



**PERANCANGAN *USER INTERFACE* AUTODEBET PADA PT VASCOMM
SOLUSI TEKNOLOGI**



UNIVERSITAS
Dinamika

**Oleh :
DIMAS FITRAH MAULANA
17.41010.0012**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2020**

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* AUTODEBIT PADA PT
VASCOMM SOLUSI TEKNOLOGI**

Diajukan sebagai syarat untuk mengerjakan
Program Sarjana

Disusun Oleh:

Nama : DIMAS FITRAH MAULANA

Nim : 17410100012

Program Studi : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi



FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

*“Semua Pasti Ada Jalannya Ketika Kita Mau Berusaha Dan Tidak
Lupa Berdoa”*



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN USER INTERFACE AUTOBEBET PADA PT VASCOMM SOLUSI
TEKNOLOGI

Laporan Kerja Praktikum oleh
Dimas Fitrah Maulana
NIM 17410106012
Telah diperiksa, disetujui dan disetujui

Surabaya, 20 Juli 2020

Disetujui :

Penyelia

Slamet A.
Slamet, M.T., CCNA
NIDN. 0712066801

Penyelia

Viol Firdaus Sahara
NIP.

Mengesahkan

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi
Anjlik Sukmaaji
Digitally signed
by Anjlik Sukmaaji
Date: 2020.07.28
12:16:52 +07'00'
Dr. Anjlik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057343

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Dimas Fitrah Maulana
NIM : 17410100012
Program Studi : SI Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PERANCANGAN USER INTERFACE AUTODEBET PADA PT VASCOMM SOLUSI TEKNOLOGI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Juli 2020



Yang menyatakan


Dimas Fitrah Maulana
NIM : 17410100012

ABSTRAK

PT Vascomm Solusi Teknologi merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi yaitu sistem *branchless banking*, *emoney server based*, dan sistem informasi internal *bank-government* yang didirikan tahun 2006. PT Vascomm Solusi Teknologi bekerja sama dengan perusahaan besar, seperti Bank BNI, Bank BNI Syariah, Bank BTN, Telkomsel, Spektra, Samator, dan lain sebagainya untuk menangani *branchless banking*, *emoney server based* dan sistem internal *bank-government*.

Dari hasil kerja praktik pada PT Vascomm Solusi Teknologi diketahui bahwa perusahaan sedang mengerjakan proyek aplikasi *autodebet*. *Autodebet* sendiri sudah banyak digunakan pada bank dan berbagai perusahaan untuk proses pembayaran sehingga untuk menarik minat dari konsumen untuk menggunakan *autodebet* diperlukan strategi pemasaran dan juga perancangan *User Interface* aplikasi yang mampu membuat konsumen tertarik dan berminat untuk melakukan transaksi.

Untuk menjawab permasalahan tersebut adalah dengan melakukan analisis pasar dengan menggunakan metode *Funnel Analysis* untuk menganalisis bagaimana cara kompetitor menarik konsumen dan membuat konsumen tidak hanya *Aware* dengan produk yang dibuat melainkan juga melakukan *Purchase*. Setelah melakukan analisis dibuatlah perancangan *User Interface* aplikasi yang dapat menarik konsumen dan mampu membuat konsumen melakukan transaksi.

Kata kunci : *Funnel Analysis*, Pemasaran, *User Interface*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala, karena hanya dengan rahmat, hidayah, serta anugerah-Nya penulis dapat melaksanakan Kerja Praktik di PT Vascomm Solusi Teknologi. Laporan Kerja Praktik dengan judul “Perancangan User Interface Autodebet Pada PT Vascomm Solusi Teknologi” dibuat sebagai bentuk pertanggungjawaban penulis terhadap pelaksanaan kerja praktik yang telah berlangsung sebelumnya.

Dalam pelaksanaan dan pembuatan laporan kerja praktik ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak kepada penulis. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Orang tua, nenek, om, tante, dan adik yang selalu memberikan doa, bantuan, nasihat, dukungan moral kepada penulis.
2. Bapak Aan Setianto selaku Founder dan CEO PT Vascomm Solusi Teknologi yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan kerja praktik, serta membantu, membimbing, dan memberikan informasi kepada penulis dalam mengerjakan Proyek ini.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi yang telah memberikan arahan dalam pelaksanaan kerja praktik.
4. Bapak Slamet, M.T., CCNA. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dengan sabar, memberikan dukungan dan kemudahan dalam pelaksanaan kerja praktik.

5. Teman-teman di Universitas Dinamika khususnya S1 Sistem Informasi yang selalu menemani, memberikan dukungan, dan membantu penulis.
6. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu penyelesaian laporan kerja praktik ini.

Selama masa kerja praktik dan penyusunan laporan ini, penulis menyadari masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis meminta maaf apabila ada kesalahan yang disengaja atau tidak disengaja. Penulis berharap laporan kerja praktik ini bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, 20 Juli 2020

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah	1
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	2
1.6 Sistematika Penulisan	2
BAB II GAMBARAN UMUM PT VASCOMM SOLUSI TEKNOLOGI.....	3
2.1 Profil PT Vascomm Solusi Teknologi	3
2.2 Logo PT Vascomm Solusi Teknologi.....	3
2.3 Visi dan Misi PT Vascomm Solusi Teknologi	4
2.4 Struktur Organisasi PT Vascomm Solusi Teknologi	4
2.5 Lokasi PT Vascomm Solusi Teknologi	5
BAB III LANDASAN TEORI	6
3.1 Website	6
3.2 Perancangan	6
3.3 <i>Prototype</i>	6
3.4 Website yang baik.....	7
3.5 Prinsip-Prinsip Kerja Design	8

3.6	<i>Wireframe</i>	9
3.7	<i>Funnel Analysis</i>	9
3.8	<i>User Interface</i>	10
3.9	<i>User Experience</i>	11
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....		12
4.1	Analisis Pasar.....	12
4.2	Perancangan sistem.....	18
4.2.1	Identifikasi Pengguna	18
4.2.2	Identifikasi Kebutuhan Fungsional.....	18
4.2.3	Identifikasi Kebutuhan Non Fungsional.....	24
4.2.4	Kebutuhan Sistem.....	24
4.2.5	<i>Use Case Diagram</i>	25
4.2.6	<i>Activity Diagram</i>	26
4.3	<i>Flow Of Event</i>	33
4.3.1	<i>Flow Of Event Login</i>	34
4.3.2	<i>Flow Of Event Melihat Home</i>	35
4.3.3	<i>Flow Of Event Melihat Benefit</i>	35
4.3.4	<i>Flow Of Event Melihat Features</i>	36
4.3.5	<i>Flow Of Event Melihat Pricing</i>	36
4.3.6	<i>Flow Of Event Melakukan Transaksi</i>	37
4.3.7	<i>Flow Of Event Request Demo</i>	37
4.3.8	<i>Flow Of Event Memberikan Feedback Pada Website</i>	38
4.4	<i>Sequence Diagram</i>	39
4.4.1	<i>Sequence Diagram Login</i>	39
4.4.2	<i>Sequence Diagram Home</i>	40
4.4.3	<i>Sequence Diagram Benefit</i>	41

4.4.4	<i>Sequence Diagram Features</i>	42
4.4.5	<i>Sequence Diagram Pricing</i>	43
4.4.6	<i>Sequence Diagram Transaksi</i>	44
4.4.7	<i>Sequence Diagram Request Demo</i>	45
4.4.8	<i>Sequence Diagram Feedback</i>	46
4.5	Perancangan Desain Antarmuka	46
4.5.1	Tampilan <i>Login</i>	47
4.5.2	Tampilan <i>Home</i>	49
4.5.3	Tampilan <i>Benefit</i>	52
4.5.4	Tampilan <i>Features</i>	53
4.5.5	Tampilan <i>Pricing</i>	59
4.5.6	Tampilan <i>FAQ</i>	60
4.5.7	Tampilan <i>Feedback</i>	61
4.5.8	Tampilan <i>Back To Top</i>	64
4.5.9	Tampilan <i>Footer</i>	64
BAB V PENUTUP		65
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....		66

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 <i>Awareness BPJS Autodebet</i>	13
Tabel 4.2 <i>Interest BPJS Autodebet</i>	14
Tabel 4.3 <i>Consideration BPJS Autodebet</i>	14
Tabel 4.4 <i>Purchase BPJS Autodebet</i>	15
Tabel 4.5 <i>Awareness Bareksa</i>	16
Tabel 4.6 <i>Interest Bareksa</i>	16
Tabel 4.7 <i>Consideration Bareksa</i>	17
Tabel 4.8 <i>Purchase Bareksa</i>	17
Tabel 4.9 <i>Identifikasi Pengguna</i>	18
Tabel 4.10 <i>Kebutuhan Fungsional Tampilan Home</i>	18
Tabel 4.11 <i>Kebutuhan Fungsional Tampilan Benefit</i>	19
Tabel 4.12 <i>Kebutuhan Fungsional Tampilan Features</i>	19
Tabel 4.13 <i>Kebutuhan Fungsional Tampilan Pricing</i>	20
Tabel 4.14 <i>Kebutuhan Fungsional Tampilan Login</i>	20
Tabel 4.15 <i>Kebutuhan Fungsional Tampilan Transaksi Pendaftaran</i>	21
Tabel 4.16 <i>Kebutuhan Fungsional Tampilan Request Demo</i>	22
Tabel 4.17 <i>Kebutuhan Fungsional Tampilan Feedback</i>	23
Tabel 4.18 <i>Kebutuhan Non Fungsional</i>	24
Tabel 4.19 <i>Flow Of Event Login</i>	34
Tabel 4.20 <i>Flow Of Event Melihat Home</i>	35
Tabel 4.21 <i>Flow Of Event Melihat Benefit</i>	35
Tabel 4.22 <i>Flow Of Event Melihat Features</i>	36
Tabel 4.23 <i>Flow Of Event Melihat Pricing</i>	36
Tabel 4.24 <i>Flow Of Event Melakukan Transaksi</i>	37
Tabel 4.25 <i>Flow Of Event Request Demo</i>	37
Tabel 4.26 <i>Flow Of Event Memberikan Feedback Pada Website</i>	38

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo PT. Vasscomm Solusi Teknologi	4
Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT. Vascomm Solusi Teknologi.....	4
Gambar 2.3 Lokasi PT. Vascomm Solusi Teknologi	5
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i>	25
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram Login</i>	26
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram Menu Home</i>	27
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Menu Benefit</i>	28
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Menu Features</i>	29
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Menu Pricing</i>	30
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Transaksi</i>	31
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram Request Demo</i>	32
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram Feedback</i>	33
Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram Login</i>	39
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram Home</i>	40
Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram Benefit</i>	41
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram Features</i>	42
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram Pricing</i>	43
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram Transaksi</i>	44
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram Request Demo</i>	45
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram Feedback</i>	46
Gambar 4.18 Desain Antarmuka <i>Login</i>	47
Gambar 4.19 Warna Desain Antarmuka <i>Login</i>	47
Gambar 4.20 Logo Desain Antarmuka <i>Login</i>	48
Gambar 4.21 Form Inputan Desain Antarmuka <i>Login</i>	48
Gambar 4.22 <i>Button Login</i> Desain Antarmuka <i>Login</i>	49
Gambar 4.23 Desain Antarmuka <i>Home</i>	49
Gambar 4.24 <i>Navbar</i> Desain Antarmuka <i>Home</i>	50
Gambar 4.25 <i>Button</i> Pada <i>Navbar</i> Desain Antarmuka <i>Home</i>	50
Gambar 4.26 <i>Button</i> Desain Antarmuka <i>Home</i>	51
Gambar 4.27 <i>Button Request Demo</i> Pada Tampilan <i>Home</i>	51

Gambar 4.28 Tampilan <i>whatsapp</i>	52
Gambar 4.29 Desain Antarmuka <i>Benefit</i>	52
Gambar 4.30 Desain Antarmuka <i>Features 1</i>	53
Gambar 4.31 Desain Antarmuka <i>Features 2</i>	54
Gambar 4.32 Desain Antarmuka <i>Features 3</i>	54
Gambar 4.33 Desain Antarmuka <i>Features 4</i>	55
Gambar 4.34 Desain Antarmuka <i>Features 5</i>	55
Gambar 4.35 Desain Antarmuka <i>Features 6</i>	56
Gambar 4.36 Desain Antarmuka <i>Features 7</i>	56
Gambar 4.37 Desain Antarmuka <i>Features 8</i>	57
Gambar 4.38 Desain Antarmuka <i>Features 9</i>	57
Gambar 4.39 Desain Antarmuka <i>Features 10</i>	58
Gambar 4.40 Desain Antarmuka <i>Pricing</i>	59
Gambar 4.41 Tampilan <i>Whatsapp</i>	60
Gambar 4.42 Desain Antarmuka <i>FAQ</i>	60
Gambar 4.43 Desain Antarmuka <i>Feedback</i>	61
Gambar 4.44 Desain Antarmuka Pilihan Pada <i>Feedback</i>	61
Gambar 4.45 Desain Antarmuka <i>Feedback</i> dengan melakukan <i>Capture</i>	61
Gambar 4.46 Tampilan <i>Capture</i>	62
Gambar 4.47 Tampilan <i>Form Feedback</i> dengan <i>Capture</i>	62
Gambar 4.48 Tampilan <i>Feedback</i> Tanpa Memberikan <i>Capture</i>	63
Gambar 4.49 Tampilan <i>Form Feedback</i> Tanpa <i>Capture</i>	63
Gambar 4.50 Tampilan <i>Back To Top</i>	64
Gambar 4.51 Tampilan <i>Footer</i>	64

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT Vascomm Solusi Teknologi merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi yang berfokus pada perbankan yang didirikan tahun 2006. PT Vascomm Solusi Teknologi bekerja sama dengan perusahaan besar, seperti Bank BNI, Bank BNI Syariah, Bank BTN, Telkomsel, Spektra, Samator, dan lain sebagainya untuk menangani *branchless banking*, *emoney server based*, *system internal bank-government* dan salah satunya adalah *autodebet*.

Dalam era sekarang ini terdapat banyak sekali perusahaan bank besar yang menggunakan *autodebet* sehingga persaingan terhadap kompetitor untuk mendapatkan konsumen sangatlah ketat. Dalam hal ini diperlukannya strategi pemasaran dan merancang *user interface* untuk mengetahui dan menganalisis kebiasaan konsumen sebelum membeli atau melakukan transaksi dan mengetahui bagaimana konsumen dapat tertarik dengan produk yang dibuat.

Dengan kondisi yang terjadi saat ini, maka perlu adanya solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Solusi dari masalah tersebut adalah perlu adanya melakukan analisis pasar menggunakan metode *Funnell Analysis* untuk menyusun sebuah *user interface* agar konsumen dapat tertarik dan melakukan transaksi pada aplikasi

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dditulis diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana menganalisis pasar dengan menggunakan metode *Funnel Analysis* dan merancang *user interface* agar dapat menarik konsumen?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang didapat dari latar belakang yaitu analisis pasar menggunakan metode *Funnel Analysis* dan aplikasi ini berbasis *website*.

1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan kerja praktik ini adalah melakukan analisis pasar menggunakan metode *Funnel Analysis* dan merancang *user interface* autodebet.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dengan dilakukannya analisis pasar dan merancang *user interface* ini adalah untuk menarik konsumen agar konsumen tertarik dan mau melakukan transaksi

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I	PENDAHULUAN
	Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat yang diperoleh dan sistematika penulisan.
BAB II	GAMBARAN UMUM INSTANSI
	Pada bab ini menjelaskan tentang PT Vascomm Solusi Teknologi.
BAB III	LANDASAN TEORI
	Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan kerja praktik.
BAB IV	DESKRIPSI PEKERJAAN
	Pada bab ini menjelaskan tentang langkah-langkah yang digunakan untuk menganalisis dan merancang <i>user interface</i> mulai dari awal hingga akhir.
BAB V	PENUTUP
	Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari analisis pasar dan perancangan <i>user interface</i> pada PT. Vascomm Solusi Teknologi beserta saran untuk pengembangan aplikasi

BAB II

GAMBARAN UMUM PT VASCOMM SOLUSI TEKNOLOGI

2.1 Profil PT Vascomm Solusi Teknologi

PT. Vascomm Solusi Teknologi didirikan sejak 13 tahun lalu tepatnya pada April 2006 yang pada awalnya bernama CV Alcomindo Jaya. Perusahaan ini bergerak di bidang perbankan berbasis digital. Pada saat awal berdiri perusahaan ini bergerak dibidang telekomunikasi yaitu dengan berperan sebagai dealer pulsa untuk menjual kartu perdana, pulsa, paket data, PLN, BPJS, PDAM hingga *multi finance* yang sangat dipercaya oleh para sub dealer atau OPJ sebagai jalur distribusi resmi mereka.

Dari sisi oprasional, jumlah karyawan pada perusahaan ini awalnya hanya empat orang. Yang terdiri dari Tim bisnis, teknis, sales dan support. Pada tahun 2015, perusahaan ini melakukan *re-branding* sehingga perusahaan bergerak di bidang perbankan yang berfokus pada layanan *Financial Technology dan Community*. PT Vascomm Solusi Teknologi juga memiliki tujuan jangka panjang yaitu menjadi IT Solution dan juga menjadi *Startup Factory* yang melahirkan banyak *startup* berbasis teknologi.

2.2 Logo PT Vascomm Solusi Teknologi

PT Vascomm Solusi Teknologi memiliki desain logo yang terdiri dari:

1. Rangkaian huruf V-A-S-C-O-M-M ketika digabungkan membentuk pola yang kini dipakai untuk lambang perusahaan.
2. Logo Vascomm berbentuk hati yang bisa diartikan cinta, spiritualitas, atau moral. Logo ini merepresentasikan lingkungan kerja yang dinamis, bersahabat dan punya attitude unggul.
3. Diamond kilauan putih hasil gradasi warna biru sekaligus pola gambarnya berasosiasi dengan batuan dari keluarga permata yang begitu indah. Layaknya sebuah berlian, logo ini mengartikan kokoh dan tidak terkalahkan.



Gambar 2.1 Logo PT. Vasscomm Solusi Teknologi

2.3 Visi dan Misi PT Vascomm Solusi Teknologi

PT Vascomm Solusi Teknologi memiliki visi dan misi yang menjadi panduan untuk menjalankan proses bisnisnya yaitu:

- a. Visi PT Vascomm Solusi Teknologi

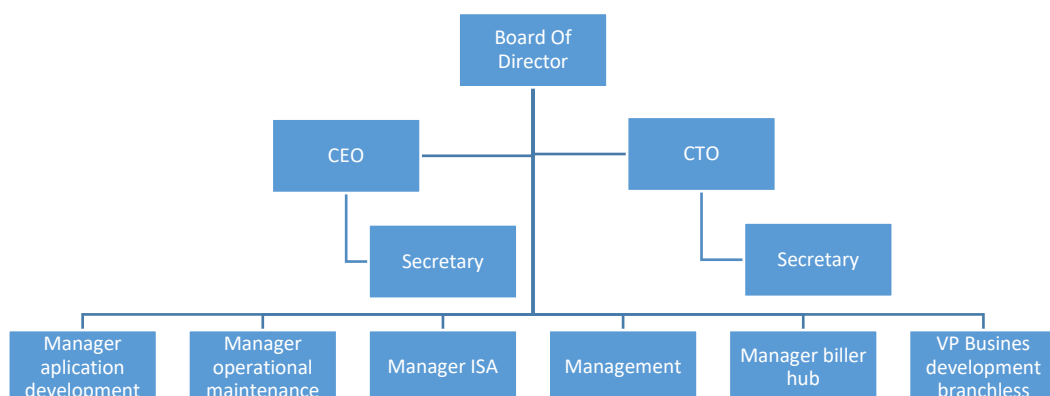
Deliver Bright Solution To Everyone.

