

**PERANCANGAN  
ANTARMUKA FRONT END PADA APLIKASI  
PERCETAKAN BERBASIS ANDROID  
DI PT PAKAR LAYANAN TANPA BATAS**

**KERJA PRAKTEK**

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Kerja Praktek,  
di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Anggraeni  
NPM : 16.304.0075



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG  
DESEMBER 2019**

**LEMBAR PENGESAHAN  
LAPORAN KERJA PRAKTEK**

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Seminar Kerja Praktek Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari dan tanggal seminar sesuai berta acara seminar, Kerja Praktek dari :

Nama : Anggraeni  
NPM : 16.304.0075

Dengan judul :

**“PERANCANGAN ANTARMUKA FRONT END PADA APLIKASI  
PERCETAKAN BERBASIS ANDROID DI PT PAKAR LAYANAN TANPA  
BATAS”**

Bandung, Tanggal Seminar

Mengetahui,

Koordinator Kerja Praktek

(Sali Alas Majapahit, S.ST, M.Kom)

Menyetujui,

Pembimbing/Reviewer Internal,

Pembimbing Lapangan,

(Muhammad Tirta Mulia, S.T, M.T)

(Aryo Utomo Yunanto)

## KATA PENGANTAR

Ucapan dan rasa syukur penulis layangkan ke hadirat Ilahi Robbi, yang telah berkenan menguatkan penulis untuk membuat Laporan Kerja Praktek dengan judul “Pengujian Fungsi Aplikasi Sales Mutiara Farma”.

Adapun penulisan laporan ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Kerja Praktek, di Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan.

Penulis menyadari laporan ini dapat terwujud berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan yang penulis terima baik secara moril maupun materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini kepada :

1. Pembimbing Reviewer, Bapak Muhammad Tirta Mulia, S.T, M.T
2. Koordinator Kerja Praktek Bapak Sali Alas Majapahit, S.T, M.Kom
3. Pembimbing Lapangan Bapak Bapak Aryo Utomo Yunanto dari PT Layanan Tanpa Batas.
4. Kepada Orang Tua tersayang, dan keluarga yang selalu memberikan motivasi serta do'anya dalam pembuatan kerja praktek ini.
5. Seluruh civitas akademika Teknik Informatika di UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG, yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis menimba ilmu.
6. Kepada teman-teman seperjuangan Universitas Pasundan Bandung yang tidak bisa semua penulis sebutkan.

Tiada gading yang tak retak, tiada gelombang tanpa ombak, segala kesalahan merupakan kelemahan dan kekurangan penulis. Oleh karena itu, penulis harapkan kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga penulisan laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi perkembangan ilmu Teknologi dimasa yang akan datang.

Bandung, Tanggal Seminar

Penulis

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI .....	ii
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR .....	iv
DAFTAR LAMPIRAN .....	v
DAFTAR SIMBOL.....	vi
DAFTAR ISTILAH .....	vii
BAB 1   Pendahuluan .....	1-1
1.1.   Latar Belakang Kerja Praktek .....	1-1
1.2.   Tujuan Kerja Praktek .....	1-1
1.3.   Lingkup Kerja Praktek .....	1-1
1.4.   Tempat Kerja Praktek .....	1-1
1.5.   Metodelogi Penyelesaian Kerja Praktek .....	1-2
1.6.   Sistematika Penulisan Laporan Kerja Praktek.....	1-3
BAB 2   Profile Tempat Kerja Praktek dan Kegiatan Magang .....	2-1
2.1.   Sejarah Singkat Organisasi.....	2-1
2.2.   Bidang Usaha dan Lokasi Tempat Kerja Praktek .....	2-1
2.3.   Unit Kerja Magang .....	2-1
2.4.   Kegiatan Magang.....	2-2
BAB 3   Analisis Perangkat Lunak.....	3-1
3.1.   Tujuan Umum.....	3-1
3.2.   Analisis Aplikasi.....	3-2
3.3.   Identifikasi Pengguna.....	3-3
3.4.   Analisis Perangkat Lunak.....	3-3
BAB 4   Perancangan Antarmuka Perangkat Lunak .....	4-1
4.1.   Rancangan Antarmuka .....	4-1
BAB 5   Penutup .....	5-1
5.1.   Kesimpulan.....	5-1
5.2.   Saran .....	5-1

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Rincian Kerja Praktek .....	2-3
Tabel 3. 1. Kakas Pengembangan .....	3-3
Tabel 3. 2. Identifikasi Pengguna.....	3-3
Tabel 3. 3. Kebutuhan Perangkat Lunak .....	3-4
Tabel 3. 4. Deskripsi Aktor .....	3-5
Tabel 3. 5. Deskripsi Use Case .....	3-5
Tabel 3. 6. Skenario Use Case UC_01 .....	3-6
Tabel 3. 7. Skenario Use Case UC_02 .....	3-6
Tabel 3. 8. Skenario Use Case UC_03 .....	3-7
Tabel 3. 9. Skenario Use Case UC_04 .....	3-7

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Metode Penyelesaian Kerja Praktek.....	1-2
Gambar 2. 1. Unit Kerja Magang.....	2-2
Gambar 3. 1. Model Waterfall .....	3-1
Gambar 4. 1. Halaman Login .....	4-1
Gambar 4. 2. halaman home ( halaman utama ) .....	4-2
Gambar 4. 3. halaman dokumen .....	4-3
Gambar 4. 4. halaman media promosi.....	4-4
Gambar 4. 5. halaman souvenir .....	4-5
Gambar 4. 6. halaman upload file .....	4-6
Gambar 4. 7. halaman wishlist.....	4-7
Gambar 4. 8. halaman keranjang .....	4-8
Gambar 4. 9. halaman ringkasan pemesanan.....	4-9
Gambar 4. 10. halaman pembayaran.....	4-10

## **DAFTAR LAMPIRAN**

## **DAFTAR SIMBOL**



## **DAFTAR ISTILAH**



## **BAB 1**

### **Pendahuluan**

Pada BAB ini menjelaskan mengenai latarbelakang kerja praktek, tujuan kerja praktek, lingkup kerja praktek, tempat kerja praktek, metodologi penyelesaian kerja praktek, dan sistematika penulisan laporan kerja praktek.

#### **1.1. Latar Belakang Kerja Praktek**

PT Pakar Layanan Tanpa Batas merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang teknologi Informasi dan merupakan salah satu startup yang ada di Indonesia yang bertempat di Bandung. Ada beberapa aplikasi yang sudah di rilis oleh PT Pakar Layanan Tanpa Batas salah satu nya adalah aplikasi percetakan online (Chatak ) berbasis web.

Perkembangan teknologi mengubah gaya hidup masyarakat. Masyarakat saat ini lebih senang menggunakan smartphome atau gadget sebagai alat untuk menunjang kesehariannya. Dimana masyarakat sekarang ingin segala sesuatu dapat di lakukan melalui smarphone seperti hal nya mencetak contohnya makalah. Masyarakat terkadang tidak mempunyai waktu untuk sekedar pergi ke tempat percetakan untuk mencetak tugas apalagi jika waktu sudah tengah malam dimana kebanyakan tempat percetakan sudah tutup.

Dari perkembangan teknologi tersebut pihak organisasi meminta untuk merancang aplikasi percetakan online (Chatak) berbasis Android.

