

[Home](#) / [Archives](#) / Vol 4 No 2 (2022): Strategi

STRATEGI (Sarana Tugas Akhir Mahasiswa Teknologi Informasi)

Published: 2022-11-27

Visitors

	47,757		113
	3,181		93
	1,772		93
	380		93
	202		88
	119		59

Pageviews: 86,430

 **FLAG** counter

Information

[For Readers](#)[For Authors](#)[For Librarians](#)

Articles

Implementasi Desain Interaksi dan Gamifikasi Pada Aplikasi Learning Management System Sekolah

Aulia Yasmin Putriansyah, Diana Trivena Yulianti, S.Kom., M.T.

185-200

**Sistem Informasi Pembelian dan Penjualan Rajutan Tas Berbasis Website Studi Kasus Rajutan Tas Gemar Craft**

Reinaldi Gemilang Setiawan Poetra, Meliana Christianti Johan, S.Kom., M.T.

201-208

**Penerapan Digital Marketing pada Website Toko Media Computer Jatinangor**

Sarah Ula Lutfiah, Julianti Kasih, SE., M.Kom.

209-218

**Pembuatan Konten Instagram Melalui Social Media and Marketing Intern Di PT. Cipta Sukses Teknik**

Michael Widjajahalim, Tiur Gantini, S.T., M.T.

219-229

**Aplikasi Berita Acara Sidang Tugas Akhir Berbasis Web**

Andre Rivaldo Prasetyo, Meliana Christianti Johan, S.Kom., M.T.

230-242

**Penerapan Data Science Pada Dataset Pokemon**

Jonathan Gracio Susanto, Setia Budi, S.Kom., M.Comp., Ph.D

243-254

**Pengembangan Materi Digital Marketing Pada Bisnis Kuliner**

Kevin Kurniawan, Yenni Merlin Djajalaksana, SE., MBA, Ph.D.

255-266

**Implementasi Aplikasi Hotspot Dalam Kegiatan Presensi Mahasiswa**

Vincent Kho, Dr.Bernard Renaldy Suteja, S.Kom., M.Kom.

267-277

**Penerapan Data Science pada Dataset Olympics**

Gregorius Kennard Taruna, Setia Budi, S.Kom., M.Comp., Ph.D

278-296

**Rancangan Tampilan Aplikasi Data Proses Produksi Penjualan Baja**

Rolando Vieri, Radiant Victor Imbar, S.Kom., M.T.

297-311

**Perancangan dan Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Pengelolaan Partitur Digital (STRATEGI)**

Vardina Nava Madya Kasman, Sulaeman Santoso, S.Kom., M.T.

312-322

**Materi Edukasi Digital Untuk Bisnis Kuliner**

Devion Tanrico, Yenni Merlin Djajalaksana, SE., MBA, Ph.D.

323-334

**Digital Marketing Untuk Meningkatkan Leads Pada AkuBisaMusik**

Antonius Mitchelle, Diana Trivena Yulianti, S.Kom., M.T.

335-346

**Format Pemanfaatan Odoo untuk Studi Literatur Enterprise Resource Planning di Fakultas Teknologi Informasi**

Ronaldo Tasman, Sendy Ferdian Sujadi, S.Kom., M.T.

347-350

**Pengembangan Portal Edukasi bagi Pebisnis Kuliner**

Paulus Kenandy, Yenni Merlin Djajalaksana, SE., MBA, Ph.D.

351-360

**STRATEGI (Sarana Tugas Akhir Mahasiswa Teknologi Informasi)**e-ISSN: [2684-9984](#)

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Maranatha

GKB It. 1

+62 22 - 201 2186 (ext.1706)

cs@maranatha.edu

Jl. Prof. drg. Surya Sumantri No. 65

Bandung, Jawa Barat

Strategi ter Index:

Platform &
workflow by
OJS / PKP

Rancangan Tampilan Aplikasi Data Proses Produksi Penjualan Baja

Rolando Vieri^{#1}, Radiant Victor Imbar.^{#2}

*Program Studi S1 Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Maranatha
Jln. Prof. Drg. Surya Sumantri No. 65, Sukawarna, Bandung, Indonesia*