- b. Misi PT Vascomm Solusi Teknologi

Enhance People's Life Experience Providing Simple Safe And Smart Service.

2.4 Struktur Organisasi PT Vascomm Solusi Teknologi

PT Vascomm Solusi Teknologi memiliki struktur organisasi untuk menjalankan perusahaan agar bisnis dapat berjalan lancar dan berhasil. Berikut ini adalah struktur organisasi dari PT Vascomm Solusi Teknologi.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT. Vascomm Solusi Teknologi

PT Vacomm Dipimpin oleh seorang CEO dan CTO. Dibawah CEO dan CTO terdapat *Manager application development*, *Manager Operational*

Maintenance, Manager ISA, Management, Manager Biller Hub, VP Bussines Development Branchless.

2.5 Lokasi PT Vascomm Solusi Teknologi

Lokasi dari PT Vascomm Solusi Teknologi terdapat di Ruko Gateway, Jl. Raya Waru No.12, Sawotratap, Kec. Gedangan. Berikut adalah informasi lengkap tentang lokasi PT Vascomm Solusi Teknologi

- a. Alamat kantor : Ruko Gateway, Jl. Raya Waru No.12, Sawotratap, Kec. Gedangan
- b. Email : hello.vascomm.co.id
- c. Website : www.vascomm.co.id
- d. Telepon : +6231 85589763



Gambar 2.3 Lokasi PT. Vascomm Solusi Teknologi

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Website

Website menurut (Rudianto, 2011) merupakan kumpulan halaman yang disusun dari beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk digital berupa teks, gambar, animasi yang dapat diakses internet.

3.2 Perancangan

Perancangan menurut wigjoesuebrotto (Pralian, 2012) adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisa, memperbaiki, dan menyusun suatu sistem. Sistem yang dimaksud adalah sistem fisik dan non fisik yang optimal untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada. Perancangan suatu alat termasuk dalam metode teknik, dengan demikian langkah – langkah pembuatan perancangan akan mengikuti metode teknik.

Menurut (Ladjamudin, 2005) perancangan adalah merupakan satu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternative sistem yang terbaik.

3.3 Prototype

Menurut (Aryani, Ihsan, & Septiyani, 2017) *prototype* adalah suatu versi dari sebuah sistem potensial yang memberikan ide para pengembang dan calon pengguna, bagaimana sistem akan berfungsi dalam bentuk yang telah selesai.

Menurut (Darmawan, Deni, Fauzi, & Nur, 2013) *prototype* adalah satu versi dari sebuah sistem potensial yang memberikan ide dari para pengembang dan calon pengguna, cara untuk sistem berfungsi dalam bentuk yang telah selesai.

3.4 Website yang baik

Menurut (Suyanto, 2009) terdapat beberapa kriteria website yang baik antar lain sebagai berikut:

a. *Sistem Navigasi*

Hal ini berkaitan dengan mekanisme perpindahan dari satu situs ke situs lain dalam sebuah website. *Navigasi* berfungsi agar user menemukan jalan yang mudah ketika melakukan penjelajahan pada situs web.

b. *Usability*

Merupakan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi agar pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan mudah. *Usability* memiliki beberapa syarat yaitu:

- a. Mudah untuk dipelajari
- b. Mudah untuk diingat
- c. Tingkat kesalahan yang rendah
- d. Kepuasan pengguna
- e. Efisien dalam penggunaan

c. *Konten*

Merupakan hal utama dalam tampilan website karena memiliki hal yang menarik dan mempunyai nilai tujuan dari target pengguna situs yang dituju.

d. *Loading time*

Apabila suatu situs web dapat tampil dengan cepat dan memiliki keakuratan maka kemungkinan user akan kembali mengunjungi situs tersebut.

e. *Desain grafis*

Desain yang baik mempunyai warna yang baik dan nyaman untuk penglihatan, teks yang mudah dibaca, *layout* yang menarik, penggunaan animasi.

f. *Compability*

Sebuah situs web harus kompatibel dengan berbagai perangkat.

g. *Functionality and Accesbility*

Halaman web harus dapat digunakan pada berbagai orang tanpa memandang umur dan keadaan fisiknya.

h. Interaktif

Merupakan hal yang melibatkan pengguna dengan *user experience* dengan situs web itu sendiri. Dasar dari interaktifitas adalah *hyperlink* dan juga mekanisme *feedback*.

3.5 Prinsip-Prinsip Kerja Design

Dalam sebuah desain memiliki hal yang dinamakan pesan visual. Dalam menyampaikan sebuah pesan visual setidaknya memiliki nilai originalitas, inovatif dan juga efisien. Menurut Angraini dalam nugroho (Riky & Nugroho, 2015) dalam pembuatan sebuah pesan visual perlu memperhatikan prinsip-prinsip kerja design sebagai berikut:

a. Keseimbangan

Terdapat dua jenis keseimbangan yaitu:

1. Keseimbangan simetris/formal

Ialah keseimbangan dengan memberikan berat kiri dan kanan yang sama atau atas bawah yang sama. Contohnya adalah persegi, lingkaran

2. Keseimbangan asimetris/informal

Ialah keseimbangan yang terlihat tidak sama antara kiri dan kanan atau atas dan bawah tetapi masih terasa keseimbangannya.

b. Irama

Adalah pengulangan elemen desain secara berulang ulang

c. Penekanan

Apabila dalam suatu desain terdapat penekanan hal tersebut dapat menjadi pusat perhatian sehingga user dapat menerima inti pokok dari pesan yang disampaikan. Penekanan juga dapat menggunakan *area* kosong sehingga titik fokus hanya sedikit. Terdapat beberapa cara penekanan:

1. Kontras
2. Isolasi objek
3. Penempatan objek

3.6 Wireframe

Menurut (Anggitama, Tolle, & Az-zahra, 2018, Desember) *wireframe* adalah kerangka dasar atau *blueprint* dari suatu halaman aplikasi yang akan dibangun oleh pengembangan aplikasi. Tampilan *wireframe* hanya terdiri dari kotak dan garis yang menandakan posisi dari masing – masing elemen dari *layout* halaman aplikasi.

3.7 Funnel Analysis

Funnel analysis adalah konsep dalam prosen penjualan yang menggambarkan bagaimana seorang pelanggan mengenal sebuah produk kemudian bagaimana produk itu menarik perhatiannya dan sampai akhirnya pelanggan tersebut memutuskan untuk membeli produk tersebut. Didalam *funnel analysis* terdapat beberapa tahapan atau yang biasa disingkat AIDA yaitu *awareness/intention, interest, desire, action*. Pada saat ini ada banyak model dari *funnel analysis* itu sendiri yang merupakan pengembangan lebih lanjut dari model dasar AIDA yang secara umum dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian utama yaitu *top of funnel, middle of funnel dan bottom of funnel* (E. St. Elmo Lewis, 1899).

Dalam melakukan *funnel analysis* diharuskan untuk berfikir dari suut pandang pembeli dan bukan hanya dari sisi penjual dengan harapan kita selaku penjual dapat memahami bagaimana proses pembelian terjadi. Tujuan dari *funnel analysis* ini adalah bagaimana menciptakan konsumen, memilih konsumen yang potensial untuk di proses menjadi prospek dan akhirnya akan menjadi pelanggan. Dari sudut pandang pembeli seorang konsumen dalam proses pembelian sebuah barang akan melewati beberapa tahap yaitu: (E. St. Elmo Lewis, 1899)

1. *Awareness*
2. *Opinion*
3. *Consideration*
4. *Preference*
5. *Purchase*

3.8 *User Interface*

Menurut (Griffin & Baston, 2014) *User Interface* adalah mekanisme penerimaan informasi dari pengguna dan memberikan sebuah informasi kembali kepada pengguna guna membantu dalam mengarahkan alur penelusuran masalah sampai mendapat hasil penyelesaian. Menurut Pressman (Pressman, 2010) desain *user interface* adalah proses menciptakan sebuah media komunikasi yang efektif di antara manusia dan komputer.

Menurut Shneiderman (Shneiderman, 2005) Dalam proses rancangan *user interface* menyebutkan delapan *golden rule* yang harus diterapkan yakni sebagai berikut:

1. Berusaha untuk konsisten

Rangkaian aksi yang konsisten harus digunakan dalam keadaan seperti pada *prompts*, menu, dan layar *help* serta perintah yang konsisten.

2. Menyediakan *usability universal*

Usability universal mengacu pada desain informasi dan komunikasi produk dan layanan yang dapat digunakan oleh semua kalangan pengguna.

3. Menyediakan *feedback* yang informatif

Untuk setiap aksi yang dilakukan, hendaknya selalu tersedia fasilitas umpan balik (*feedback*) agar pengguna mengerti apa yang telah dilakukannya.

4. Merancangan dialog yang memberikan penutupan

Urutan aksi hendaknya dibagi ke dalam kelompok dengan awal, tengah, dan akhir. Ketika telah mencapai bagian akhir, hendaknya pengguna diberitahu melalui umpan balik. Tanpa adanya dialog untuk mencapai keadaan akhir maka pengguna akan menjadi bingung.

5. Menawarkan penanganan kesalahan sederhana

Sebisa mungkin, desain sistem sehingga pengguna tidak dapat melakukan kesalahan yang serius. Jika kesalahan dibuat, sistem harus mampu mendeteksi kesalahan dan membantu memberikan solusi untuk penanganankesalahan.

6. Memungkinan pembalikan aksi (*undo*) yang mudah

Fitur ini mengurangi kecemasan, karena pengguna tahu bahwa kesalahan dapat dibatalkan sehingga akan mendorong eksplorasi fungsi-fungsi lainnya.

7. Mendukung pusat kendali internal

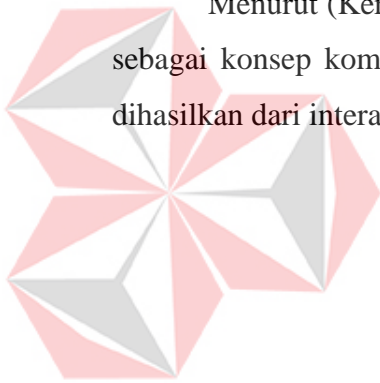
Dengan pengaturan yang menyeluruh, pengguna dapat menggunakan sistem sesuai kebutuhan mereka dan menggunakan sistem lebih maksimal.

8. Mengurangi beban ingatan jangka pendek

Keterbatasan manusia dalam mengolah informasi dalam jangka waktu yang pendek harus diperhatikan dalam membuat tampilan sehingga tidak menyulitkan pengguna.

3.9 *User Experience*

Menurut (Kerry, Hilary, & Xin Fu, 2010) *user experience* adalah dianggap sebagai konsep komprehensif yang menggambarkan pengalaman subjektif yang dihasilkan dari interaksi dengan teknologi.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada kegiatan kerja praktik pada PT Vascomm Solusi Teknologi didapatkan bahwa adanya suatu proyek yang sedang dikerjakan PT Vascomm Solusi Teknologi yaitu proyek *autodebet*. Dalam kerja praktik ini, maka penulis berusaha untuk membantu perusahaan untuk menyelesaikan proyek *autodebet* yang disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan melalui beberapa tahapan yaitu:

- a. Analisis pasar
- b. Perancangan sistem
- c. Membuat *flow of event*
- d. Membuat Sequence diagram
- e. Perancangan desain antarmuka

4.1 Analisis Pasar

Melakukan analisis pasar merupakan tahapan awal dalam merancang proyek *autodebet*. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara pesaing dapat memasarkan *autodebet* kepada konsumen dan juga untuk mengetahui bagaimana agar konsumen dapat tertarik melakukan transaksi. Untuk melakukan analisis pasar penulis menggunakan metode *funnel analysis* dikarenakan metode ini merupakan metode yang biasa digunakan oleh perusahaan. *Funnel analysis* adalah konsep dalam proses penjualan yang menggambarkan bagaimana pelanggan mengenal sebuah produk kemudian bagaimana produk tersebut menarik perhatian pelanggan sampai akhirnya pelanggan tersebut memutuskan untuk melakukan pembelian atau melakukan transaksi. *Funnel analysis* terdiri dari berbagai tahapan yaitu:

1. Awareness

Pada tahap ini konsumen atau pelanggan akan mulai mengenal dan menyadari keberadaan sebuah produk yang merupakan sebuah solusi atas permasalahan atau apa yang dicari oleh konsumen.

2. *Interest / Opinion*

Pada tahap ini konsumen atau pelanggan akan mulai tertarik dengan produk yang dibuat dan konsumen sudah mulai memiliki pendapat tentang produk yang ditawarkan. Pada tahap ini dalam pikiran konsumen akan muncul semua hal yang diingat pada produk.

3. *Consideration / Evaluasi*

Pada tahap ketiga ini konsumen sudah memiliki pengetahuan tentang produk dan mulai melakukan evaluasi atas semua kelebihan yang dimiliki produk. Pada tahap ini konsumen sudah mempertimbangkan untuk membeli atau melakukan transaksi pada produk.

4. *Purchase*

Tahap ini merupakan tahap terakhir dimana konsumen membuat keputusan untuk membeli atau melakukan transaksi. Hal tersebut biasa disebut closing.

Berdasarkan hasil analisis terdapat beberapa competitor yang memiliki produk autodebet dan kompetitor ini merupakan pesaing yang cukup berat dikarenakan kompetitor merupakan beberapa perusahaan besar. Berikut terdapat hasil dari analisis pasar yang dilakukan penulis yaitu:

1. BPJS Autodebet

Tabel 4.1 Awareness BPJS Autodebet

NAME	BPJS autodebet
STAGES	Awareness
Source of Traffic	Google search
CONTENT	SEO website
CHANNEL	Website

Pada tahap *awareness* yang dilakukan oleh BPJS Autodebet adalah dengan mengoptimalkan pencarian pada *search engine* dengan menggunakan *Search Engine Optimization* atau yang biasa disebut *SEO website*.

Tabel 4.2 *Interest BPJS Autodebet*

NAME	BPJS autodebet
STAGES	<i>Interest</i>
Source of Traffic	<i>Website</i>
CONTENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Website responsive</i> 2. <i>User friendly</i> 3. Pada <i>website</i> konsumen dapat tersugesti untuk tertarik dikarenakan <i>website</i> menampilkan <i>content autodebet</i> langsung pada halaman <i>home</i>
CHANNEL	<i>Website</i>

Pada tahap *interest* ini BPJS Autodebet mengoptimalkan pada platform yang dimiliki yaitu *website*. Pada *website* BPJS Autodebet terdapat beberapa hal yang dilakukan oleh BPJS Autodebet agar konsumen dapat tertarik melakukan transaksi yaitu dengan cara membuat *website* yang *responsive* sehingga citra awal kepada konsumen terbentuk, dimana pada *website* BPJS Autodebet sangat *user friendly* sehingga konsumen tidak kebingungan saat mengoperasikan *website* dan yang terakhir pada *website* BPJS Autodebet menampilkan *autodebet* pada bagian *home website* hal ini dapat menarik perhatian konsumen sehingga konsumen akan mencari tahu.

Tabel 4.3 *Consideration BPJS Autodebet*

NAME	BPJS autodebet
STAGES	<i>Consideration</i>
Source of Traffic	<i>Website</i>
CONTENT	Pada <i>website autodebet</i> ditawarkan bahwa konsumen dapat dengan mudah membayar iuran dan terhindar dari keterlambatan pembayaran
CHANNEL	<i>Website</i>

Pada tahap *consideration* ini BPJS Autodebet mengoptimalkan *website* dengan cara membuat penawaran pada *website* yaitu bahwa konsumen dapat dengan mudah melakukan pembayaran iuran dan terhindar dari keterlambatan pembayaran. Hal ini merupakan nilai plus yang ditawarkan oleh BPJS Autodebet dikarenakan konsumen pada akhirnya memiliki pengetahuan produk tentang BPJS Autodebet dan hal tersebut dapat menjadi pertimbangan konsumen untuk melakukan pembelian atau transaksi.

Tabel 4.4 *Purchase* BPJS Autodebet

NAME	BPJS autodebet
STAGES	<i>Purchase</i>
Source of Traffic	<i>Website</i>
CONTENT	Konsumen yang ingin melakukan transaksi diharuskan melakukan pendaftaran terlebih dahulu pada <i>website</i>
CHANNEL	<i>Website</i>

Pada tahap *purchase* ini BPJS Autodebet mengoptimalkan *website* yang mereka punya. Dimana untuk melakukan transaksi dapat melalui *website* BPJS Autodebet dengan cara melakukan pendaftaran terlebih dahulu pada *website*. Hal ini dapat memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi sehingga konsumen tidak perlu datang ke kantor.

2. Bareksa

Tabel 4.5 *Awareness* Bareksa

NAME	Bareksa
STAGES	<i>Awareness</i>
Source of Traffic	<i>Google search</i>
CONTENT	<i>SEO website</i>
CHANNEL	<i>Website</i>

Pada tahap *awareness* yang dilakukan oleh Bareksa adalah dengan mengoptimalkan pencarian pada *search engine* dengan menggunakan *Search Engine Optimization* atau yang biasa disebut *SEO website*.

Tabel 4.6 *Interest* Bareksa

NAME	Bareksa
STAGES	<i>Interest</i>
Source of Traffic	<i>Website</i>
CONTENT	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>User Friendly</i> 2. <i>Website responsive</i> 3. Pada <i>website</i> terdapat tutorial untuk pendaftaran <i>autodebet</i>
CHANNEL	<i>Website</i>

Pada tahap *interest* ini Bareksa mengoptimalkan pada platform yang dimiliki yaitu *website*. Pada *website* Bareksa terdapat beberapa hal yang dilakukan oleh Bareksa agar konsumen dapat tertarik melakukan transaksi yaitu dengan cara membuat *website* yang *responsive* sehingga citra awal kepada konsumen terbentuk, dimana pada *website* Bareksa sangat *user friendly* sehingga konsumen tidak kebingungan saat mengoperasikan *website* dan yang terakhir pada *website* Bareksa menampilkan video tutorial untuk mendaftar *autodebet*

pada bagian *home website* hal ini dapat menarik perhatian konsumen sehingga konsumen akan mencari tahu.

Tabel 4.7 *Consideration* Bareksa

NAME	Bareksa
STAGES	<i>Consideration</i>
Source of Traffic	<i>Website</i>
CONTENT	Konsumen dapat membeli reksadana secara berkala dengan menggunakan <i>autodebet</i>
CHANNEL	<i>Website</i>

Pada tahap *consideration* ini Bareksa mengoptimalkan *website* dengan cara membuat penawaran pada *website* yaitu bahwa konsumen dapat membeli reksadana secara berkala dengan menggunakan *autodebet*. Hal ini merupakan nilai plus yang ditawarkan oleh Bareksa dikarenakan konsumen pada akhirnya memiliki pengetahuan produk tentang Bareksa dan hal tersebut dapat menjadi pertimbangan konsumen untuk melakukan pembelian atau transaksi.

