



KERJA PRAKTIK - IF184801

**Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi
Integrated Revenue Management (INVENT)
PT. Kalimantan Prima Persada**

PT. Digdaya Olah Teknologi Indonesia
Millennium Centennial Center lantai 38 Jalan Sudirman Kav. 25,
Setiabudi, Jakarta Selatan 12920
Periode: 20 Agustus 2024 - 20 November 2024

Oleh:

Hanafi Satriyo Utomo Setiawan 5025211195

Pembimbing Departemen
Dr. Bilqis Amaliah S.Kom., M.Kom.

Pembimbing Lapangan
Faradilah Putri Damayanti

DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA
Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2024



KERJA PRAKTIK - IF184801

**Perancangan Antarmuka Pengguna *Aplikasi*
Integrated Revenue Management (INVENT)
PT. Kalimantan Prima Persada**

PT. Digdaya Olah Teknologi Indonesia
Millennium Centennial Center lantai 38 Jalan Sudirman Kav. 25,
Setiabudi, Jakarta Selatan 12920
Periode: 20 Agustus 2024 - 20 November 2024

Oleh:

Hanafi Satriyo Utomo Setiawan 5025211195

Pembimbing Departemen

Dr. Bilqis Amaliah S.Kom., M.Kom.

Pembimbing Lapangan

Faradilah Putri Damayanti

DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA
Fakultas Teknologi Elektro dan Informatika Cerdas
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2024

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
LEMBAR PENGESAHAN	xi
KATA PENGANTAR	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	1
1.3 Manfaat	2
1.4 Rumusan Masalah	2
1.5 Lokasi dan Waktu Kerja Praktik	2
1.6 Metodologi Kerja Praktik.....	2
1.6.1 Perumusan Masalah	2
1.6.2 Studi Literatur	3
1.6.3 Penggalan dan Analisis Kebutuhan.....	3
1.6.4 Pembuatan <i>Mockup</i>	3
1.6.5 Pengujian dan Evaluasi	3
1.6.6 Kesimpulan dan Saran.....	3
1.7 Sistematika Laporan.....	3
1.7.1 Bab I Pendahuluan	3
1.7.2 Bab II Profil Perusahaan	4
1.7.3 Bab III Tinjauan Pustaka.....	4

1.7.4 Bab IV Penggalian dan Analisis Kebutuhan.....	4
1.7.5 Bab V Pembuatan <i>Mockup</i>	4
1.7.6 Bab VI Pengujian dan Evaluasi.....	4
1.7.7 Bab VII Kesimpulan dan Saran.....	4
BAB 2 PROFIL PERUSAHAAN.....	5
2.1 Profil PT. Digdaya Olah Teknologi	5
2.2 Lokasi.....	6
BAB 3 TINJAUAN PUSTAKA	7
3.1 Interaksi Manusia Komputer.....	7
3.2 Desain Pengalaman Pengguna	7
3.3 Figma.....	8
BAB 4 PENGGALIAN DAN ANALISIS KEBUTUHAN	9
4.1 Penggalian Kebutuhan	9
4.2 Analisis Kebutuhan	9
4.2.1 Pengguna.....	9
4.2.2 Diagram Alur Aplikasi.....	10
BAB 5 PEMBUATAN MOCKUP.....	15
5.1 Mockup.....	15
5.1.1 UI Kit	15
5.1.2 Mockup Halaman <i>Master Data</i>	15
5.1.3 Mockup Halaman <i>Cash In</i>	20
5.1.4 Mockup Halaman <i>Nett Off</i>	23
5.1.5 Mockup Halaman <i>Credit Note</i>	24

5.1.6 Mockup Halaman <i>Bukti Potong</i>	26
BAB 6 PENGUJIAN DAN EVALUASI.....	27
6.1 Tujuan Pengujian.....	27
6.2 Kriteria Pengujian.....	27
6.3 Skenario Pengujian.....	27
6.4 Evaluasi Pengujian.....	28
BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN.....	29
7.1 Kesimpulan.....	29
7.2 Saran.....	29
DAFTAR PUSTAKA.....	31
BIODATA PENULIS.....	33

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Proses Cash In	11
Gambar 4.2 Proses Nett Off	11
Gambar 4.3 Proses Bukti Potong	12
Gambar 4.4 Proses Credit Note	13
Gambar 5.1 Mockup Master Data District	16
Gambar 5.2 Mockup Master Data District Detail	16
Gambar 5.3 Mockup Master Data Customer	17
Gambar 5.4 Mockup Master Data Customer Detail	17
Gambar 5.5 Mockup Master Data Revenue	18
Gambar 5.6 Mockup Master Data Revenue Detail	18
Gambar 5.7 Mockup Master Data Basic Rate	19
Gambar 5.8 Mockup Master Data Financial Parameter	19
Gambar 5.9 Mockup Master Data Formula	20
Gambar 5.10 Mockup Master Data Formula Detail	20
Gambar 5.11 Mockup Create Cash In	21
Gambar 5.12 Mockup Bank Cash In	21
Gambar 5.13 Mockup Split Cash In	22
Gambar 5.14 Mockup History Cash In	22
Gambar 5.15 Mockup Detail Invoice Cash In	23
Gambar 5.16 Mockup Nett Off	24
Gambar 5.17 Mockup History Credit Note	25
Gambar 5.18 Mockup Credit Note Detail	25
Gambar 5.19 Mockup Bukti Potong	26
Gambar 5.20 Mockup Bukti Potong Detail	26

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

DAFTAR TABEL

Tabel 4.2 Pengguna Aplikasi INVENT	9
Tabel 6.1 Hasil Uji Coba.....	28

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

LEMBAR PENGESAHAN

KERJA PRAKTIK

Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi *Integrated Revenue Management (INVENT)* PT. Kalimantan Prima Persada

Oleh:

Hanafi Satriyo Utomo S.

5025211195

Disetujui oleh Pembimbing Kerja Praktik:

1. Dr. Bilqis Amaliah S.Kom.,
M.Kom.
NIP. 197509142001122002



(Pembimbing Departemen)

2. Faradilah Putri Damayanti



(Pembimbing Lapangan)

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

**Perancangan Antarmuka Pengguna
Aplikasi Integrated Revenue Management (INVENT)
PT Kalimantan Prima Persada**

Nama Mahasiswa : Hanafi Satriyo Utomo Setiawan
NRP : 5025211195
Departemen : Teknik Informatika FTEIC-ITS
Pembimbing Departemen : Dr. Bilqis Amaliah S.Kom., M.Kom.
Pembimbing Lapangan : Faradilah Putri Damayanti.

