tampilan *low-fidelity* untuk halaman MO Jobs. Melalui submenu-submenu ini, pengguna dapat mengajukan permintaan *maintenance*, melihat pekerjaan *maintenance* yang sedang berjalan, melakukan persetujuan terhadap *maintenance*, serta melakukan inspeksi oleh departemen dan inspeksi oleh *engineer*. Rancangan desain tampilan tersebut memberikan gambaran awal tentang tata letak dan alur navigasi dalam halaman Maintenance Order, yang akan diperbaiki dan ditingkatkan pada tahap desain selanjutnya.



Gambar 3.16 Rancangan *Low-Fidelity* Halaman MO (Kiri) dan MO Requset

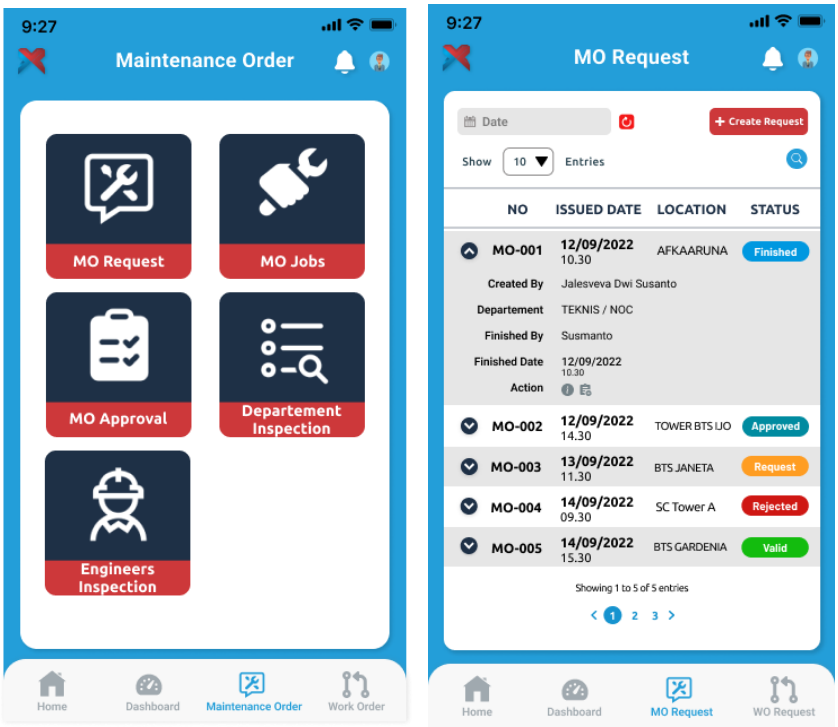


Gambar 3.17 Rancangan *Low-Fidelity* Halaman Create MO Request

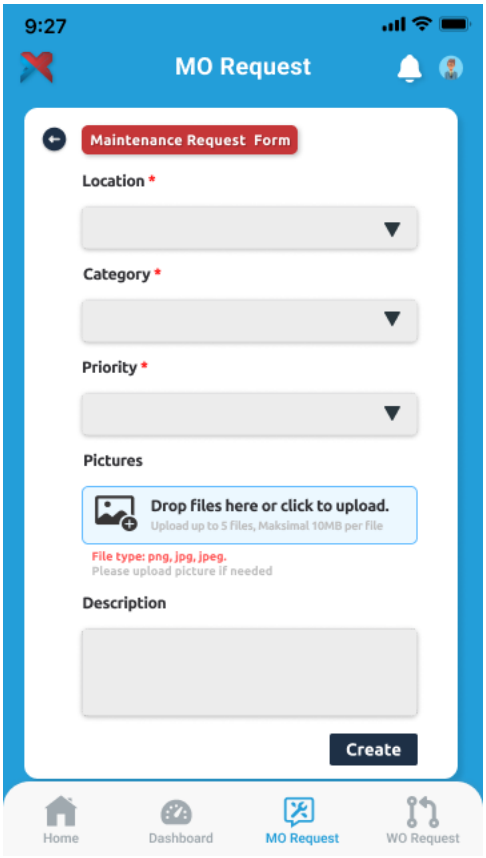


Gambar 3.18 Rancangan *Low-Fidelity* Halaman MO Jobs

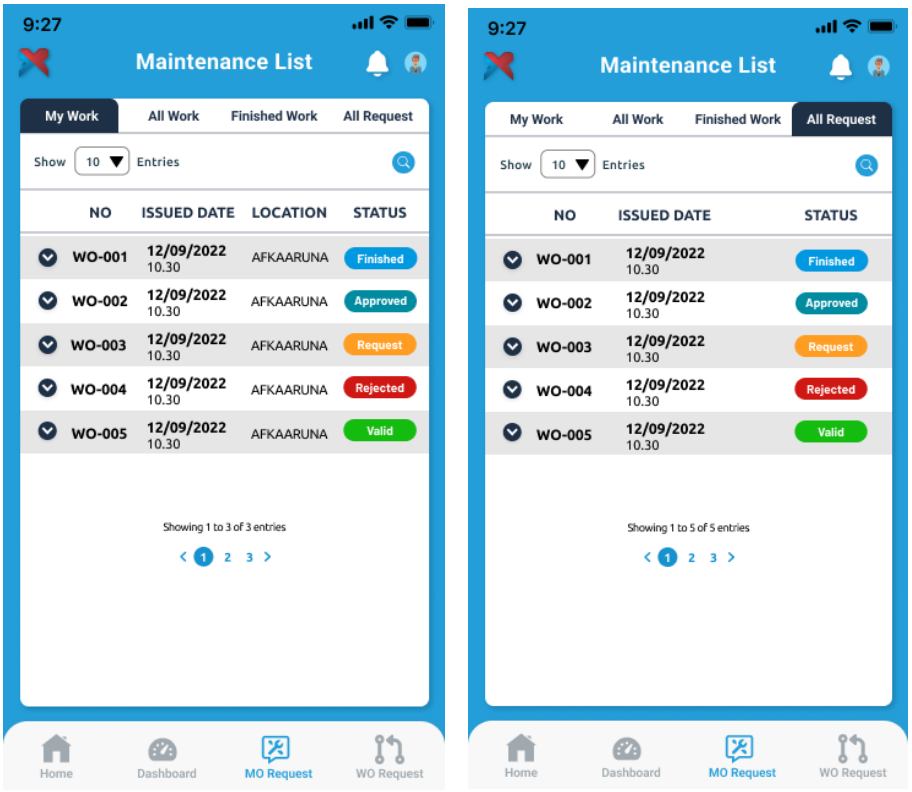