Tabel 4.8 *Purchase* Bareksa

NAME	Bareksa
STAGES	<i>Purchase</i>
Sources of Traffic	<i>Website</i>
CONTENT	Konsumen yang ingin melakukan transaksi diharuskan melakukan pendaftaran terlebih dahulu pada <i>website</i>
CHANNEL	<i>Website</i>

Pada tahap *purchase* ini Bareksa mengoptimalkan *website* yang mereka punya. Dimana untuk melakukan transaksi dapat melalui *website* Bareksa dengan cara melakukan pendaftaran terlebih dahulu pada *website*. Hal ini dapat memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi sehingga konsumen tidak perlu datang ke kantor.

4.2 Perancangan sistem

4.2.1 Identifikasi Pengguna

Berikut ini merupakan identifikasi pengguna dari *website* pemasaran *autodebet*. Pada identifikasi pengguna ini terdapat satu pengguna yaitu *customer* dikarenakan *website* ini merupakan *website* pemasaran *autodebet*.

Tabel 4.9 Identifikasi Pengguna

Pengguna	Kebutuhan Fungsional
<i>Customer</i>	Melihat tampilan <i>home</i>
	Melihat tampilan <i>benefit</i>
	Melihat tampilan <i>features</i>
	Melihat tampilan <i>pricing</i>
	Melakukan <i>login</i>
	Melakukan transaksi pendaftaran
	Melakukan <i>request demo</i>
	Memberikan <i>feedback</i>

4.2.2 Identifikasi Kebutuhan Fungsional

a. Melihat Tampilan *Home*

Tabel 4.10 Kebutuhan Fungsional Tampilan *Home*

Nama Fungsional	Melihat tampilan <i>home</i>	
Pengguna	<i>Customer</i>	
Deskripsi	<i>Customer</i> dapat melihat <i>home</i> langsung tanpa melakukan <i>login</i> terlebih dahulu	
Alur	Pengguna	Sistem
	1. <i>User</i> membuka aplikasi 2. <i>User</i> dapat melihat tampilan <i>home</i>	Sistem membuka tampilan <i>home</i>
Kondisi Akhir	<i>User</i> dapat melihat tampilan <i>home</i>	

b. Melihat Tampilan *Benefit*Tabel 4.11 Kebutuhan Fungsional Tampilan *Benefit*

Nama Fungsional	Melihat tampilan <i>benefit</i>	
Pengguna	<i>Customer</i>	
Deskripsi	<i>Customer</i> dapat melihat <i>benefit</i> dengan cara menekan menu <i>benefit</i>	
Alur	Pengguna	Sistem
	1. <i>User</i> menekan menu <i>benefit</i> 2. <i>User</i> dapat melihat tampilan <i>benefit</i>	Sistem membuka tampilan <i>benefit</i>
Kondisi Akhir	<i>User</i> dapat melihat tampilan <i>benefit</i>	

c. Melihat Tampilan *Features*Tabel 4.12 Kebutuhan Fungsional Tampilan *Features*

Nama Fungsional	Melihat tampilan <i>features</i>	
Pengguna	<i>Customer</i>	
Deskripsi	<i>Customer</i> dapat melihat tampilan <i>features</i> dengan cara menekan menu <i>features</i>	
Alur	Pengguna	Sistem
	1. <i>User</i> menekan menu <i>features</i> 2. <i>User</i> dapat melihat tampilan <i>features</i>	Sistem membuka tampilan <i>features</i>
Kondisi Akhir	<i>User</i> dapat melihat tampilan <i>features</i>	

d. Melihat Tampilan *Pricing*Tabel 4.13 Kebutuhan Fungsional Tampilan *Pricing*

Nama Fungsional	Melihat tampilan <i>pricing</i>	
Pengguna	<i>Customer</i>	
Deskripsi	<i>Customer</i> dapat melihat tampilan <i>pricing</i> dengan cara menekan menu <i>pricing</i>	
Alur	Pengguna	Sistem
	1. <i>User</i> menekan menu <i>pricing</i> 2. <i>User</i> dapat melihat tampilan <i>pricing</i>	Sistem membuka tampilan <i>pricing</i>
Kondisi Akhir	<i>User</i> dapat melihat tampilan <i>pricing</i>	

e. Melakukan *Login*Tabel 4.14 Kebutuhan Fungsional Tampilan *Login*

Nama Fungsional	Melakukan <i>Login</i>	
Pengguna	<i>Customer</i>	
Deskripsi	<i>Customer</i> dapat melakukan <i>login</i> dengan cara menekan menu <i>login</i> pada <i>navbar</i>	
Alur	Pengguna	Sistem
	1. <i>User</i> menekan menu <i>login</i> 2. <i>User</i> <i>login</i> dengan memasukkan <i>username</i> , <i>password</i> dan juga <i>captcha</i>	Sistem membuka tampilan <i>login</i>
Kondisi Akhir	<i>User</i> dapat melakukan <i>login</i>	

f. Melakukan Transaksi Pendaftaran

Tabel 4.15 Kebutuhan Fungsional Tampilan Transaksi Pendaftaran

Nama Fungsional	Melakukan transaksi pendaftaran	
Pengguna	<i>Customer</i>	
Deskripsi	<i>Customer</i> dapat melakukan transaksi pendaftaran dengan cara menekan <i>button</i> untuk melakukan pendaftaran pada website	
Alur	Pengguna	Sistem
	1. <i>User</i> menekan <i>button</i> untuk melakukan pendaftaran 2. <i>User</i> menekan <i>button</i> pada whatsapp tersebut untuk melakukan transaksi	Sistem melakukan <i>direct</i> pada nomer whatsapp yng tercantum pada website
Kondisi Akhir	<i>User</i> dapat melakukan transaksi pendaftaran	

g. Melakukan *Request Demo*Tabel 4.16 Kebutuhan Fungsional Tampilan *Request Demo*

Nama Fungsional	Melakukan <i>request demo</i>	
Pengguna	<i>Customer</i>	
Deskripsi	<i>Customer</i> dapat melakukan meminta <i>request demo</i> dengan cara menekan <i>button</i> untuk melakukan pendaftaran pada website	
Alur	Pengguna	Sistem
	1. <i>User</i> menekan <i>button</i> untuk meminta <i>request demo</i> 2. <i>User</i> menekan <i>button</i> pada <i>whatsapp</i> tersebut untuk meminta <i>request demo</i>	Sistem melakukan direct pada nomer <i>whatsapp</i> yng tercantum pada website
Kondisi Akhir	<i>User</i> dapat meminta <i>request demo</i>	

h. Memberikan *Feedback*Tabel 4.17 Kebutuhan Fungsional Tampilan *Feedback*

Nama Fungsional	Memberikan <i>feedback</i>	
Pengguna	<i>Customer</i>	
Deskripsi	<i>Customer</i> dapat memberikan <i>feedback</i> dengan cara menekan <i>button</i> untuk melakukan pendaftaran pada website	
Alur	Pengguna	Sistem
	1. <i>User</i> menekan <i>button</i> untuk memberikan <i>feedback</i> 2. <i>User</i> memilih pilihan <i>feedback</i> dengan cara <i>capture</i> atau langsung menulis <i>feedback</i>	1. Sistem memunculkan tampilan <i>feedback</i> 2. Sistem mengirimkan <i>feedback</i> pada pengembang website
Kondisi Akhir	<i>User</i> dapat memberikan <i>feedback</i>	

4.2.3 Identifikasi Kebutuhan Non Fungsional

Tabel 4.18 Kebutuhan Non Fungsional

Parameter	Deskripsi
<i>Operational</i>	<i>Website</i> dapat digunakan pada <i>browser mozilla</i> atau <i>google chrome</i>
	<i>Website</i> bisa diakses melalui <i>smartphone</i>
<i>Performance</i>	Tampilan <i>website</i> responsive
	Tampilan mudah digunakan
<i>Security</i>	<i>User</i> harus melakukan proses identifikasi dengan <i>username</i> , <i>password</i> dan juga <i>captcha</i>
<i>Cultural and Political</i>	Mendukung kegiatan pemasaran yang ada pada PT Vascomm Solusi Teknologi

4.2.4 Kebutuhan Sistem

a. Kebutuhan *Hardware*

Website ini dapat digunakan pada komputer yang dimiliki *user* atau *customer* sehingga kebutuhan minimal yang harus dimiliki oleh komputer *customer* adalah:

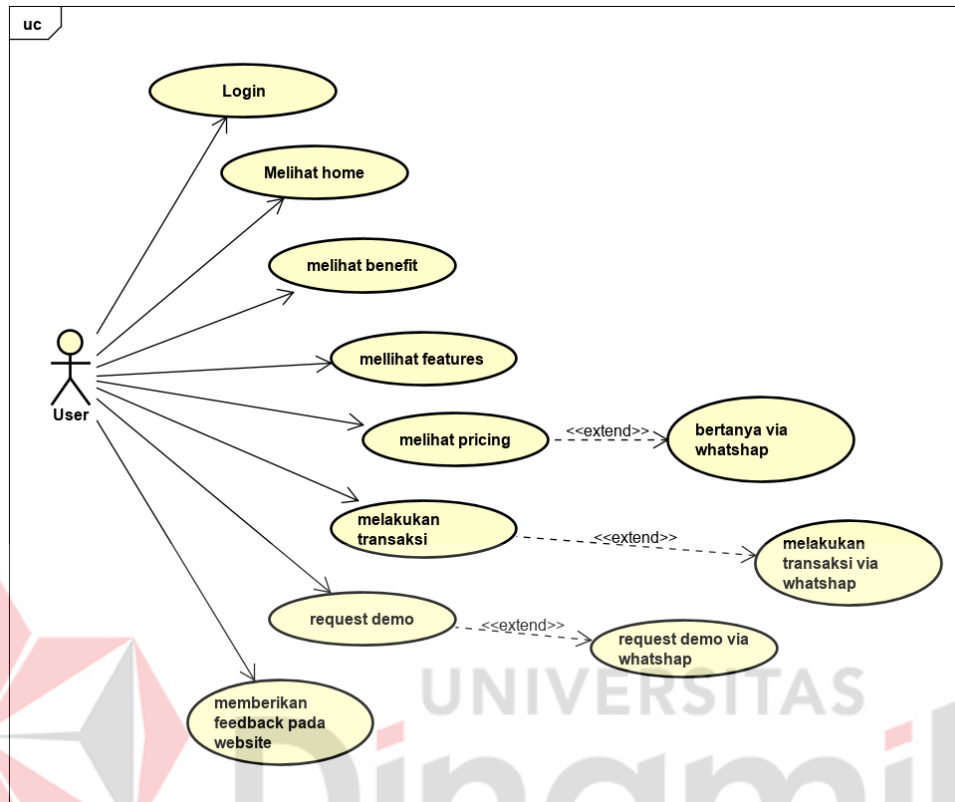
1. *Procesor Intel Core i5*, sejenis ataupun di atasnya
2. *Memory 2GB* atau lebih
3. *Hardisk 250 GB* atau lebih

b. Kebutuhan *Software*

Kebutuhan *software* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Figma yang digunakan untuk melakukan desain aplikasi dalam merancang dan mengembangkan *user interface*.
2. Web browser yang digunakan untuk melihat file desain.

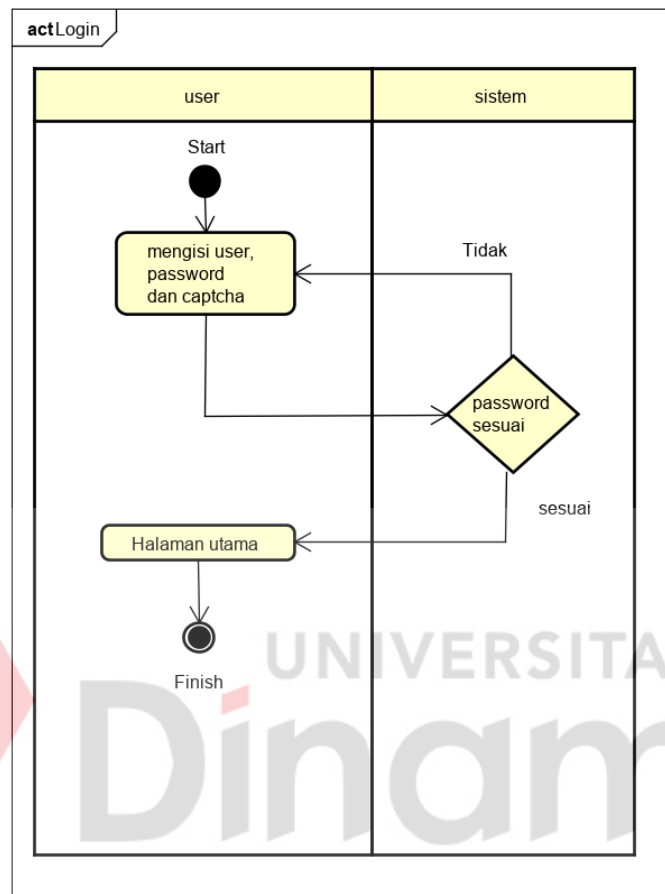
4.2.5 Use Case Diagram



Gambar 4.1 Use Case Diagram

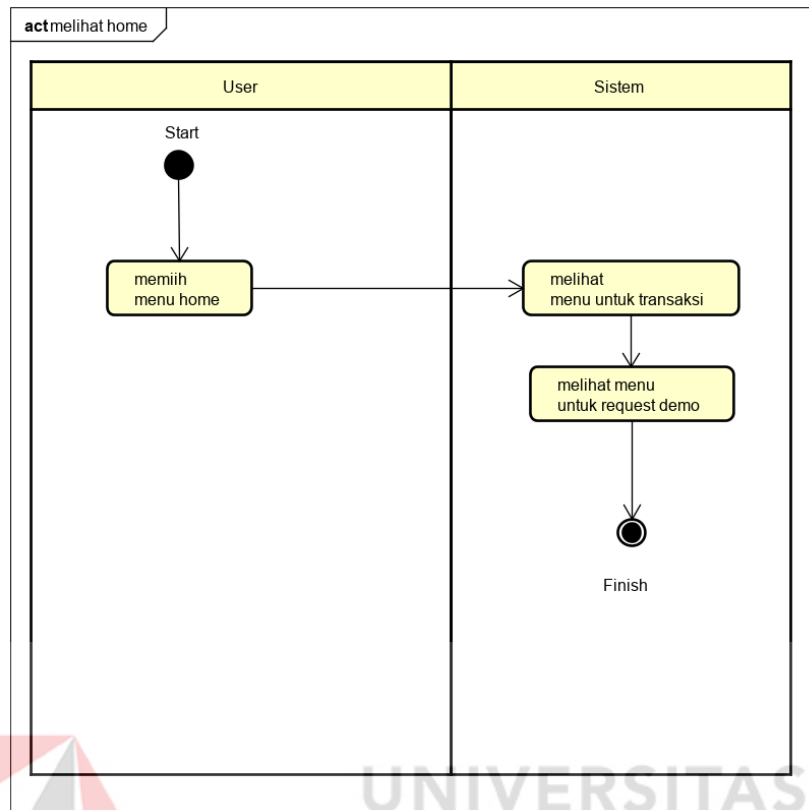
4.2.6 Activity Diagram

a. Login



Gambar 4.2 Activity Diagram Login

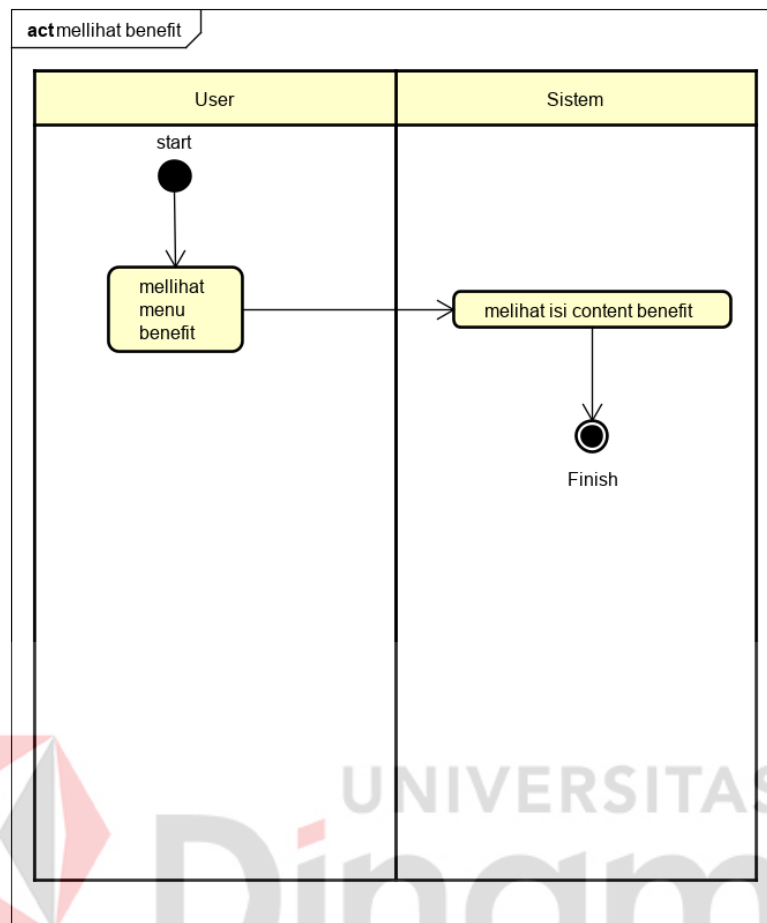
Gambar 4.2 menggambarkan proses aktivitas pada saat *login*. Pada gambar tersebut menjelaskan bahwa *login* dilakukan dengan mengisi *username* *password* dan juga *captcha*. Setelah itu sistem akan mengecek *password* sudah sesuai atau belum. Apabila sudah sesuai *user* diarahkan pada halaman utama.

b. Melihat *Menu Home*

Gambar 4.3 Activity Diagram Menu Home

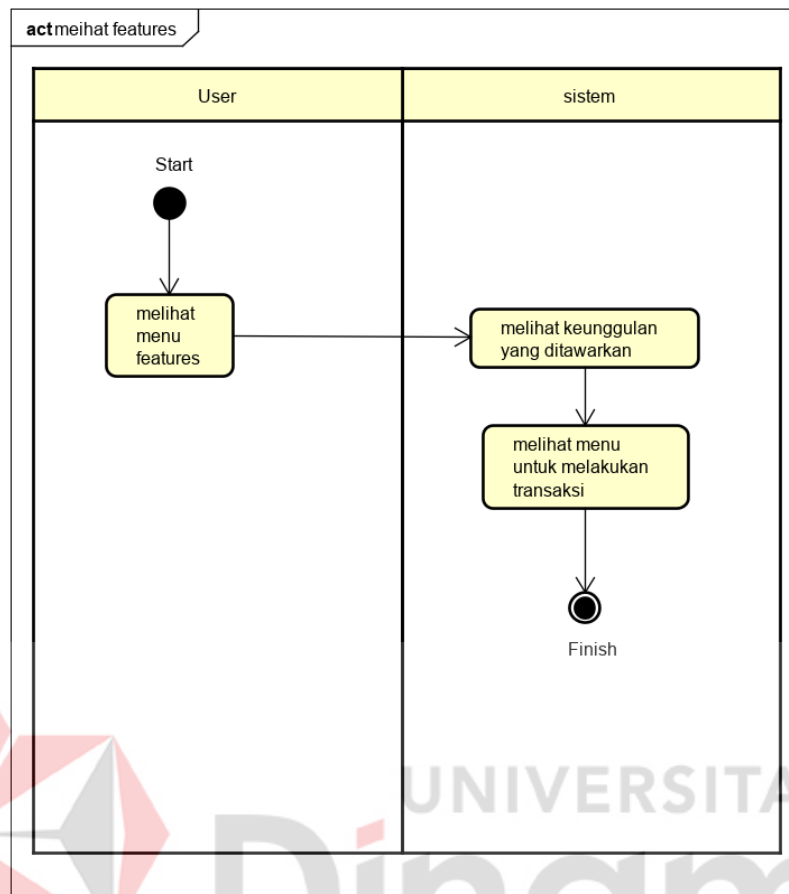
Gambar 4.3 menggambarkan proses aktifitas untuk melihat *home*. Pada gambar tersebut menjelaskan bahwa ketika melihat *menu home*, *user* juga dapat melihat *menu* untuk transaksi dan juga dapat melihat *menu* untuk *request demo*.