¹1872010@maranatha.ac.id

²radiant.vi@maranatha.ac.id

Abstract — A Company need a program. The company is a steel company who the activity is make transactions of item that made of steel. In the process after transactions with buyer, company will make that item before the item deliver to buyer. In that process of make the item need a application to know the item has been completed, the item still process of making. Or the item has been delivered. The application will be given to buyer to tracking the item that they bought. The application that will made will be designed first. The design of application will be given to programmer to make them easily to make the application. The design of application must meet user needs. Because of that, The design of application will be made with design thinking metode. This metode is the motode that focus to user needs. This metode includes, emphatize, define, ideate, prototype, test. Emphatize for know what user needs with interview. Define for make definition what user needs with create pain point and how might we. Ideate for make solution for meet what user needs and make classification and prioritization for that solution. Prototype for make design with userflow, an wireframes. Last is do a test for design whether it is in accordance with the user needs.

Keywords— Application, Data, Design Thinking , Program

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perusahaan baja dalam pekerjaan dan penjualan membutuhkan suatu sistem untuk menampilkan data proses produksi barang. Data ini akan diolah menjadi suatu informasi sehingga data yang ada memiliki kegunaan [1]. Proses produksi akan ditampilkan dalam aplikasi untuk memuat informasi yang dibutuhkan. Aplikasi ini akan ditujukan kepada pembeli yang sudah melakukan pembelian barang ke perusahaan. Dengan aplikasi ini pembeli dapat mudah memperoleh informasi tentang barang.

Informasi proses produksi yang dibuat adalah informasi yang akan memuat progress dari pembuatan barang yang sedang dikerjakan hingga selesai. Setelah proses pembelian, barang harus dibuat terlebih dahulu, maka Informasi tentang proses pembuatan barang ini perlu ditampilkan. Informasi ini dapat memudahkan pengguna untuk melacak sampai mana progress produksi barang dikerjakan, berapa banyak barang yang telah selesai dikerjakan, berapa banyak barang yang masih dalam pengerjaan, berapa banyak barang yang akan dikirimkan, hingga informasi detail tentang barang yang dibuat. Informasi tentang proses pelacakan proses produksi ini harus dapat ditampilkan kedalam aplikasi.

Sebelum aplikasi dibuat tahapan yang dilakukan adalah merancang desain tampilan aplikasi. Rancangan desain ini sebagai tampilan aplikasi yang akan dibuat.

Rancangan Desain tampilan aplikasi harus dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga aplikasi dapat digunakan dengan baik oleh pengguna. Oleh karena itu, rancangan desain aplikasi dibuat dengan menggunakan proses design thinking. Proses design thinking adalah salah satu proses yang berfokus pada pemahaman keinginan pengguna dengan mendefinisikan masalah dan memberi ide solusi terhadap permasalahan tersebut [2]. Design thinking ini dipakai, karena proses ini fokus pada identifikasi serta pemecahan masalah yang dimiliki pengguna sehingga produk yang dihasilkan pun sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna. Kelebihan design thinking adalah fokus memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna, sementara kekurangan dari design thinking ini adalah dapat membatasi kreativitas diri sendiri karena terlalu fokus pada keinginan pengguna [3]. Proses ini memiliki tahapan yang terdiri dari empathize, define, ideate, design, dan test. Emphatize adalah memahami kebutuhan pengguna dengan melakukan wawancara. Define adalah untuk mendefinisikan semua kebutuhan dengan pain point dan how might we. Ideate adalah membuat solusi

dengan klasifikasi dan prioritas. Design adalah merancang desain dengan userflow dan wireframes. Terakhir melakukan test desain yang telah dibuat terhadap kebutuhan pengguna.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana informasi proses pelacakan barang produksi dapat dilakukan oleh pembeli ?
2. Bagaimana desain tampilan aplikasi dapat memenuhi kebutuhan pengguna ?

C. Tujuan Pembahasan

Dengan rumusan masalah yang telah diuraikan maka dapat dibuat tujuan pembahasan sebagai berikut :

1. Membuat rancangan desain tampilan aplikasi pelacakan proses produksi yang ditujukan kepada pembeli.
2. Membuat desain tampilan aplikasi sesuai dengan keperluan pengguna dengan metode design thinking.

II. PROFIL PERUSAHAAN

PT. Banten Cyber merupakan perusahaan yang berjalan dalam bidang “Jasa Konsultan IT & Pengadaan Barang Umum”. Layanan dari perusahaan ini berupa pembuatan aplikasi, mesin, dan lain lain. PT. Banten Cyber beridiri pada tanggal 10 Desember 2018 oleh profesional yang berpengalaman dibidangnya masing – masing.