Hasil rancangan akhir desain tampilan halaman Maintenance Order dan MO Request terlihat seperti pada Gambar 3.19, sedangkan hasil rancangan akhir desain tampilan halaman Create MO Request seperti pada Gambar 3.20 dan Gambar 3.21 hasil rancangan akhir desain tampilan halaman MO Jobs.



Gambar 3.19 Hasil Akhir Desain Halaman MO dan MO Request



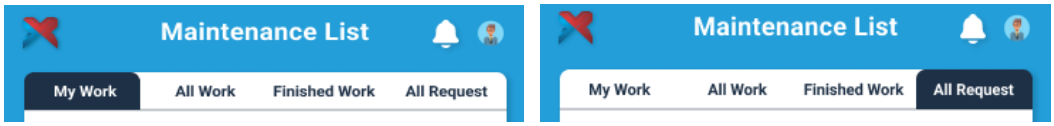
Gambar 3.20 Hasil Akhir Desain Halaman Create MO Request



Gambar 3.21 Hasil Akhir Desain Halaman MO Jobs

Prinsip *gestalt* yang diterapkan pada halaman ini adalah prinsip *Closure*. Penerapan prinsip ini terlihat pada Gambar 3.22 yang menerapkan elemen yang sederhana berupa ikon yang familiar di mata pengguna. Pada Gambar 3.23 menunjukkan penerapan prinsip *Continuation* untuk melakukan perpindahan satu ruang ke ruang yang lain dalam satu halaman dengan mengatur kolom secara linear.