ABSTRAK

Proses pengelolaan keuangan perusahaan merupakan aspek yang kompleks dan membutuhkan efisiensi tinggi untuk memastikan transparansi dan akurasi data. Salah satu tantangan utama dalam pengelolaan keuangan adalah integrasi data antara berbagai sistem, seperti pengelolaan invoice, pembayaran, dan rekonsiliasi data pelanggan atau vendor. Produk yang kami kerjakan saat melakukan Kerja Praktik adalah aplikasi INVENT, yaitu sistem mendukung proses pengelolaan keuangan untuk PT. Kalimantan Prima Persada.

Aplikasi INVENT dirancang untuk mendukung proses pengelolaan keuangan. Tugas yang saya kerjakan adalah membuat perancangan antarmuka pengguna untuk modul Master Data, Cash In, Nett Off, Credit Note, dan Bukti Potong. Melalui penerapan aplikasi ini, perusahaan dapat meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi potensi kesalahan manusia, dan memastikan transparansi dalam pengelolaan data keuangan.

Kata Kunci : Desain Pengalaman Pengguna, Integrated Revenue Management.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas penyertaan dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan salah satu kewajiban penulis sebagai mahasiswa Departemen Teknik Informatika ITS yaitu Kerja Praktik yang berjudul: Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi *Integrated Revenue Management* (INVENT) PT Kalimantan Prima Persada.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan baik dalam melaksanakan kerja praktik maupun penyusunan buku laporan kerja praktik ini. Namun penulis berharap buku laporan ini dapat menambah wawasan pembaca dan dapat menjadi sumber referensi.

Melalui buku laporan ini penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu menyusun laporan kerja praktik baik secara langsung maupun tidak langsung antara lain:

1. Kedua orang tua penulis.
2. Ibu Dr. Bilqis Amaliah S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing kerja praktik.
3. Mbak Faradilah Putri Damayanti selaku pembimbing lapangan selama kerja praktik berlangsung.
4. Teman-teman penulis yang senantiasa memberikan semangat ketika penulis melaksanakan KP.

Surabaya, 19 Desember 2024
Hanafi Satriyo Utomo Setiawan



[Halaman ini sengaja dikosongkan]

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam lingkungan bisnis yang dinamis, pengelolaan pendapatan yang terintegrasi menjadi salah satu aspek yang sangat penting untuk memastikan efisiensi proses keuangan perusahaan. Salah satu tantangan utama adalah memastikan dokumen-dokumen penting seperti berita acara pekerjaan (BA), *invoice/debit note*, dan faktur pajak dapat dibuat serta didistribusikan tepat waktu agar proses penagihan tidak mengalami keterlambatan. Keterlambatan tersebut dapat berimplikasi pada terganggunya arus kas perusahaan dan risiko meningkatnya piutang tak tertagih [1].

Sebagai solusi, diperlukan sistem berbasis teknologi yang mampu memantau seluruh proses, mulai dari pembuatan hingga pengiriman BA, sehingga dokumen penagihan dapat dihasilkan dengan cepat dan akurat. Sistem ini juga diharapkan dapat mendukung pengelolaan *Account Receivable* (AR) secara efektif, memastikan semua dokumen dan pembayaran dikelola dengan baik sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditentukan. Dengan implementasi *Integrated Revenue Management System* (INVENT), perusahaan dapat meningkatkan efisiensi proses bisnis sekaligus mengoptimalkan pengelolaan pendapatan.

1.2 Tujuan

Tujuan kerja praktik ini adalah menyelesaikan kewajiban nilai kerja praktik sebesar 4 SKS dan membantu PT. Digdaya Olah Teknologi untuk merancang desain antarmuka aplikasi *Integrated Revenue Management*

(INVENT) yang akan digunakan oleh PT. Kalimantan Prima Persada.

1.3 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dengan adanya aplikasi ini diharapkan mampu mengatasi hambatan operasional, seperti keterlambatan pengiriman dokumen dari lokasi proyek ke kantor pusat, dengan menyediakan fitur pemantauan secara *real-time*. Melalui INVENT, diharapkan proses pembuatan dokumen pendukung penagihan dapat dilakukan dengan lebih cepat dan efisien, sehingga pembayaran dapat diterima tepat waktu dan risiko keterlambatan tagihan dapat diminimalkan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan antarmuka pengguna untuk modul *Master Data, Cash In, Nett Off, Credit Note*, dan Bukti Potong pada aplikasi *Integrated Revenue Management* (INVENT) PT Kalimantan Prima Persada?

1.5 Lokasi dan Waktu Kerja Praktik

Pengerjaan kerja praktik ini lakukan secara *remote*, dimulai pada tanggal 20 Agustus 2024 hingga 20 November 2024.

1.6 Metodologi Kerja Praktik

Metodologi dalam pembuatan buku kerja praktik meliputi :

1.6.1 Perumusan Masalah

Untuk mengetahui kebutuhan dari aplikasi, saya mengikuti rapat bersama pihak PT. Digdaya Olah Teknologi dan PT. Kalimantan Prima Persada. Pada

saat rapat, kami dijelaskan bagaimana konsep dan proses penggunaan aplikasi INVENT. Setelah berdiskusi, didapatkan kebutuhan - kebutuhan pengguna yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi.

1.6.2 Studi Literatur

Setelah mendapat kebutuhan-kebutuhan pengguna, saya dan tim DOT mencari studi literatur aplikasi serupa sebagai referensi dalam pembuatan desain aplikasi.

1.6.3 Penggalan dan Analisis Kebutuhan

Setelah tinjauan yang dipakai telah didapatkan, untuk merancang sistem yang baik perlu adanya analisis kebutuhan dan desain antarmuka pengalaman pengguna.

1.6.4 Pembuatan *Mockup*

Pada tahap ini *mockup* dan purwarupa aplikasi dibuat.

1.6.5 Pengujian dan Evaluasi

Setelah *mockup* selesai dibuat, perlu adanya evaluasi untuk menguji apakah *design/mockup* sesuai dengan harapan pengguna. Jika masih belum sesuai atau perlu menambah fitur, rapat akan dilakukan lagi untuk membahas fitur - fitur apa saja yang perlu diperbaiki atau ditambah.

1.6.6 Kesimpulan dan Saran

Pengujian yang dilakukan ini telah memenuhi syarat yang diinginkan, dan berjalan dengan baik dan lancar.

1.7 Sistematika Laporan

1.7.1 Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, tujuan, manfaat, rumusan masalah, lokasi dan waktu kerja praktik, metodologi, dan sistematika laporan.

1.7.2 Bab II Profil Perusahaan

Bab ini berisi gambaran umum PT. Digdaya Olah Teknologi mulai dari profil dan lokasi perusahaan.

1.7.3 Bab III Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi dasar teori dari teknologi yang digunakan dalam menyelesaikan proyek kerja praktik.