Pelayanan yang diberikan oleh perusahaan ini adalah Jasa Konsultan Informasi Teknologi, Jasa Pengembangan Piranti lunak, Pengadaan Barang, Sewa Laptop, Pembuatan ID Card, Pengadaan ATK, Pembuatan Mesin Antrian, Mesin Parkir, Mesin Papan Reklame Digital, Mesin Papan Suku Bunga Digital, Mesin Jadwal Sholat Digital, Mesin Absensi Terintegrasi Dengan Penilaian Siswa Dan Pemantauan Orang Tua Dari Aplikasi Android.

Gambar 1. Struktur Perusahaan adalah struktur organisasi dari perusahaan PT. Banten Cyber. Perusahaan ini dipimpin oleh seorang direktur utama lalu membawahi manager marketing, manager keuangan, dan manager teknik. Dalam magang kerja ini, dalam proses pekerjaannya bekerja bersama dengan manager teknik. Dalam manager teknik ini ada divisi yang bekerja dalam bidang it. Dalam divisi tersebut terdapat pekerjaan sebagai app designer dimana pekerjaan ini akan mengerjakan rancangan desain aplikasi yang akan dibuat.



Gambar 1. Struktur Perusahaan

III. TINJAUAN PUSTAKA

A. Aplikasi Mobile

Aplikasi adalah sebuah program yang dibuat dalam sebuah perangkat untuk membantu berbagai kegiatan sehingga kegiatan tersebut menjadi lebih mudah [4]. Mobile adalah sesuatu yang dapat dan mudah dipindah dan dibawa dari satu tempat ke tempat yang lain [5]. Dalam hal ini mobile adalah suatu perangkat yang dapat dibawa dengan mudah dari satu tempat ke tempat lainnya. Contoh dari perangkat mobile adalah telepon genggam atau handphone.

Aplikasi mobile adalah program yang dibuat khusus untuk digunakan pada perangkat mobile atau handphone sehingga dapat membantu sebuah pekerjaan menjadi lebih mudah. Aplikasi yang telah dibuat akan dapat digunakan oleh pengguna dalam perangkat handphone. Aplikasi yang dibuat pada perangkat mobile tentunya akan lebih memudahkan para pengguna yang khususnya sering berpergian dari satu tempat ke tempat lainnya sehingga mereka dapat menggunakan aplikasi di handphone.

B. User Interface Designer

User Interface Designer adalah suatu kegiatan dalam merancang desain yang memiliki fokus pada tampilan yang baik [6]. Untuk dapat menghasilkan interaksi antar pengguna dan program yang baik tentu User Interface harus dirancang dengan baik. Rancangan desain User Interface yang baik adalah memiliki tampilan yang menarik, dan juga memberi kemudahan bagi pengguna [7]. Hal ini menjadi sangat penting, karena dengan tampilan User Interface yang baik ini membuat pengguna dapat dengan mudah dan tidak menjadi cepat bosan dalam menggunakan aplikasi yang akan dibuat.

C. User Experience Designer

User Experience adalah hasil dari pengalaman yang telah dirasakan oleh pengguna dalam menggunakan suatu produk ataupun program yang dibangun [8]. Pengalaman dari pengguna ini dapat berupa apakah pengguna sudah merasa puas atau belum terhadap produk yang digunakannya. User Experience (UX) Designer adalah kegiatan merancang tampilan dengan fokus analisis pada kebutuhan pengguna sehingga sistem yang dibuat sesuai dengan yang diperlukan [9].

D. Figma

Dalam kegiatan merancang desain aplikasi tentu dibutuhkan sebuah aplikasi atau program untuk membuat desain tersebut. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media rancangan desain adalah aplikasi Figma. Aplikasi Figma ini akan digunakan untuk merancang tampilan aplikasi.

E. Design Thinking

Proses pembuatan desain aplikasi untuk memenuhi UI/UX designer salah satunya adalah design thinking.

Design Thinking adalah sebuah proses perancangan desain dengan memahami pengguna dan mendefinisikan masalah dari pemahaman tersebut sehingga ditemukan ide dan solusi [10]. Solusi yang didapat dari proses ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna.

