



ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

KERJA PRAKTIK

**Perancangan dan Implementasi Antarmuka
Webapps Digital Payment PT Doa Anak Digital
(Bangbeli)**

**Periode, 1 September 2022 - 30 November
2022**

Oleh:

Nazhifah Elqolby

5025201156

Dosen Pembimbing

Hudan Studiawan, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

Pembimbing Lapangan

Robbi Tri Murdani, S.Kom.

DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA

**Fakultas Teknologi Elektro dan
Informatika Cerdas**

**Institut Teknologi Sepuluh
Nopember
Surabaya 2022**



KERJA PRAKTIK

Perancangan dan Implementasi Antarmuka *Webapps Digital Payment* PT Doa Anak Digital (Bangbeli)

**Periode, 1 September 2022 - 30 November
2022**

Oleh:

Nazhifah Elqolby

5025201156

Dosen Pembimbing

Hudan Studiawan, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

Pembimbing Lapangan

Robbi Tri Murdani, S.Kom.

DEPARTEMEN TEKNIK INFORMATIKA

**Fakultas Teknologi Elektro dan
Informatika Cerdas**

**Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2022**

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

LEMBAR PENGESAHAN
KERJA PRAKTIK

Perancangan dan Implementasi Antarmuka *Webapps Digital Payment* PT Doa Anak Digital (Bangbeli)

Oleh:

Nazhifah Elqolby

5025201156

Mengetahui,
Pembimbing Lapangan

Menyetujui,
Dosen Pembimbing,



Robbi Tri Murdani, S.Kom.



Hudan Studiawan, S.Kom.,
M.Kom., Ph.D.
NIP. 198705112012121003

Surabaya, Desember 2022

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

Perancangan dan Implementasi Antarmuka *Webapps Digital Payment* PT Doa Anak Digital (Bangbeli)

Nama Mahasiswa : Nazhifah Elqolby
NRP : 5025201156
Departemen : Teknik Informatika FTEIC-ITS
Pembimbing Jurusan : Hudan Studiawan, S.Kom.,
M.Kom., Ph.D.
Pembimbing Lapangan : Robbi Tri Murdani, S.Kom.

ABSTRAK

Digital Payment merupakan pembayaran elektronik perkembangan dari Financial Technology (*FinTech*) sebagai alat *digital payment*. Bangbeli di bawah naungan PT Doa Anak Digital adalah *platform* transaksi *digital payment* terpercaya untuk membantu customer terutamanya pelaku UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) agar dapat melakukan transaksi *digital payment* yang terpercaya dengan aman, mudah, nyaman, di mana pun dan kapan pun hanya melalui genggaman. Saat ini Bangbeli terus mengembangkan aplikasinya yang berbasis aplikasi *android* dan *webapps*. Dalam pengembangan *platform webapps* Bangbeli, digunakan *webapps* yang responsif dengan antarmuka menggunakan *library* ReactJS.

Kata Kunci: *digital, platform, ReactJS, transaksi, webapps*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami haturkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat-Nya kami dapat melaksanakan salah satu kewajiban kami sebagai mahasiswa Departemen Informatika, yakni Kerja Praktik (KP).

Kami menyadari masih ada kekurangan baik dalam pelaksanaan kerja praktik maupun penyusunan buku laporan ini. Namun, kami berharap buku laporan ini dapat menambah wawasan pembaca dan dapat menjadi sumber referensi. Kami mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan buku laporan kerja praktik ini.

Melalui buku ini, kami juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu, baik langsung maupun tidak langsung, dalam pelaksanaan kerja praktik hingga penyusunan laporan. Orang-orang tersebut antara lain adalah:

1. Bapak Ary Mazharuddin Shiddiqi S.Kom., M.Comp., Ph.D., selaku koordinator Kerja Praktik.
2. Bapak Hudan Studiawan, S.Kom., M.Kom., Ph.D., selaku dosen pembimbing Kerja Praktik
3. Kak Robbi Tri Murdani, S.Kom., selaku pembimbing lapangan Kerja Praktik.

Surabaya, 12 Desember 2022



Nazhifah Elqolby

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	5
ABSTRAK.....	7
KATA PENGANTAR.....	8
DAFTAR ISI.....	9
DAFTAR GAMBAR	11

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	12
1.2. Tujuan.....	13
1.3. Manfaat.....	13
1.4. Rumusan Masalah.....	13
1.5. Lokasi dan Waktu Kerja Praktik.....	14
1.6. Metodologi Kerja Praktik.....	14
1.7. Sistematika Laporan.....	15

BAB II

PROFIL PERUSAHAAN

2.1. Profil Bangbeli.....	18
2.2. Logo Perusahaan.....	18
2.3. Visi Misi Perusahaan.....	19
2.4. Struktur Organisasi.....	21

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Desain Antarmuka Responsif.....	23
3.2. HTML.....	23
3.3. CSS.....	24
3.4. JavaScript.....	24
3.5. Figma.....	25

BAB IV	
IMPLEMENTASI SISTEM	
4.1. Analisis <i>Workflow</i>	27
4.2. Peta Situs (<i>Site Map</i>).....	28
BAB V	
IMPLEMENTASI ANTARMUKA	
5.1. Implementasi Antarmuka Halaman <i>Home</i>	31
5.2. Implementasi Antarmuka Halaman Akun.....	45
BAB VI	
PENGUJIAN DAN EVALUASI.....	49
BAB VII	
KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1. Kesimpulan.....	50
6.2. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51
BIODATA PENULIS.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2. Logo Bangbeli.....	19
Gambar 2.4. Struktur Organisasi Bangbeli.....	21
Gambar 4.2. <i>Site Map</i>	28
Gambar 5.1. Tampilan <i>Webapps</i> Bangbeli.....	30
Gambar 5.2. Halaman <i>Home</i>	31
Gambar 5.3. Antarmuka Awal Fitur Isi Pulsa.....	32
Gambar 5.4. Antarmuka Setelah Memasukkan Nomor Tujuan.....	32
Gambar 5.5. Antarmuka Setelah Memilih Nominal Pulsa Tersedia.....	33
Gambar 5.6. Antarmuka Memilih Metode Pembayaran.....	34
Gambar 5.7. Antarmuka Keseluruhan Isi Pulsa.....	35
Gambar 5.8. Antarmuka Keseluruhan Paket Data.....	36
Gambar 5.9. Antarmuka Keseluruhan <i>Voucher Internet</i>	37
Gambar 5.10. Antarmuka Keseluruhan Pulsa <i>SMS</i>	38
Gambar 5.11. Antarmuka Awal Fitur PDAM.....	39
Gambar 5.12. Antarmuka Setelah Memasukkan Wilayah.....	39
Gambar 5.13. Antarmuka Akhir Fitur PDAM.....	40
Gambar 5.14. Antarmuka Awal Fitur <i>Voucher Game</i>	41
Gambar 5.15. Antarmuka Setelah Memilih Jenis <i>Game</i>	42
Gambar 5.16. Antarmuka Keseluruhan Fitur <i>Voucher Game</i>	43
Gambar 5.17. Antarmuka Keseluruhan Fitur OVO.....	44
Gambar 5.18. Antarmuka Keseluruhan Fitur Dana.....	45
Gambar 5.19. Antarmuka Halaman Akun.....	46
Gambar 5.20. Antarmuka Fitur Profil.....	47
Gambar 5.21. Antarmuka Fitur Tukar <i>Points</i>	48