1.7.4 Bab IV Penggalian dan Analisis Kebutuhan

Bab ini berisi mengenai tahap analisis kebutuhan aplikasi dalam menyelesaikan proyek kerja praktik.

1.7.5 Bab V Pembuatan *Mockup*

Bab ini berisi tahapan yang dilakukan dalam pembuatan *mockup* aplikasi.

1.7.6 Bab VI Pengujian dan Evaluasi

Bab ini berisi hasil uji coba dan evaluasi dari *mockup* aplikasi yang telah dikembangkan selama pelaksanaan kerja praktik.

1.7.7 Bab VII Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari proses pelaksanaan kerja praktik.

BAB 2

PROFIL PERUSAHAAN

2.1 Profil PT. Digdaya Olah Teknologi

DOT Indoneia (PT. Digdaya Olah Teknologi) adalah perusahaan yang menyediakan solusi digital profesional dengan menggunakan metodologi *agile* untuk membantu perusahaan mapan dan *startup* meningkatkan kinerja melalui layanan pengembangan perangkat lunak berkualitas tinggi. Nilai-nilai inti perusahaan meliputi *Agile, Harmony, Excellence, Altruistic, dan Driven*, yang menjadi landasan dalam setiap kegiatan operasionalnya.

Struktur organisasi perusahaan ini dirancang untuk memastikan efisiensi operasional melalui pembagian tugas yang terorganisir di setiap divisi. Perusahaan dipimpin oleh CEO (*Chief Executive Officer*) yang bertanggung jawab atas pengambilan keputusan strategis, menetapkan visi dan misi, serta mengarahkan seluruh kegiatan perusahaan. Di bawah CEO, terdapat CTO (*Chief Technology Officer*) yang mengelola aspek teknologi perusahaan. CTO memimpin dua divisi utama, yaitu divisi *Engineering* dan *Proyek*. Divisi *Engineering* dikepalai oleh *Head of Engineering* yang mengawasi tim *DevOps, Engineer, dan Quality Assurance (QA)*. *DevOps* bertugas mengintegrasikan proses pengembangan dan operasional teknologi, *Engineer* berfokus pada pengembangan sistem dan perangkat lunak, sementara *QA* bertanggung jawab memastikan kualitas produk atau sistem sebelum dirilis. Divisi *Proyek* dipimpin oleh *Project Director* yang memimpin tim *Project Manager, System Analyst, dan UI/UX Designer*. Tim ini berfokus pada pengelolaan proyek teknologi mulai dari perencanaan hingga implementasi, termasuk memastikan kebutuhan

bisnis diterjemahkan ke dalam solusi teknologi dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

Selain aspek teknis, perusahaan juga memiliki divisi bisnis yang dipimpin oleh *Business Director*. Divisi ini mencakup *Human Capital* yang mengelola rekrutmen dan pengembangan karyawan, *Finance* yang bertanggung jawab atas pengelolaan keuangan, serta *Legal* yang menangani aspek hukum perusahaan. Di sisi lain, terdapat *S&M Director (Sales and Marketing)* yang memimpin tim *Sales* dan *Marketing* untuk mengembangkan pasar, meningkatkan pendapatan, serta merancang strategi pemasaran dan promosi. Dengan struktur ini, perusahaan dapat berjalan secara terorganisir dan fokus pada pencapaian tujuan strategisnya.

2.2 Lokasi

Head Office - Millennium Centennial Center lantai 38
Jalan Sudirman Kav. 25, Setiabudi, Jakarta Selatan 12920

DOT Techno Valley - Perumahan Permata Hijau no. A15
Tlogomas Lowokwaru Malang.

BAB 3

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Interaksi Manusia Komputer

Human-Computer Interaction atau yang biasa disebut Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) berfokus pada bagaimana membuat sistem berbasis komputer agar lebih mudah digunakan pengguna melalui desain dan evaluasi. Bidang ini mengambil ilmu dari berbagai disiplin seperti ilmu komputer, psikologi, sosiologi, desain industri, dan desain grafis. Tujuan IMK adalah meningkatkan antarmuka pengguna, yang merupakan media bagi manusia untuk berinteraksi dengan produk digital [2].

3.2 Desain Pengalaman Pengguna

User Experience Design atau Desain Pengalaman Pengguna berfokus pada meningkatkan interaksi antara pengguna dan teknologi dengan memperbaiki kemudahan dan kepuasan penggunaan secara keseluruhan. Desain Pengalaman Pengguna melibatkan pemahaman kebutuhan pengguna, menerapkan prinsip desain yang berpusat pada pengguna, dan menganalisis interaksi pengguna untuk memperbaiki pengalaman. Desain Pengalaman Pengguna tidak hanya memperhatikan fungsionalitas, tetapi juga menekankan estetika dan kenyamanan pengguna. Alat atau metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) dapat membantu membantu mengukur dan menilai tingkat pengalaman pengguna, memberikan wawasan penting untuk perbaikan desain sistem yang berguna untuk meningkatkan kepuasan pengguna [3].

3.3 Figma

Figma adalah sebuah aplikasi desain berbasis web dengan penyimpanan otomatis *cloud* yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan berkolaborasi secara *real-time* dalam proyek desain. Figma mendukung berbagai aktivitas desain, mulai dari pembuatan *mockup*, prototipe interaktif, dan desain antarmuka pengguna lainnya. Selain itu, Figma juga menawarkan fitur *developer mode* yang memudahkan developer atau pengembang tanpa latar belakang desain untuk ikut serta dalam proses pengembangan antarmuka [4].

BAB 4

PENGALIAN DAN ANALISIS KEBUTUHAN

4.1 Penggalian Kebutuhan

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai penggalian kebutuhan untuk aplikasi *Integrated Revenue Management* (INVENT). Dalam perancangan aplikasi ini, terdapat mitra yang terlibat, yaitu PT. Kalimantan Prima Persada. Dalam hal ini, mitra tersebut berperan sebagai pengguna dalam aplikasi ini. Wawancara dilakukan untuk menggali kebutuhan yang akan diterapkan dalam aplikasi.

4.2 Analisis Kebutuhan

4.2.1 Pengguna

Setelah dilakukan penggalian kebutuhan, hasil wawancara dan observasi dikumpulkan untuk dilakukan analisis. Berdasarkan analisis, disepakati bahwa pengguna aplikasi INVENT ini sebagai berikut.