c. Melihat Menu Benefit



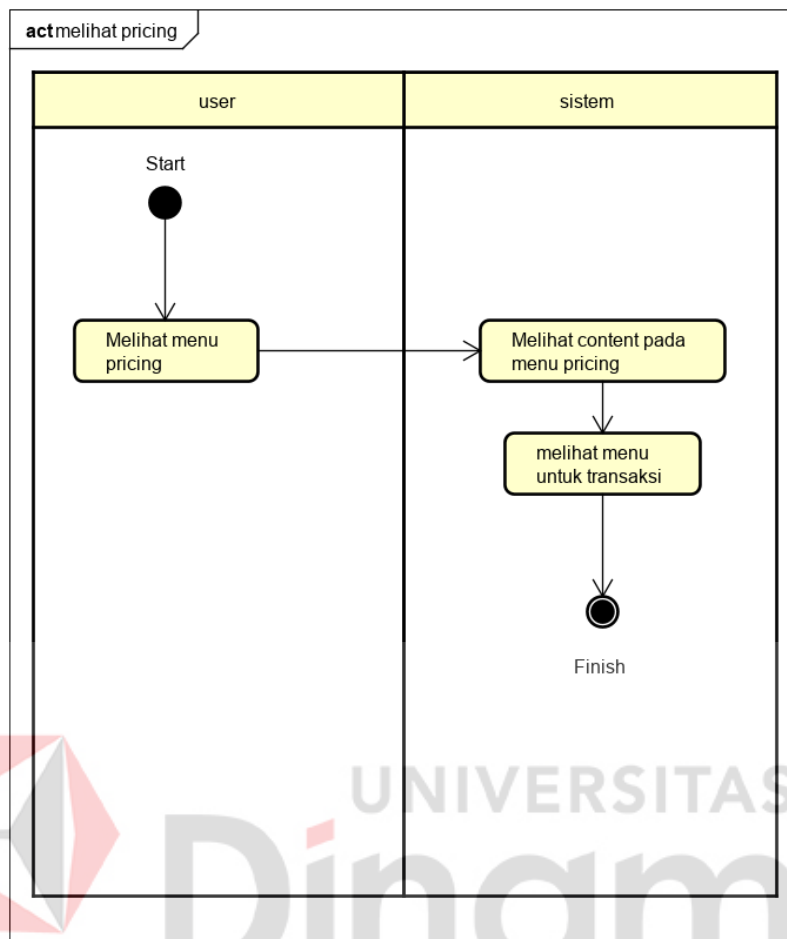
Gambar 4.4 Activity Diagram Menu Benefit

Gambar 4.4 menggambarkan proses aktifitas untuk melihat *menu benefit*. Pada gambar tersebut menjelaskan bahwa ketika melihat *menu benefit*, *user* juga dapat melihat isi *content* pada *menu benefit*.

d. Melihat *Menu Features*

Gambar 4.5 Activity Diagram Menu Features

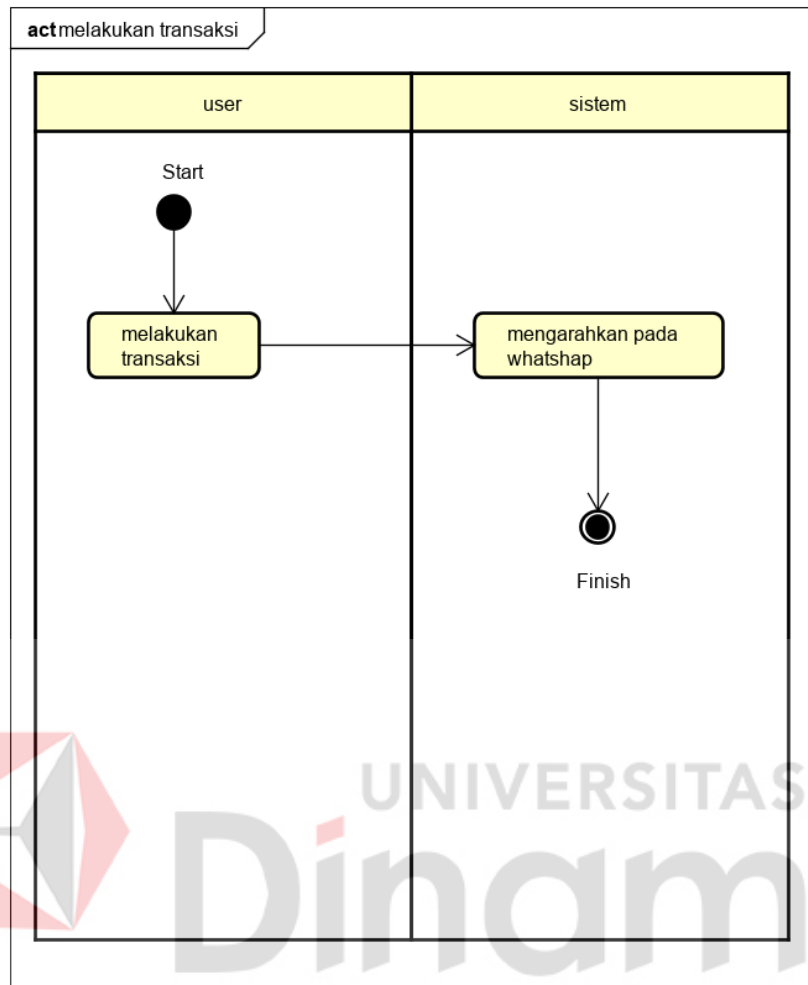
Gambar 4.5 menggambarkan proses aktifitas untuk melihat *menu features*. Pada gambar tersebut menjelaskan bahwa ketika melihat *menu features*, *user* juga dapat melihat keunggulan yang ditawarkan dan juga melihat *menu* untuk melakukan transaksi

e. Melihat *Menu Pricing*

Gambar 4.6 Activity Diagram Menu Pricing

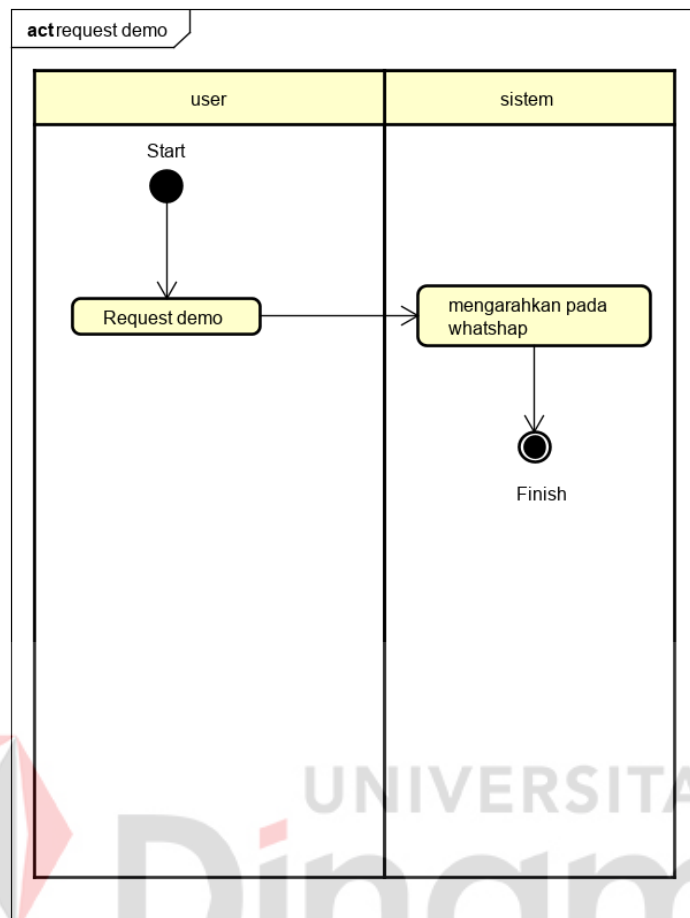
Gambar 4.6 menggambarkan proses aktifitas untuk melihat *menu pricing*. Pada gambar tersebut menjelaskan bahwa ketika melihat *menu pricing*, *user* juga dapat melihat *content* pada *menu pricing* dan melihat *menu* untuk transaksi.

f. Melakukan Transaksi



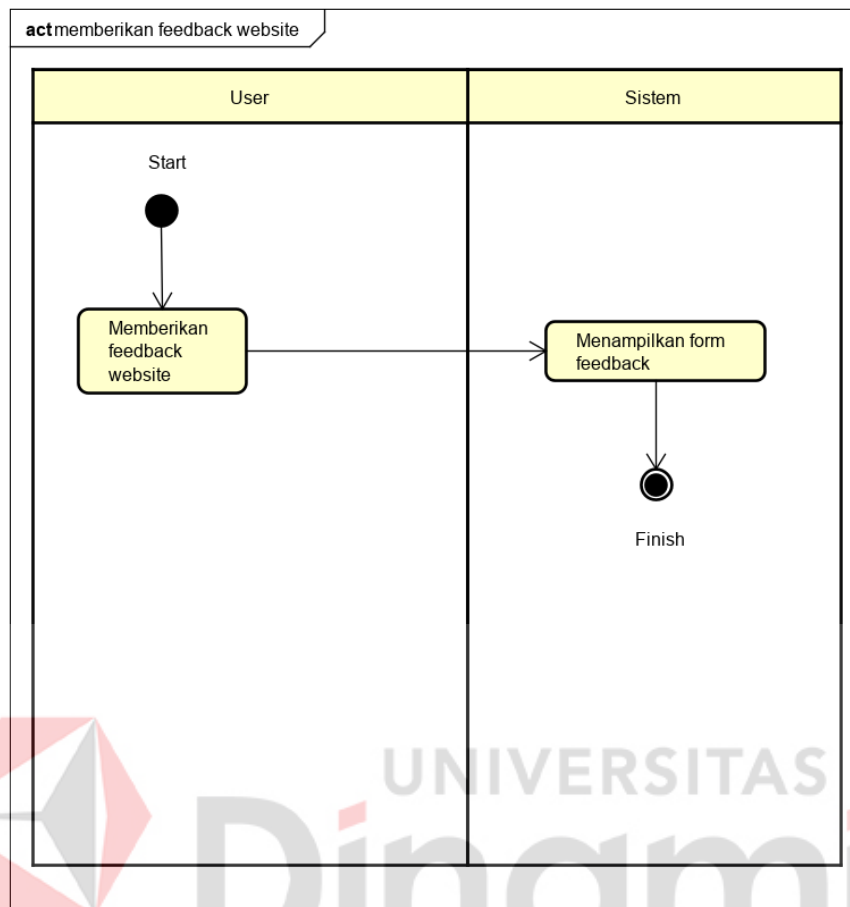
Gambar 4.7 Activity Diagram Transaksi

Gambar 4.7 menggambarkan proses aktifitas untuk melakukan transaksi. Pada gambar tersebut menjelaskan bahwa ketika melakukan transaksi, *user* akan di *direct* langsung pada whatsapp yang tercantum.

g. *Request Demo*Gambar 4.8 Activity Diagram *Request Demo*

Gambar 4.8 menggambarkan proses aktifitas untuk *request demo*. Pada gambar tersebut menjelaskan bahwa ketika *request demo*, *user* akan di *direct* langsung pada *whatsapp* yang tercantum.

h. Memberikan *Feedback*



Gambar 4.9 Activity Diagram Feedback

Gambar 4.9 menggambarkan proses aktifitas untuk memberikan *feedback* pada *website*. Pada gambar tersebut menjelaskan bahwa ketika memberikan *feedback*, sistem akan menampilkan form untuk memberikan *feedback*.

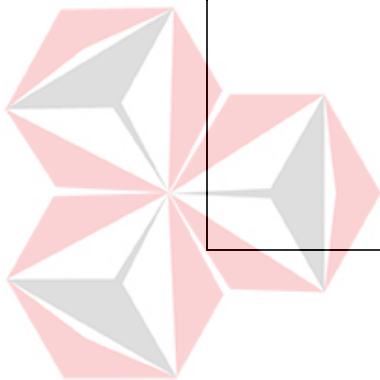
4.3 Flow Of Event

Flow of event bertujuan untuk mendokumentasikan alur logika dalam *use case* yang menjelaskan secara rinci apa yang pemakai akan lakukan dan apa yang sistem lakukan. Elemen ini adalah elemen terakhir dalam penyusunan *use case description* yang dimana elemen ini menjelaskan tentang proses bisnis dari tiap *use case* yang ada. Berikut merupakan *flow of event* dari *website autodebet* pada PT Vascomm Solusi Teknologi.

4.3.1 Flow Of Event Login

Tabel 4.19 Flow Of Event Login

Deskripsi	Flow of event login	
Kondisi Awal	User sudah memiliki akun	
Kondisi Akhir	User dapat login	
Alur Sistem		
No	User	Sistem
1	User memasukan <i>username</i> , <i>password</i> dan <i>captcha</i>	Melakukan validasi <i>username</i> , <i>password</i> dan <i>captcha</i> . Apabila benar <i>user</i> dapat <i>login</i> dan jika salah <i>user</i> akan kembali ke halaman <i>login</i> .



4.3.2 Flow Of Event Melihat Home

Tabel 4.20 Flow Of Event Melihat Home

Deskripsi	Flow Of Event Melihat Home	
Kondisi Awal	User sudah ada pada landing page	
Kondisi Akhir	User dapat melihat home	
Alur Sistem		
No	User	Sistem
1	User memilih menu home pada website	Menampilkan halaman home pada website

4.3.3 Flow Of Event Melihat Benefit

Tabel 4.21 Flow Of Event Melihat Benefit

Deskripsi	Flow Of Event Melihat Benefit	
Kondisi Awal	User sudah ada pada landing page	
Kondisi Akhir	User dapat melihat benefit	
Alur Sistem		
No	User	Sistem
1	User memilih menu benefit pada website	Menampilkan halaman benefit pada website

4.3.4 *Flow Of Event Melihat Features*

Tabel 4.22 *Flow Of Event Melihat Features*

Deskripsi	<i>Flow Of Event Melihat Features</i>	
Kondisi Awal	<i>User sudah ada pada landing page</i>	
Kondisi Akhir	<i>User dapat melihat features</i>	
Alur Sistem		
No	<i>User</i>	Sistem
1	<i>User memilih menu features yang ada pada website</i>	Menampilkan halaman <i>features</i> pada <i>website</i>

4.3.5 *Flow Of Event Melihat Pricing*

Tabel 4.23 *Flow Of Event Melihat Pricing*

Deskripsi	Flow of Event Melihat <i>Pricing</i>	
Kondisi Awal	<i>User</i> sudah ada pada <i>landing page</i>	
Kondisi Akhir	<i>User</i> dapat melihat <i>pricing</i>	
Alur Sistem		
No	<i>User</i>	Sistem
1	<i>User</i> memilih <i>menu pricing</i> yang ada pada <i>website</i>	Menampilkan halaman <i>pricing</i> pada <i>website</i>

4.3.6 Flow Of Event Melakukan Transaksi

Tabel 4.24 Flow Of Event Melakukan Transaksi

Deskripsi	<i>Flow Of Event</i> Melakukan Transaksi	
Kondisi Awal	<i>User</i> sudah ada pada <i>landing page</i>	
Kondisi Akhir	<i>User</i> melakukan transaksi	
Alur Sistem		
No	<i>User</i>	Sistem
1	<i>User</i> memillih <i>button</i> untuk transaksi	Sistem akan men- <i>direct</i> langsung pada <i>whatsapp</i> yang tercantum untuk melakukan transaksi

4.3.7 Flow Of Event Request Demo

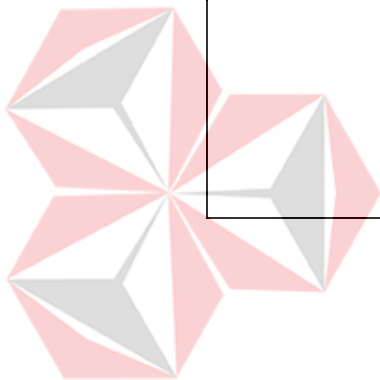
Tabel 4.25 Flow Of Event Request Demo

Deskripsi	<i>Flow Of Event Request Demo</i>	
Kondisi Awal	<i>User sudah ada pada landing page</i>	
Kondisi Akhir	<i>User meminta request demo</i>	
Alur Sistem		
No	<i>User</i>	Sistem
1	<i>User memilih button request demo</i>	Sistem akan men- <i>direct</i> langsung pada <i>whatsapp</i> yang tercantum untuk melakukan transaksi

4.3.8 Flow Of Event Memberikan Feedback Pada Website

Tabel 4.26 Flow Of Event Memberikan Feedback Pada Website

Deskripsi	Flow Of Event Memberikan Feedback Pada Website	
Kondisi Awal	User sudah ada pada landing page	
Kondisi Akhir	User dapat memberikan feedback pada website	
Alur Sistem		
No	User	Sistem
1	User memilih menu feedback yang ada pada website	Sistem akan menampilkan form feedback
2	User memberikan feedback kemudian mengirim feedback	Sistem akan melakukan pengiriman feedback kepada pengelola website

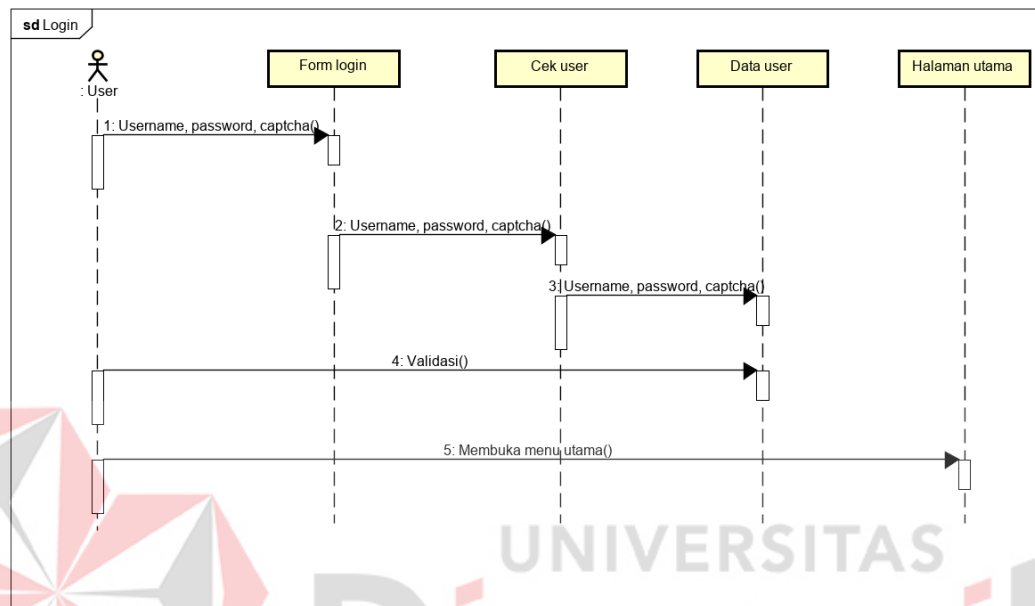


4.4 Sequence Diagram

Berikut merupakan *sequence diagram* dari *website autodebet* pada PT.