#### **1.2. Tujuan Kerja Praktek**

Berdasarkan latarbelakang yang telah di jelaskan sebelumnya , tujuan dari kerja praktek penulis adalah merancang antarmuka frontend aplikasi chatak berbasis android.

#### **1.3. Lingkup Kerja Praktek**

Lingkup kerja praktek pada laporan ini dibatasi menjadi :

1. Kerja praktek ini hanya membahas perancangan aplikasi antarmuka front end.

#### **1.4. Tempat Kerja Praktek**

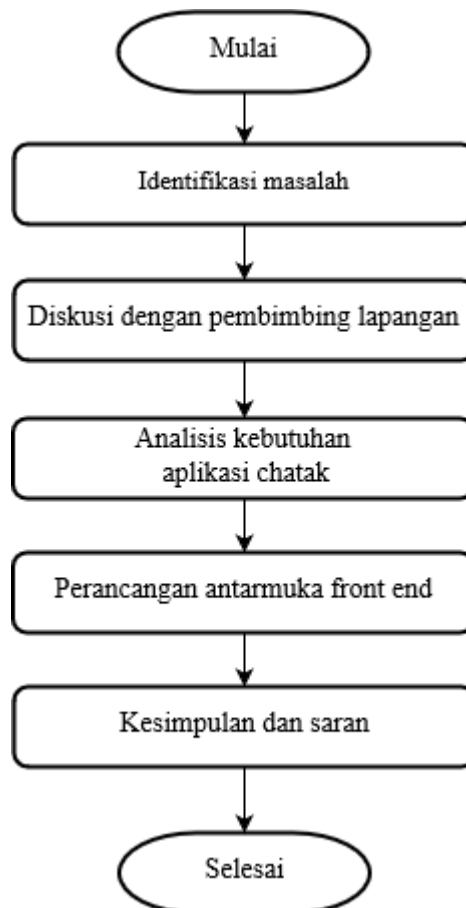
Berikut merupakan keterangan mengenai tempat kerja praktek :

Nama Perusahaan	:	PT Pakar Layanan Tanpa Batas
Alamat Perusahaan	:	Jl. Ganesha No.10 Bandung 40132
No. Telepon	:	+62 81 1891599

Bidang Usaha : Teknologi Informasi  
Unit Kerja KP : Software Engineering

### 1.5. Metodologi Penyelesaian Kerja Praktek

Berikut adalah metodologi penyelesaian kerja praktek :



Gambar 1. 1. Metode Penyelesaian Kerja Praktek

Berikut merupakan rincian dari metodologi kerja praktek ini, diantaranya:

#### 1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini dilakukan pengidentifikasian masalah yang terjadi di organisasi, serta solusi sementara yang akan diusulkan untuk mengatasi masalah tersebut.

#### 2. Diskusi Dengan Pembimbing Lapangan

Pada tahap ini dilakukan diskusi dengan pembimbing lapangan untuk mengumpulkan data untuk mencari solusi masalah di tempat kerja praktek.

### 3. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan analisis untuk mengetahui kebutuhan sesuai dengan hasil diskusi dengan pembimbing lapangan dan memberikan alur dari sistem yang telah berjalan.

### 4. Perancangan Antarmuka Frontend

Pada tahap ini dilakukan perancangan antarmuka frontend sesuai dengan hasil diskusi dan hasil analisis kebutuhan.

### 5. Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini akan dilakukan penyimpulan dari penelitian yang telah dilakukan terkait dengan masalah yang sudah diidentifikasi, serta saran sebagai prospek penelitian selanjutnya.

## 1.6. Sistematika Penulisan Laporan Kerja Praktek

Laporan kerja praktek dibuat untuk mendokumentasikan pengerjaan kerja praktek. Maka dari itu, diusulkan sistematika penulisan yang menjelaskan mengenai bab-bab pada laporan kerja praktek beserta isinya secara rinci, serta keterkaitan antara bab sebelum dan sesudahnya. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

### **BAB 1. PENDAHULUAN**

Bab ini berisi penjelasan umum mengenai usulan penelitian yang dilakukan dalam pengerjaan kerja praktek. Di dalamnya berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan kerja praktek, lingkup kerja praktek, metodologi pengerjaan kerja praktek, dan sistematika penulisan laporan kerja praktek.

### **BAB 2. PROFILE TEMPAT KERJA PRAKTEK**

Bab ini berisi mengenai tempat kerja praktek, mulai dari sejarah singkat organisasi, bidang usaha, lokasi tempat kerja praktek, unit kerja praktek dan kegiatan kerja praktek

### **BAB 3. ANALISIS PERANGKAT LUNAK**

Bab ini berisi mengenai hasil analisis dan requirement yang dibutuhkan untuk melakukan perancangan aplikasi Chatak berbasis Android.

### **BAB 4. PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

Bab ini berisi mengenai hasil rancangan aplikasi yang akan di bangun berpacu pada hasil analisis requirement.

## **BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi mengenai hasil penelitian serta pernyataan yang didapat berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, serta keterkaitan dari semua tahap yang dilakukan dalam penelitian. Di dalamnya terdapat pula saran yang diusulkan untuk penelitian selanjutnya terkait dengan prospek penelitian selanjutnya.

## **BAB 2**

### **Profile Tempat Kerja Praktek dan Kegiatan Magang**

Pada BAB ini menjelaskan mengenai tempat KP, mulai dari sejarah singkat organisasi, bisnis utama, struktur organisasi, lokasi magang, dan uraian kegiatan selama magang.

#### **2.1. Sejarah Singkat Organisasi**

Berawal dari sebuah eksplorasi di tahun 2017, ada banyak persoalan di masyarakat yang memerlukan solusi yang dibangun sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan. Oleh karena itu kami melakukan inventarisasi, melakukan upaya pendekatan dan analisa terhadap kebutuhan masyarakat tentang apa yang mereka harapkan.

Kami berasal dari sebuah kota kecil di Indonesia, yang berharap dapat menghadirkan kesempatan yang sama bagi semua orang melalui implemestasi teknologi informasi. Sebagai bentuk wujud tanggung jawab kami terhadap seluruh pendidikan yang telah kami jalani baik secara formal maupun non formal. Untuk menghadirkan Indonesia yang lebih baik dan lebih sejahtera.