Error! Reference source not found. adalah proses pengerjaan dalam Design Thinking. Tahapan – tahapan yang dilalui ini mempunyai penjelasan dan fungsinya masing-masing. Dengan proses tersebut meliputi *empathize* untuk memahami kebutuhan pengguna, *define* untuk membuat rincian hasil observasi, *ideate* untuk membuat ide dan solusi, *prototype* untuk membuat rancangan desain, dan *test* untuk melakukan test dan evaluasi terhadap rancangan desain yang telah dibuat.

E. Data dan Informasi

Data dan informasi adalah elemen penting pada sebuah aplikasi. Tentunya aplikasi dibuat akan berisi data dan informasi.

Data adalah sebuah definisi dari objek ataupun kejadian yang bersifat fakta dan dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, kalimat, dan pernyataan lainnya [11]. Informasi adalah kumpulan dari data - data yang telah melalui proses pengolahan sehingga sudah menjadi sesuatu yang lebih bermanfaat dan mempunyai arti [12]. Data dan informasi memiliki keterkaitan yang kuat. Sebuah informasi baru dapat ditemukan, karena adanya data - data yang didapatkan, dan data didapatkan melalui pengamatan pada suatu fakta objek atau kejadian.

F. Proses Produksi

Rancangan desain aplikasi yang akan dibuat adalah aplikasi untuk sebuah perusahaan yang membutuhkan sebuah sistem untuk melacak proses produksinya. Proses produksi ini adalah proses produksi pengerjaan barang yang sedang dijalankan oleh perusahaan.

Perusahaan ini melakukan penjualan barang kepada konsumen. Setelah melakukan penjualan kepada konsumen, barang yang telah dibeli dibuat terlebih dahulu sebelum dikirimkan. Selama proses pembuatan dan pengerjaan barang ini, konsumen yang telah melakukan pembelian harus dapat melacak apakah barang yang sedang dikerjakan sudah selesai atau belum. Hal inilah yang akan dibuat ke dalam sebuah sistem atau aplikasi untuk mempermudah konsumen perusahaan.

Proses produksi inilah yang akan menjadi data bagi aplikasi yang akan dibuat. Data akan didapat dari memahami keinginan pengguna seperti apa aplikasi yang ingin dibuat. Setelah itu maka data akan diolah menjadi informasi yang berguna. Dalam hal ini informasi dapat berupa ide fitur – fitur yang akan dibuat pada aplikasi. Informasi tentang proses produksi inilah yang akan dibuat rancangan desain aplikasi.

G. Userflow

Dalam sebuah aplikasi atau program biasanya akan terdapat beberapa pengguna atau aktor dengan fungsi dan kegiatannya masing – masing dan tentunya berbeda - beda. Contoh dalam sebuah aplikasi akan ada pengguna yang

menggunakan aplikasi tersebut lalu akan ada seorang admin yang bertugas untuk mengatur setiap data dalam aplikasi tersebut.

User Flow adalah sebuah alur yang akan dijalankan oleh setiap pengguna dalam sebuah sistem dalam menjalankan suatu program atau tindakan [13]. Userflow ini dibuat dalam bentuk gambar atau bentuk diagram flow dimana dalam diagram tersebut akan berisi titik permulaan sebuah program dijalankan lalu akan ada tindakan yang akan dilalui hingga akhirnya program tersebut selesai di titik akhir.

H. Wireframes dan Balsamiq

Sebelum merancang desain sebuah aplikasi hal yang harus dibuat terlebih dahulu adalah wireframe. Wireframe adalah gambaran awal dalam sebuah bentuk kerangka sebagai acuan rancangan desain pada aplikasi yang akan dibuat [14].

I. Desain Prototype

Merancang desain prototype merupakan tahapan yang dilakukan setelah membuat wireframes. Dikarenakan tampilan wireframes telah dibuat, maka tampilan desain prototype yang dibuat juga akan sesuai dengan gambaran wireframe. Hal tersebut meliputi layout, objek, halaman, gambar, tulisan, dan elemen dan keseluruhan tampilan dari wireframes.

Desain Prototype adalah rancangan desain tampilan pada sebuah aplikasi yang akan dibuat. Rancangan desain ini akan menjadi acuan bagi pembuat aplikasi sehingga aplikasi yang dibuat akan mengikuti hasil dari rancangan tampilan yang telah dibuat.