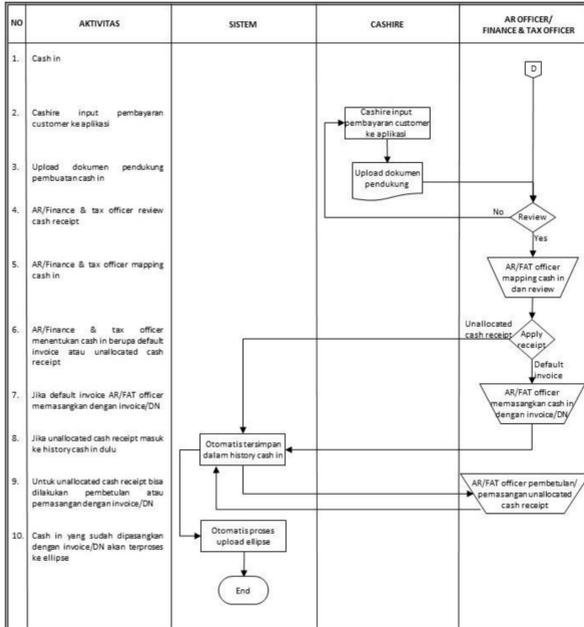
Tabel 4.1 Pengguna Aplikasi INVENT

Role	Tugas
<i>Admin</i>	Administrator aplikasi
<i>AR Officer</i>	Pembuatan <i>invoice, debit note, credit note, cash in, BA non accrued</i> (HO)
<i>Tax Reporting Officer</i>	Input nomor faktur pajak, <i>create</i> faktur pajak, <i>create</i> NP-R / SPTM /PI <i>invoice</i>
<i>Fund Sect. Head</i>	<i>Review/approval invoice/debit note, approval credit note</i> (HO)

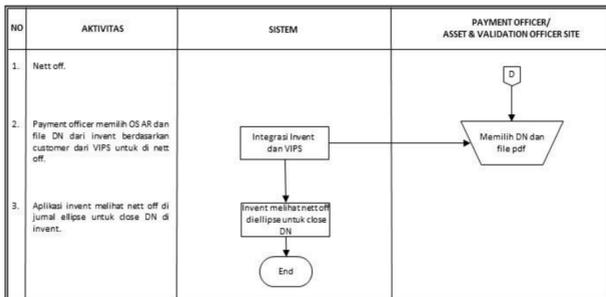
<i>Finance Manager</i>	<i>Review/approval invoice/debit note, approval credit note (HO)</i>
<i>Finance & Tax Officer</i>	<i>Pembuatan invoice, debit note, credit note, cash in, BA non accrued (SITE)</i>
<i>Dept. Head Fat Site</i>	<i>Review/approval invoice/debit note, approval credit note (SITE)</i>
<i>Cashier</i>	<i>Input cash in dari bank</i>
<i>Payment Officer</i>	<i>Nett off di aplikasi VIPs</i>

4.2.2 Diagram Alur Aplikasi

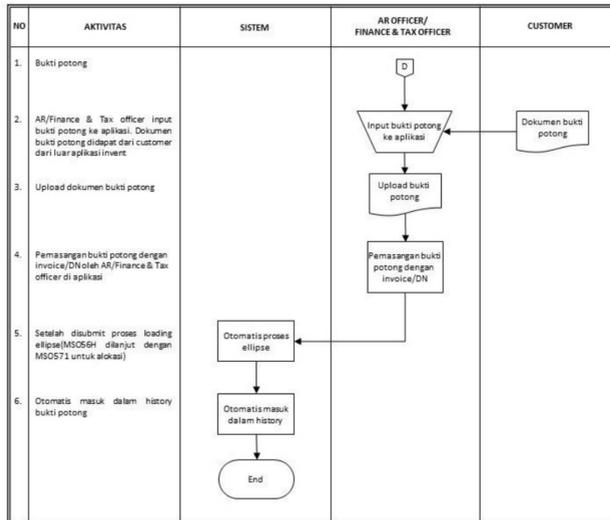
Aplikasi ini bertujuan untuk mengelola proses keuangan atau pendapatan secara terintegrasi, mulai dari pembuatan dokumen pendukung seperti Berita Acara (BA), *invoice*, faktur pajak, hingga pengelolaan pembayaran (*cash in*). Berikut adalah diagram alur dari modul *Master Data*, *Cash In*, *Nett Off*, *Credit Note*, dan *Bukti Potong* pada aplikasi *Integrated Revenue Management* (INVENT):



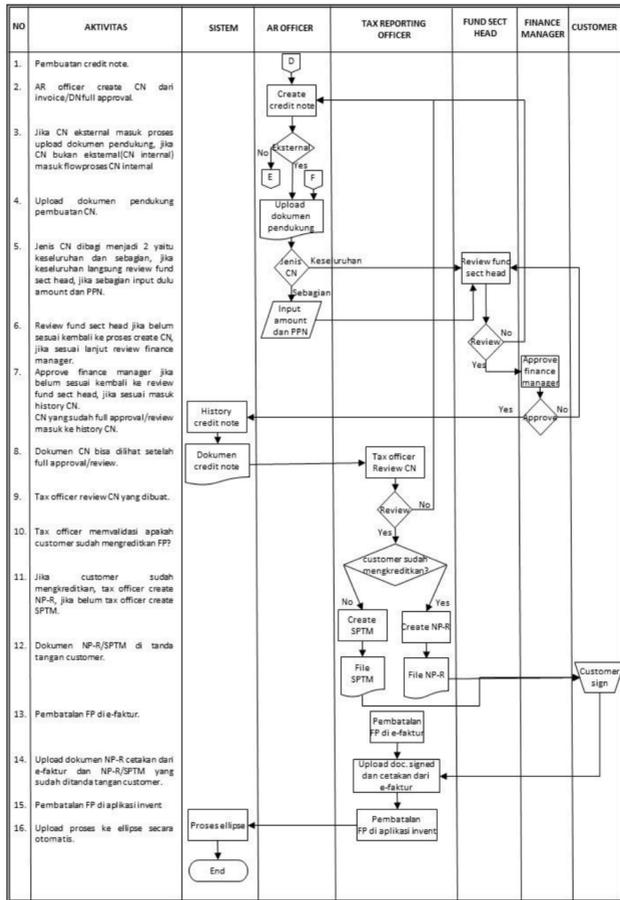
Gambar 4.1 Proses Cash In



Gambar 4.2 Proses Nett Off



Gambar 4.3 Proses Bukti Potong



Gambar 4.4 Proses Credit Note

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

BAB 5

PEMBUATAN MOCKUP

5.1 Mockup

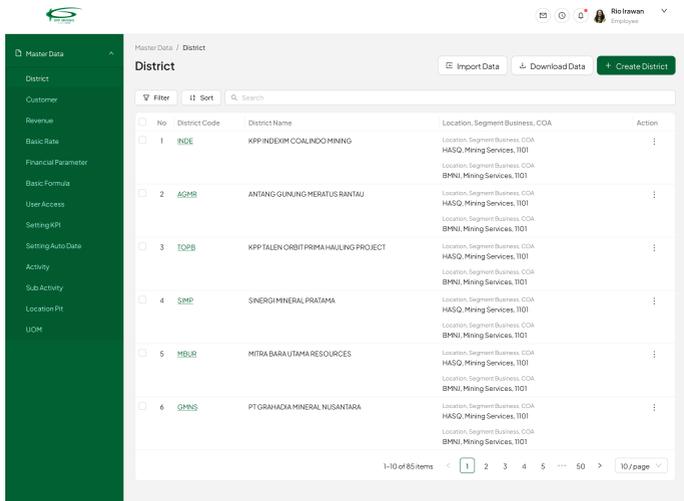
Mockup dibuat dengan menggunakan aplikasi Figma.