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kehadiran *Financial Technology (FinTech)* di Indonesia membantu para pelaku usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) dalam mengembangkan usahanya. Meningkatnya akses dunia perbankan membuat bisnis UMKM menjadi lebih mudah. Namun, terbatasnya kemampuan yang dimiliki pelaku bisnis UMKM dalam mengaplikasikan *fintech* membuat penyebarannya menjadi terhambat. Maka dari itu hadirlah Bangbeli sebagai *fintech* bagi masyarakat termasuk pelaku UMKM. Bangbeli adalah aplikasi berbasis agensi yang memberdayakan agen lokal untuk mendistribusikan layanan mulai dari PPOB, layanan keuangan dan *social commerce* ke jutaan *end-user* di seluruh Indonesia. Sampai sekarang Bangbeli punya mengakuisisi 12.000+ agen lokal di kota-kota lapis ketiga yang tersebar di 11 provinsi di Indonesia. Tujuan Bangbeli adalah untuk memberdayakan segmen *unbanked* dan *underbanked* untuk mendapatkan manfaat paling ekonomis melalui layanan keuangan dan bisnis dalam tingkat keamanan yang tinggi dan *user experience* yang nyaman. Dengan misi untuk memberdayakan pertumbuhan, mendemokratisasi layanan keuangan dan mendorong masyarakat tanpa uang tunai di Indonesia.

1.2. Tujuan

Tujuan dari kerja praktik ini adalah untuk menyelesaikan kewajiban kuliah kerja praktik di Institut Teknologi Sepuluh Nopember dengan bobot dua SKS. Selain itu, tujuan lainnya adalah untuk ikut membantu memberdayakan layanan keuangan *digital* dalam tingkat keamanan yang tinggi dan *user experience* yang nyaman bagi masyarakat khususnya pelaku UMKM.

1.3. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dengan adanya *webapps* ini adalah untuk membantu customer terutamanya pelaku UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) agar dapat melakukan transaksi pembayaran *digital* yang terpercaya dengan aman, mudah, nyaman, di mana pun dan kapan pun hanya dengan satu aplikasi.

1.4. Rumusan Masalah

Berikut ini rumusan masalah pada kerja praktik evaluasi kinerja antarmuka *Webapps* Bangbeli:

1. Bagaimana membuat antarmuka suatu aplikasi layanan keuangan untuk transaksi *digital*?
2. Bagaimana membuat antarmuka yang sesuai dengan *wireframe* yang telah dibuat?

1.5. Lokasi dan Waktu Kerja Praktik

Kerja praktik ini dilaksanakan pada waktu dan tempat sebagai berikut:

Lokasi	: <i>Online</i>
Waktu	: 1 September – 30 November 2022
Hari Kerja	: Senin – Jumat
Jam Kerja	: Fleksibel (minimal 12 jam per minggu)

1.6. Metodologi Kerja Praktik

1.6.1. Perumusan Masalah

Untuk mengetahui spesifikasi antarmuka yang diinginkan untuk sebuah aplikasi *mobile*. Sebelum memulai Kerja Praktik, pemilik Bangbeli membahas rincian aplikasi *website* yang akan dibangun, termasuk rincian kegiatan yang akan dilakukan. Setelah dijelaskan, barulah dirumuskan fitur-fitur yang akan diterapkan pada aplikasi *mobile* yang akan dibuat.

1.6.2. Studi Literatur

Setelah ditentukan rumusan masalah mengenai sistem yang akan dibuat, dilakukan studi literatur mengenai implementasinya. Setelah mendapat gambaran bagaimana sistem tersebut berjalan, pengalaman pengguna (*user journey*) diberikan untuk merancang antarmuka yang akan dipakai.

1.6.3. Analisis dan Perancangan Antarmuka

Tahapan analisis dan perancangan sistem dilakukan untuk menentukan desain arsitektur sistem yang baik berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan. Pada pembuatan antarmuka ini menggunakan *library* ReactJS untuk *frontend* yang diimplementasikan dari desain *web* yang telah dibuat di Figma.

1.6.4. Implementasi Antarmuka

Tahapan selanjutnya adalah mengimplementasikan hasil dari analisis dan perancangan sistem. Implementasi antarmuka *web* menggunakan *library* ReactJS. Implementasi dilakukan setiap minggunya dengan progres dari minggu sebelumnya.

1.6.5. Pengujian dan Evaluasi

Setelah antarmuka aplikasi yang telah direncanakan telah jadi, perlu adanya evaluasi untuk menguji apakah sudah sesuai dengan harapan pemilik. Jika masih belum sesuai atau perlu menambah fitur, rapat akan dilakukan lagi untuk mendiskusikan 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

Laporan kerja praktik ini terdiri dari tujuh bab dengan rincian sebagai berikut:

1.7.1. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan tentang latar belakang permasalahan, tujuan, waktu pelaksanaan, serta sistematika pengerjaan kerja praktik dan juga penulisan laporan kerja praktik.

1.7.2. Bab II Profil Perusahaan

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

1.7.3. Bab III Tinjauan Pustaka

Pada bab ini, dijelaskan mengenai tinjauan Pustaka dan literatur yang digunakan dalam penyelesaian kerja praktik di Bangbeli.

1.7.4. Bab IV Analisis dan Perancangan Antarmuka

Setelah mempertimbangkan beberapa hal, Figma adalah pilihan terbaik untuk desain antarmuka, sedangkan VSCode untuk implementasi desain *frontend* yang telah dibuat.

1.7.5. Bab V Implementasi Antarmuka

Pada Implementasi merupakan realisasi dari tahap perancangan. Pada tahap ini rancangan antarmuka aplikasi ini dibuat.

1.7.6. Bab VI Pengujian dan Evaluasi

Pada bab ini, dijelaskan tentang hasil pengujian dan evaluasi dari antarmuka yang telah dibuat selama pelaksanaan kerja praktik.

1.7.7. Bab VII Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini, akan dipaparkan kesimpulan yang dapat diambil dan juga saran selama pengerjaan kerja praktik.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

BAB II

PROFIL PERUSAHAAN

2.1. Profil BangBeli

Bangbeli adalah aplikasi berbasis agensi yang memberdayakan agen lokal untuk mendistribusikan layanan mulai dari layanan keuangan hingga *social commerce* ke jutaan *end-user* di seluruh Indonesia. Sampai sekarang Bangbeli mempunyai lebih dari 12.000 agen lokal di kota lapis ketiga tersebar di 11 provinsi di Indonesia. Saat ini tim Bangbeli telah berkembang pesat, ratusan anggota tim menempatkan kami sebagai perusahaan *FinTech* yang berkembang pesat. Dengan misi untuk memberdayakan pertumbuhan, mendemokratisasi layanan keuangan dan mendorong masyarakat tanpa uang tunai di Indonesia. Bangbeli (PT Doa Anak Digital) disertifikasi oleh KEMKOMINFO. Terdaftar nomor 001862.01/DJAI.PSE/12/2021.