Desain prototype ini juga dapat membantu untuk diberikan kepada pengguna yang nantinya akan menggunakan aplikasi yang akan dibuat. Pengguna dapat mencoba terlebih dahulu prototype yang telah dibuat. Hal ini juga dapat sekaligus menjadi test apakah tampilan sudah sesuai dengan yang diinginkan atau belum sehingga jika masih terdapat kesalahan maka desain tampilan dapat diperbaiki terlebih dahulu. Setelah tampilan sudah sesuai dengan keinginan maka tampilan yang ada dapat dilanjutkan untuk dibuat aplikasi dan tentunya sudah pasti sesuai dengan keinginan pengguna tanpa adanya kesalahan lagi.

IV. HASIL PEKERJAAN

A. Emphatize

Emphatize adalah proses pertama dari proses kerja yang dilakukan. Pada tahapan ini akan bertujuan untuk memahami setiap kebutuhan dan permasalahan dari pengguna yang harus diselesaikan. Dalam tahapan ini melakukan wawancara kepada manajer proyek terhadap semua informasi yang dibutuhkan klien.

Hasil wawancara dan permasalahan yang didapat sebagai berikut :

1. Klien membutuhkan aplikasi untuk melacak pendataan proses produksi.
2. Klien berasal dari suatu perusahaan baja.
3. Pembeli yang melakukan pembelian pada perusahaan tersebut biasanya melakukan pembelian dalam jumlah yang banyak.
4. Sistem akan ditujukan kepada pembeli dimana setelah pembeli melakukan transaksi maka pembeli akan diarahkan untuk memakai aplikasi ini.
5. Dengan aplikasi ini pembeli dapat melacak apakah barang sudah selesai dibuat atau tidak.
6. Pembeli untuk dapat menggunakan aplikasi harus melakukan login ataupun register jika pertama kali melakukan pembelian.
7. Setelah melakukan register akun akan di approve.
8. Akun dalam aplikasi ini terdiri dari 3 tipe, yaitu ; active, new, dan block yang dapat diatur oleh admin.
9. Aplikasi dapat menampilkan berapa banyak order yang dibuat.
10. Aplikasi dapat menampilkan berapa banyak order selesai.
11. Aplikasi dapat menampilkan berapa banyak order belum selesai.
12. Aplikasi dapat menampilkan berapa banyak order dikirimkan.
13. Aplikasi dapat menampilkan detail dari barang yang diorder.
14. Aplikasi dapat menampilkan progress order dan barang secara keseluruhan.
15. Aplikasi dapat menampilkan aktivitas tanggal pengiriman.
16. Aplikasi dapat menampilkan history dari order yang sudah dilakukan.
17. Aplikasi dapat menampilkan history dari pengiriman yang sudah dilakukan.
18. Aplikasi dapat memunculkan notifikasi.

Hasil emphatize ini akan dijelaskan secara detail pada proses selanjutnya melalui proses define, ideate, hingga prototype dan test.

B. Define

Tabel I Pain Point adalah table dari rincian pain point dari tahapan empathize sebelumnya.

TABEL I
PAIN POINT

No.	Pain Point
1.	Belum ada aplikasi untuk melacak proses produksi
2.	Pembeli melakukan pembelian dalam jumlah yang banyak
3.	Pembeli belum bisa melacak progress barang yang sudah dibeli
4.	Belum ada aplikasi untuk menampilkan aktivitas tanggal pengiriman
5.	Belum ada aplikasi untuk menampilkan history order
6.	Belum ada aplikasi untuk menampilkan history shipment
7.	Belum ada aplikasi untuk menampilkan banyak order dibuat, selesai, sedang dikerjakan, dan telah diterima
8.	Belum ada aplikasi untuk menampilkan detail barang
9.	Belum ada aplikasi untuk menampilkan notifikasi
10.	Pembeli tidak dapat melihat detail profil pengguna
11.	Pembeli tidak dapat melakukan ubah password
12.	Admin tidak dapat melihat akun pengguna
13.	Admin tidak dapat melakukan persetujuan, blok, maupun unblock terhadap akun pengguna
14.	Pembeli tidak dapat melakukan login atau register pada aplikasi

Tabel II How Might We adalah table rincian how might we dari pain point yang telah dibuat.