Gambar 3.22 Penerapan *Closure* Pada Halaman MO

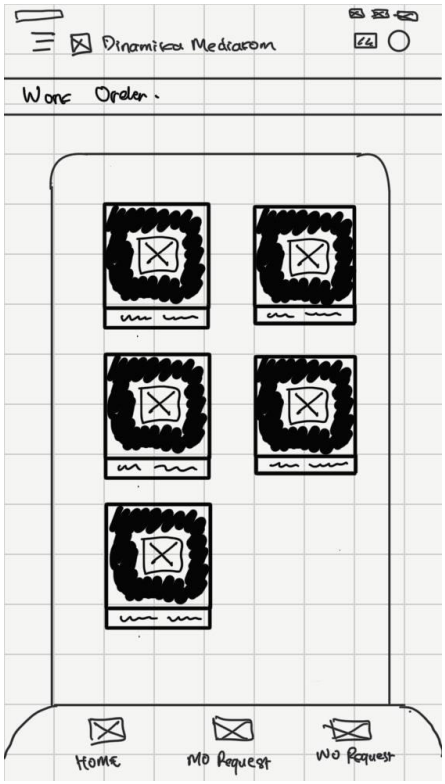


Gambar 3.23 Penerapan *Continuation* Pada Halaman MO Jobs

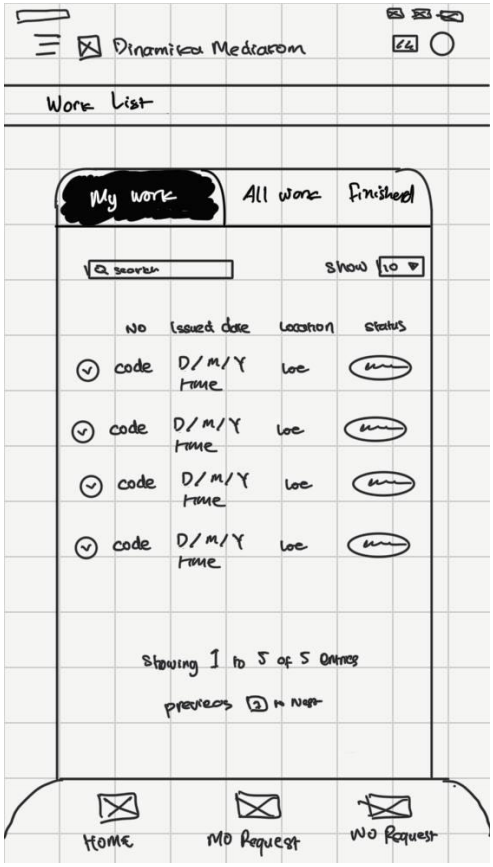
6. Halaman Work Order

Halaman Work Order (WO) juga menjadi salah satu proses bisnis utama pada sistem ERP PT Dinamika Mediakom dan juga sebagai halaman yang dilakukan perancangan desain tampilan setelah halaman Maintenance Order (MO). Di halaman ini, pengguna akan melakukan *request* pekerjaan seperti pemasangan alat yang kemudian akan pekerjaan tersebut akan dilakukan persetujuan ataupun penolakan dari permintaan tersebut.

Pada Halaman Work Order (WO) memiliki lima submenu yang memberikan fungsionalitas yang berbeda-beda, yaitu WO Request, WO Jobs, WO Approval, Department Inspection, dan Engineers Inspection. Dalam perancangan desain tampilan low-fidelity, Gambar 3.24 memberikan gambaran tentang tata letak dan alur navigasi pada halaman Work Order secara umum. Sementara itu, Gambar 3.25 menunjukkan rancangan tampilan *low-fidelity* yang khusus untuk halaman WO Jobs. Melalui submenu-submenu ini, pengguna dapat mengajukan permintaan pekerjaan, melihat daftar pekerjaan yang sedang berjalan, melakukan persetujuan terhadap pekerjaan, serta melakukan inspeksi oleh departemen dan inspeksi oleh *engineer*. Desain tampilan *low-fidelity* tersebut memberikan gambaran awal tentang tampilan dan interaksi pada halaman Work Order, yang nantinya akan diperbaiki dan ditingkatkan pada tahap desain selanjutnya.