Vascomm Solusi Teknologi yang akan dirancang.

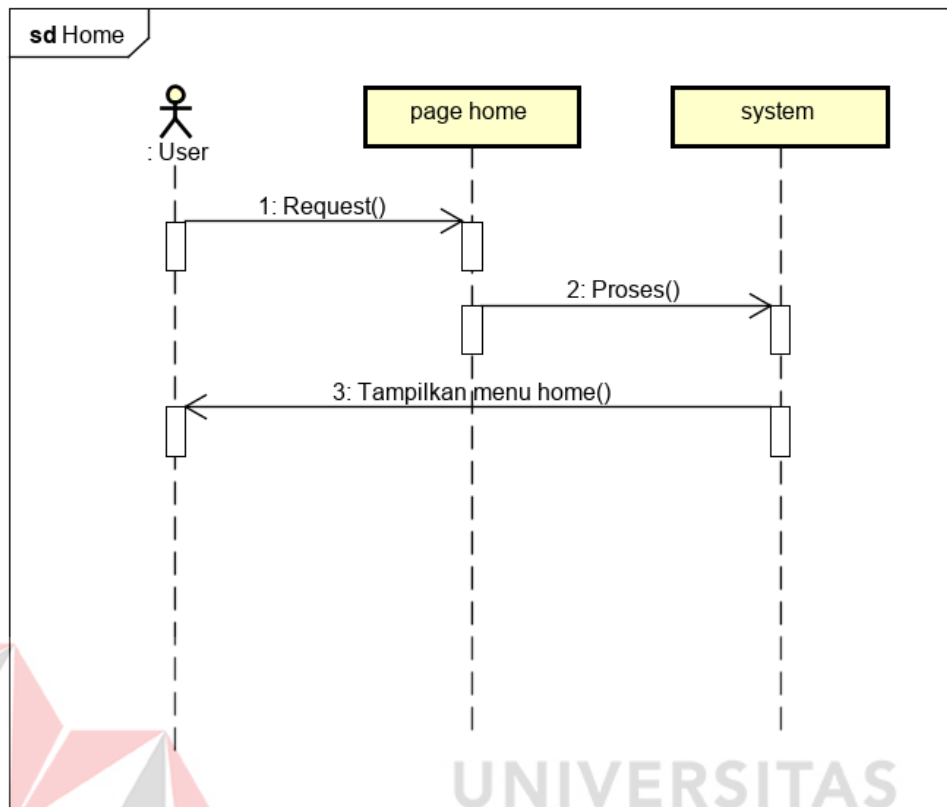
4.4.1 Sequence Diagram Login



Gambar 4.10 *Sequence Diagram Login*

Pada gambar 4.10 merupakan *sequence diagram* dari *login* dari *website autodebet* pada PT. Vascomm Solusi Teknologi.

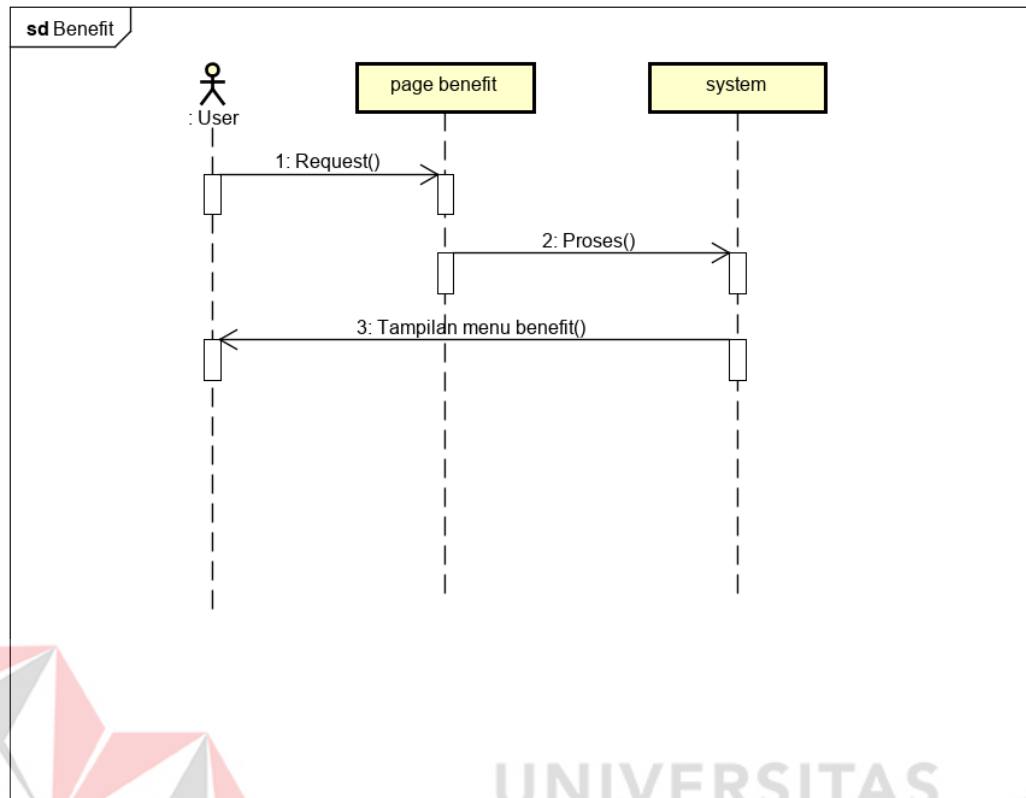
4.4.2 Sequence Diagram Home



Gambar 4.11 Sequence Diagram Home

Pada gambar 4.11 merupakan *sequence diagram* dari *home* dari *website autodebet* pada PT. Vascomm Solusi Teknologi.

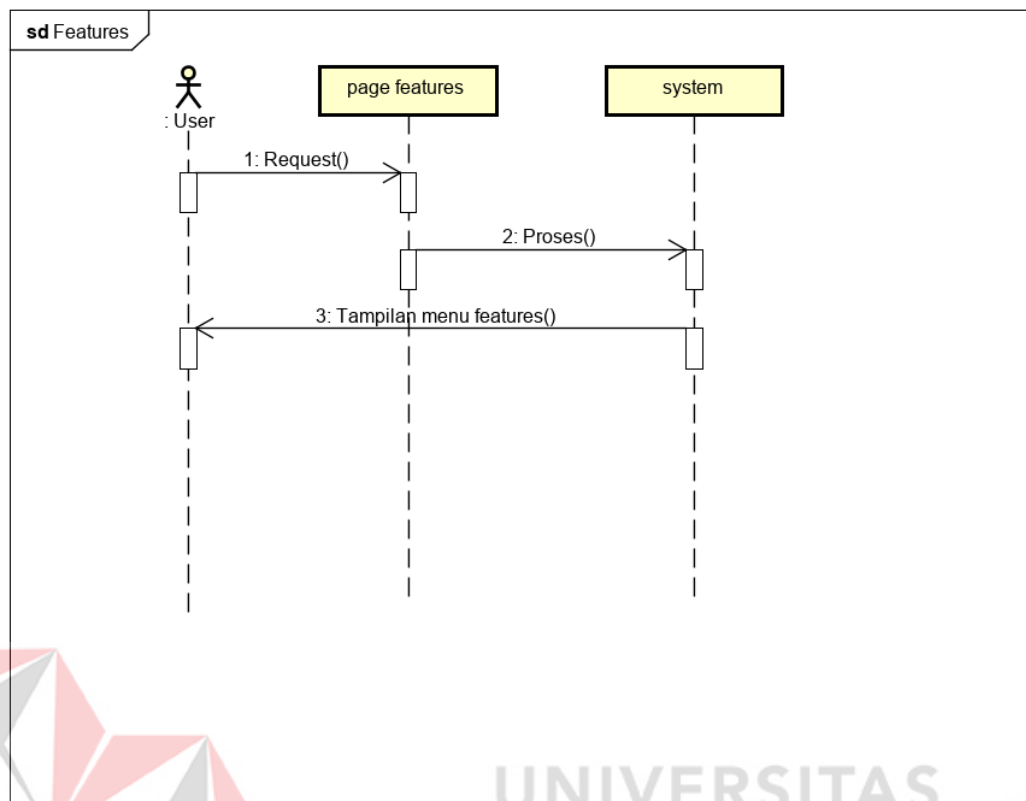
4.4.3 Sequence Diagram Benefit



Gambar 4.12 Sequence Diagram Benefit

Pada gambar 4.12 merupakan *sequence diagram* dari *benefit* dari website *autodebet* pada PT. Vascomm Solusi Teknologi.

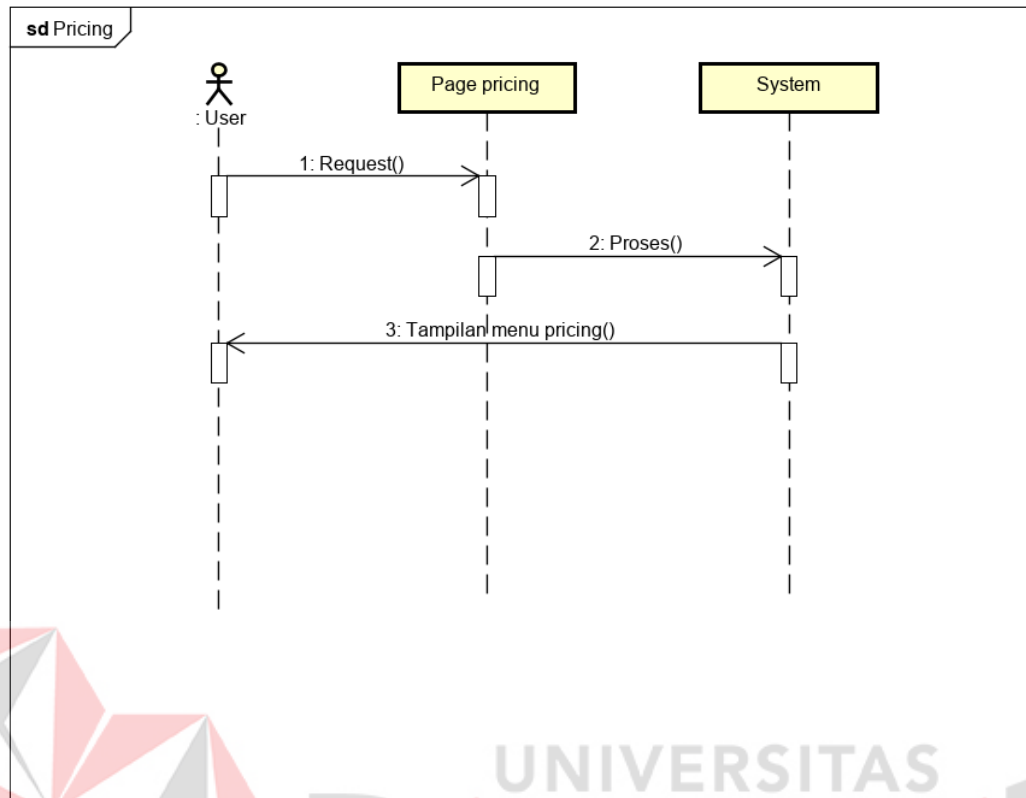
4.4.4 Sequence Diagram Features



Gambar 4.13 Sequence Diagram Features

Pada gambar 4.13 merupakan *sequence diagram* dari *features* dari website *autodebet* pada PT. Vascomm Solusi Teknologi.

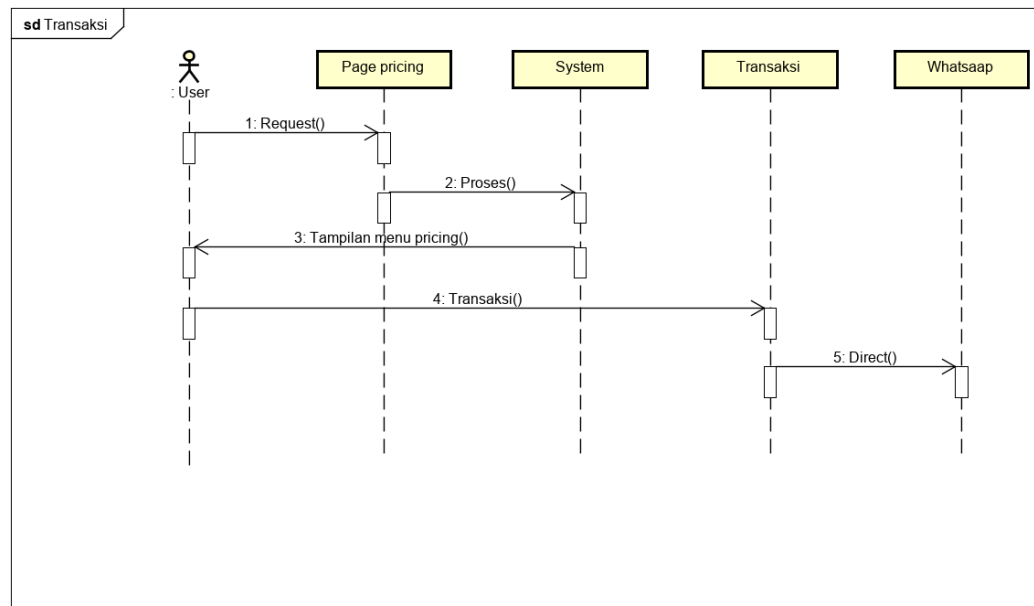
4.4.5 Sequence Diagram Pricing



Gambar 4.14 Sequence Diagram Pricing

Pada gambar 4.14 merupakan *sequence diagram* dari *pricing* dari website *autodebet* pada PT. Vascomm Solusi Teknologi.

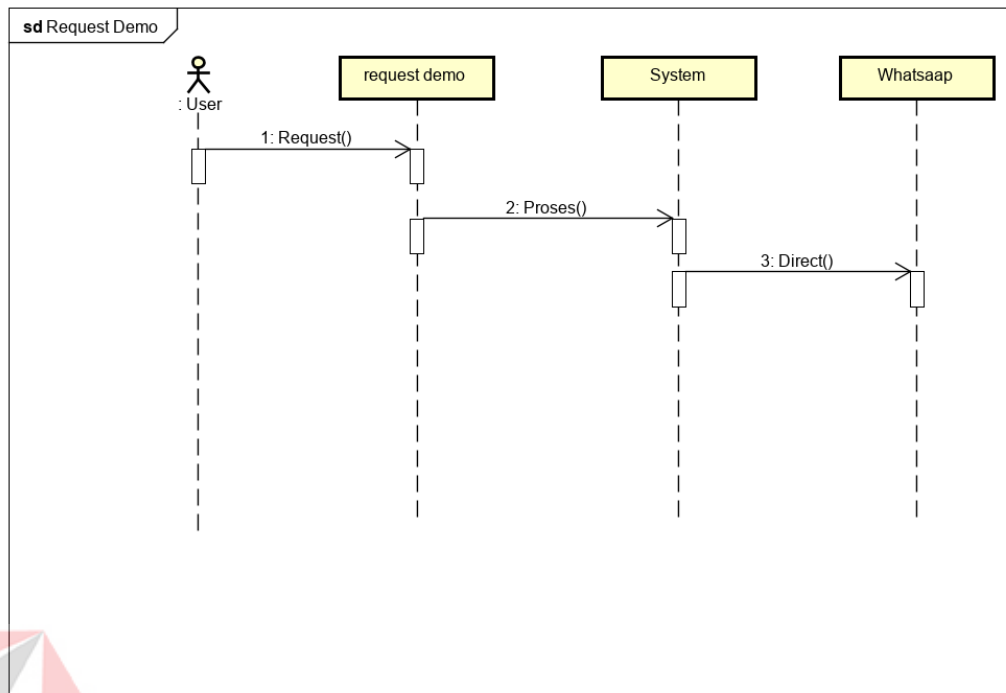
4.4.6 Sequence Diagram Transaksi



Gambar 4.15 Sequence Diagram Transaksi

Pada gambar 4.15 merupakan *sequence diagram* transaksi dari website *autodebet* pada PT. Vascomm Solusi Teknologi.

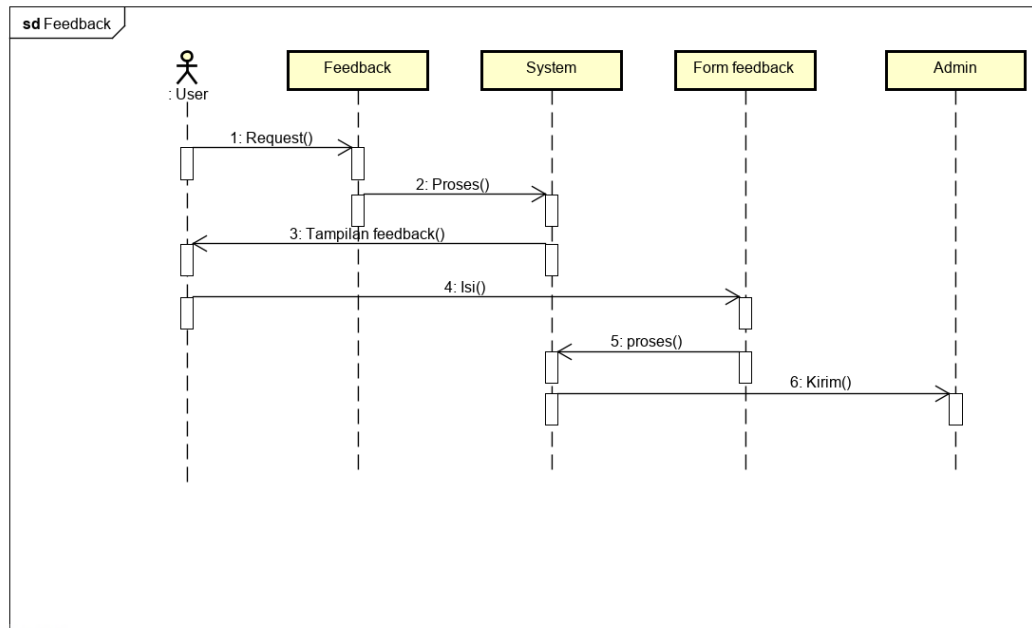
4.4.7 Sequence Diagram Request Demo



Gambar 4.16 Sequence Diagram Request Demo

Pada gambar 4.16 merupakan *sequence diagram request demo* dari website *autodebet* pada PT. Vascomm Solusi Teknologi.