#### **2.2. Bidang Usaha dan Lokasi Tempat Kerja Praktek**

PT Pakar Layanan Tanpa Batas . Adapun lokasinya adalah sbb :

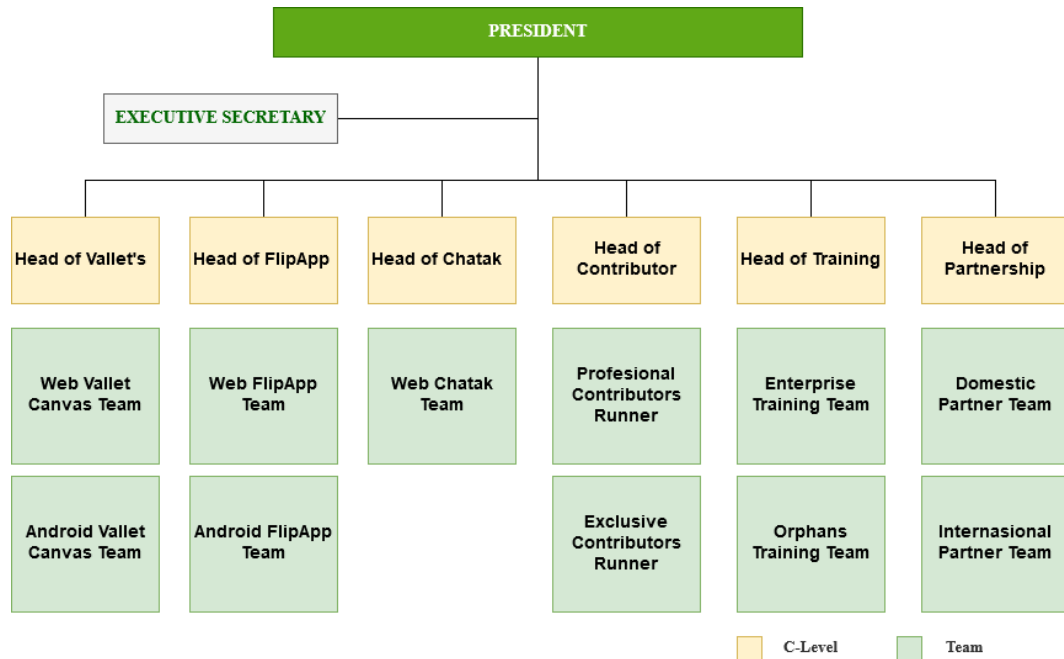
Alamat : Jl. Ganesha No.10 Bandung 40132

Telepon : +62 8118915999

PT Pakar Layanan Tanpa Batas dipimpin oleh bapak Aryo Utomo Yunanto. Sedangkan bidang usaha dari PT Pakar Layanan Tanpa Batas adalah bidang teknologi informasi.

#### **2.3. Unit Kerja Magang**

Unit kerja magang yang dilakukan bertempat di Unit Chatak. Berikut adalah Struktural Organisasi dari PT. Pakar Layanan Tanpa Batas.



Gambar 2. 1. Unit Kerja Magang

## 2.4. Kegiatan Magang

Berikut ini adalah kegiatan kerja praktek yang dilaksanakan.

### 2.4.1. Penempatan Kerja Praktek

Dalam pelaksanaan Kerja Praktek di PT Pakar Layanan Tanpa Batas di tempatkan di Unit Chatak. Kegiatan yang penulis lakukan pada saat magang adalah membangun aplikasi Chatak berbasis Android serta membuat web service untuk aplikasi Chatak

### 2.4.2. Waktu Pelaksanaan Kerja Praktek

Waktu pelaksanaan Kerja Praktek ialah kurang lebih 2 bulan dari tanggal 24 Juni – 06 September sesuai dengan hari kerja yang berlaku yaitu dari hari senin sampai jumat dari pukul 08.00 hingga pukul 17.00 WIB.

### 2.4.3. Rincian Kerja Praktek

Rincian aktivitas yang di lakukan selama kegiatan Kerja Praktek adalah sebagai berikut :



Tabel 2. 1. Rincian Kerja Praktek

WAKTU	KEGIATAN
24 Juni 2019 s/d 28 Juni 2019	Merancang tampilan Home, Dokumen, Media Promosi, Souvenir Memperbaiki tampilan Home, Dokumen, Media Promosi dan Souvenir
1 Juli 2019 s/d 5 Juli 2019	Memperbaiki tampilan Home , Dokumen, Media Promosi, dan SOuvenir dengan menggunakan Recycler View
8 Juli 2019 s/d 12 Juli 2019	Mempelajari Action Listener pada Recycler View, membuat menu profil
15 Juli s/d 19 Juli 2019	Membuat Action Listener pada Recycler View dan merancang wish list
22 Juli s/d 26 Juli	Membuat Wish list , memperbaiki tampilan profile, membuat menu keranjang
29 Juli s/d 2 Agustus	Memperbaiki semua bug pada tampilan wish list dan eksplorasi API
5 Agustus s/d 9 Agustus 2019	Eskplorasi API , membuat API untuk Dokumen, Media Promosi , dan Souvenir
12 Agustus s/d 16 Agustus 2019	Connect API ke Andoid , memperbaiki tampilan pada keranjang
19 Agustus s/d 23 Agustus 2019	Connect API ke Android dengan menggunakan Recycler View, memperbaiki tampilan bottom navigation , dan memperbaiki tampilan
26 Agustus s/d 30 Agustus 2019	Memperbaiki wish list , memperbaiki profile, memperbaiki database API, mencoba mengambil gambar dari API
02 September 2019 s/d 06 September 2019	Memperbaiki bug

#### **2.4.4. Hal Menarik dan Kesan**

Hal menarik yang penulis alami selama kegiatan magang adalah cara mengembang suatu ide untuk di jadikan startup. Dimana ide yang akan di implemetasikan adalah ide yang dapat membantu masyarakat dan untuk mempermudah masyarakat. Penulis juga mendapatkan pengetahuan yang banyak tentang startup serta suka duka dalam memulai start up.

#### **2.4.5. Kesulitan Selama Kerja Praktek**

Adapun kesulitan yang penulis dapatkan pada saat kegiatan magang adalah sebagai berikut :

- a. ....
- b. ....

#### **2.4.6. Prospek IT di Tempat Kerja Praktek**

Prospek IT yang mungkin dapat di kembangkan kembali dari kegiatan kerja praktek yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

- a. Pengembangan Chatak baik untuk platform web, android, dan iOS.

## **BAB 3**

### **Analisis Perangkat Lunak**

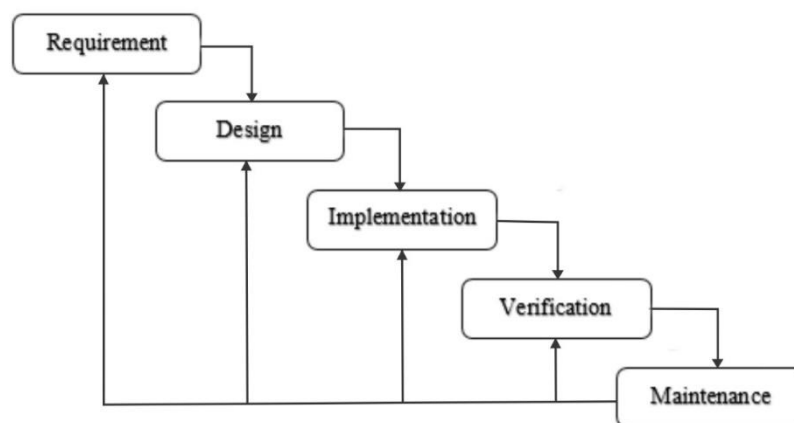
Bab 3 diisi oleh penjelasan tentang hasil analisis yang dibutuhkan untuk melakukan perancangan aplikasi Chatak yang merupakan tahapan untuk perancangan perangkat lunak.

#### **3.1. Tujuan Umum**

PT Pakar Layanan Tanpa Batas berawal dari sebuah eksplorasi di tahun 2017, ada banyak persoalan di masyarakat yang memerlukan solusi yang dibangun sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan. Oleh karena itu kami melakukan inventarisasi, melakukan upaya pendekatan dan analisa terhadap kebutuhan masyarakat tentang apa yang mereka harapkan.