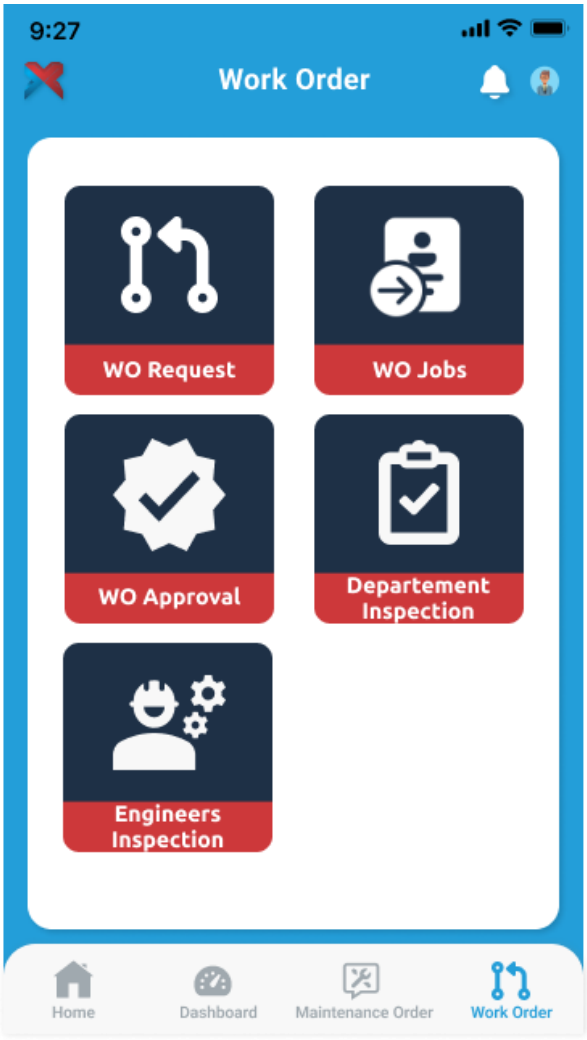


Gambar 3.24 Rancangan *Low-Fidelity* Halaman WO

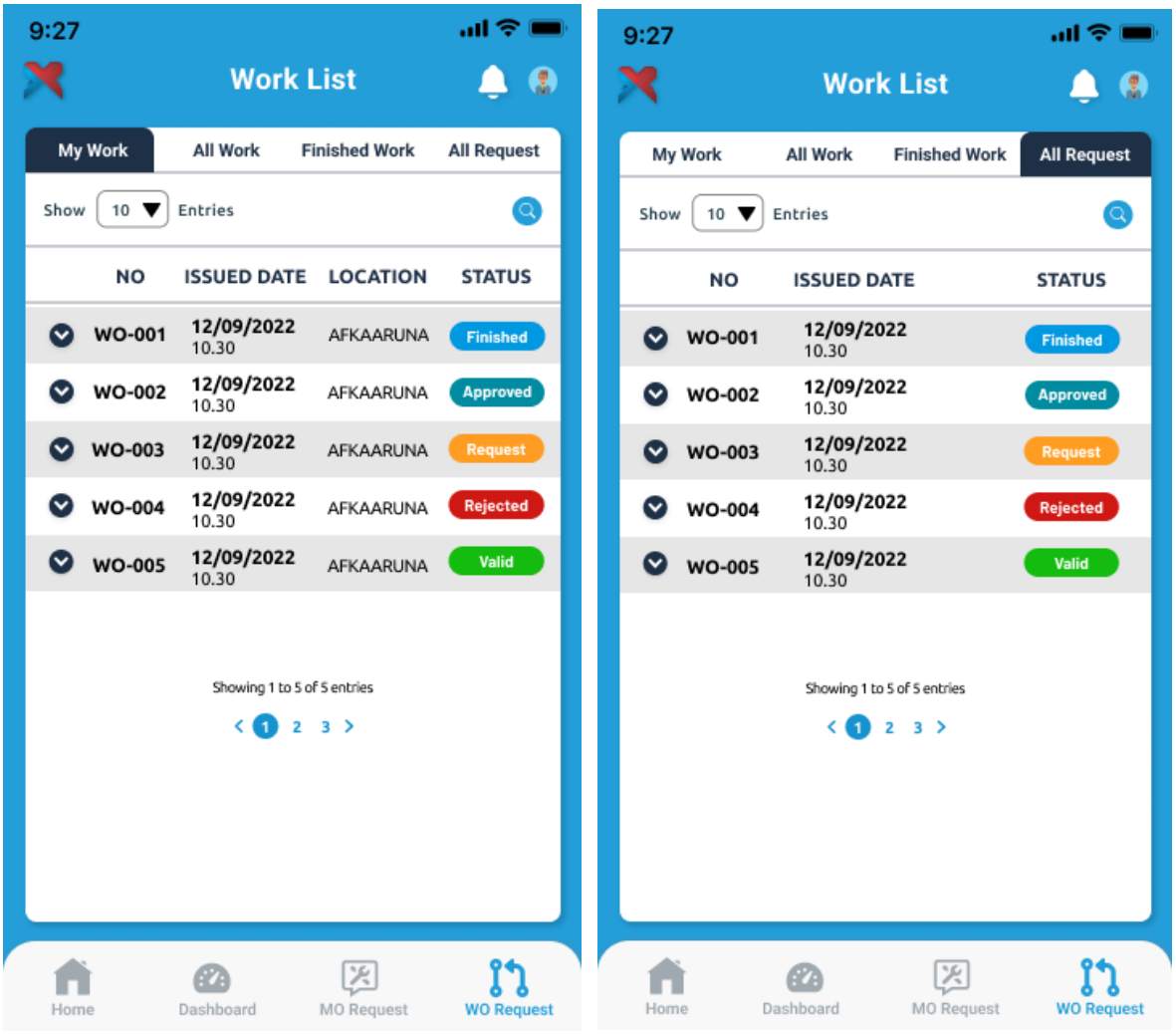


Gambar 3.25 Rancangan *Low-Fidelity* Halaman WO Jobs

Pada Gambar 3.26 merupakan hasil akhir rancangan desain tampilan aplikasi halaman Work Order (WO) dan hasil akhir rancangan desain tampilan aplikasi halaman WO Jobs dapat dilihat seperti pada Gambar 3.27 setelah dilakukan rancangan desain tampilan *low-fidelity* seperti pada Gambar 3.24 dan Gambar 3.25 di atas.

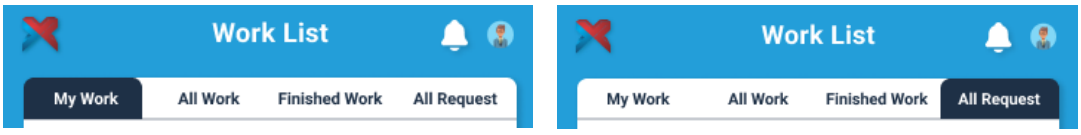


Gambar 3.26 Hasil Akhir Desain Halaman WO



Gambar 3.27 Hasil Akhir Desain Halaman WO Jobs

Pada menu WO ini diterapkan prinsip *gestalt* yaitu prinsip *Continuation* yang penerapannya dengan mengatur kolom secara linear untuk melakukan perpindahan dari satu ruang ke ruang yang lain dalam satu halaman yang terlihat seperti pada Gambar 3.28. Selain itu, prinsip *Closure* seperti pada Gambar 3.29 yang menggunakan elemen sederhana untuk tampilan tombol submenu.