TABEL II
HOW MIGHT WE

No.	How Might We
1.	Merancang aplikasi untuk melacak proses produksi
2.	Membuat fitur untuk melacak progress barang yang sudah dibeli
3.	Membuat fitur untuk melacak progress barang yang sudah dibeli
4.	Membuat fitur tanggal pengiriman barang
5.	Membuat fitur history order
6.	Membuat fitur history shipment
7.	Membuat fitur yang menampilkan banyak order dibuat, selesai, sedang dikerjakan, dan telah diterima

8.	Membuat fitur yang menampilkan detail barang
9.	Membuat fitur notifikasi
10.	Membuat fitur untuk melihat profil pengguna
11.	Membuat fitur untuk melakukan ubah password
12.	Membuat fitur untuk melihat akun pengguna
13.	Membuat fitur untuk melakukan persetujuan, blok, maupun unblock terhadap akun pengguna
14.	Membuat fitur untuk login dan register.

C. Ideate

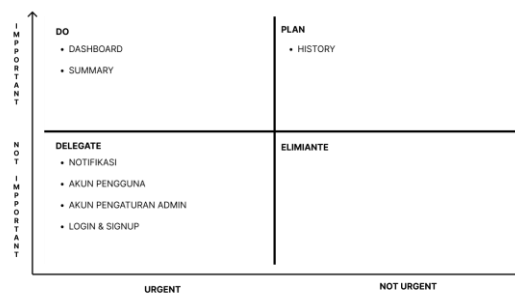
Tabel III Ide dan Klasifikasi adalah table dari ide yang akan dibuat dengan klasifikasi per halaman.

TABEL III
IDE DAN KLASIFIKASI

No.	Solution / Fitur	Klasifikasi
1.	Menampilkan progres besar persen dari order keseluruhan	Dashboard
2.	Menampilkan tanggal pengiriman barang	
3.	Menampilkan progress dari setiap barang	
4.	Menampilkan history order dengan total barang	History
5.	Menampilkan history pengiriman dengan total barang	
6.	Menampilkan banyak order barang yang dibeli	Summary Order
7.	Menampilkan banyak order yang sedang dikerjakan	
8.	Menampilkan banyak order yang sudah siap	
9.	Menampilkan banyak order yang sudah diterima	
10.	Menampilkan detail barang dibeli dengan komponen	
11.	Menampilkan detail barang dikerjakan	
12.	Menampilkan detail barang sudah siap	

13.	Menampilkan barang diterima	
14.	Menampilkan notifikasi kegiatan yang sedang berlangsung	Notifikasi
15.	Menampilkan detail akun	Akun Pengguna
16.	Fitur ubah password	
17.	Persetujuan akun baru oleh admin	Akun Pengaturan Admin
18.	Menu melihat akun pengguna (terdiri dari akun baru, aktif, dan terblokir)	
19.	Membuat menu Login	Login dan Signup
20.	Membuat menu SignUp	

Gambar 2. Prioritas adalah diagram prioritas dari solusi yang akan dibuat.



Gambar 2. Prioritas

D. Desain

Dashboard

a. Gambar 3. Tampilan Dashboard adalah desain tampilan dashboard.



Gambar 3. Tampilan Dashboard

- b. Gambar 4. Dashboard Tanggal adalah desain tampilan dashboard untuk memilih order di tanggal yang lain.



Gambar 4. Dashboard Tanggal

History

- a. Gambar 5. Tampilan History adalah desain tampilan history



Gambar 5. Tampilan History

Summary

- a. Gambar 6. Tampilan Summary adalah desain tampilan summary yang menampilkan keseluruhan order.



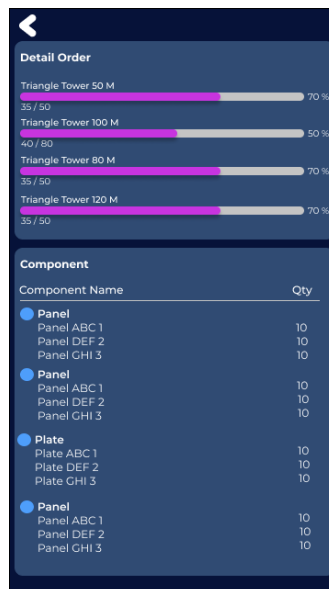
Gambar 6. Tampilan Summary

- b. Gambar 7. adalah desain tampilan summary untuk memilih order di tanggal yang lain



Gambar 7. Summary Tanggal

- c. Gambar 8. Detail Komponen adalah desain tampilan summary untuk menampilkan detail dari komponen setiap order



Gambar 8. Detail Komponen

Notifikasi

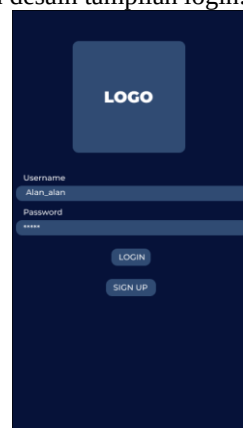
- a. Gambar 9. Tampilan Notifikasi adalah desain tampilan notifikasi.