Salah satu hasil dari upaya pendekatan dan analisa terhadap kebutuhan masyarakat ialah percetakan, dimana manusia sudah menginginkan yang instan dengan hanya menggunakan smartphone, untuk itu maka dibuat aplikasi chatak berbasis android untuk memenuhi kebutuhan masyarakat yang ingin mencetak dokumen hanya dengan menggunakan handphone.

Dalam pembangunan aplikasi ini , penulis menggunakan model proses waterfall. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh tahapan analisis, desain , kode, pengujian, dan pemeliharaan.



**Gambar 3. 1. Model Waterfall**

### Tahapan Metode Waterfall

Dalam pengembangannya metode waterfall memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu: requirement (analisis kebutuhan), design system (desain sistem), Coding (pengkodean) & Testing (pengujian), Penerapan Program, pemeliharaan. Tahapan tahapan dari metode waterfall adalah sebagai berikut :

1. Requirement Analisis

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. System Design

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras(hardware) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. Implementation

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

4. Integration & Testing

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

5. Operation & Maintenance

Tahap akhir dalam model waterfall. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

## 3.2. Analisis Aplikasi

Di PT Pakar Layanan Tanpa Batas aplikasi Chatak masih berbasis web.

### 3.2.1. Profile Aplikasi Chatak

Aplikasi Chatak yang sudah berjalan atau rilis adalah aplikasi berbasis web.

### 3.2.2. Jenis Aplikasi

Aplikasi yang akan di rancang adalah aplikasi Chatak berbasis Android. Aplikasi ini dapat dikases oleh semua pengguna android.

### 3.2.3. Kakas Pengembangan

Berikut adalah kakas- kakas pengembang yang digunakan dalam pengembangan aplikasi.

**Tabel 3. 1. Kakas Pengembangan**

No.	Kakas	Keterangan
1	Mockingbot	Digunakan untuk merancang mockup frontend aplikasi
2	Draw.io	Digunakan untuk membuat pemodelan

### 3.3. Identifikasi Pengguna

Dibawah ini merupakan tabel berisi identifikasi pengguna :

**Tabel 3. 2. Identifikasi Pengguna**

No	Kelompok Pengguna	Karakteristik Penggunaan
1.	user	Semua orang yang menggunakan smartphone berbasis android

### 3.4. Analisis Perangkat Lunak

Analisis perangkat lunak adalah suatu kegiatan untuk menentukan persyaratan - persyaratan teknik dan mengidentifikasi informasi yang akan ditampilkan pada aplikasi yang akan dibuat.

#### 3.4.1. Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak adalah fungsionalitas atau kemampuan yang harus dimiliki oleh perangkat lunak untuk memenuhi kebutuhan user dan sesuai dengan kebutuhan user atau sistem itu sendiri.

##### 3.4.1.1. Kebutuhan Perangkat Lunak

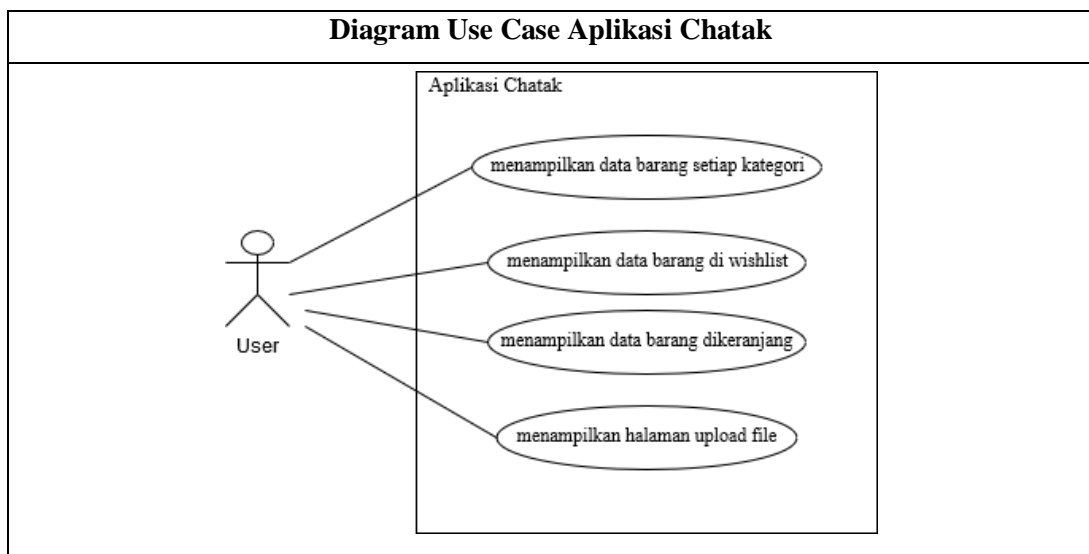
Kebutuhan dari perangkat lunak adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 3. Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Kebutuhan Perangkat Lunak	Deskripsi
1	Perangkat lunak dapat menampilkan data barang setiap kategori	Perangkat lunak dapat menampilkan data data dari setiap kategori yang ada seperti dokumen, souvenir dll
2	Perangkat lunak dapat mengupload file dokumen	Perangkat lunak dapat mengupload file dokumen yang akan dicetak
3	Perangkat lunak dapat menampilkan wishlist	Perangkat lunak dapat menampilkan daftar wishlist dari setiap pengguna
4	Perangkat lunak dapat menampilkan barang dalam keranjang	Perangkat lunak dapat menampilkan semua daftar barang yang terdapat di dalam keranjang
5	Perangkat lunak dapat menyimpan data wishlist	Perangkat lunak dapat menyimpan data wishlist dari pengguna
6	Perangkat lunak dapat menyimpan data keranjang	Perangkat lunak dapat menyimpan data barang yang di masukkan kedalam keranjang

### 3.4.2. Diagram Use Case

Diagram Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang dibuat. Diagram Use Case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang terdapat di dalam sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi fungsi tersebut. Adapun diagram Use Case yang dibuat adalah sebagai berikut :



Penjelasan
Pada diagram use case ada 1 aktor, yaitu user. User dapat melihat data barang setiap kategori, data barang di wishlist, data barang di keranjang dan dapat mengupload file.

#### 3.4.2.1. Deskripsi Use Case

Aktor adalah peran yang umumnya dilakukan oleh seseorang yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat. Berikut adalah tabel deskripsi aktor yang berperan pada perangkat lunak :

**Tabel 3. 4. Deskripsi Aktor**

No.	Aktor	Deskripsi
1	User	Pengguna yang menggunakan aplikasi Chatak

Use Case merupakan fungsional yang disediakan sistem. Use Case mengilustrasikan bagaimana seseorang atau aktor menggunakan sistem. Berikut merupakan deskripsi usecase aplikasi chatak :

**Tabel 3. 5. Deskripsi Use Case**

No.	Use Case	Deskripsi
UC_01	Menampilkan databarang setiap kategori	Menampilkan semua barang yang terdapat di setiap kategori
UC_02	Menampilkan data barang di wishlist	Menampilkan semua barang yang terdapat di wishlist
UC_03	Menampilkan data barang di keranjang	Menampilkan semua barang yang terdapat di keranjang
UC_04	Menampilkan halaman upload file	Menampilkan halaman untuk dokumen atau barang yang akan di cetak

#### 3.4.2.2. Skenario Use Case

Skenario merupakan urutan interaksi aktor dengan use case pada sistem. Skenario untuk setiap usecase mencakup siapa saja aktor yang berperan, tujuan dari usecase, ringkasan cerita, kondisi awal, kondisi akhir, normal course of event, aksi sistem dan reaksi sistem terhadap pengguna.