4.4.8 Sequence Diagram Feedback



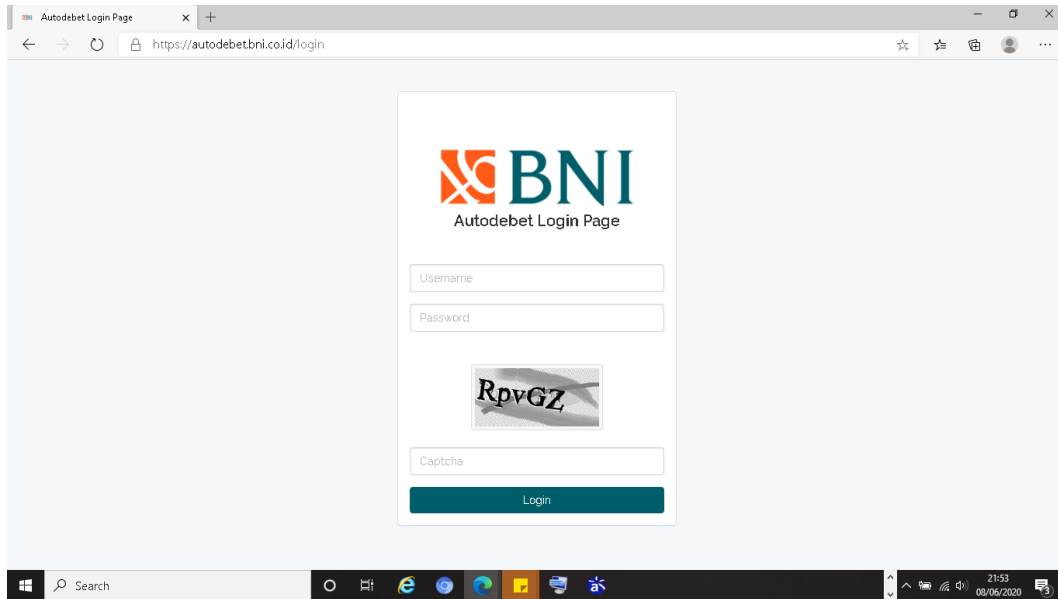
Gambar 4.17 Sequence Diagram Feedback

Pada gambar 4.17 merupakan sequence diagram feedback dari *website autodebet* pada PT. Vascomm Solusi Teknologi.

4.5 Perancangan Desain Antarmuka

Sebelum membuat aplikasi dibutuhkan suatu rancangan awal yang akan digunakan sebagai langkah awal untuk mendesain sebuah aplikasi. Yang dimaksud rancangan dasar meliputi tata letak dan juga fungsi pada setiap halaman aplikasi. Berikut merupakan desain perancangan *user interface website autodebet* untuk PT Vascomm Solusi Teknologi.

4.5.1 Tampilan *Login*



Gambar 4.18 Desain Antarmuka *Login*

Pada gambar 4.18 adalah tampilan *menu login* pada *website autodebet* yang dibuat pada PT. Vascomm Solusi Teknologi. Berikut penjelasan tentang beberapa komponen yang ada pada tampilan *login*.

Warna



Gambar 4.19 Warna Desain Antarmuka *Login*

Pada gambar 4.19 merupakan warna yang digunakan untuk menu tampilan *login*. Warna putih lebih memiliki kesan minimalis dan bersih. Selain itu warna putih menggambarkan kesederhanaan, kemurnian dan kesempurnaan. Warna putih juga memiliki sisi negative yaitu berarti dingin dan terisolasi. Warna putih juga memiliki efek fresh dan terinspirasi. Tujuan memberi warna putih tersebut adalah ingin memunculkan kesan minimalis, kesederhanaan dan juga modern.

Logo



Gambar 4.20 Logo Desain Antarmuka *Login*

Pada gambar 4.20 merupakan logo salah satu bank yang ada di Indonesia karena proyek *autodebet* ini berasal dari bank tersebut.

Form Input

A screenshot of a login form interface. On the left is a large, stylized red and white geometric logo. To its right are three input fields: a 'Username' field, a 'Password' field, and a 'Captcha' field. The 'Captcha' field contains a small image of a textured surface with the text 'RpvGZ' overlaid. A large, semi-transparent watermark reading 'UNIVERSITAS Dinamika' is visible across the center of the form.

Gambar 4.21 *Form Inputan* Desain Antarmuka *Login*

Pada gambar 4.21 merupakan tampilan *form* untuk *login* pada *autodebet*. Terdapat beberapa *inputan* pada *form* tersebut yaitu *username*, *password* dan juga *captcha*. Jika *username* atau *password* salah maka *user* diminta untuk konfirmasi kepada admin dan apabila *user* belum terdaftar *user* diharuskan melakukan pendaftaran via *whatsapp* yang sudah tercantum pada *website*. *User* yang berhasil *login* maka akan muncul halaman utama.

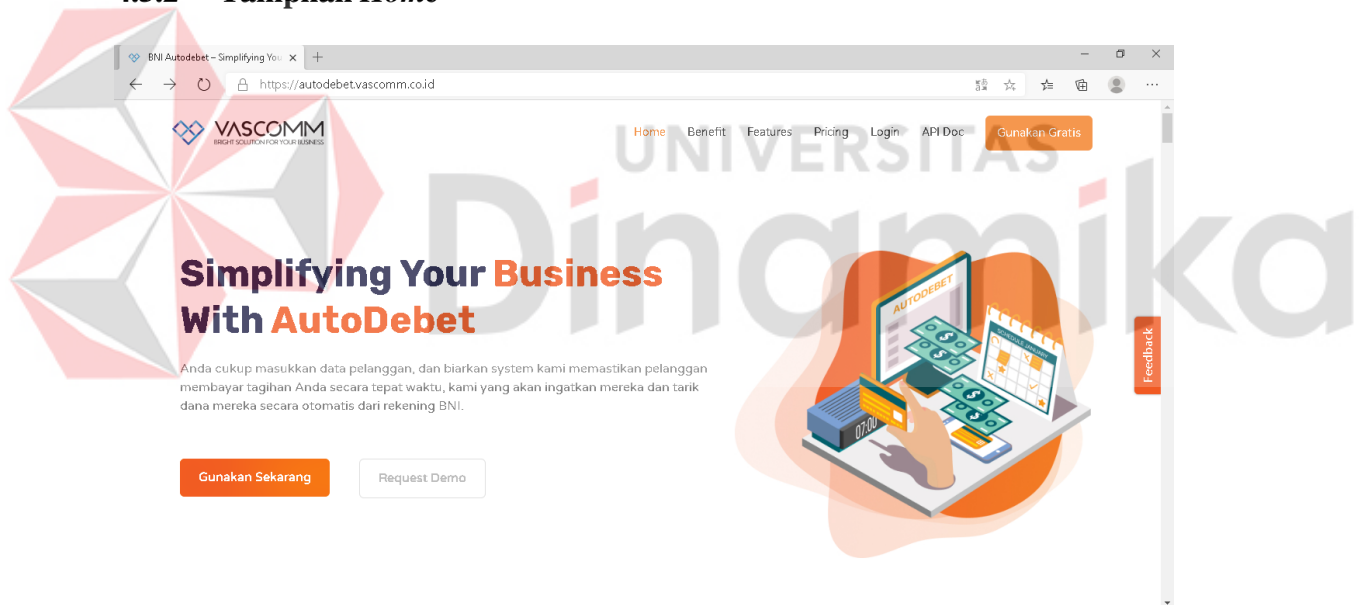
Button Login



Gambar 4.22 *Button Login* Desain Antarmuka *Login*

Pada gambar 4.22 merupakan *button login* yang ada pada website *autodebet*. Berikut penjelasan tentang *button login* pada *website autodebet*. Pada *button login* menggunakan warna biru. Warna biru berarti kehandalan, dapat dipercaya dan komunikatif. Warna biru juga berarti ketenangan dan harmoni yang berasosiasi dengan laut dan langit. Penggunaan warna biru pada *button* website ini ingin menimbulkan rasa dapat diandalkan dan dapat dipercaya.

4.5.2 Tampilan *Home*



Gambar 4.23 Desain Antarmuka *Home*

Pada gambar 4.23 merupakan tampilan *home website autodebet* pada PT Vascomm Solusi Teknologi. Berikut penjelasan tentang tampilan *home* pada *website autodebet*.

Navbar



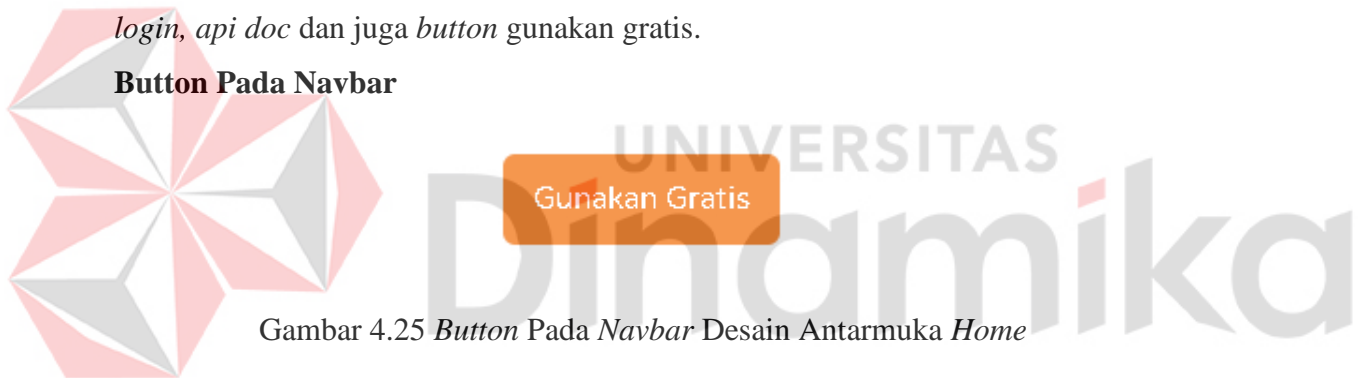
Gambar 4.24 *Navbar* Desain Antarmuka *Home*

Pada gambar 4.24 merupakan *navbar* dari website *autodebet*. Berikut merupakan penjelasan tentang *navbar* pada *website autodebet*.

Navigation bar atau yang biasa disebut *navbar* merupakan sebuah komponen pada *website* yang biasanya terletak pada bagian atas pada *website*. Pada *navbar* berisi menu atau link yang biasanya dikunjungi dalam suatu *website*.

Pada *website* ini memiliki *navbar* dengan tampilan warna putih dan terkesan menyatu pada halaman utama. Hal tersebut bertujuan untuk menampilkan kesan minimalis dan modern. Pada *navbar* berisi tentang *home*, *benefit*, *features*, *pricing*, *login*, *api doc* dan juga *button* gunakan gratis.

Button Pada Navbar



Gambar 4.25 *Button* Pada *Navbar* Desain Antarmuka *Home*

Pada gambar 4.25 merupakan *button* yang ada pada *navbar* pada *website autodebet*. Berikut merupakan penjelasan tentang *button* yang ada pada *navbar*.

Pada *button* tersebut menggunakan warna *orange*. Warna *orange* sendiri berarti segar, kreatif dan petualang. Warna *orange* campuran antara kehangatan warna merah dan keoptimisan warna kuning sehingga menghasilkan warna *orange* yang berarti aktifitas dan energi dan juga warna *orange* terasa segar. Warna *orange* juga menimbulkan efek mewah.

Pada *button* yang pada *navbar* menggunakan warna *orange*. Hal tersebut bertujuan agar menimbulkan efek mewah dan juga agar *user* tidak merasa terganggu dengan warna warna yang terlalu mencolok sehingga menimbulkan kesan segar.

Button Gunakan Sekarang Pada Tampilan Home



Gunakan Sekarang

Gambar 4.26 *Button* Desain Antarmuka *Home*

Pada gambar 4.26 merupakan *button* gunakan sekarang pada tampilan *home*. Berikut merupakan penjelasan tentang *button*.

Pada *button* tersebut menggunakan warna *orange*. Warna *orange* sendiri berarti segar, kreatif dan petualang. Warna *orange* campuran antara kehangatan warna merah dan keoptimisan warna kuning sehingga menghasilkan warna *orange* yang berarti aktifitas dan energi dan juga warna *orange* terasa segar. Warna *orange* juga menimbulkan efek mewah.

Pada *button* yang pada *navbar* menggunakan warna *orange*. Hal tersebut bertujuan agar menimbulkan efek mewah dan juga agar user tidak merasa terganggu dengan warna warna yang terlalu mencolok sehingga menimbulkan kesan segar.

Button ini memiliki fungsi yaitu melakukan transaksi pendaftaran. Apabila *user* ingin menggunakan *autodebet* tetapi *user* belum terdaftar, *user* diharuskan melakukan pendaftaran terlebih dahulu dengan cara klik *button* setelah itu *user* akan diarahkan langsung ke menu *pricing*.

Button Request Demo Pada Tampilan Home

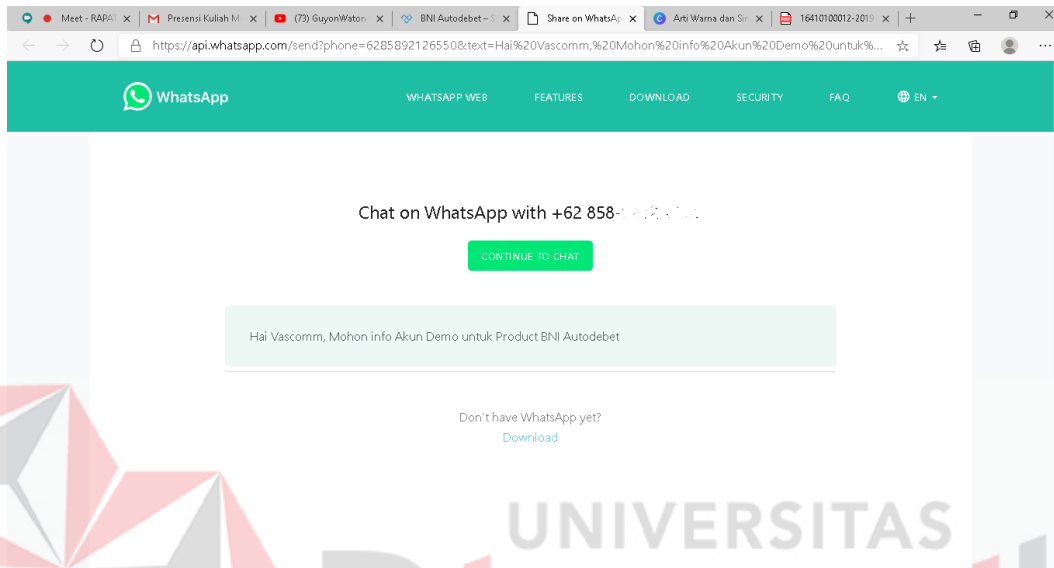


Request Demo

Gambar 4.27 *Button Request Demo* Pada Tampilan *Home*

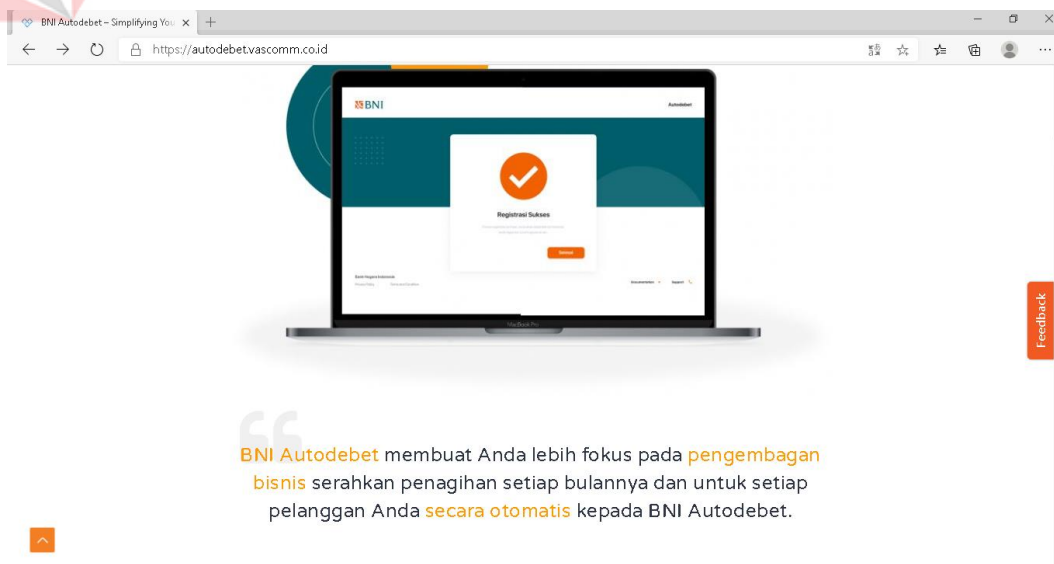
Pada gambar 4.27 merupakan *button request demo* pada tampilan *home*. Berikut merupakan penjelasan tentang *button*. Pada *button* tersebut menggunakan warna putih. Warna putih sendiri berarti kemurnian, kesederhanaan, kesempurnaan dan minimalis. Jika ada suatu merek yang menggunakan warna putih untuk merepresentasikan tentang kesempurnaan, *apple* merupakan salah satunya.

Pada *button* ini menggunakan warna putih dikarenakan ingin memunculkan kesan minimalis dan modern. *Button* ini memiliki fungsi yaitu melakukan permintaan demo. Apabila *user* ingin menggunakan *autodebet* secara demo tetapi *user* belum terdaftar, *user* diharuskan melakukan pendaftaran terlebih dahulu dengan cara klik *button* setelah itu *user* akan diarahkan pada *whatsapp* seperti pada gambar 4.28.