5.1.1 UI Kit

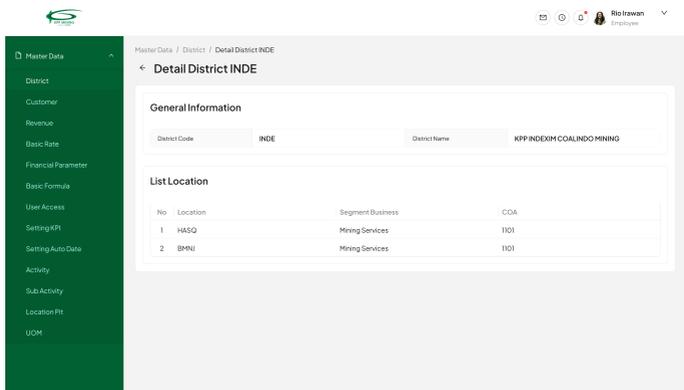
Warna, tipografi, simbol, dan komponen ditentukan terlebih dahulu. Kumpulan komponen-komponen tersebut disebut dengan UI Kit. Dengan menggunakan UI kit ini, desainer dapat menyeragamkan komponen yang dipakai dalam desain aplikasinya. Jika terdapat perbaikan, maka perbaikan dapat dilakukan melalui komponen induk saja. Komponen turunannya akan secara otomatis berubah seperti komponen induknya. Hal ini akan mempercepat dalam proses mendesain.

5.1.2 Mockup Halaman *Master Data*

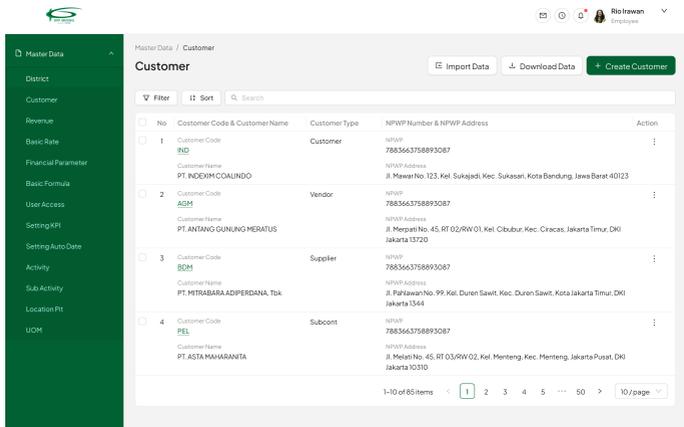
Master data adalah kumpulan data penting yang digunakan sebagai referensi dalam sistem untuk memastikan konsistensi dan akurasi dalam berbagai modul atau proses bisnis. Master data terbagi menjadi dua kategori, yaitu master data general dan master data spesifik untuk masing-masing modul, seperti accounting, engineering, dan finance. Berikut adalah beberapa mockup dari Master Data:



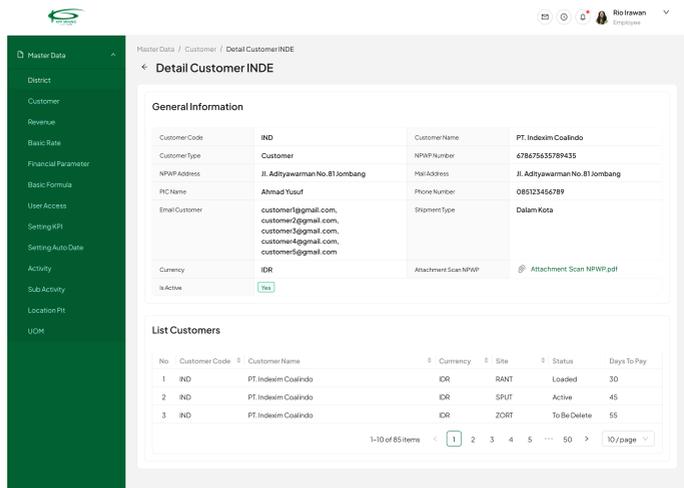
Gambar 5.1 Mockup Master Data District



Gambar 5.2 Mockup Master Data District Detail



Gambar 5.3 Mockup Master Data Customer



Gambar 5.4 Mockup Master Data Customer Detail

Master Data / Revenue

Revenue

Filter | Sort | Search

No	Segment Business, District, COA	Customer Type, Customer Name & Type	Activity Type & Sub Activity	Location Ptt & UOM	Split Period	Active	Status	Action
1	Segment Business Mining Services District INDE COA 1101	Customer Type Customer Customer Name PT.INDEKIM COALINDO	Activity Type OB Sub Activity OB Removal	Location Ptt All Ptt UOM BCM	26 - 31	<input checked="" type="checkbox"/>	Used	
2	Segment Business Mining Services District INDE COA 1101	Customer Type Vendor Customer Name PT.INDEKIM COALINDO	Activity Type CHDA/UHDA Sub Activity CHDA/UHDA OB Removal	Location Ptt Ptt to Km 33 UOM TON/KM		<input type="checkbox"/>	Not Used	
3	Segment Business Mining Services District INDE COA 1101	Customer Type Customer Customer Name PT.INDEKIM COALINDO	Activity Type OB Sub Activity OB Removal	Location Ptt All Ptt UOM BCM	26 - 31	<input type="checkbox"/>	Not Used	

1-10 of 85 items | 1 2 3 4 5 ... 80 > | 10/page

Gambar 5.5 Mockup Master Data Revenue

Master Data / Revenue / Detail Revenue INDE

Detail Revenue INDE

General Information

District Code	INDE	Segment Business	Mining Services
COA	1101	Type	Activity
Customer Type	Customer	Customer Name	PT.INDEKIM COALINDO
Activity Type	OB	Sub Activity	OB Removal
Location Ptt	All Ptt	UOM	100.01 Bcm / 100 Km
Is Active	<input checked="" type="checkbox"/>	Is Split Period	<input checked="" type="checkbox"/>
Period Accrue	01-25	Period Komrak	26 - 31
Status	Used		