2.2. Logo Perusahaan

Gambar 2.2 adalah gambar logo dari Bangbeli dengan warna dominan biru dan warna lain putih. Gambar ini melambangkan transaksi yang praktis hanya dengan ponsel genggam saja, yaitu melalui *digital payment*.



Gambar 2.2. Logo Bangbeli

2.3. Visi Misi Perusahaan

2.3.1. Visi

Untuk menjadi pelopor untuk Bisnis UMKM yang *scalable*, berkelanjutan, dan menguntungkan hingga pada lapis ketiga kota-kota di Indonesia.

2.3.2. Misi

1. Memberdayakan agen lokal untuk mendistribusikan layanan ke *end-user* mereka di seluruh Indonesia.
2. Membina bisnis agen lokal untuk menjadi jauh lebih efektif dan efisien melalui jasa Bangbeli.

2.4. Struktur Organisasi

Berikut ini adalah deskripsi dari struktur organisasi yang terdapat pada Gambar 2.4:

1. CEO = Merancang visi perusahaan, memotivasi tim, merekrut tim, meramalkan masa depan produk, membuat strategi bisnis, membangun hubungan dengan investor, dan mengatur anggaran perusahaan.
2. COO = Mengelola kegiatan internal di dalam perusahaan merupakan tugas COO, juga menghubungkan antara CEO dengan karyawan atau sebaliknya, dan juga mengelola pelaksanaan bidang bisnis inti perusahaan.
3. CFO = Laporan pemasukan dana, pengeluaran dana, menggaji karyawan, dan pembagian anggaran menjadi tugas utama CFO. Tugas lainnya seperti membuat strategi mendapatkan dana, membuat keputusan perekrutan karyawan, dan membuat dokumen kesehatan keuangan perusahaan dengan CEO. Lebih bisa dipahami bahwa CFO ini tugasnya seputar urusan keuangan, alokasi, kontrol, dan pembagiannya.
CMO = Pengembangan strategi pemasaran perusahaan seperti riset pasar, mengelola hubungan dengan masyarakat, dan mengelola imej perusahaan. Mengelola imej atau wajah perusahaan di depan publik juga merupakan tugas dari CMO.
4. *PRODUCT MANAGER* = *product manager* bertanggung jawab membawahi tim untuk keseluruhan strategi, mulai dari

mengidentifikasi produk potensial, melakukan riset pasar, menentukan spesifikasi, menentukan jadwal produksi dan harga, hingga mengembangkan strategi pemasaran

- 5. *PRODUCT SUPPORT* = Membantu *product manager* dalam melakukan riset pasar & mengembangkan strategi pemasaran

STRUKTUR ORGANISASI BANGBELI



Gambar 2.4. Struktur Organisasi Bangbeli

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, akan dijelaskan mengenai dasar teori yang digunakan selama proses kerja praktik.

3.1. Desain Antarmuka Responsif

Desain Antarmuka *Web* Responsif adalah sebuah metode atau pendekatan sistem *web* desain yang bertujuan memberikan pengalaman berselancar yang optimal dalam berbagai perangkat, baik *mobile* maupun komputer meja. Dengan metode ini, *web* akan beradaptasi jika dibuka dari perangkat *mobile* berukuran kecil maupun perangkat komputer meja dengan ukuran monitor besar. Ukuran huruf, *user interface*, gambar dan tata letak akan menyesuaikan dengan lebar layar dan resolusi layar monitor yang tersedia. Hasilnya pengguna akan merasakan pengalaman mudah membaca, nyaman dan melihat informasi *web* tersebut sama dengan jika ia melihat melalui perangkat komputer meja.

3.2. HTML

HTML (*HyperText Markup Language*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk pembuatan halaman *website* agar dapat menampilkan berbagai informasi baik tulisan maupun gambar pada sebuah *web browser*. Saat ini bahasa HTML masih terus dikembangkan. Hal ini dikarenakan pengguna *internet* semakin hari

semakin berkembang pesat. Oleh karena itu bahasa HTML harus ditingkatkan lagi agar bisa menciptakan halaman *web* yang lebih berkualitas. Untuk itulah dibentuk organisasi yang bertanggung jawab mengembangkan bahasa HTML organisasi ini bernama W3C. Seiring dengan pesatnya perkembangan zaman HTML pun berkembang dari masa ke masa. HTML pertama kali diciptakan oleh IBM pada tahun 1980 dengan dibentuknya suatu program untuk melakukan pemformatan dokumen secara otomatis dari susunan elemen elemen *tag*.

3.3. CSS

CSS (*Cascading Style Sheets*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk mendukung pembuatan *website* agar memiliki tampilan yang lebih menarik dan terstruktur. CSS dikembangkan oleh W3C. organisasi yang mengembangkan teknologi *internet*. Tujuannya tidak lain untuk mempermudah proses penataan halaman *web*. Sama seperti HTML, CSS juga berkembang dari waktu ke waktu seiring dengan pesatnya perkembangan zaman.

3.4. JavaScript

JavaScript adalah bahasa pemrograman komputer yang dinamis. Pada umumnya JavaScript digunakan pada *web browser* untuk menciptakan halaman *web* yang menarik, interaktif serta menerapkan berbagai fungsi pada halaman *web*. Kegunaan utama

JavaScript adalah untuk menuliskan fungsi yang disisipkan ke dalam HTML, baik disisipkan secara langsung maupun diletakan ke dalam file teks dan di link dari dokumen HTML. Secara fungsional, JavaScript dipakai untuk menyediakan akses *script* pada objek yang dibenamkan (*embedded*).

3.5. Figma

Figma adalah sebuah *software* yang digunakan untuk mendesain antarmuka dan menunjukkan aliran (*flow*) dari aplikasi yang dibuat, terutama untuk ditujukan kepada *programmer frontend* sehingga desain yang telah dirancang dapat tersampaikan.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN ANTARMUKA

4.1. Analisis *Workflow*

Berikut adalah langkah-langkah yang diperlukan pada pengerjaan antarmuka *webapps* Bangbeli:

1. Pembuatan alur (*Wireframing*)

Memahami alur (*wireframe*) aplikasi yang telah dibuat oleh tim desainer sebelum melakukan implementasi. *Wireframe* disini mencakup aliran (*flow*) aplikasi itu sendiri, animasi yang akan dimunculkan saat melakukan interaksi, serta bagaimana *behavior* dari sebuah tombol akan muncul (contohnya ada tombol yang diklik akan memunculkan *dropdown*).