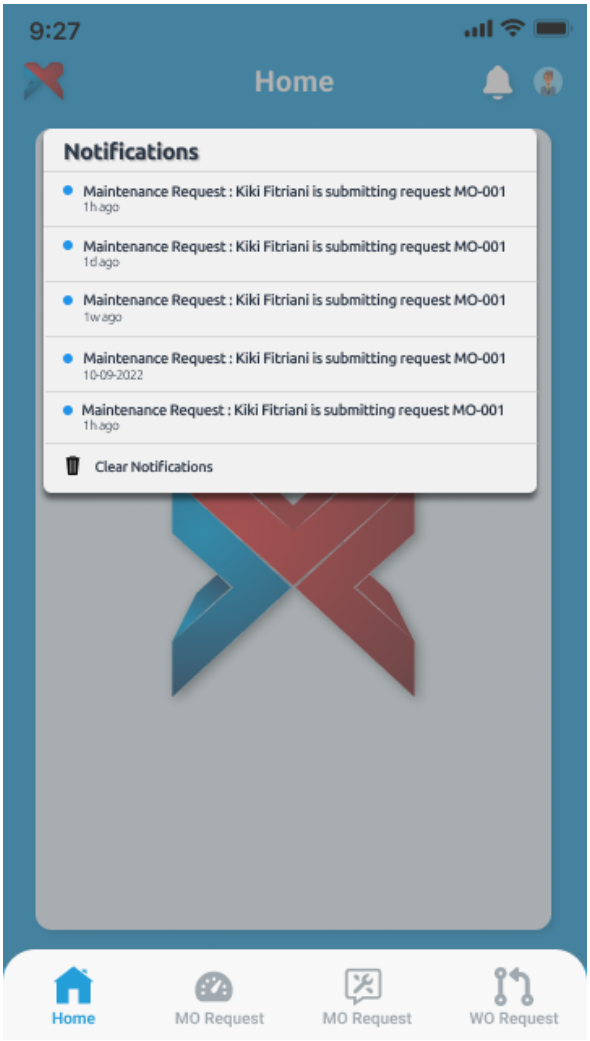


Gambar 3.28 Penerapan *Continuation* Pada Halaman WO Jobs

Gambar 3.29 Penerapan *Closure* Pada Halaman WO

3. Penerapan Prinsip Gestalt

Prinsip gestalt lainnya yang diterapkan pada perancangan desain tampilan aplikasi Job OrderApp yaitu prinsip *Figure/Ground* seperti yang diterapkan pada bagian notifikasi yang terdapat di Gambar 3.30. Pada tersebut, memperlihatkan bagian *Notifications* menjadi visual *figure* atau objek utama pada halaman tersebut dan halaman home sebagai *ground* atau *backgroud* yang menjadi latar dari *figure* tersebut.



Gambar 3.30 Penerapan *Figure/Ground* Pada Bagian *Notifications*

Rancangan desain tampilan aplikasi Job OrderApp yang dibuat dengan mengakomodir keinginan pengguna dalam hal desain berdasarkan pada aktifitas yang dilakukan oleh pengguna. Dalam aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom, pengguna biasanya langsung melakukan pencarian di menu utama lalu mencari tugas ataupun membuat permohonan pekerjaan atau *maintenance* kepada divisi NOC atau mencari tugas yang diinginkan. Oleh karena itu, pada bagian *buttom navbar* dirancang untuk memudahkan pengguna dalam berpindah dari menu satu ke menu lainnya dengan cepat tanpa harus melewati tahapan-tahapan menu lainnya.

BAB IV
REFLEKSI PELAKSANAAN MAGANG

4.1 Aplikasi Job OrderApp

Penggunaan aplikasi Job OrderApp dalam pelaksanaan proses bisnis perusahaan merupakan suatu usaha yang dilakukan perusahaan dalam peningkatan dan pengoptimalan teknologi guna menunjang kegiatan bisnis perusahaan. Aplikasi Job OrderApp membuat layanan antar departement menyatu dalam suatu platform dan menghasilkan efisiensi biaya dan juga waktu, karena pada awalnya perusahaan menerapkan proses koordinasi antar departemen secara manual melalui platform *whatsapp* yang membuat membutuhkan waktu yang cukup banyak dalam koordinasi karena para karyawan tidak bisa melihat progres pengajuan pekerjaan atau pemeliharaan secara *real-time.* Melihat permasalahan yang ada maka terciptalah suatu solusi yakni melakukan perancangan *user interface* aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom yang nantinya diharapkan dapat menjawab dari segala permasalahan yang ada saat ini dalam perusahaan.

4.2 Relevansi Akademik

Pada pelaksanaan magang tidak semua teori yang dipelajari dalam perkuliahan sesuai dengan kenyataan dalam dunia pekerjaan. Pada kenyataannya, di dalam dunia pekerjaan terdapat banyak kemungkinan yang tidak dapat diperkirakan pada saat masih di dalam perkuliahan. Oleh karena itu, dalam hal ini penyesuaian secara cepat sangat diperlukan untuk dapat memahami hal-hal yang baru tersebut. Adapun hal-hal yang baru ditemui saat pelaksanaan magang, yaitu:

4.2.1 Metode *Activity Centered Design* (ACD)

Penggunaan dan penetapan metode pada pelaksanaan magang disesuaikan dengan proses perancangan desain tampilan aplikasi. Terdapat beberapa metode yang dapat diterapkan pada proses perancangan desain tampilan aplikasi ini, seperti *User Centered Design, Human Centered Design, Activity Design Centered, Design Thinking* dan *Double Diamond*. Metode *Activity Design Centered* (ACD) ditetapkan sebagai metode yang digunakan dalam perancangan desain tampilan aplikasi ini. Penggunaan dan penetapan metode ACD dalam perancangan desain tampilan aplikasi Job OrderApp disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan. Metode ini diterapkan untuk membuat suatu rancangan tampilan yang memberikan kesan aplikasi yang secara menyeluruh mudah untuk dipahami oleh pengguna dengan

menutamakan alur kerja dan proses yang ada di perusahaan, sehingga desain tampilan aplikasi dapat menggambarkan seluruh aktivitas yang terjadi sesuai dengan fokus pengguna.