Gambar 5.6 Mockup Master Data Revenue Detail

Master Data / Basic Rate

Basic Rate

Filter Search

No	District Code	Sub-Activity	Basic Rate	Currency	Link to Index	Rounding	Used	Action
1	AGMB	OB Removal	XXXX	IDR	<input checked="" type="checkbox"/>	6	<input checked="" type="checkbox"/>	Used
2	BCKMA	DHDA/LHDA/OB Removal	XXXX	IDR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Not Used
3	INDE	Coal getting	XXXX	USD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Not Used
4	PELH	Coal Hauling to Rom	XXXX	USD	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Used
5	PELH	Coal Hauling KH 33 to PORT Non ST	XXXX	USD	<input checked="" type="checkbox"/>	3	<input checked="" type="checkbox"/>	Used

1-10 of 65 items | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | ... | 50 | 10 / page

Gambar 5.7 Mockup Master Data Basic Rate

Master Data / Financial Parameter

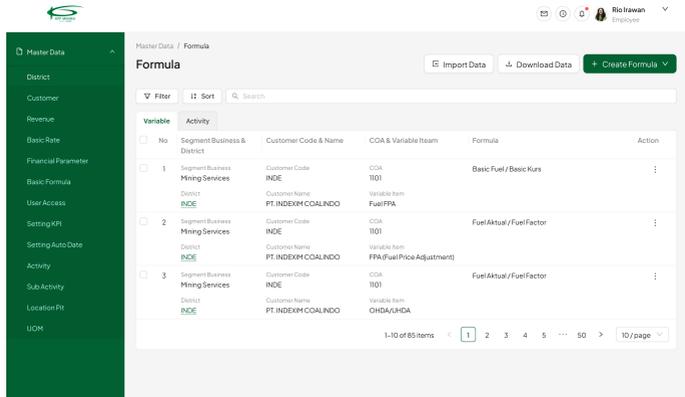
Financial Parameter

Filter Search

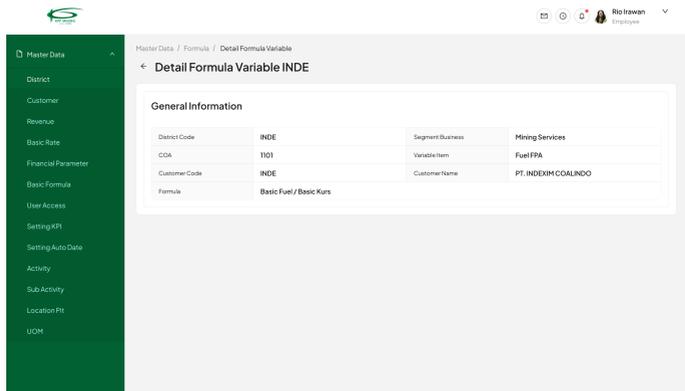
Parameter Contract	Parameter Pengali	Parameter Activity	Contract	Input Manual	Need Formula	Formula	Action
<input type="checkbox"/>	No	District	Parameter Desc	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Formula	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	1	INDE	Basic Kurs	<input checked="" type="checkbox"/>	500	-	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2	INDE	Basic Fuel	<input checked="" type="checkbox"/>	1.000	-	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3	INDE	Fuel Factor (FF)	<input checked="" type="checkbox"/>	550	-	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4	INDE	Fuel FFA	<input checked="" type="checkbox"/>	0.075%	Basic Fuel / Basic Kurs	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	5	INDE	Basic OB Hauling Distance	<input checked="" type="checkbox"/>	1.000	-	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	6	INDE	Trip per Day Contract	<input checked="" type="checkbox"/>	5.90	-	<input type="checkbox"/>

1-10 of 65 items | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | ... | 50 | 10 / page

Gambar 5.8 Mockup Master Data Financial Parameter



Gambar 5.9 Mockup Master Data Formula



Gambar 5.10 Mockup Master Data Formula Detail

5.1.3 Mockup Halaman *Cash In*

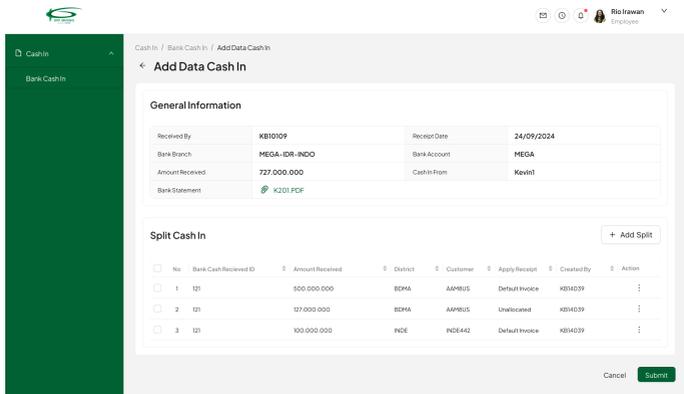
Cash In adalah proses pencatatan dan pengelolaan pembayaran yang diterima dari *customer* ke dalam sistem perusahaan. Proses ini bertujuan untuk memastikan setiap transaksi pembayaran terdokumentasi dengan baik, tervalidasi, dan teralokasi ke *invoice* atau *debit note* (DN) yang sesuai. *Cash In* melibatkan beberapa tahapan penting, seperti input data pembayaran oleh *cashier*, pengunggahan

dokumen pendukung, serta verifikasi dan pemetaan oleh AR/Finance & Tax Officer. Berikut adalah beberapa mockup dari *Cash In*:

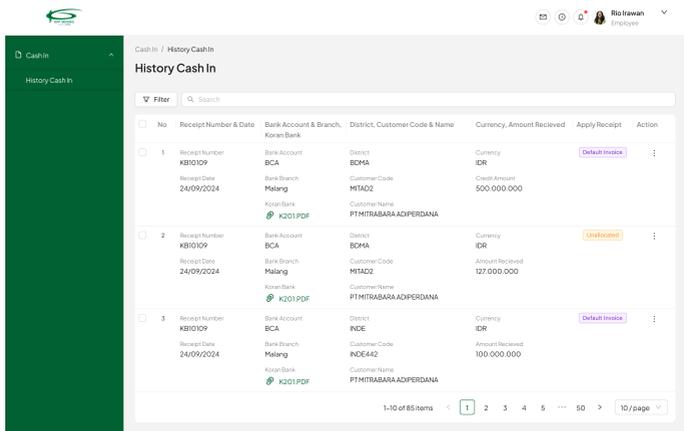
Gambar 5.11 Mockup Create Cash In

No	Received By & Receipt Date	Bank Branch & Account	Currency, Amount Received & Cash In From	Bank Statement	Status	Action
1	Received By: K210109 Receipt Date: 24/09/2024	Bank Branch: MEGA-DR-INDO Bank Account: MEGA	Currency: IDR Amount Received: 727.000.000 Cash In From: Kevin	K201.PDF	Submit	
2	Received By: K210109 Receipt Date: 24/09/2024	Bank Branch: MEGA-DR-INDO Bank Account: MEGA	Currency: IDR Amount Received: 727.000.000 Cash In From: Kevin	K201.PDF	Revise	
3	Received By: K210109 Receipt Date: 24/09/2024	Bank Branch: MEGA-DR-INDO Bank Account: MEGA	Currency: IDR Amount Received: 727.000.000 Cash In From: Kevin	K201.PDF	Revise	