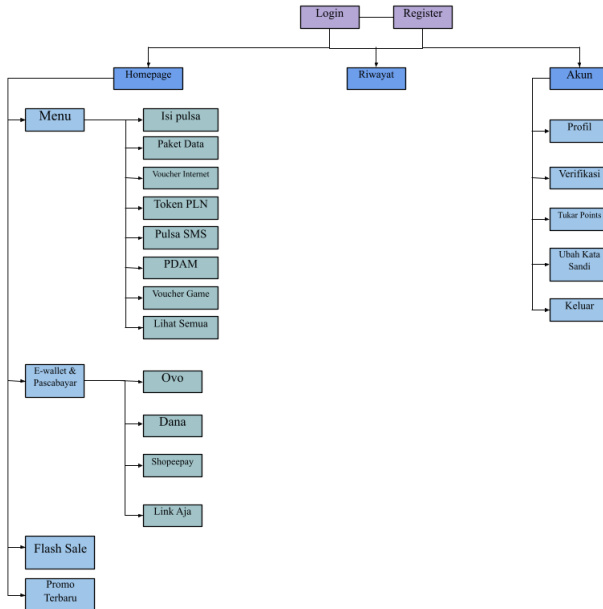
2. Fitur-fitur (*Features*)

Setelah memahami *wireframe*-nya, yang dilakukan selanjutnya adalah memahami fitur-fitur yang ada pada setiap *wireframe*.

3. Pengumpulan Aset (*Collecting Assets*)

Mengumpulkan aset-aset berupa gambar, *icon* atau visual lainnya yang telah disediakan oleh tim desainer.

4.2. Peta Situs (*Site Map*)



Gambar 4.2. Site Map

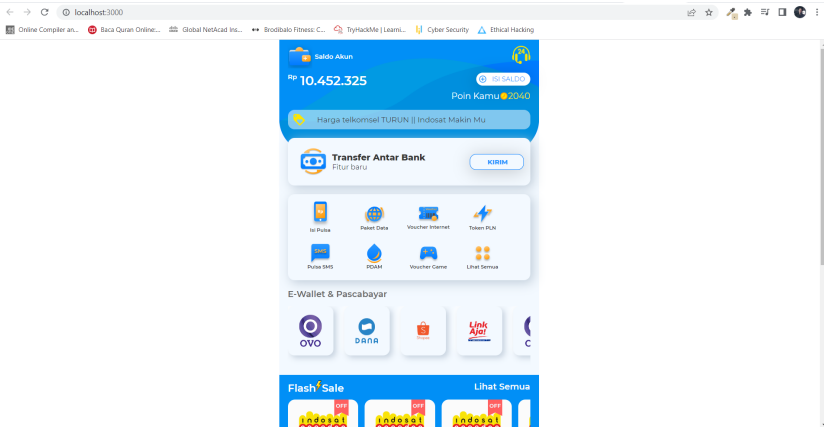
Gambar 4.2 adalah pemetaan rute (*route map*) dari *webapps* Bangbeli. Terdapat 3 halaman, yaitu halaman *home*, riwayat, dan akun. Masing-masing halaman mempunyai fiturnya masing-masing sesuai yang tertera pada gambar.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]

BAB V

IMPLEMENTASI ANTARMUKA

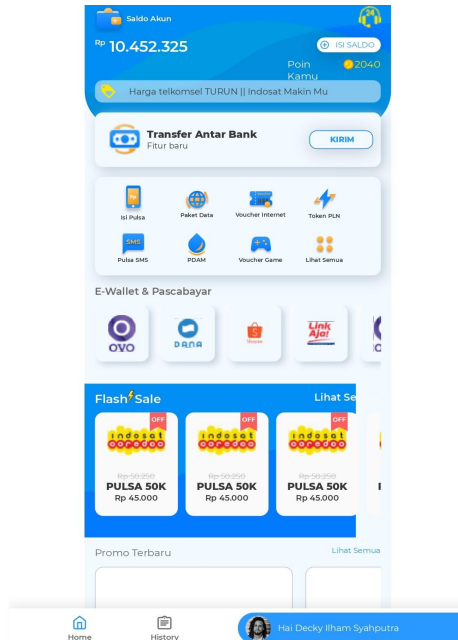
Bab ini menjelaskan tentang implementasi dari antarmuka yang telah dibuat penulis selama kerja praktik. Pengerjaan pada implementasi antarmuka ini dibagi-bagi antara penulis dan rekan kerja praktik dari universitas lain. Penulis mendapat tugas mengimplementasikan antarmuka fitur pada halaman home dan halaman akun. Pada halaman home, penulis membuat antarmuka fitur isi pulsa, paket data, *voucher internet*, pulsa *SMS*, PDAM, *voucher game*, Ovo, dan Dana. Dan pada akun, penulis membuat antarmuka fitur profil dan tukar *points*.



Gambar 5.1. Tampilan Webapps Bangbeli

Pada Gambar 5.1, penulis membuat antarmuka fitur isi pulsa, paket data, *voucher internet*, pulsa *SMS*, PDAM, *voucher game*, Ovo, dan Dana. Dan pada akun, penulis membuat antarmuka fitur profil dan tukar *points*.

5.1. Implementasi Antarmuka Halaman *Home*

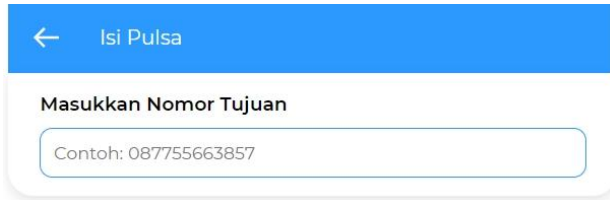


Gambar 5.2. Halaman *Home*

Gambar 5.2 adalah halaman *home* pada *webapps* Bangbeli. Penulis memasukkan *screenshot full* ke bawah agar terlihat lebih jelas apa-apa saja dalam satu halaman tersebut.