4.2.2 Penerapan Prinsip Gestalt

Penggunaan dan penerapan prinsip *gestalt* pada rancangan desain tampilan ini untuk membantu dalam proses penetapan tata letak di setiap halaman. Selain itu, prinsip *Gestalt* membantu penentuan komponen dan elemen-elemen yang digunakan sehingga desain tampilan pada aplikasi dapat memberikan informasi yang tepat dan sesuai dengan pandangan pengguna. Prinsip ini juga dapat dimaknai dengan prinsip yang membantu dalam proses terbentuknya persepsi visual pengguna dengan aturan dan prinsip yang terdapat pada teori *Gestalt*.

4.2.3 Rancangan *High-Fidelity* Sesuai dengan Kebutuhan

Perancangan desain tampilan aplikasi Job OrderApp memiliki beberapa bagian, salah satunya ialah perancangan *Low-Fidelity* dan *High-Fidelity*. Namun penggunaan *Low-Fidelity* tidak terlalu dibutuhkan oleh calon pengguna karena hanya gambaran awal/kasar dari desain yang ingin dibuat terutama terkait penataan tata letak nantinya. Calon pengguna lebih membutuhkan rancangan *High-Fidelity* karena desain yang dibuat sudah memberikan gambaran yang detail, presisi serta *final*, melalui hal tersebut pengguna dapat melihat serta memberikan tanggapan terkait hasil rancangan *High-Fidelity* apakah desain yang sedang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau perlu ada perubahan desain karena kurang sesuai dengan kebutuhan dan konsep yang diinginkan.

4.2.4 Hasil Evaluasi Akhir

Pada perancangan desain *user interface mobile* aplikasi Job OrderApp didapatkan hasil evaluasi akhir, yakni:

1. Penerapan warna dasar pada desain aplikasi telah sesuai dengan identitas perusahaan
2. Tata letak komponen pada setiap halaman sudah baik dan sesuai dengan yang diinginkan oleh perusahaan
3. Penggunaan *font style* yang sudah sesuai dengan identitas perusahaan
4. *Icon* dan elemen yang memiliki bentuk *simple* dan familiar digunakan pada aplikasi sudah lebih baik penggunaannya dikarenakan dapat membantu mengkomunikasikan makna secara cepat dan jelas kepada pengguna
5. Hasil keseluruhan rancangan sudah sesuai dan untuk kedepannya dapat ditambahkan fitur yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

4.3 Manfaat

Selama pelaksanaan magang di PT Dinamika Mediakom banyak manfaat yang dapat dirasakan. Manfaat yang dirasakan tidak hanya dari segi ilmu pengetahuan, tetapi juga pengalaman baru yang didapatkan. Dalam ilmu pengetahuan, manfaat yang didapatkan adalah pengetahuan tentang implementasi dari ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan, pengetahuan mengenai metode-metode dalam perancangan desain, memahami karakteristik pengguna, pengetahuan tentang perbandingan metode perancangan desain serta wawasan tentang pengelolaan sistem perusahaan.

Adapun manfaat yang didapatkan dari segi pengalaman ialah dapat merasakan bekerja dengan orang-orang profesional dalam bidangnya, pengalaman dalam melakukan manajemen waktu dan manajemen diri, meningkatkan rasa tanggung jawab lebih besar tidak hanya sebagai mahasiswa akan tetapi juga sebagai karyawan yang bekerja langsung di kantor, serta belajar dalam memiliki rasa empati terhadap lingkungan sekitar. Selain itu, manfaat yang dirasakan ialah dapat belajar berkomunikasi seperti saat melakukan presentasi pekerjaan, berdiskusi dengan mentor, berdiskusi dengan teman satu tim, serta berbaur dengan teman-teman karyawan di kantor baik yang satu divisi ataupun berbeda divisi.

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari proses perancangan aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom menggunakan metode *Activity Design Centered*, maka didapatkan suatu kesimpulan yaitu:

a. PT Dinamika Mediakom adalah perusahaan yang bergerak dibidang dibidang *Information and Communication Technologies* (ICT) dan *IT Solution*.
b. Job OrderApp adalah sistem ERP PT Dinamika Mediakom yang berguna untuk membantu perusahaan melakukan aktivitas bisnis yang dilakukan oleh karyawan dalam membuat dan mengambil *order* pekerjaan untuk *maintenance* ataupun pemasangan perangkat *hardware*, internet dan intranet kepada pelanggan.
c. Penggunaan metode *Activity Design Centered* dalam perancangan desain UI aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom efektif karena pengguna dapat mudah memahami rancangan desain aplikasi yang berdasarkan dari alur kerja dan proses kerja pengguna itu sendiri.
d. Setelah melakukan serangkaian tahapan perancangan desain aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom sebagai jawaban dari permasalahan untuk mempermudah dan mempercepat dalam proses bisnis dari PT Dinamika Mediakom.
e. Penggunaan prinsip *Gestalt* dalam proses perancangan desain aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom sangat membantu terutama dalam mengatur membentuk persepsi visual serta mengatur komponen, elemen, dan tata letak pada aplikasi.
f. Perancangan desain *user interface* aplikasi Job OrderApp telah sesuai dengan keinginan dari perusahaan, seperti warda dasar aplikasi menampilkan identitas dari perusahaan, tampilan halaman yang sesuai dengan kegunaan, ikon dan elemen yang sederhana dapat mengkomunikasikan makna secara cepat dan jelas kepada pengguna.
g. Aktivitas magang berlangsung selama 6 bulan, terhitung sejak tanggal 9 september 2023 – 9 Maret 2023 dan kegiatan dilakukan magang dilakukan pukul 08.00-17.00 wib mulai hari senin sampai dengan hari jumat.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari proses perancangan aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom menggunakan metode *Activity Design Centered,* maka terdapat beberapa saran guna mendukung pengembangan aplikasi Job OrderApp PT Dinamika Mediakom yaitu:

a. Pada proses pengembangan aplikasinya diharapkan adanya beberapa tambahan fitur guna mengakomodir kebutuhan dari semua divisi yang ada.
b. Ketika melakukan perubahan desain sebaiknya aktif dalam berkomunikasi dengan para *stakeholder* guna menghindari adanya kesalahpahaman dalam proses perancangan desain serta agar sesuai dengan rancangan yang diinginkan oleh klien dan kebutuhan pengguna.
c. Dalam penelitian selanjutnya sebaiknya dapat dilakukan riset mengenai pengembangan aplikasi dengan metode lainnya agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan perusahaan.
d. Pada saat mengambil keputusan untuk mengambil penjaluran magang, alangkah baiknya mempersiapkan diri terlebih dahulu dengan pengetahuan terkait bidang pekerjaan yang akan dipilih serta aktif dalam setiap tugas besar kelompok agar ketika proses magang berlangsung para mahasiswa sudah memiliki dasar keilmuan dan pengalaman terkait tugas yang diberikan oleh perusahaan kepada pemagang.

DAFTAR PUSTAKA

Anggara, D. A., Harianto, W., & Aziz, A. (2021). Prototipe Desain User Interface Aplikasi Ibu Siaga Menggunakan Lean Ux. *Kurawal - Jurnal Teknologi, Informasi Dan Industri*, *4*(1), 58–74. https://doi.org/10.33479/kurawal.v4i1.403

Fadillah, F. (2014). Implementasi Metode *Activity Centered Design* (ACD) pada Pembangunan Aplikasi *e-Commerce* Berbasis Web.

Gifford, B. R., & Enyedy, N. D. (1999). Activity centered Design: CSCL Towards a theorical framework for CSCL. *Proceedings of the 1999 Conference on Computer Support for Collaborative Learning*, 189–196. http://dl.acm.org.libproxy.boisestate.edu/citation.cfm?id=1150240.1150262&coll=DL&dl=ACM&CFID=554059243&CFTOKEN=96393540

Khoiruddin, A. (2017). Implementasi Gestalt Principles pada Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android ClearRoute. *Institut Teknologi Sepuluh Nopember*. https://repository.its.ac.id/43226/%0Ahttps://repository.its.ac.id/43226/1/5113100135-Undergraduate_Thesis.pdf

Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. Humaniora, 2(2), 1084. https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158

Muhammad, R. F. A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi User Interface Template Berbasis Android

Nola, R. A. P. (2019). Rancang Bangun Aplikasi User Interface Template Berbasis Android

Norman, D.A. (2005). Human-centered design considered harmful. *Interactions, 12*(4), 14-19. https://doi/10.1145/1070960.1070976

Putra, C. P., Sabrina, M. K., & Widowati, S. (2015). Perancangan User Interface E-Commerce Neitzo Company menggunakan Metode Task Centered System Design (TCSD). *E-Proceeding of Engineering*, *2*(3), 7790. http://libraryproceeding.telekomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/1251

Titus, R. J. (2021). Pengelompokan Elemen Visual Website Dengan Pengujian Otomatis Berdasarkan Prinsip Psikologi Gestalt Menggunakan Metode Pendekatan Komputasional

Yunus, A. (2018). Perancangan Desain User Interface Pada Aplikasi Siakad Dengan Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal User Interface*, *1*, 95. http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3143/1/14410100068-2018-STIKOMSURABAYA.pdf

LAMPIRAN

TIMELINE MAGANG
PT. DINAMIKA MEDIAKOM
UI DESIGNER

Nama : Rahmi Hidayah
NIM : 19523006
Lokasi : PT. Dinamika Mediakom
Tanggal : 9 September 2022 – 9 Maret 2023 **(08.00 – 17.00)**

Tabel 1 Timeline Magang

Hari / Tanggal	**Kegiatan**
Minggu 1-4	• Penyerahan surat rekomendasi dari kampus ke pihak perushaan • Pengenalan lingkungan dan rekan kerja PT. Dinamika Mediakom • Pengarahan oleh mentor mengenai gambaran tugas terhadap sistem perusahaan • Pembentukan tim kerja dan pembagian tugas oleh mentor • Memahami *flowchart* dan alur kerja dalam sistem *website* • Melakukan identifikasi masalah dari web perusahaan • Melakukan diskusi bersama pengembang, penanggung jawab sistem, dan karyawan perusahaan
Minggu 5-8	• Perancangan konsep warna dasar web • Perancangan konsep UI *Mobile* Aplikasi untuk halaman *Onboarding*, Login, Home, dan Menu • Perancangan konsep UI *Mobile* Aplikasi untuk halaman Dashboard • Perancangan konsep UI *Mobile* Aplikasi untuk halaman MO (MO Request dan Create Request (MO)) • Perancangan konsep UI *Mobile* Aplikasi untuk halaman MO Jobs (My Work, All Work, dan Finished Work) • Perancangan konsep UI *Mobile* Aplikasi untuk halaman MO Jobs (Maintenance Request Detail)