Gambar 4.28 Tampilan *whatsapp*

4.5.3 Tampilan *Benefit*

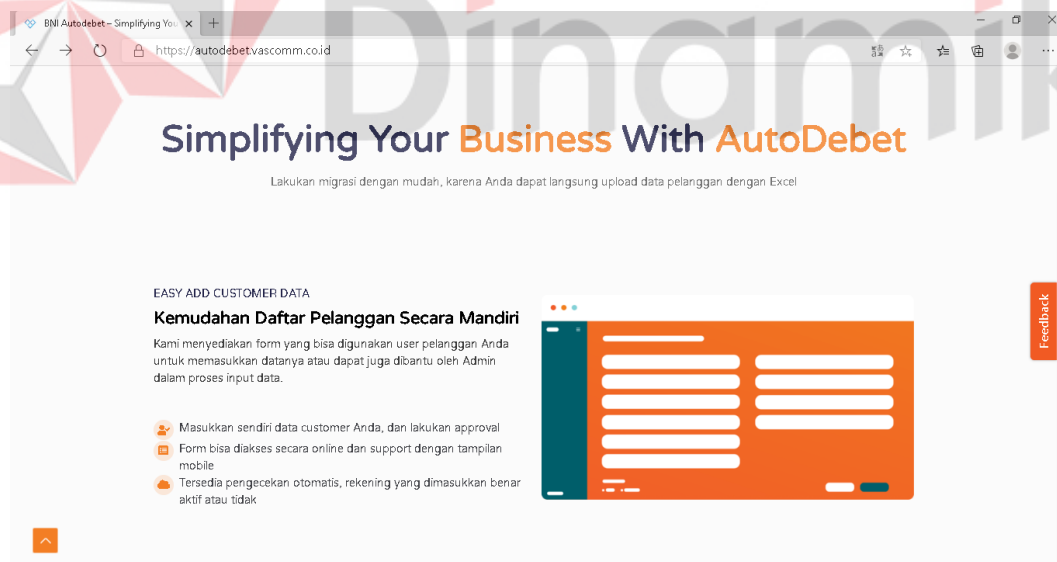


Gambar 4.29 Desain Antarmuka *Benefit*

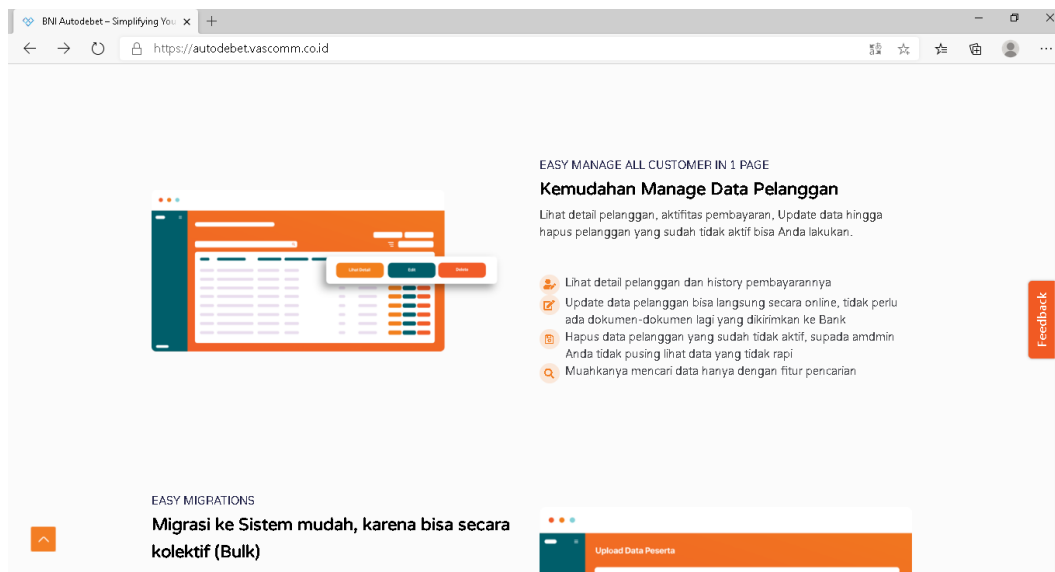
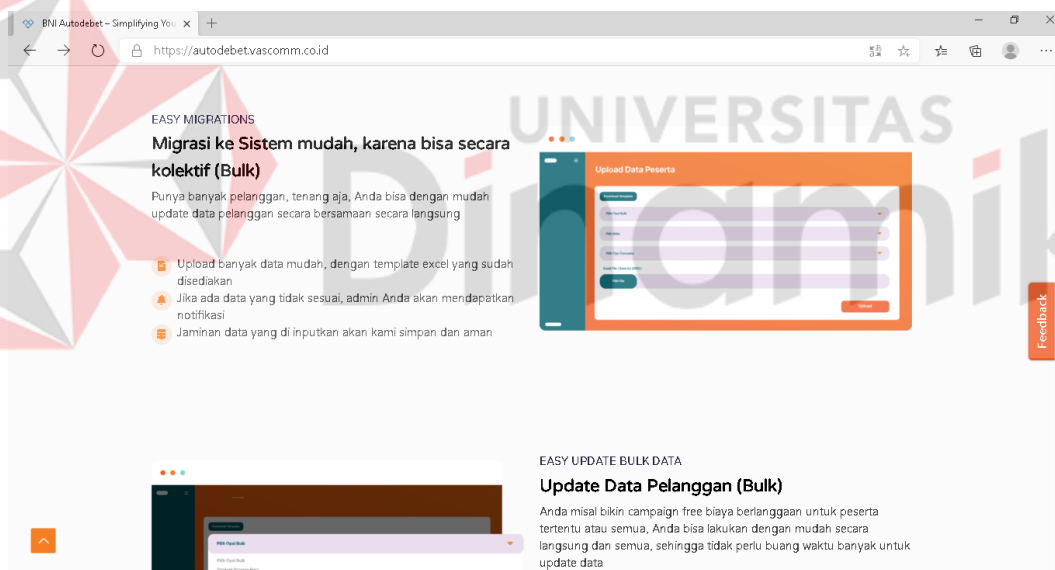
Pada gambar 4.29 merupakan tampilan dari menu *benefit*. Berikut merupakan penjelasan tentang tampilan menu *benefit*. Pada menu *benefit* menggunakan kombinasi warna yaitu biru dan *orange*. Warna *orange* sendiri berarti segar, kreatif dan petualang. Warna *orange* campuran antara kehangatan warna merah dan keoptimisan warna kuning sehingga menghasilkan warna *orange* yang berarti aktifitas dan energi dan juga warna *orange* terasa segar. Warna *orange* juga menimbulkan efek mewah sedangkan warna biru berarti kehandalan, dapat dipercaya dan komunikatif. Warna biru juga berarti ketenangan dan harmoni yang berasosiasi dengan laut dan langit.

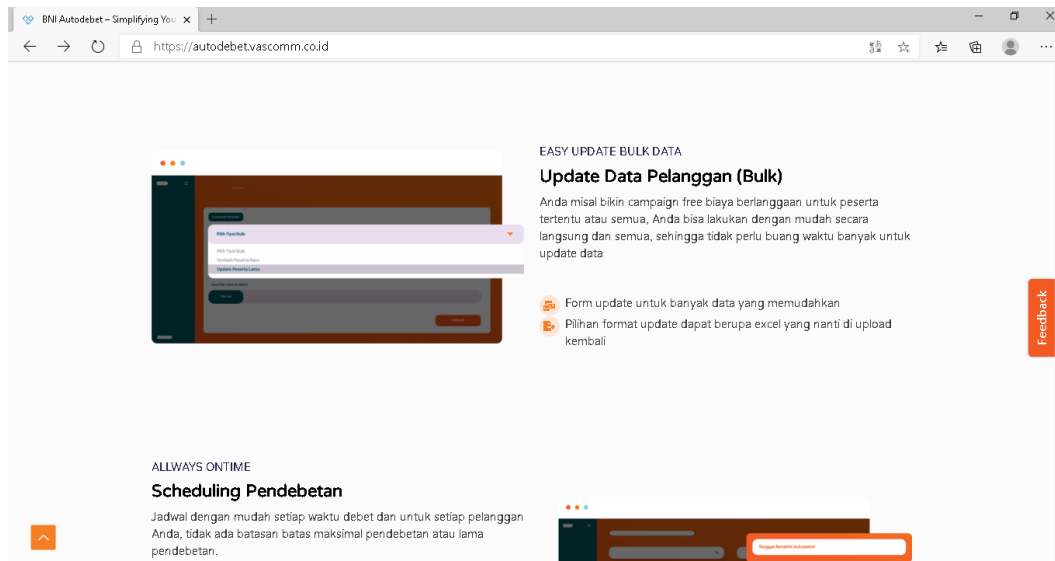
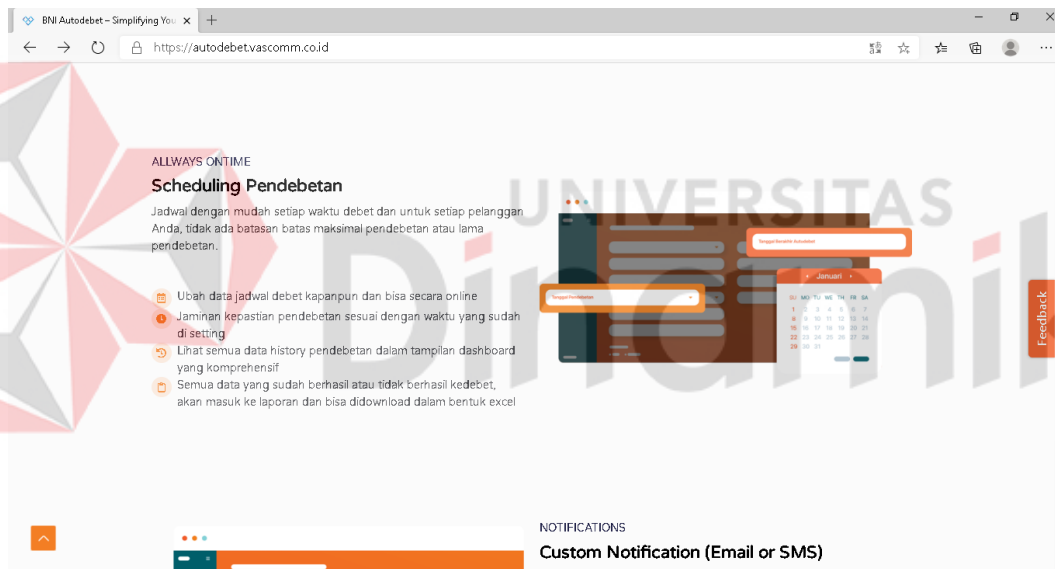
Pada menu *benefit* ini menggunakan dua warna tersebut dikarenakan ingin memberikan kesan mewah dan dapat memberikan kesan komunikatif. Komunikatif yang dimaksud disini adalah dalam hal penyampaian informasi pada website. Pada menu *benefit* ini terdapat konten yang dimana menjelaskan tentang *benefit* apa yang didapatkan.

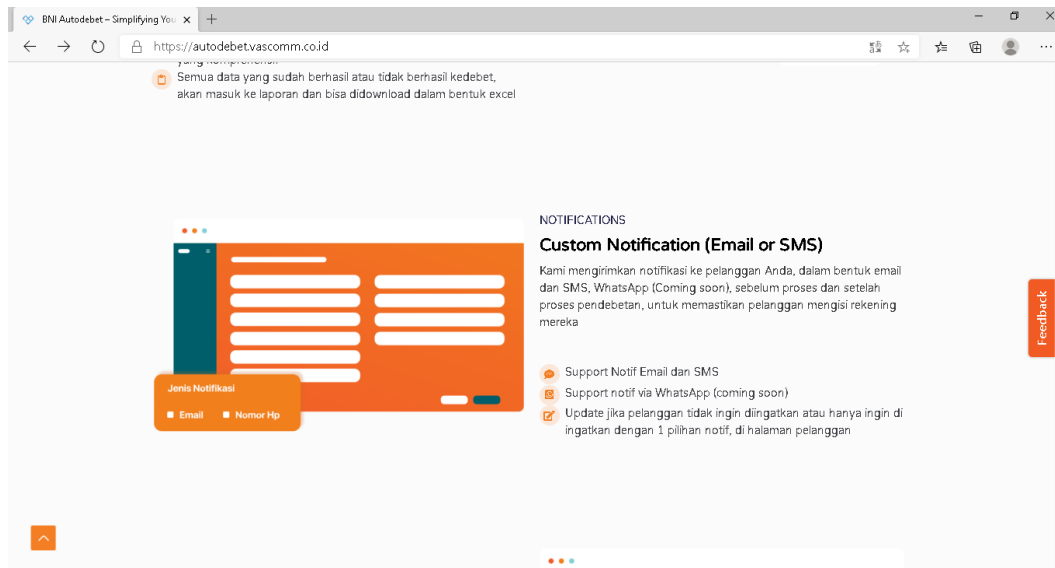
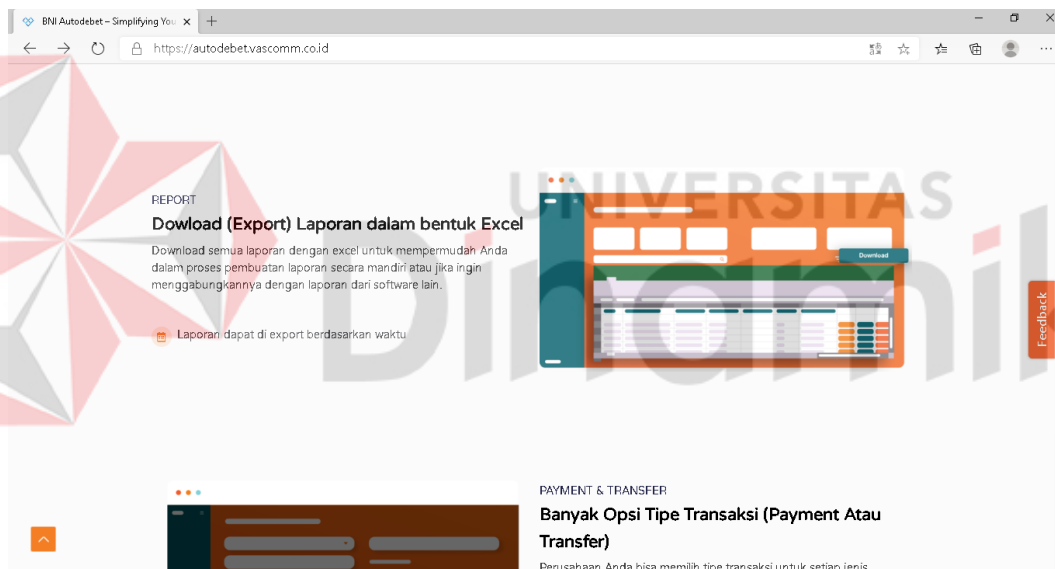
4.5.4 Tampilan *Features*

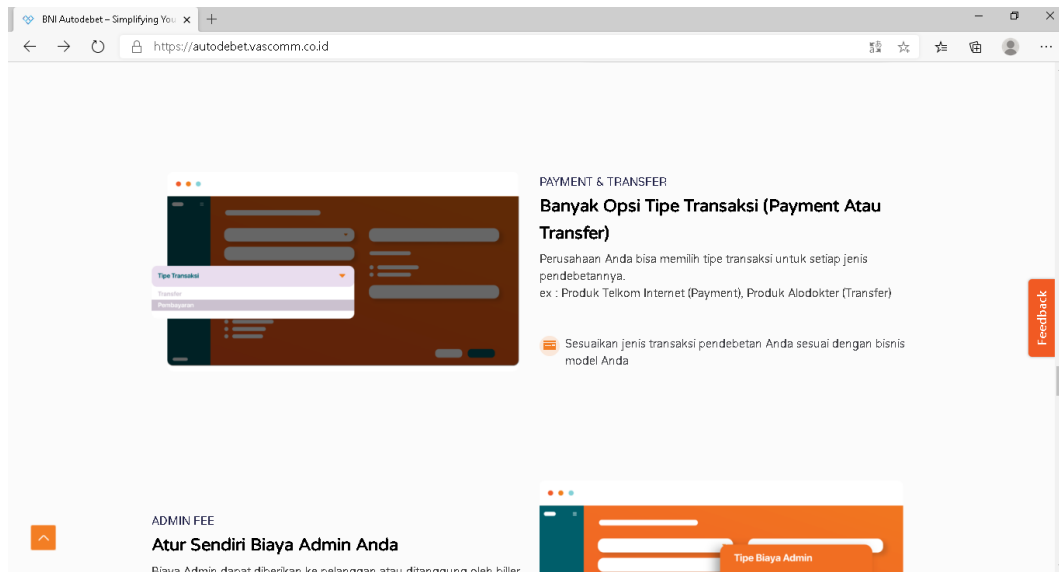
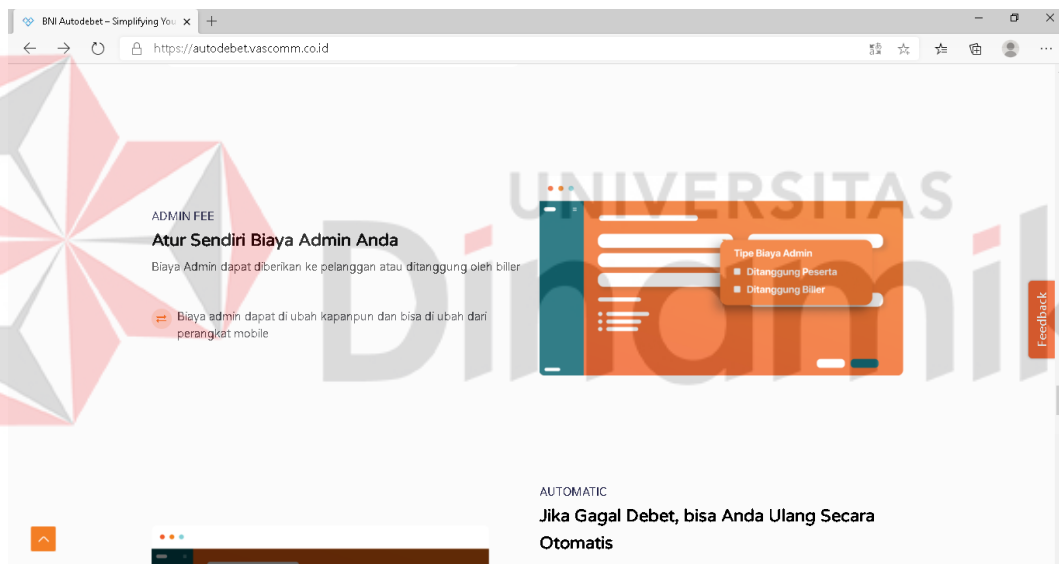


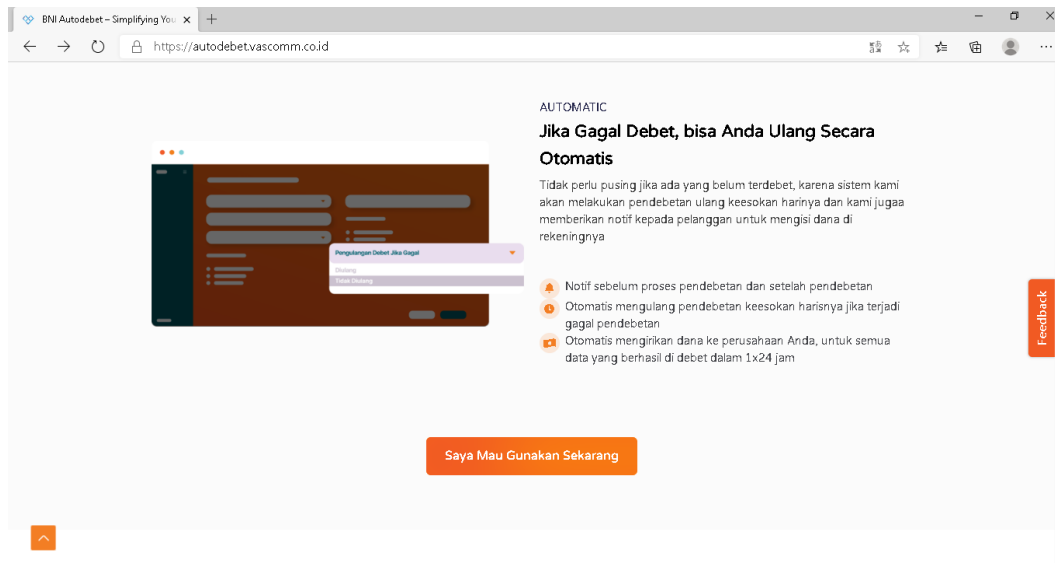
Gambar 4.30 Desain Antarmuka *Features* 1

Gambar 4.31 Desain Antarmuka *Features 2*Gambar 4.32 Desain Antarmuka *Features 3*