Pada bagian ini menjelaskan skenario usecase yang mendeskripsikan setiap usecase yang dimiliki perangkat lunak. Berikut merupakan tabel dari skenario use case yang diantaranya sebagai berikut :

**Tabel 3. 6. Skenario Use Case UC\_01**

<b>Identifikasi</b>	
No. Use Case	UC_01
Nama	Menampilkan data barang setiap kategori
Deskripsi	Menampilkan semua barang yang terdapat di setiap kategori
Aktor	User
<b>Skenario Utama</b>	
Kondisi Awal : halaman home	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Menekan tombol lihat semua pada kategori tertentu misal: dokumen	2. Menampilkan semua data barang yang terdapat pada kategori yang di tekan
Kondisi Akhir : halaman dokumen	

**Tabel 3. 7. Skenario Use Case UC\_02**

<b>Identifikasi</b>	
No. Use Case	UC_02
Nama	Menampilkan data barang di wishlist
Deskripsi	Menampilkan semua barang yang terdapat di wishlist
Aktor	User
<b>Skenario Utama</b>	
Kondisi Awal : halaman home	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Meneka tombol wishlist	2. Menampilkan semua data barang yang terdapat di wishlist
Kondisi Akhir : halaman wishlist	



**Tabel 3. 8. Skenario Use Case UC\_03**

<b>Identifikasi</b>	
No. Use Case	UC_03
Nama	Menampilkan data barang di keranjang
Deskripsi	Menampilkan semua barang yang terdapat di keranjang
Aktor	User
<b>Skenario Utama</b>	
Kondisi Awal : halaman home	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Menekan tombol keranjang	2. Menampilkan semua data barang yang terdapat di keranjang
Kondisi Akhir : halaman keranjang	

**Tabel 3. 9. Skenario Use Case UC\_04**

<b>Identifikasi</b>	
No. Use Case	UC_04
Nama	Menampilkan halaman upload file
Deskripsi	Menampilkan halaman untuk dokumen atau barang yang akan di cetak
Aktor	User
<b>Skenario Utama</b>	
Kondisi Awal : halaman home	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih barang yang akan di cetak	
2. Menekan barang yang akan di cetak	3. Menampilkan halaman upload file
4. Memilih dokumen	5. Dokumen di upload
<b>Skenario alternatif</b>	
Kondisi Akhir : halaman upload file	



## **BAB 4**

### **Perancangan Antarmuka Perangkat Lunak**

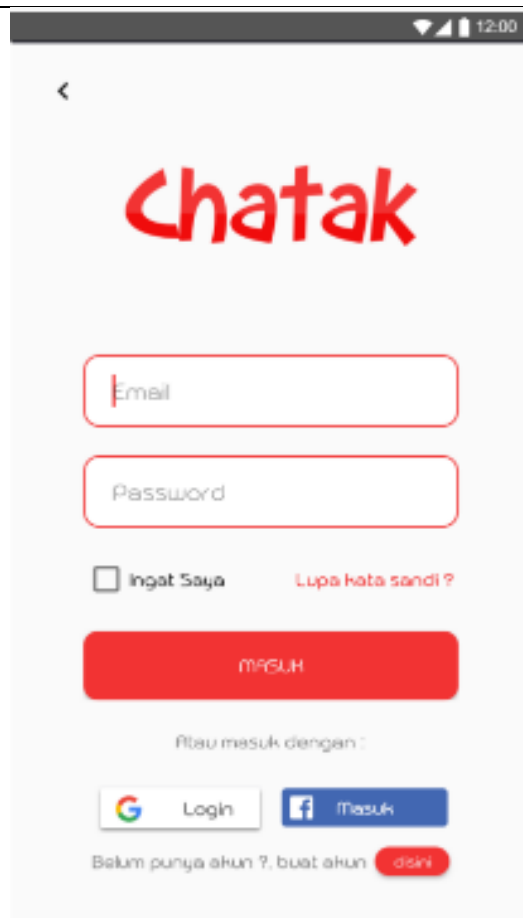
Bab 4 diisi oleh rancangan- rancangan antarmuka dari aplikasi Chatak

#### **4.1. Rancangan Antarmuka**

Berikut merupakan rancangan antarmuka perangkat lunak dari Aplikasi Chatak berbasis Android di PT Pakar Layanan Tanpa Batas.