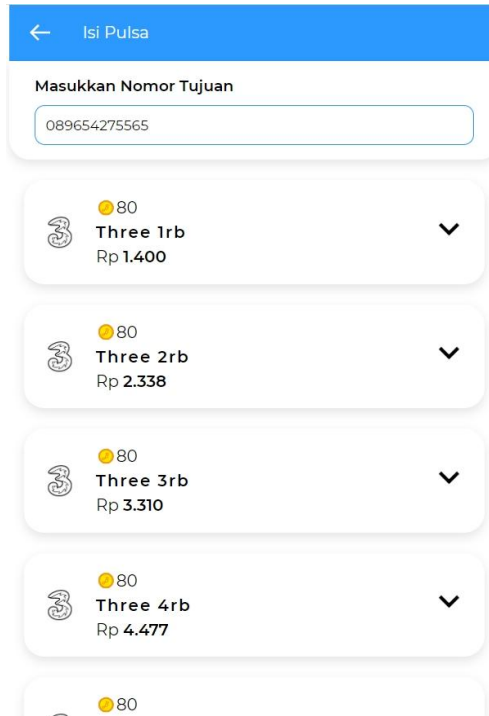
5.1.1. Isi Pulsa

Pada fitur isi pulsa terdapat alur seperti ditampilkan pada gambar-gambar berikut ini:



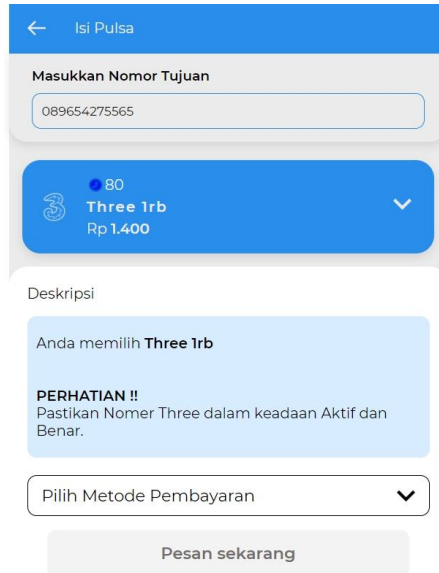
Gambar 5.3. Antarmuka Awal Fitur Isi Pulsa

Pada halaman awal pengguna memasukkan nomor tujuan seperti pada Gambar 5.3.



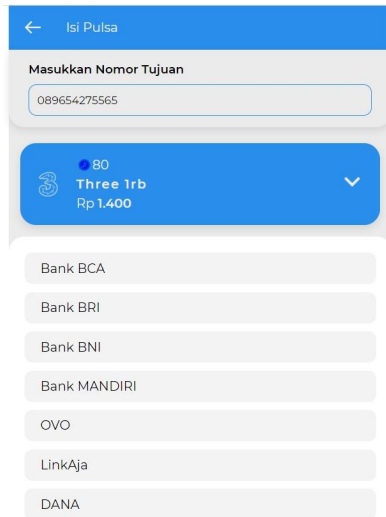
Gambar 5.4. Antarmuka Setelah Memasukkan Nomor Tujuan

Setelah itu pengguna dapat memilih nominal pulsa yang akan dibeli seperti pada Gambar 5.4.



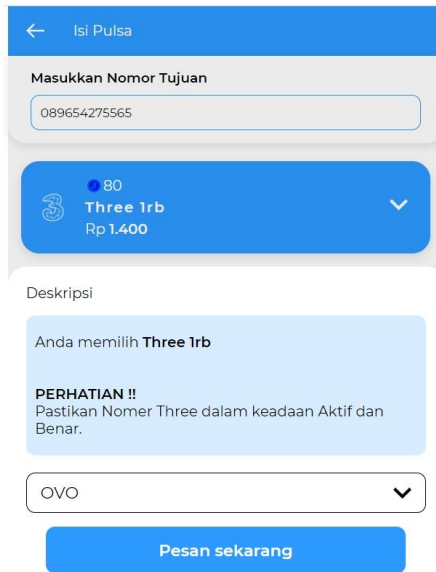
Gambar 5.5. Antarmuka Setelah Memilih Nominal Pulsa Tersedia

Kemudian pengguna dapat memilih metode pembayaran yang diinginkan seperti pada Gambar 5.5 di atas.



Gambar 5.6. Antarmuka Memilih Metode Pembayaran

Setelah pengguna menekan pilih metode pembayaran, terdapat beberapa pilihan metode seperti pada Gambar 5.6. di atas. Pengguna dapat memilih salah satu nya untuk melanjutkan pembelian pulsa.



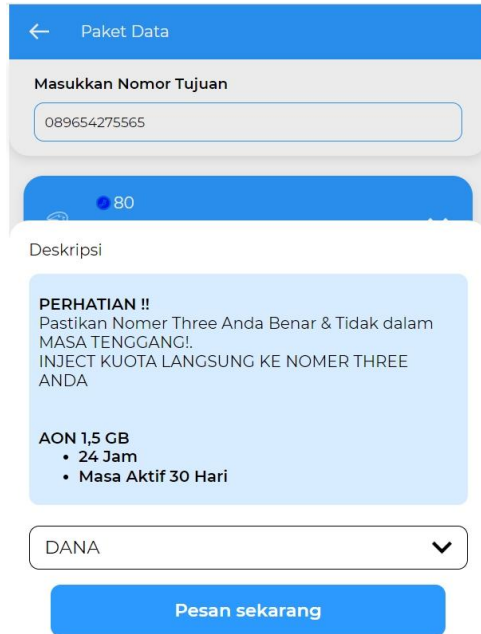
Gambar 5.7. Antarmuka Keseluruhan Isi Pulsa

Gambar 5.7 adalah tampilan terakhir dari antarmuka fitur isi pulsa. Setelah memilih metode pembayaran, pengguna langsung dapat menyelesaikan pembelian pulsa.

5.1.2. Paket Data

Untuk alur penggunaan fitur Paket Data ini, sama dengan fitur sebelumnya. Yaitu masuk ke tampilan antarmuka awal fitur, lalu memasukkan nomor tujuan dan memilih nominal yang tersedia, dan memilih metode pembayaran yang diinginkan. Gambar 5.8. di bawah

ini merupakan tampilan antarmuka akhir keseluruhan pada fitur Paket Data.

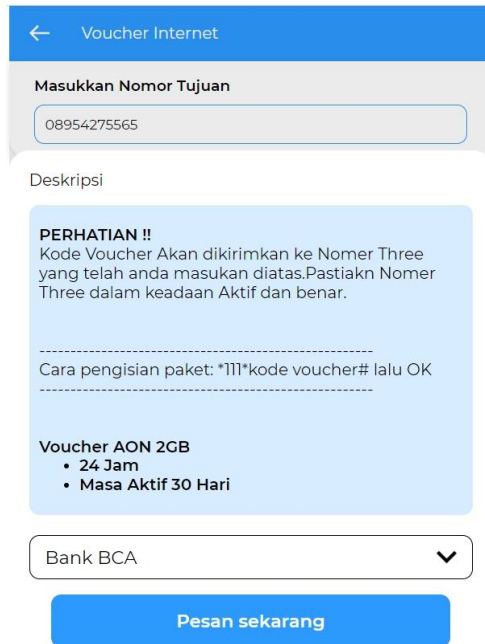


Gambar 5.8. Antarmuka Keseluruhan Paket Data

5.1.3. *Voucher Internet*

Untuk alur penggunaan fitur *Voucher Internet* ini, sama dengan fitur sebelumnya. Yaitu masuk ke tampilan antarmuka awal fitur, lalu memasukkan nomor tujuan dan memilih nominal yang

tersedia, dan memilih metode pembayaran yang diinginkan. Gambar 5.9. di bawah ini merupakan tampilan antarmuka akhir keseluruhan pada fitur *Voucher Internet*.