	• Perancangan konsep UI *Mobile* Aplikasi untuk halaman MO (MO Approval, Department Inspection, Engineer Inspection) • Presentasi konsep halaman MO • Pengujian sistem ERP klien perusahaan • Perancangan desain UI *Mobile* Aplikasi untuk halaman *Onboarding*, Login, Home, dan Menu • Perancangan desain UI *Mobile* Aplikasi untuk halaman Dashboard • Perancangan desain UI *Mobile* Aplikasi untuk halaman MO (MO Request dan Create Request (MO))
Minggu 9-12	• Perancangan desain UI *Mobile* Aplikasi untuk halaman MO Jobs (My Work, All Work, dan Finished Work) • Perancangan desain UI *Mobile* Aplikasi untuk halaman MO Jobs (Maintenance Request Detail) • Perancangan desain UI *Mobile* Aplikasi untuk halaman MO (MO Approval, Department Inspection, Engineer Inspection) • Presentasi desain rancangan halaman MO • Perbaikan rancangan desain UI *Mobile* Aplikasi pada bagian *header* • Perbaikan rancangan desain UI *Mobile* Aplikasi pada grafik halaman Dashboard • Perbaikan rancangan desain UI *Mobile* Aplikasi pada bagian status halaman MO • Pengujian sistem ERP berbasis *website* yang sedang dikembangkan • Perancangan konsep UI *Website Mobile* untuk halaman MO (MO Request dan Create Request (MO)) • Perancangan konsep UI *Website Mobile* untuk halaman MO Jobs (My Work, All Work, dan Finished Work)
Minggu 13-16	• Perancangan konsep UI *Website Mobile* untuk halaman MO Jobs (Maintenance Request Detail) • Perancangan konsep UI *Website Mobile* untuk halaman MO (MO Approval, Department Inspection, Engineer Inspection) • Presentasi konsep halaman MO *Website Mobile*

	• Perancangan desain UI *Website Mobile* untuk halaman MO (MO Request dan Create Request (MO)) • Perancangan desain UI *Website Mobile* untuk halaman MO Jobs (My Work, All Work, dan Finished Work) • Perancangan desain UI *Website Mobile* untuk halaman MO Jobs (Maintenance Request Detail) • Perancangan desain UI *Website Mobile* untuk halaman MO (MO Approval, Department Inspection, Engineer Inspection) • Presentasi desain rancangan awal halaman MO *Website Mobile*
Minggu 17-20	• Perancangan konsep UI *Mobile* Aplikasi untuk halaman WO (WO Request dan Create Request (WO)) • Perancangan konsep UI *Mobile* Aplikasi untuk halaman WO Jobs (My Work, All Work, dan Finished Work) • Perancangan konsep UI *Mobile* Aplikasi untuk halaman WO Jobs (Work Request Detail) • Perancangan konsep UI *Mobile* Aplikasi untuk halaman WO (WO Approval, Department Inspection, Engineer Inspection) • Presentasi rancangan konsep halaman WO • Pengujian sistem ERP klien perusahaan yang sedang dikembangkan • Perancangan desain UI *Mobile* Aplikasi untuk halaman WO (WO Request dan Create Request (WO)) • Perancangan desain UI *Mobile* Aplikasi untuk halaman WO Jobs (My Work, All Work, dan Finished Work) • Perancangan desain UI *Mobile* Aplikasi untuk halaman WO Jobs (Work Request Detail) • Perancangan desain UI *Mobile* Aplikasi untuk halaman WO (WO Approval, Department Inspection, Engineer Inspection) • Presentasi desain rancangan halaman WO
Minggu 21-24	• Perancangan konsep UI *Website Mobile* Aplikasi untuk halaman WO (WO Request dan Create Request (WO)) • Perancangan konsep UI *Website Mobile* Aplikasi untuk halaman WO Jobs (My Work, All Work, dan Finished Work)

	• Perancangan konsep UI *Website Mobile* Aplikasi untuk halaman WO Jobs (Work Request Detail) • Perancangan konsep UI *Website Mobile* Aplikasi untuk halaman WO (WO Approval, Department Inspection, Engineer Inspection) • Presentasi rancangan konsep halaman WO *Website Mobile* • Perancangan desain UI *Website Mobile* Aplikasi untuk halaman WO (WO Request dan Create Request (WO)) • Perancangan desain UI *Website Mobile* Aplikasi untuk halaman WO Jobs (My Work, All Work, dan Finished Work) • Perancangan desain UI *Website Mobile* Aplikasi untuk halaman WO Jobs (Work Request Detail) • Perancangan desain UI *Website Mobile* Aplikasi untuk halaman WO (WO Approval, Department Inspection, Engineer Inspection) • Presentasi desain rancangan halaman WO *Website Mobile* • Presentasi rancangan desain aplikasi Job OrderApp