##### **4.1.1. Halaman Login User**

###### **Halaman Login**

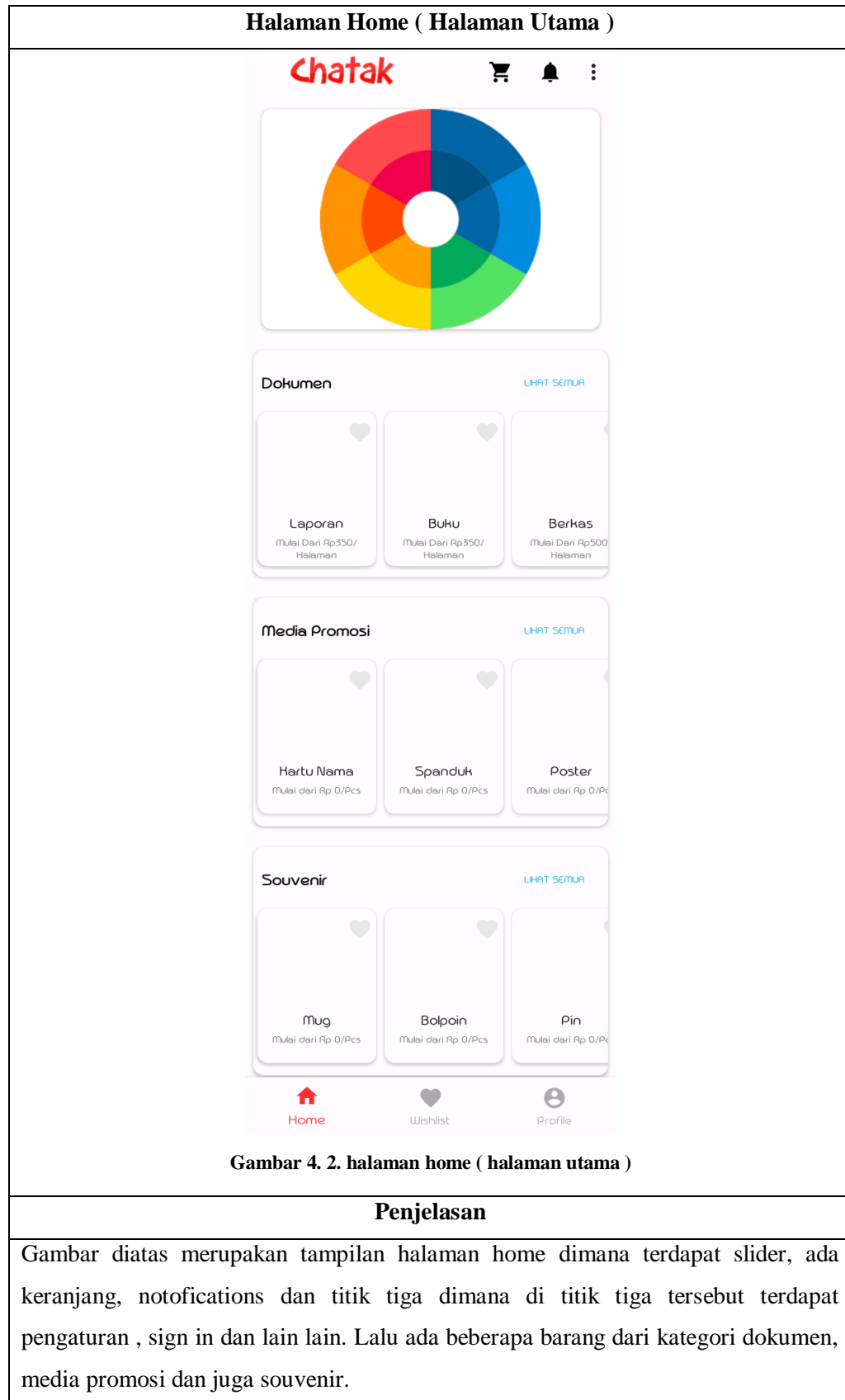


**Gambar 4. 1. Halaman Login**

###### **Penjelasan**

Gambar diatas merupakan tampila login untuk user. Dimana user yang belum login tidak dapat melakukan pemesanan cetak barang.