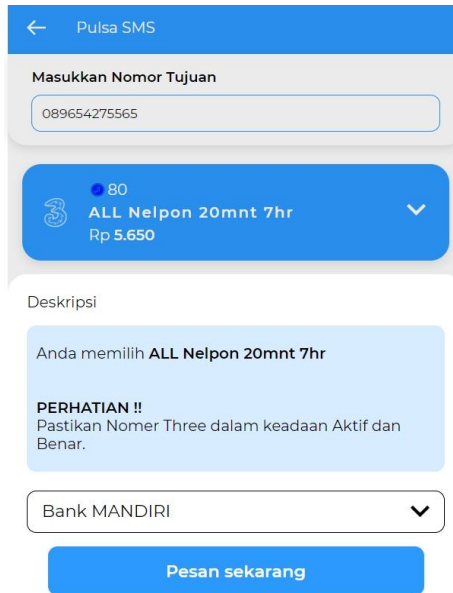


Gambar 5.9. Antarmuka Keseluruhan Voucher Internet

5.1.4. Pulsa SMS

Untuk alur penggunaan fitur Pulsa SMS ini, sama dengan fitur-fitur sebelumnya. Yaitu masuk ke tampilan antarmuka awal fitur, lalu memasukkan nomor tujuan dan memilih nominal yang tersedia, dan memilih metode pembayaran yang diinginkan. Gambar 5.10 di

bawah ini merupakan tampilan antarmuka akhir keseluruhan pada fitur Pulsa SMS.



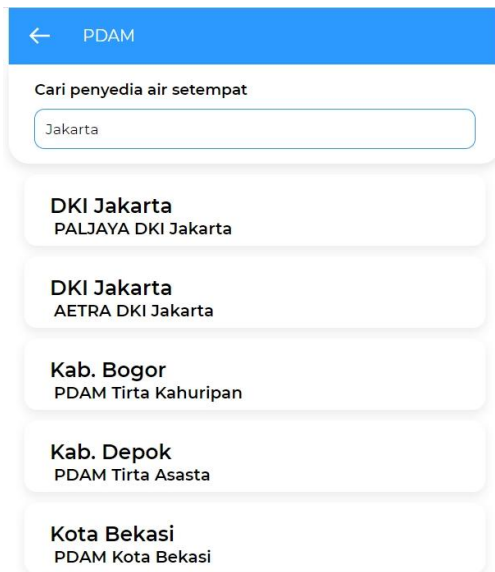
Gambar 5.10. Antarmuka Keseluruhan Pulsa SMS

5.1.5. PDAM

Pada fitur PDAM terdapat alur yang cukup berbeda dari fitur-fitur sebelumnya. Pada 5.11 pengguna memasukkan daerah penyedia air setempat.

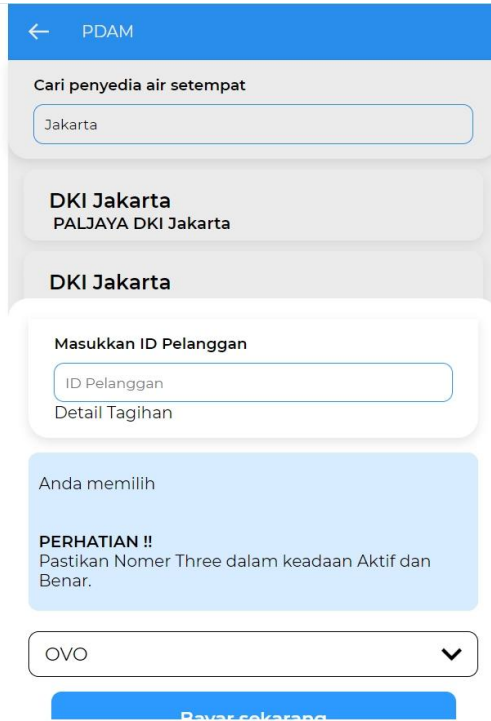


Gambar 5.11. Antarmuka Awal Fitur PDAM



Gambar 5.12. Antarmuka Setelah Memasukkan Wilayah

Pada Gambar 5.12. setelah memasukkan wilayah kita, akan muncul PDAM yang terdapat pada sekitaran wilayah tersebut. Lalu kita dapat memilih PDAM mana yang kita inginkan.

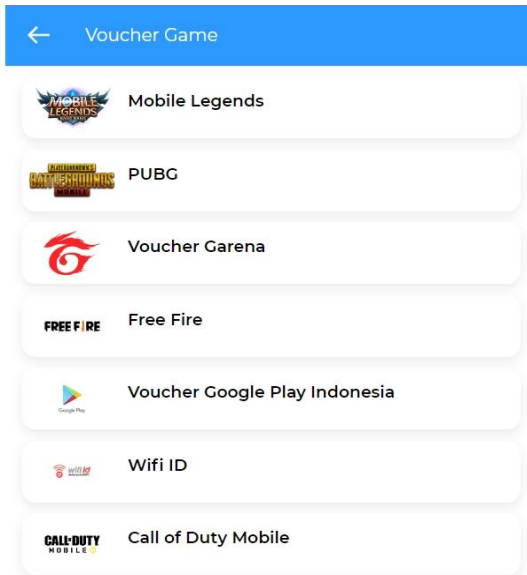


Gambar 5.13. Antarmuka Akhir Fitur PDAM

Pada Gambar 5.13 setelah memilih, pengguna dapat memasukkan ID Pelanggan dan memilih metode pembayaran yang diinginkan.

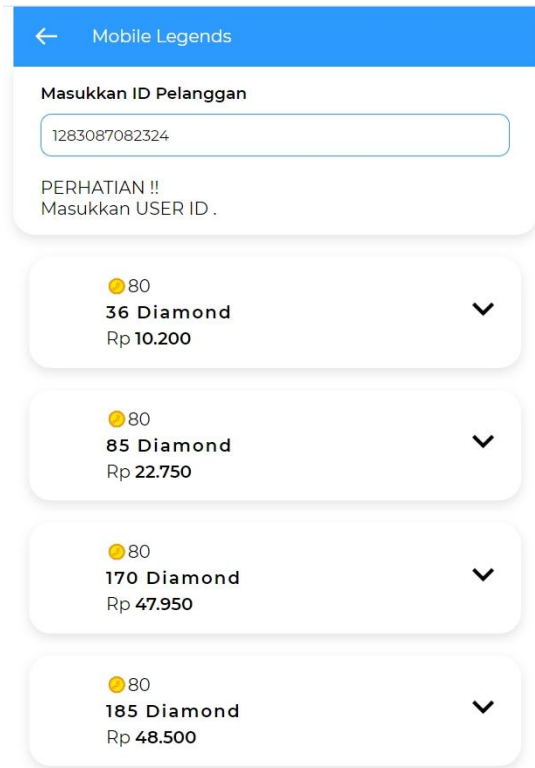
5.1.6. Voucher Game

Gambar 5.14 adalah halaman awal pada fitur *Voucher Game*. Pengguna dapat memilih *game* apa yang akan di-*top up*.