Gambar 9. Tampilan Notifikasi

Login dan Signup

- a. Gambar 10. Tampilan Login adalah desain tampilan login.



Gambar 10. Tampilan Login

- b. Gambar 11. Tampilan Singup adalah desain tampilan untuk melakukan signup.



Gambar 11. Tampilan Singup

- c. Gambar 12. Tampilan Verifikasi OTP adalah desain tampilan untuk verifikasi kode otp.



Gambar 12. Tampilan Verifikasi OTP

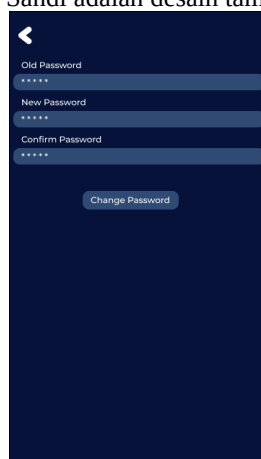
Akun

- a. Gambar 13. Tampilan Akun adalah desain tampilan akun.



Gambar 13. Tampilan Akun

- b. Gambar 14. Tampilan Ubah Kata Sandi adalah desain tampilan untuk merubah kata sandi.



Gambar 14. Tampilan Ubah Kata Sandi

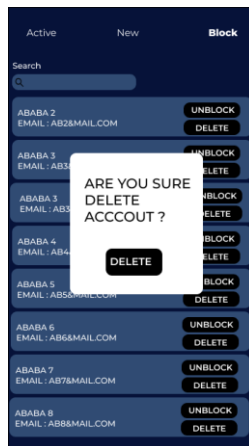
Akun Pengaturan Admin

- a. Gambar 15. Tampilan Akun Aktif Pengaturan Admin adalah desain Tampilan Akun pengaturan admin untuk akun aktif.



Gambar 15. Tampilan Akun Aktif Pengaturan Admin

- b. Gambar 16. Akun Blok Pengaturan Admin adalah desain Tampilan Akun pengaturan admin untuk akun terblok.



Gambar 16. Akun Blok Pengaturan Admin

- c. Gambar 17. Akun Baru Pengaturan Admin adalah desain Tampilan Akun pengaturan admin untuk akun baru.



Gambar 17. Akun Baru Pengaturan Admin

E. Test

Tabel IV Hasil Test adalah hasil test yang dilakukan.

TABEL IV
HASIL TEST

No	Solution / Fitur	Klasifikasi	Hasil
1.	Menampilkan progres besar persen dari order keseluruhan	Dashboard	Sesuai
2.	Menampilkan tanggal pengiriman barang		Sesuai
3.	Menampilkan progress dari setiap barang		Sesuai
4.	Menampilkan history order dengan total barang	History	Sesuai
5.	Menampilkan history pengiriman dengan total barang		Sesuai
6.	Menampilkan banyak order barang yang dibeli	Summary Order	Sesuai
7.	Menampilkan banyak order yang sedang dikerjakan		Sesuai
8.	Menampilkan banyak order yang sudah siap		Sesuai
9.	Menampilkan banyak order yang sudah diterima		Sesuai
10.	Menampilkan detail barang dibeli dengan komponen		Sesuai
11.	Menampilkan detail barang dikerjakan		Sesuai
12.	Menampilkan detail barang sudah siap		Sesuai
13.	Menampilkan barang diterima		Sesuai
14.	Menampilkan notifikasi kegiatan yang sedang berlangsung	Notifikasi	Sesuai
15.	Menampilkan detail akun	Akun Pengguna	Sesuai
16.	Fitur ubah password		Sesuai

17.	Persetujuan akun baru oleh admin	Akun Pengaturan Admin	Sesuai
18.	Menu melihat akun pengguna (terdiri dari akun baru, aktif, dan terblokir)		Sesuai
19.	Membuat menu Login	Login dan Signup	Sesuai
20.	Membuat menu SignUp		

V. KESIMPULAN

Simpulan yang didapat adalah rancangan desain untuk aplikasi data proses produksi telah berhasil dibuat. Rancangan desain ini telah memenuhi tujuan, yaitu:

1. Rancangan desain aplikasi proses produksi telah berhasil dibuat dan dirancang menjadi sebuah desain yang dapat dilanjutkan untuk dibuat menjadi sebuah program.
2. Rancangan desain aplikasi proses produksi yang telah berhasil dibuat dan desain telah sesuai dengan menggunakan metode design thinking sehingga memenuhi kebutuhan dan keperluan pengguna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur pada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas anugerah-Nya tugas akhir magang kerja dengan judul Rancangan Tampilan Aplikasi Data Proses Produksi Penjualan Baja telah selesai. Kegiatan penyelesaian karya ilmiah ini bertujuan untuk memenuhi tugas akhir magang kerja. Karya ilmiah yang dibuat ini juga diharapkan untuk dapat memberi tambahan ilmu kepada pembaca maupun bagi yang telah mengerjakan tugas ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Setiawan, F. & Witama, N. & Hikmah, R. (2020). "Perancangan Sistem Pengolahan Data Produksi Konveksi Berbasis Java Pada CV Nirwana Bunga Abadi". Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi, Vol. 3 No. 3, Hal. 203
2. Ibnu (2022). "Desin Thinking Adalah : Ini Pengertian, Tahapan dan Contohnya". Diakses pada 15 April 2022, dari <https://accurate.id/lifestyle/design-thinking-adalah/#Kesimpulan>.
3. Nugroho, I. (2021). "Kritik Terhadap Design Thinkin". Diakses pada 15 April 2022, dari <https://www.cias.co/post/kritikterhadapdesignthinking>
4. B. Huda and B. Priyatna, "Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-commerce". Systematics Journal, vol. 1, no. 2, pp. 81–88, Dec. 2019. Hal. 28
5. Rizan, O. & Hamidah (2016). "RANCANGAN APLIKASI MONITORING KAMERA CCTV UNTUK PERANGKAT MOBILE BERBASIS ANDROID". TI ATMA LUHUR : JURNAL TEKNOLOGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER, Vol. 3 (No.1), Hal. 46.
6. Seftin, A.(2021). UI Designer, Ketahui Tanggung Jawab dan Skill yang Dibutuhkan. Diakses pada 28 Maret 2022, dari <https://glints.com/id/lowongan/ui-designer/#.YkE-YedBxEY>.
7. Susilo, E. & Wijaya, D. F. & Hartanto, R. (2018). "Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application". Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi, Vol 7 (No.2), Hal. 151.
8. Yunus, I. A. (2018). "Perancangan Desain User Interface dan User Experience pada Aplikasi SIAKAD dengan Menggunakan Metode User Centered Design (UCD) pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya". Repositori Universitas Dinamika, Hal. 9.
9. Saraswati, G. & Sudana ,O. & Wirdiani, A. (2020), "Perancangan User Interface dan User Experience Berbasis Web Pada SIMRS Modul Sarana Dan Prasarana". JITTER- Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer, Vol. 1 (No. 2), Hal. 3.
10. Fariyanto, F. & Suaidah & Ulum, F. (2021). "PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN)". Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI), Vol. 2 (No. 2), Hal. 54.
11. HIDAYATULLOH, K. & KOMARUDIN, M. & SUTANTI, A. (2020). "PERANCANGAN APLIKASI PENGOLAHAN DATA DANA SEHAT PADA RUMAH SAKIT UMUM MUHAMMADIYAH METRO". Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer (JMIK),

- Vol. 01 (No. 01), Hal. 21
- 12 Hasan, S. & Muhammad, N. (2010). "SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BIAYA STUDI BERBASIS WEB PADA POLITEKNIK SAINS DAN TEKNOLOGI WIRATAMA MALUKU UTARA". Indonesian Journal on Information System, Vol 5 (No. 1), Hal. 46.
 - 13 Kathleen, A. & Sutanto, P. R. & Pranayma A. (2021). "ANALISIS PERBANDINGAN USER FLOW DARI APLIKASI E-CATALOGUE IFURNHOLIC". Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra, Vol. 1 (No. 18), Hal. 3.
 - 14 Febriantono, A. & Taufiqqurachman (2021). "SISTEM INFORMASI MANAJEMEN INVENTORIPADA BENGKEL PURE PRODUCT MOTOR". Jurnal VISUALIKA, Vol. 7 (No.2), Hal. 148.