#### 4.1.2. Halaman Home



#### 4.1.3. Halaman Dokumen

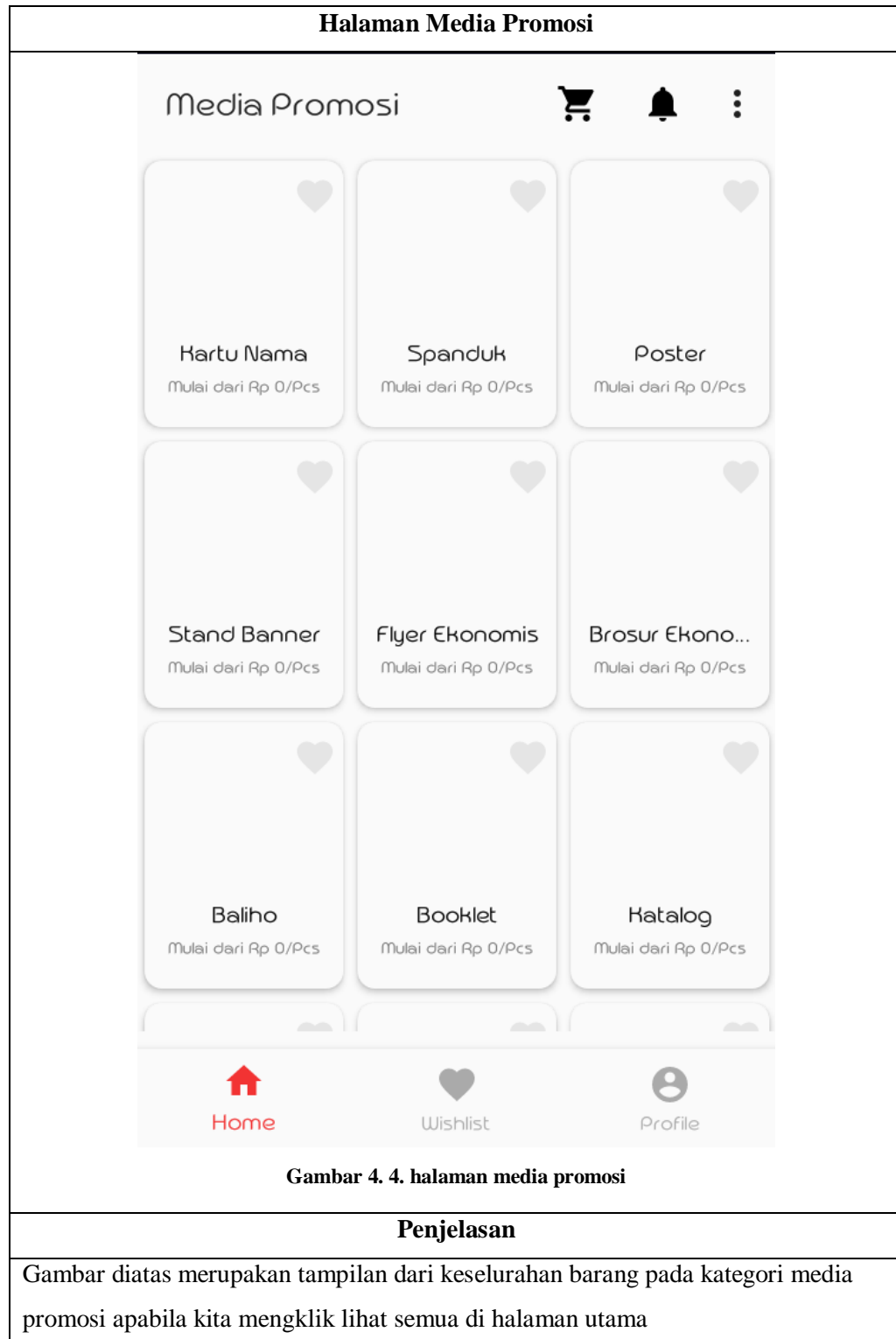


Gambar 4. 3. halaman dokumen

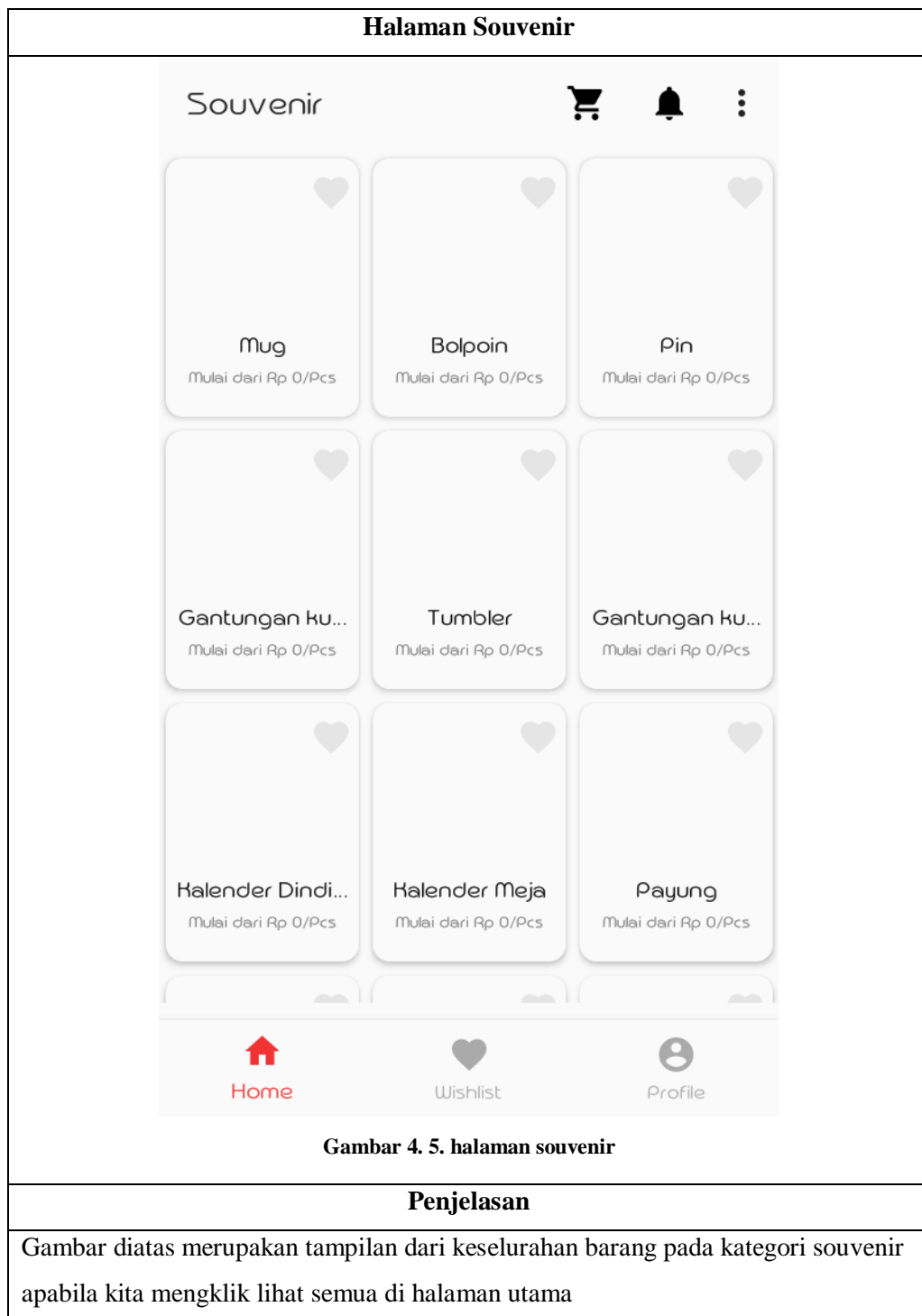
#### Penjelasan

Gambar diatas merupakan tampilan dari keseluruhan barang pada kategori dokumen apabila kita mengklik lihat semua di halaman utama

#### 4.1.4. Halaman Media Promosi



#### 4.1.5. Halaman Souvenir



Gambar 4. 5. halaman souvenir

#### Penjelasan

Gambar diatas merupakan tampilan dari keseluruhan barang pada kategori souvenir apabila kita mengklik lihat semua di halaman utama

#### 4.1.6. Halaman Upload File

Halaman Upload File	
<div> <div>&lt; Laporan</div> <div>  <div>TAMBAH</div> </div> </div>	
<div>Ketentuan File</div> <div> <div>Format File</div> <div>PDF</div> </div> <div> <div>Ukuran Maksimum File</div> <div>500MB</div> </div> <div> <div>Rekomendasi</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Mencetak dari File Sumber dengan Kualitas Tinggi.</li> <li>* Memproses Order Sebaik Mungkin.</li> </ul> </div>	
<div>Spesifikasi dan Harga</div> <div> <div>Jumlah Halaman</div> <div>4</div> </div> <div> <div>Pilih Warna</div> <div> <div>UPLOAD FILE</div> <div>CETAK</div> </div> </div>	

Gambar 4. 6. halaman upload file

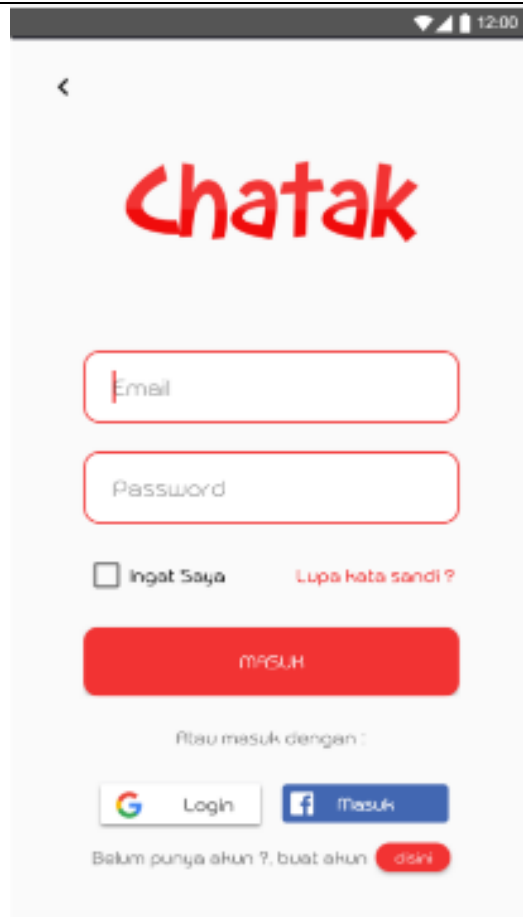
#### Penjelasan

Gambar diatas merupakan tampilan upload file yang akan muncul ketika menklik barang yang akan di cetak.