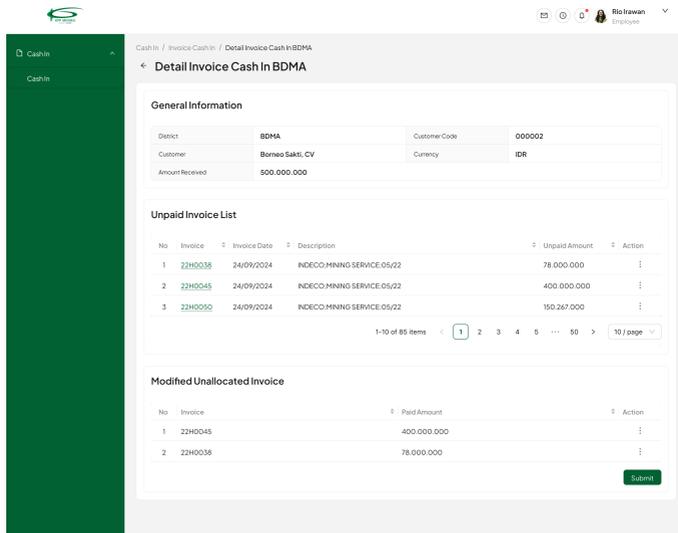
Gambar 5.12 Mockup Bank Cash In



Gambar 5.13 Mockup Split Cash In



Gambar 5.14 Mockup History Cash In



Gambar 5.15 Mockup Detail Invoice Cash In

5.1.4 Mockup Halaman *Nett Off*

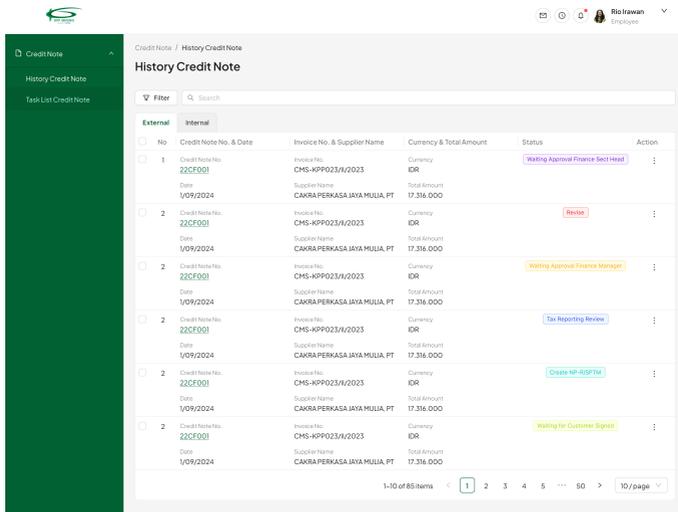
Nett Off adalah proses di aplikasi invent untuk menyiapkan data *invoice* atau DN (Debit Note) yang masih *outstanding* agar dapat diintegrasikan ke aplikasi VIP Management AP. Fitur utama nett off meliputi ekspor data DN ke format Excel dan PDF. Sistem ini juga membaca status pembayaran dari Ellipse, sehingga status seperti *PAID*, nomor PV, dan nomor *Invoice* dapat diperbarui di aplikasi INVENT.

No	No DN	Periode	Amount	File DN	No. PV	No Invoice	Status	Action
1	23D0498B	Sept-24	-11.270.000	23D049.pdf			Unpaid	
2	23D0508B	Sept-24	-9.497.000	23D050.pdf	xxx	INV002	Paid	
3	23D0518B	Sept-24	-2.453.000	23D051.pdf			Unpaid	
4	23D0528B	Sept-24	-11.270.000	23D052.pdf	xxx	INV003	Paid	
5	23D0538B	Sept-24	-9.497.000	23D053.pdf	xxx	INV004	Paid	
6	23D0548B	Sept-24	-2.453.000	23D054.pdf	xxx	INV005	Paid	
7	23D0558B	Sept-24	-11.270.000	23D055.pdf			Unpaid	
8	23D0568B	Sept-24	-9.497.000	23D056.pdf			Unpaid	
9	23D0578B	Sept-24	-2.453.000	23D057.pdf			Unpaid	
10	23D0588B	Sept-24	-2.453.000	23D058.pdf			Unpaid	

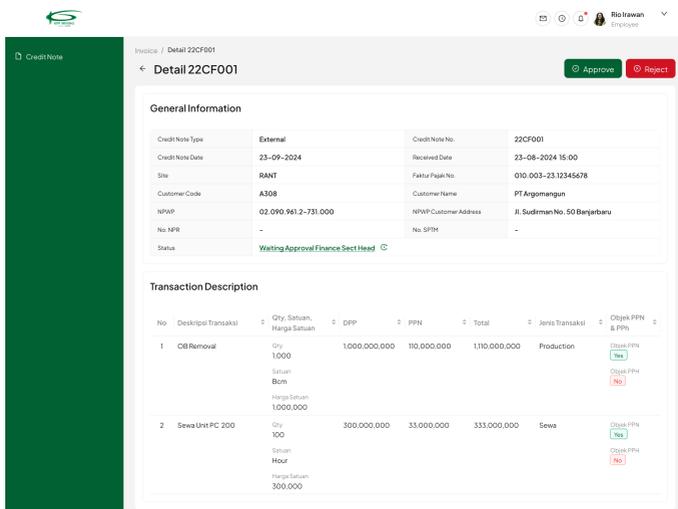
Gambar 5.16 Mockup Nett Off

5.1.5 Mockup Halaman *Credit Note*

Credit Note (CN) adalah proses untuk membatalkan sebagian atau seluruh tagihan pada faktur sebelumnya. Prosesnya meliputi pembuatan CN oleh AR Officer, review dan persetujuan dari Fund Sect Head dan Finance Manager, serta validasi oleh Tax Officer. CN memastikan pengelolaan dokumen, validasi pajak, dan integrasi sistem berjalan transparan dan efisien.