Gambar 4.33 Desain Antarmuka *Features 4*Gambar 4.34 Desain Antarmuka *Features 5*

Gambar 4.35 Desain Antarmuka *Features 6*Gambar 4.36 Desain Antarmuka *Features 7*

Gambar 4.37 Desain Antarmuka *Features 8*Gambar 4.38 Desain Antarmuka *Features 9*

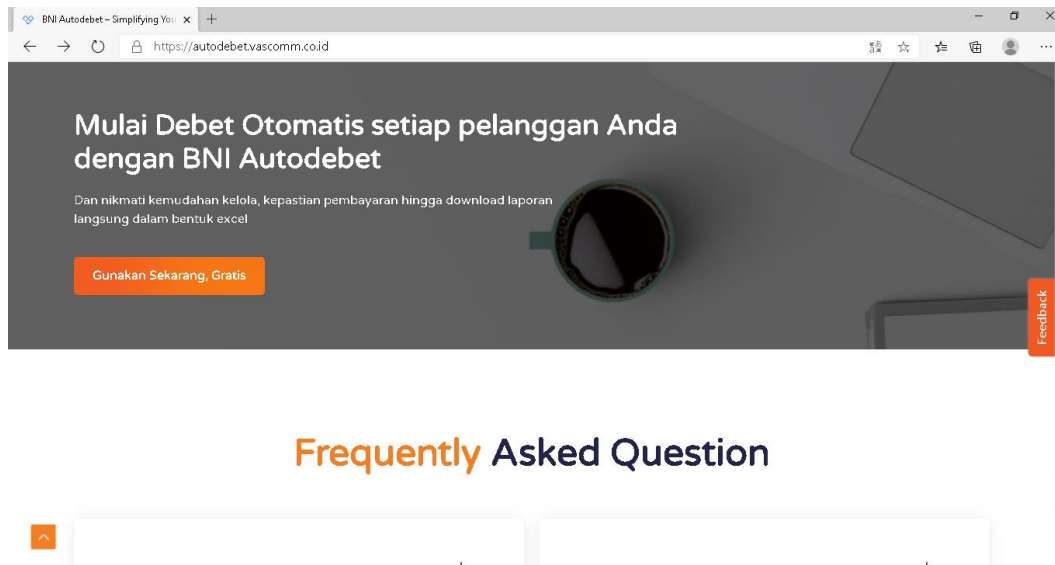


Gambar 4.39 Desain Antarmuka *Features* 10

Pada gambar 4.30 hingga gambar 4.39 merupakan tampilan dari menu *features*. Berikut merupakan penjelasan tentang tampilan menu *features*. Pada menu *features* ini dominan menggunakan warna *orange* dan biru. Warna *orange* sendiri berarti segar, kreatif dan petualang. Warna *orange* campuran antara kehangatan warna merah dan keoptimisan warna kuning sehingga menghasilkan warna *orange* yang berarti aktifitas dan energi dan juga warna *orange* terasa segar. Warna *orange* juga menimbulkan efek mewah sedangkan warna biru berarti kehandalan, dapat dipercaya dan komunikatif. Warna biru juga berarti ketenangan dan harmoni yang berasosiasi dengan laut dan langit.

Pada menu *features* ini menggunakan dua warna tersebut dikarenakan ingin memberikan kesan mewah dan dapat memberikan kesan komunikatif. Komunikatif yang dimaksud disini adalah dalam hal penyampaian informasi pada *website*. Pada menu *features* ini berisi tentang apa saja yang didapatkan ketika *user* mendaftar sebagai pengguna *autodebet*.

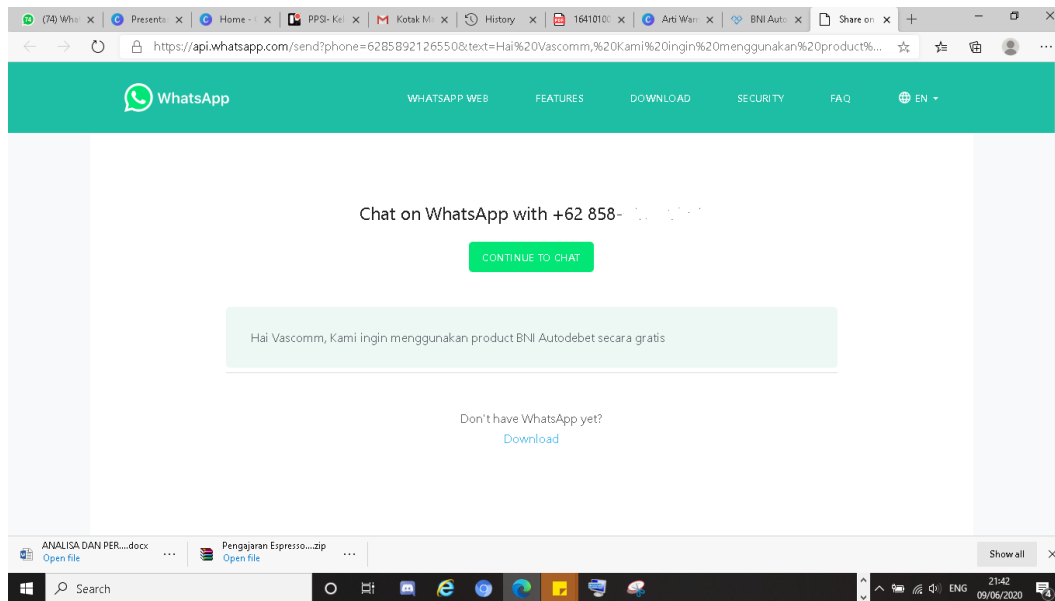
4.5.5 Tampilan *Pricing*



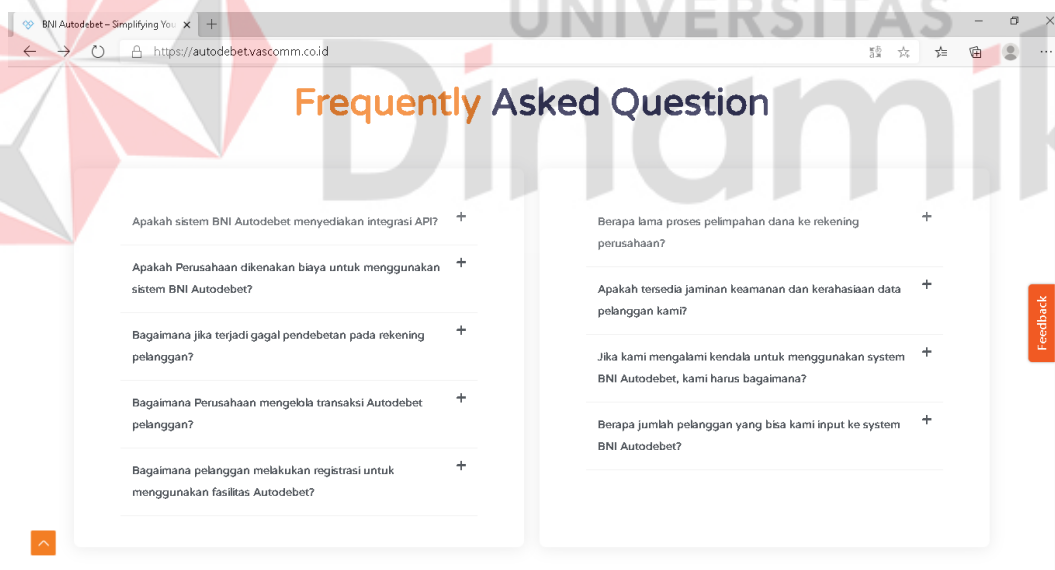
Gambar 4.40 Desain Antarmuka *Pricing*

Pada gambar 4.40 merupakan tampilan dari menu *pricing*. Berikut merupakan penjelasan tentang tampilan menu *pricing*. Pada menu *features* ini dominan menggunakan warna *orange* dan putih. Warna *orange* sendiri berarti segar, kreatif dan petualang. Warna *orange* campuran antara kehangatan warna merah dan keoptimisan warna kuning sehingga menghasilkan warna *orange* yang berarti aktifitas dan energi dan juga warna *orange* terasa segar. Warna *orange* juga menimbulkan efek mewah sedangkan Warna putih sendiri berarti kemurnian, kesederhanaan, kesempurnaan dan minimalis. Jika ada suatu merek yang menggunakan warna putih untuk merepresentasikan tentang kesempurnaan, *apple* merupakan salah satunya.

Pada menu *pricing* ini menggunakan dua warna tersebut dikarenakan ingin memberikan kesan mewah dan dapat memberikan kesan minimalis dan modern. Pada menu *pricing* ini terdapat button untuk melakukan transaksi. Button ini memiliki fungsi yaitu melakukan transaksi pendaftaran. Apabila *user* ingin menggunakan *autodebet* tetapi *user* belum terdaftar, *user* diharuskan melakukan pendaftaran terlebih dahulu dengan cara klik *button* setelah itu *user* akan diarahkan pada *whatsapp*.

Gambar 4.41 Tampilan *Whatsapp*

4.5.6 Tampilan FAQ



Gambar 4.42 Desain Antarmuka FAQ

Pada gambar 4.42 merupakan tampilan dari FAQ. Berikut merupakan penjelasan tentang tampilan dari FAQ. Pada FAQ ini menampilkan beberapa pertanyaan yang sering ditanyakan oleh *user*. Sehingga *user* baru yang memiliki pertanyaan sama terkait *autodebet* maka *user* tidak perlu mengajukan pertanyaan lagi.

4.5.7 Tampilan *Feedback*



Gambar 4.43 Desain Antarmuka *Feedback*

Pada gambar 4.43 merupakan tampilan dari *feedback*. Berikut merupakan penjelasan tentang tampilan dari *feedback*.

Pilihan Pada *Feedback*



Gambar 4.44 Desain Antarmuka Pilihan Pada *Feedback*

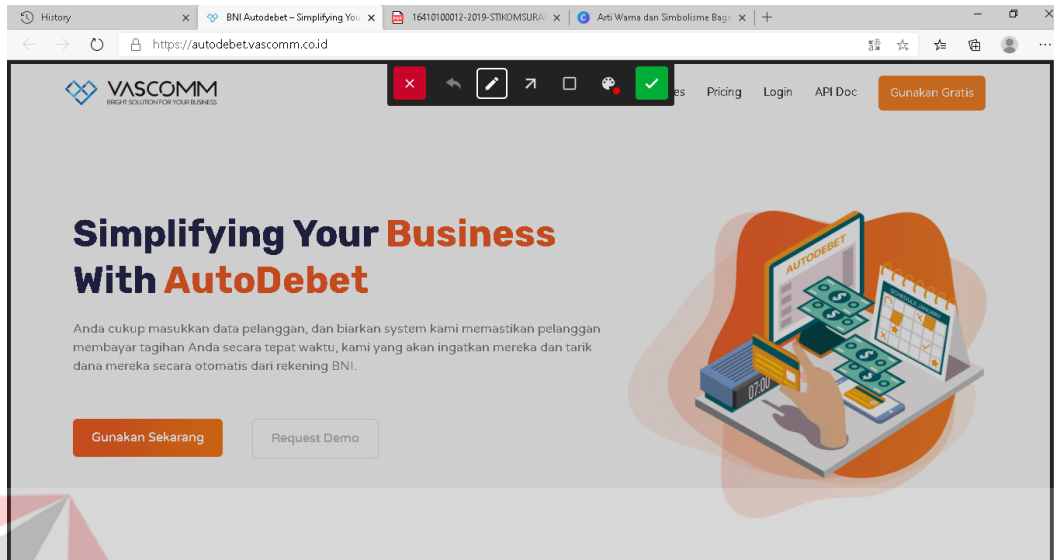
Pada gambar 4.44 merupakan tampilan dari pilihan pada *feedback*. Berikut merupakan penjelasan tentang tampilan dari pilihan pada *feedback*.

Feedback* dengan melakukan *capture



Gambar 4.45 Desain Antarmuka *Feedback* dengan melakukan *Capture*

Pada gambar 4.45 merupakan *feedback* dengan cara melakukan *capture* pada website yang dirasa terdapat *problem*. Hal ini dapat membantu pengembang *website* untuk segera melakukan perbaikan sehingga *user* akan nyaman dan tidak merasa terganggu apabila terdapat masalah.



Gambar 4.46 Tampilan *Capture*

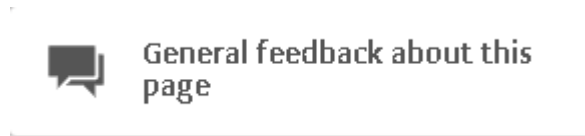
Setelah melakukan *capture* pada website, user akan diarahkan kepada *form* yang berisi nama pemberi *feedback*, email dan deskripsi *problem*. Apabila *user* ingin merubah *capture* yang ingin dilaporkan, pada *form* juga tersedia *button* untuk melakukan *capture* ulang. Setelah itu apabila sudah *user* dapat langsung mengirimkan *feedback*.

Feedback

Powered by Ybug

Gambar 4.47 Tampilan Form *Feedback* dengan *Capture*

Feedback Tanpa Memberikan Capture



Gambar 4.48 Tampilan *Feedback* Tanpa Memberikan *Capture*

Pada gambar 4.48 merupakan *feedback* dengan cara tanpa melakukan *capture* pada *website* yang dirasa terdapat *problem*. Hal ini dapat membantu pengembang *website* untuk segera melakukan perbaikan sehingga *user* akan nyaman dan tidak merasa terganggu apabila terdapat masalah.

Pada *feedback* ini *user* tidak perlu melakukan *capture*. *User* hanya perlu mengisi *form* yang ada *website* tersebut. *Form* tersebut berisi nama, email dan deskripsi permasalahan. Setelah itu apabila sudah *user* dapat langsung mengirimkan *feedback*.

 A screenshot of a web-based feedback form. The form is titled "Feedback" in bold black text at the top left, with a close button (X) at the top right. It contains three input fields: "Your name", "Your e-mail", and a larger text area labeled "Write a comment or describe a problem." Below these fields is a button with a camera icon labeled "Add screenshot". At the bottom of the form is a large orange button labeled "Submit feedback". In the bottom right corner of the form, it says "Powered by Ybug". A large, semi-transparent watermark "UNIVERSITAS Dinamika" is overlaid across the center of the form. To the left of the form, there is a decorative graphic of a stylized flower or star in shades of pink and gray.

Gambar 4.49 Tampilan Form *Feedback* Tanpa *Capture*

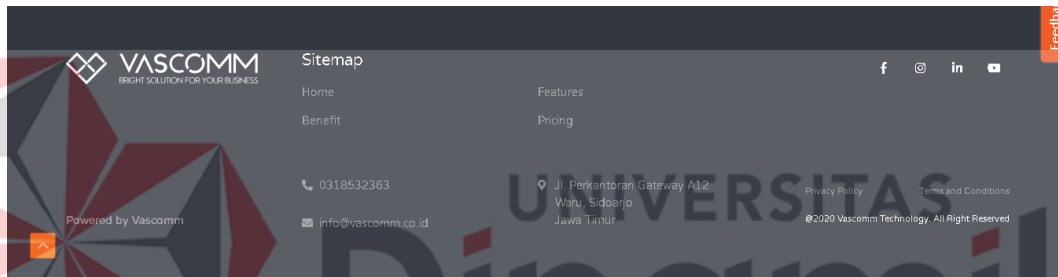
4.5.8 Tampilan *Back To Top*



Gambar 4.50 Tampilan *Back To Top*

Pada gambar 4.50 merupakan tampilan *back to top* pada *website autodebet*. Fitur ini tidak hanya terdapat pada satu *menu* saja melainkan terdapat pada seluruh tampilan *menu*. Dengan adanya fitur ini dapat mempermudah *user* dalam melakukan *scrolling* ke atas tanpa harus melakukan *scrolling* berkali kali.

4.5.9 Tampilan *Footer*



Gambar 4.51 Tampilan *Footer*

Pada gambar 4.51 merupakan tampilan dari *footer* yang terdapat pada *website autodebet*. Pada *footer* tersebut terdapat beberapa tampilan *menu* yaitu *home*, *benefit features* dan *pricing*. Selain itu juga terdapat nomor telepon, email perusahaan dan juga alamat kantor.

Pada *footer* juga terdapat logo *vascomm* dengan tampilan warna putih. Untuk hal ini *vascomm* memiliki dua logo dengan warna berbeda tetapi keseluruhan memiliki inti gambar yang sama. Hal ini bertujuan untuk hal tertentu saja guna untuk menyamakan warna dengan logo.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis pasar menggunakan metode *funnel analysis* dan juga perancangan *user interface website* pemasaran *autodebet* pada PT. Vascomm Solusi Teknologi. Maka dapat didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan analisis pasar maka didapatkan hasil bahwa perusahaan yang menggunakan produk serupa melakukan pemasaran produk kebanyakan menggunakan *platform website* dan juga kebanyakan konten pada *website* memiliki kemiripan pada bagian pemasaran agar konsumen atau customer dapat tersugesti untuk melakukan transaksi / *closing*.
2. *User interface* yang dibuat dapat membantu proses pemasaran produk *autodebet* pada PT Vascomm Solusi Teknologi dan juga sudah sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

5.2 Saran

Pada setiap aplikasi pasti memiliki kekurangan dan tidak semua aplikasi dapat terbilang sempurna terutama pada *website* pemasaran *autodebet* pada PT. Vascomm Solusi Teknologi, maka saran yang diberikan adalah diharapkan kedepan tetap melakukan pemantauan secara berkala terutama pada *user interface* dikarenakan setiap tahun biasanya memiliki tren tersendiri untuk desain *user interface*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggitama, D. R., Tolle, H., & Az-zahra, H. M. (2018, Desember). Evaluasi dan perancangan user interface untuk meningkatkan user experience menggunakan metode human centered design dan heuristic evaluation pada aplikasi EzyPay. *Jurnal pengembangan teknologi informasi dan ilmu komputer*, 6152-6159.
- Aryani, D., Ihsan, M. N., & Septiyani, P. (2017). *prototype sistem absensi dengan metode face recognition berbasis arduino pada smk negeri 5 kabupaten tanggerang*. Tangerang: (Semnas Tekno Media Online).
- Darmawan, Deni, Fauzi, & Nur. (2013). *Sistem informasi manajemen*. Bandung: Rosda.
- Griffin, B., & Baston, L. (2014). *Interface : Girton Colege University of Cambridge*. Cambridge.
- Kerry, R., Hilary, H., & Xin Fu. (2010). *Measuring the user experience on a large scale user centered metrics for web application*.
- Ladjamudin. (2005). *Analisis dan desain sistem informasi* . Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Pralian, D. (2012). *Desain Bentuk Fisik Kereta Dorong Sesuai Antropometri Anak-Anak Untuk Penjual Cobek Anak*. Skripsi Program Studi Teknik Industri.
- Pressman, R. (2010). *Software Enggineering : a practitioner's approach*. New york: McGraw-Hill.
- Riky, A., & Nugroho, S. (2015). *perancangan ui/ux mobile aplikasi perhitungan dan pembayaran zakat*. Universitas Telkom.

Rudianto, A. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*.

Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Shneiderman, B. (2005). *Designing The User Interface Strategic For Effective Human Computer Interaction*. Canada: Addison Wesley.

Suyanto, A. (2009). *Step by step web design : Thery and Practices*. Yogyakarta: Andi.



UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
Dinamika