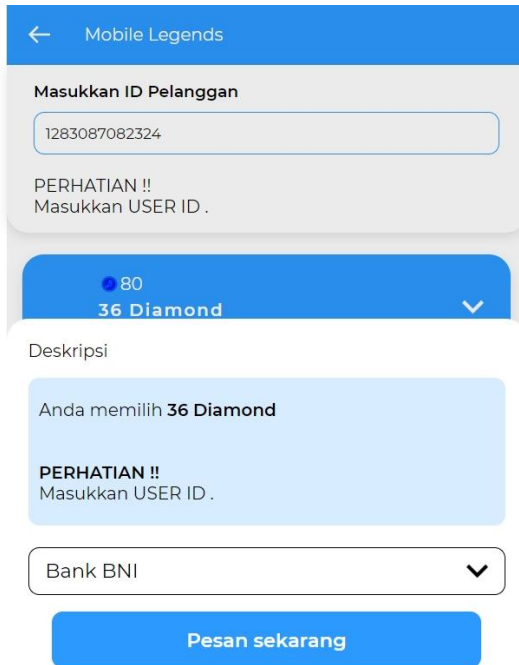
Gambar 5.14. Antarmuka Awal Fitur Voucher Game

Gambar 5.15 adalah antarmuka awal dari fitur *Voucher Game*, Ada beberapa pilihan *game* yang bisa dibeli *voucher* nya seperti yang dicantumkan pada gambar.



Gambar 5.15. Antarmuka Setelah Memilih Jenis Game

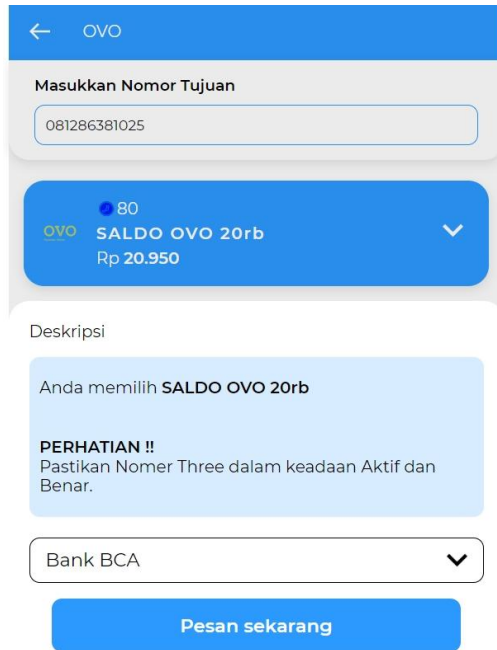
Setelah memilih pilihan *game*, pengguna dapat memasukkan ID Pelanggan dan memilih nominal yang diinginkan seperti pada Gambar 5.16.



Gambar 5.16. Antarmuka Keseluruhan Fitur Voucher Game

5.1.7. OVO

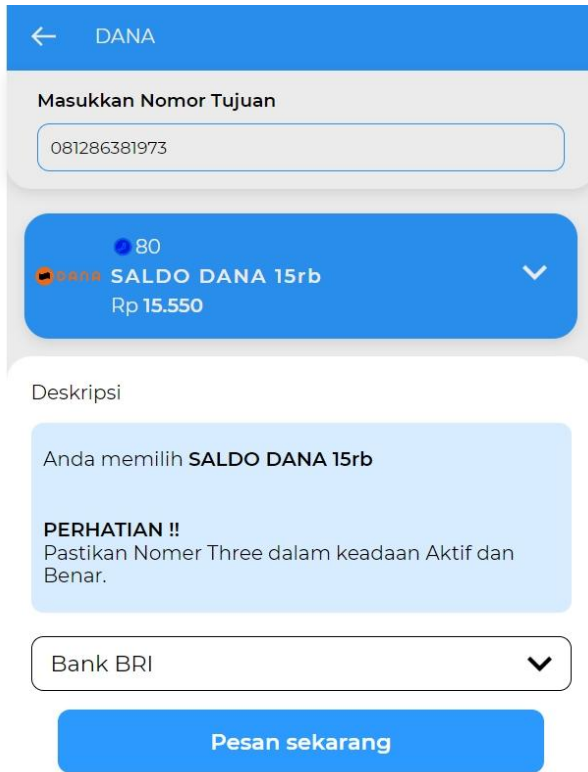
Pada pilihan menu *E-wallet* terdapat 3 fitur yang telah dibuat oleh penulis. Untuk alur pada antarmuka menu *E-wallet* sama, yaitu memasukkan nomor tujuan, lalu memilih nominal yang tersedia, dan memilih metode pembayarannya, seperti pada gambar 5.17.



Gambar 5.17. Antarmuka Keseluruhan Fitur OVO

5.1.8. Dana

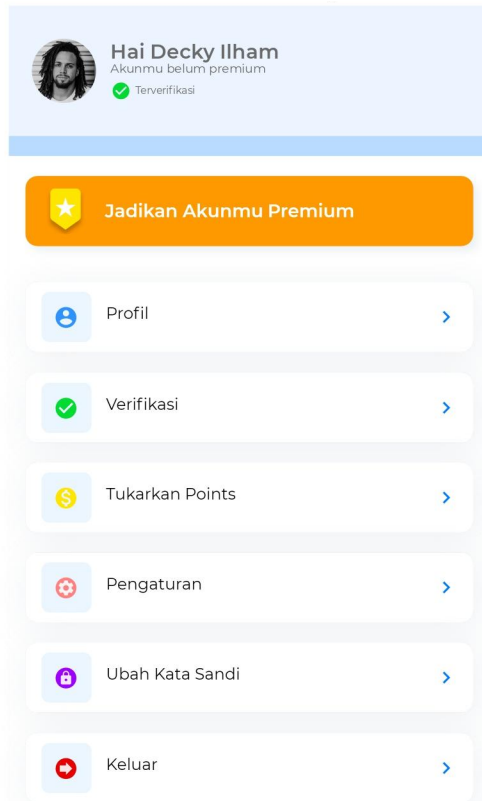
Pada alur fitur Dana sama seperti sebelumnya, yaitu memasukkan nomor tujuan, lalu memilih nominal yang tersedia, dan memilih metode pembayarannya, seperti pada gambar 5.18.