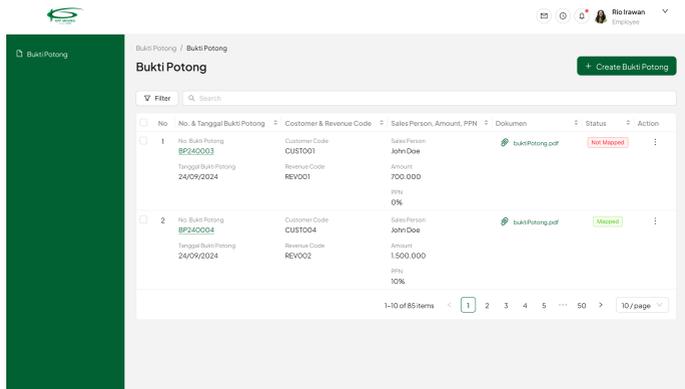
Gambar 5.17 Mockup History Credit Note



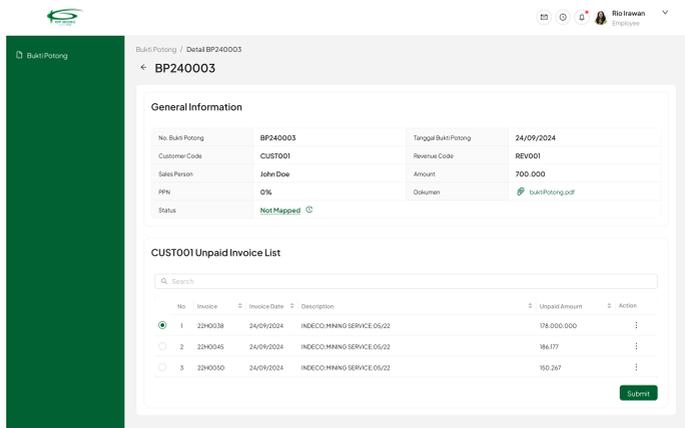
Gambar 5.18 Mockup Credit Note Detail

5.1.6 Mockup Halaman *Bukti Potong*

Bukti Potong adalah proses yang digunakan untuk menutup invoice/DN karena pembayaran dikenakan PPH oleh customer. Fitur utama dari bukti potong mencakup input dan pengunggahan dokumen, pemasangan dengan invoice/DN, serta otomatisasi proses dan penyimpanan riwayat dalam sistem untuk efisiensi dan transparansi.



Gambar 5.19 Mockup Bukti Potong



Gambar 5.20 Mockup Bukti Potong Detail

BAB 6

PENGUJIAN DAN EVALUASI

6.1 Tujuan Pengujian

Pengujian dilakukan terhadap mockup aplikasi *Integrated Revenue Management* (INVENT) guna menguji kesesuaian kebutuhan pengalaman pengguna dalam aplikasi.

6.2 Kriteria Pengujian

Penilaian atas pencapaian tujuan pengujian didapatkan dengan memperhatikan beberapa hasil yang diharapkan berikut :

- a. Kemampuan pengguna untuk melihat daftar dan menambahkan data pada Master Data.
- b. Kemampuan pengguna untuk melihat daftar dan detail Cash In.
- c. Kemampuan pengguna untuk melihat daftar dan detail Nett Off.
- d. Kemampuan pengguna untuk melihat daftar dan detail Credit Note.
- e. Kemampuan pengguna untuk melihat daftar dan detail Bukti Potong.

6.3 Skenario Pengujian

Skenario pengujian dilakukan dengan melakukan peran sebagai pengguna yang akan mencoba menyelesaikan tugas di dalam aplikasi seperti pembuatan *Cash In*, *Nett Off*, *Credit Note*, dan Bukti Potong.

6.4 Evaluasi Pengujian

Hasil pengujian dilakukan terhadap pengamatan pengguna ketika menggunakan aplikasi *Integrated Revenue Management* (INVENT). Tabel 6.1 di bawah ini menjelaskan hasil uji coba terhadap perancangan antarmuka aplikasi yang telah dibuat.

Tabel 6.1 Hasil Uji Coba

Kriteria Pengujian	Hasil Pengujian
Kemampuan pengguna untuk melihat daftar dan menambahkan data pada Master Data.	Terpenuhi
Kemampuan pengguna untuk melihat daftar dan detail Cash In.	Terpenuhi
Kemampuan pengguna untuk melihat daftar dan detail Nett Off.	Terpenuhi
Kemampuan pengguna untuk melihat daftar dan detail Credit Note.	Terpenuhi
Kemampuan pengguna untuk melihat daftar dan detail Bukti Potong.	Terpenuhi

BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat setelah melakukan perancangan desain antarmuka modul *Master Data, Cash In, Nett Off, Credit Note*, dan Bukti Potong untuk aplikasi *Integrated Revenue Management* (INVENT) pada kegiatan kerja praktek di PT. Digdaya Olah Teknologi adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi yang dikembangkan telah sesuai dengan permintaan dan dapat mengatasi keterbatasan masalah yang dialami.

7.2 Saran

Saran untuk pengembangan aplikasi *Integrated Revenue Management* (INVENT) adalah sebagai berikut :

- a. Membuat *dashboard* visual yang menampilkan status setiap *Credit Note* dan Bukti Potong secara real-time, sehingga semua pihak terkait dapat memantau progres dan mengambil tindakan lebih cepat jika ada hambatan.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Ade Safitri, M. Helmi, G. Siringoringo, S. Tinggi Ilmu Ekonomi Mulia Darma Pratama, and A. Keuangan dan Perbankan Mulia Darma Pratama, “ANALISIS EFEKTIVITAS MANAJEMEN PIUTANG PADA PT. ELECTRONIC CITY INDONESIA Tbk,” 2024.
- [2] Y. Liu, “Human-computer interface design based on design psychology,” *Proceedings - 2020 International Conference on Intelligent Computing and Human-Computer Interaction, ICHCI 2020*, pp. 5–9, 2020, doi: 10.1109/ICHCI51889.2020.00009.
- [3] A. Hendrian, M. L. Hamzah, Zarnelly, Anofrizen, and T. K. Ansyar, “Evaluation of User Experience in Mobile Applications Using User Experience Questionnaire and User Centered Design Methods,” in *2024 International Conference on Circuit, Systems and Communication, ICCSC 2024*, Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc., 2024. doi: 10.1109/ICCSC62074.2024.10616867.
- [4] Figma, “Creative tools meet the internet.,” *Www.Figma.Com*, pp. 1–13, 2024, [Online]. Available: <https://www.figma.com/about/>

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

BIODATA PENULIS

Nama : Hanafi Satriyo Utomo Setiawan
Tempat, Tanggal Lahir : Jombang, 16 Januari 2024
Jenis Kelamin : Laki-laki
Telepon : +6281353033922
Email : satriyo.stwn@gmail.com

AKADEMIS

Kuliah : Departemen Teknik Informatika –
FTEIC , ITS
Angkatan : 2021
Semester : 7 (Tujuh)