#### 4.1.7. Halaman Wishlist

##### Halaman Login

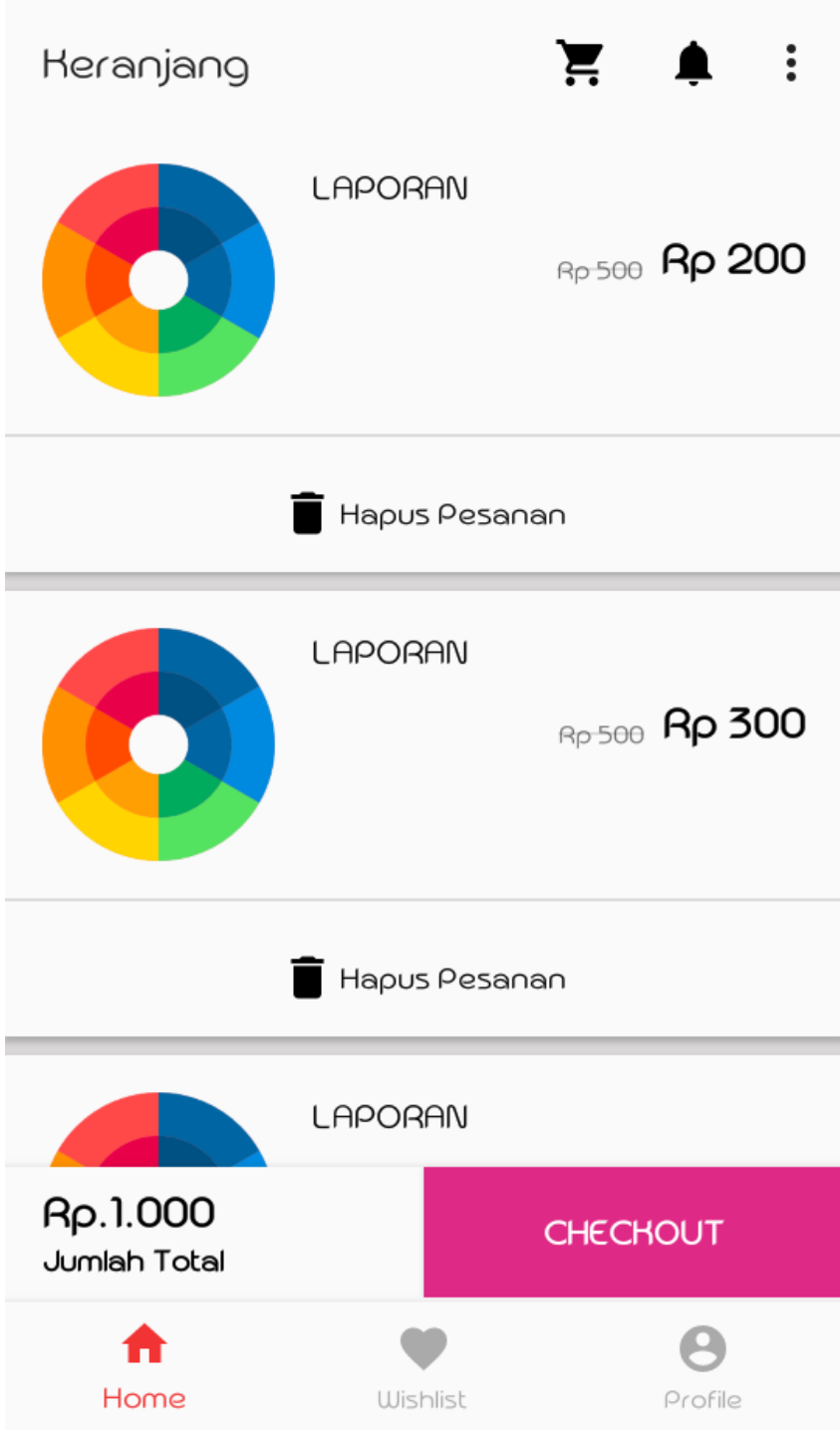


Gambar 4. 7. halaman wishlist

##### Penjelasan

Gambar diatas merupakan tampilan dari barang barang yang telah di klik ke dalam wishlit

#### 4.1.8. Halaman Keranjang

Halaman keranjang	
 <p>The screenshot displays the 'Halaman keranjang' (Shopping Cart) interface. At the top, the title 'Keranjang' is on the left, and icons for a shopping cart, notifications, and a menu are on the right. Below this, three items are listed, each featuring a donut chart, the word 'LAPORAN', and a price. The first item has a price of Rp 200 (with Rp 500 crossed out). The second item has a price of Rp 300 (with Rp 500 crossed out). The third item is partially visible with a price of Rp 1.000. A 'CHECKOUT' button is located at the bottom right of the items list. The bottom navigation bar contains three icons: a house for 'Home', a heart for 'Wishlist', and a person for 'Profile'.</p>	
<p><b>Gambar 4. 8. halaman keranjang</b></p>	
Penjelasan	
<p>Gambar diatas merupakan tampilan dari barang barang yang telah di klik ke dalam keranjang</p>	

#### 4.1.9. Halaman Ringkasan Pemesanan

Halaman Ringkasan Pemesanan	
<div> <div>&lt;</div> <div>Ringkasan</div> </div>	
Nama Barang	: Laporan
Jumlah Halaman	: 4
Pilih Warna	: Warna
Ukuran Kertas	: A4
Jenis Kertas	: HVS 80 GSM
Jumlah Sisi	: 1 sisi
Orientasi	: Portrait
Pilihan Jilid	: Tanpa Jilid
Jumlah Cetak	: 2
Waktu Proses	: Segera Diproses
Harga Satuan	: 1800.0
<b>Total Harga</b>	<b>: 3600.0</b>
<div> <div>KONFIRMASI DAN BAYAR</div> <div>TAMBAH KE KERANJANG</div> </div>	
<p><b>Gambar 4. 9. halaman ringkasan pemesanan</b></p>	
<p><b>Penjelasan</b></p>	
<p>Gambar diatas merupakan tampila login untuk user. Dimana user yang belum login tidak dapat melakukan pemesanan cetak barang.</p>	

#### 4.1.10. Halaman Pembayaran

Halaman Pembayaran	
<div> <div>&lt; Checkout</div> <div> <div>Total Pembayaran</div> <div>Rp. 150000</div> </div> <div>Metode Pembayaran</div> <div> <div> <input checked="" type="radio"/> <div> <div>Transfer melalui Virtual Account</div> <div>Bank BCA, Bank BNI, dll</div> <div>Lihat Heterangan</div> </div> </div> <div> <input type="radio"/> <div> <div>Kartu Kredit</div> <div>Bayar penuh atau Cicilan 0%</div> </div> </div> <div> <input type="radio"/> <div> <div>Kartu Debit</div> <div>Bayar Penuh</div> </div> </div> <div> <input type="radio"/> <div> <div>Bayar di Gerai</div> <div>AlfaGroup, Indomaret</div> </div> </div> <div> <input type="radio"/> <div> <div>Internet Banking</div> </div> </div> <div> <input type="radio"/> <div> <div>Uang Elektronik</div> <div>Go-Pay, LinkAja, Sakuku, Xl, Tunai</div> </div> </div> <div>BAYAR SEKARANG</div> </div> </div>	
<p><b>Gambar 4. 10. halaman pembayaran</b></p>	
<p><b>Penjelasan</b></p>	
<p>Gambar diatas merupakan tampilan halaman halaman pembayaran. Dimana erdapat berbagai mavam metode pembayaran yang dapat di lakukan.</p>	

## **BAB 5**

### **Penutup**

Bab 4 diisi oleh kesimpulan tentang keseluruhan dari isi laporan kerja praktek di PT Pakar Layanan Tanpa Batas.

#### **5.1. Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil setelah melalui proses Perancangan Antarmuka Front End pada Aplikasi Chatak Berbasis Android di PT Pakar Layanan Tanpa Batas ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi Chatak berbasis Android dapat mempermudah user untuk melakukan cetak dokumen hanya melalui handphone

#### **5.2. Saran**

Berikut ini merupakan saran yang dapat diberikan terkait dengan penerapan sistem dan atau penerapan aplikasi yang telah dibangun dapat di kembangkan dan di implemetasikan. Dan dapat dibangun tidak hanya di platform android tetapi juga di platform lainnya.



## DAFTAR PUSTAKA

[GHE19]	Maryono, Ghesti Prabawati , <i>Perancangan Antarmuka Front End Pemantauan Presensi Online Pegawai Untuk Manager Berbasis Mobile di PT Kereta Api Indonesia (ERSERO)</i> , Bandung, Universitas Pasundan, 2019.
[VIN19]	E.F. Codd, S.B. Codd, C.T. Salley, <i>Providing OLAP (Online Analytical Processing) to user-analyst</i> , An IT Mandate, E.F. Codd and Associates, 1996.
[IND09]	Indrajit, R.Eko., & Djokopranoto. R, <i>Manajemen Perguruan Tinggi Modern</i> , Andi Publisher, 2009
[MCH95]	M. Chen, <i>A model-driven approach to accessing managerial information: the development of a repository-based executive information system</i> , <i>Journal of Management Information Systems</i> , 11 (4), (Spring 1995).
[TIM08]	Tim Penyusun Rencana Strategis UNPAS, <i>Rencana Strategis UNPAS 2008-2012</i> , - , 2008
[TIM09]	Tim Penyusun, <i>SOP: Standard Operating Procedure UNPAS</i> , Prisma Press Proaktama, Bandung, 2009





## LAMPIRAN