Gambar 5.18. Antarmuka Keseluruhan Fitur Dana

5.2. Implementasi Antarmuka Halaman Akun

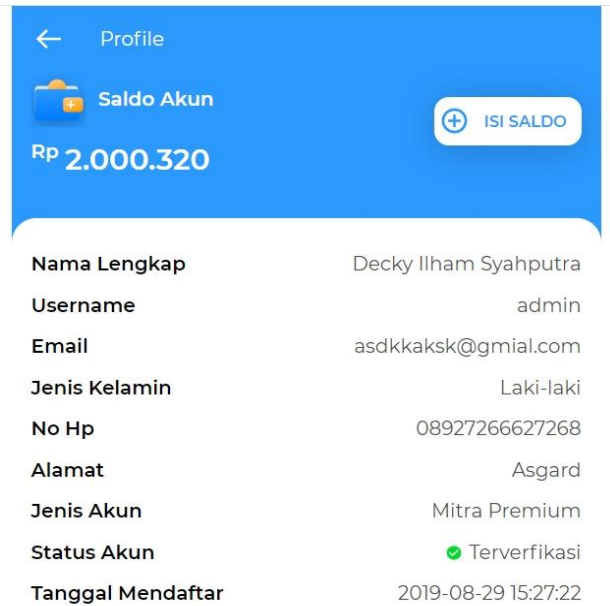
Gambar 5.19 adalah antarmuka halaman akun. Pada halaman tersebut, penulis membuat antarmuka fitur Profil dan Tukar *Points*.



Gambar 5.19. Antarmuka Halaman Akun

5.2.1. Profil

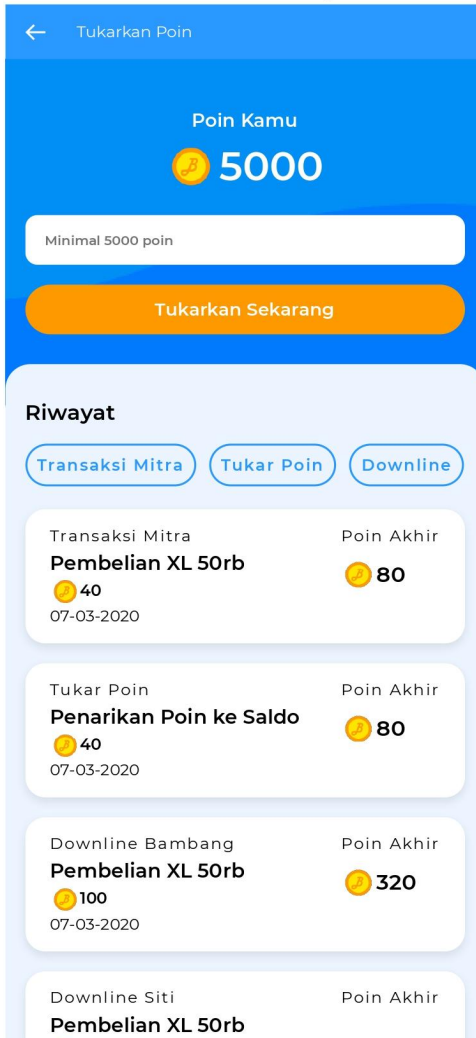
Pada Gambar 5.20 menampilkan antarmuka fitur profil terdapat tampilan data akun dan jumlah saldo pada akun.



Gambar 5.20. Antarmuka Fitur Profil

5.2.2. Tukar *Points*

Pada Gambar 5.21 antarmuka fitur tukar *points* selain terdapat kolom pilihan berapa poin yang ingin ditukar, terdapat juga riwayat tukar. Riwayat tukar dapat dilihat secara umum maupun berdasarkan transaksi mitra, tukar poin, dan *downline*.



Gambar 5.21. Antarmuka Fitur Tukar Points

BAB VI

PENGUJIAN DAN EVALUASI

Evaluasi dilakukan bersama dengan tim desainer, *programmer backend* dan pemilik Bangbeli untuk melakukan kontrol kualitas (*quality control*) terhadap pengerjaan *webapps*. Berikut poin-poin evaluasi yang dilakukan oleh tim desainer:

1. Pemeriksaan *Wireframe*

Di sini tim desainer memeriksa apakah implementasi yang dilakukan sudah sesuai dengan *wireframe* yang dibuat atau belum.

2. *Event Evaluation*

Tim desainer akan mengevaluasi fitur (*event*) seperti tombol, animasi, dan komponen lain sudah sesuai dengan konsep yang sudah dibuat.

3. *Code Evaluation*

Evaluasi Kode (*Code Evaluation*) yaitu melakukan evaluasi kode yang sudah dibuat untuk mempermudah pengerjaan sisi *backend*.

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat setelah melakukan perancangan antarmuka aplikasi pada kegiatan kerja praktik di PT Doa Anak Digital (Bangbeli), Malang yaitu :

- a. Antarmuka aplikasi yang dirancang telah sesuai dengan permintaan pemilik Bangbeli.
- b. Dengan adanya aplikasi Bangbeli berbasis *webapps*, pengguna dapat lebih mudah melakukan transaksi maupun pembelian secara *digital*.

7.2. Saran

Saran untuk pengembangan antarmuka *webapps* Bangbeli yaitu:

- a. Pada segi layanan, seharusnya perlu adanya pembagian pada setiap kategori.
- b. Perlu diadakan analisis dan diskusi bersama dengan pemilik dan *programmer backend* untuk memastikan dan mendapatkan kebutuhan serta solusi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewaweb. 2021. *Progressive Web Apps agar Website Lebih Cepat dan Engaging*. Available at: <https://www.dewaweb.com/blog/progressive-web-apps/> (Accessed: December 7, 2022).
- Fabriyan, F. (2022) *Pengertian HTML - Fungsi, Kelebihan Dan Kekurangannya, IT Kampus - Learn & Practice*. Available at: <https://itkampus.com/pengertian-html/> (Accessed: December 7, 2022).
- JavaTPoint. 2021. *ReactJS Tutorial*. Available at: <https://www.javatpoint.com/reactjs-tutorial> (Accessed: December 7, 2022).
- Susanto, Doni. (2015) *Perancangan Sistem Informasi Laporan Penjualan pada PT KINNARA MITRA SELARAS*. Available at: https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1014464551#Konsep_Dasar_Konsep_Dasar_CSS (Accessed: December 7, 2022).
- Faradilla A. 2022. *Apa Itu React? Pengertian dan Cara Kerja ReactJS*. Available at: <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-react> (Accessed: December 7, 2022).

BIODATA PENULIS

Nama : Nazhifah Elqolby
Tempat, Tanggal Lahir : Tanjung Karang, 7 Juni 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Alamat : Jl. Teknik Arsitektur Blok H No.5
Keputih, Sukolilo, Surabaya
Telepon : 081286381025
Email : nelqolby@gmail.com

PENDIDIKAN FORMAL

2020 – sekarang : S1 Teknik Informatika ITS
2017 – 2019 : SMAN 9 Bandar Lampung
2014 – 2017 : MTsN 2 Bandar Lampung
2008 – 2014 : MIN 1 Bandar Lampung

KEMAMPUAN

- *Web Programming* (HTML, PHP, CSS, Javascript, Bootstrap, Laravel)
- *Programming* (C++, Python)
- *Database Management* (MySQL)
- *Software* Perkantoran (Microsoft Word, Excel, PowerPoint)
- Bahasa (Indonesia, Inggris)

AKADEMIS

Kuliah : Departemen Informatika – Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya
Angkatan : 2020
Semester : 5 (Lima)

[Halaman ini sengaja dikosongkan]