

BAB III

DESKRIPSI KEGIATAN

3.1 Persoalan

Permasalahan dalam perancangan ini adalah kebutuhan akan desain antarmuka pada bagian mitra aplikasi GoDriveNow yang mampu mendukung proses kerja para mitra secara optimal. Pada proses perancangannya, dibutuhkan desain antarmuka dan alur kerja dashboard yang mudah digunakan untuk memudahkan mitra memverifikasi dan mendaftarkan kendaraan mereka.

Mitra membutuhkan tampilan antarmuka yang sederhana namun tetap informatif, sehingga mereka dapat dengan cepat memahami informasi yang ditampilkan dan mengambil tindakan yang tepat dalam proses verifikasi maupun pendaftaran kendaraan. Jika dashboard tidak dirancang secara optimal, dapat menyebabkan kerja mitra menjadi tidak efisien dan berpotensi menimbulkan kebingungan atau kesalahan dalam mengelola data kendaraan.

Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan perancangan yang berfokus pada kebutuhan mitra, agar tampilan dashboard yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga benar-benar mampu mendukung kelancaran dan ketepatan dalam menjalankan proses kerja, khususnya dalam pengelolaan serta verifikasi data kendaraan secara digital.

3.2 Deskripsi Produk

Produk yang dirancang dalam penelitian ini berupa desain antarmuka mobile untuk mitra aplikasi GoDriveNow, yang difokuskan pada tampilan dashboard dan fitur utama yang mendukung proses kerja mitra, khususnya dalam hal verifikasi dan pendaftaran kendaraan. Desain ini disusun dalam bentuk prototipe interaktif menggunakan tools desain seperti Figma, agar dapat menggambarkan alur penggunaan secara visual dan fungsional.

Desain menggunakan kombinasi warna netral dan ikon yang konsisten, dengan struktur layout sederhana dengan menyamakan dari bagian admin yang sudah di buat. Desain juga mempertimbangkan tampilan responsif agar dapat diakses dari perangkat mobile maupun. Proses pembuatan desain dilakukan secara

bertahap di Figma, dimulai dari pembuatan layout, pengisian elemen-elemen UI (seperti tombol, form, dan ikon), hingga pembuatan prototype interaktif. Semua hasil desain dapat ditinjau secara visual dan disiapkan untuk tahap implementasi oleh tim pengembang.

3.3 Analisis Kebutuhan

3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras atau hardware yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini meliputi beberapa perangkat utama yang berperan penting untuk menjalankan proses desain dan pengujian, antara lain:

1. Perangkat utama

- a. Merek/Model : HP Laptop 14-fq0xxx
- b. Prosesor : AMD Ryzen 3 3250U with Radeon Graphics
- c. RAM : 8 GB
- d. Sistem Operasi : Windows 11
- e. Resolusi Layar : Full HD (1920 x 1080)

2. Perangkat Penguji

- a. Prosesor : Intel Core i3 Generasi ke-8 atau setara
- b. RAM : 4 GB
- c. Resolusi layar : HD (1366 x 768)

3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak atau Software yang digunakan untuk perancangan tugas akhir ini meliputi beberapa aplikasi pendukung yang berperan penting dalam proses desain dan pengujian, antara lain:

- 1. Software Design : Figma
- 2. Kuesioner : Google Form
- 3. Browser : Google Chrome

4. Pengolah Kata : Microsoft Word 2021

3.4 Perancangan Sistem

Perancangan UI/UX pada mitra aplikasi GoDriveNow menggunakan metode *prototype* yang terdiri dari 3 tahapan utama : *quick plan*, *modelling quick design*, *prototype*, dan *Test*. Metode ini dipilih karena pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang secara langsung mendemonstrasikan bagaimana sebuah perangkat lunak atau komponen-komponen perangkat lunak akan bekerja dalam lingkungannya sebelum tahapan konstruksi aktual dilakukan. (Naufal2022)

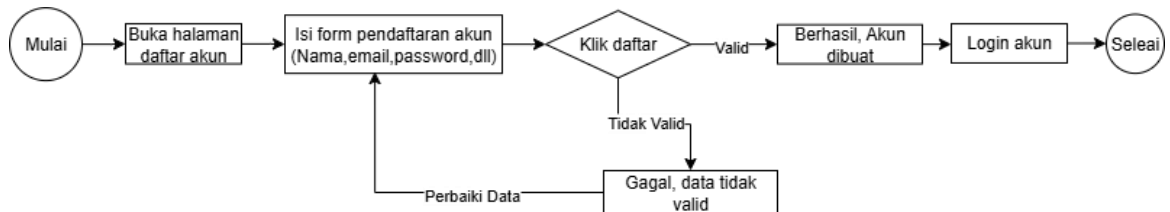
Dalam proses perancangannya, dilakukan pengumpulan data melalui instruksi mentor untuk memahami kebutuhan mitra, merumuskan masalah yang di hadapi dari data yang di berikan, menghasilkan ide-ide solusi seperti fitur login, verifikasi dan daftar kendaraan, membuat *prototype* antarmuka, dan mengevaluasi desain melalui umpan balik pengguna.

3.4.1 Quick Plan

Pada tahap *quick plan* merupakan langkah awal dalam metode *prototype* yang bertujuan untuk menyusun rencana dasar pengembangan desain berdasarkan kebutuhan mitra. Pada tahap ini, peneliti bersama mentor mendiskusikan ruang lingkup proyek serta kebutuhan utama yang harus dipenuhi dalam desain antarmuka aplikasi GoDrivenow pada bagian mitra. Karena informasi kebutuhan sistem telah disediakan langsung oleh mentor dari instansi tempat magang, maka proses pengumpulan data secara terpisah tidak dilakukan. Kebutuhan tersebut meliputi fitur utama yang diharapkan tersedia dalam aplikasi untuk mitra pengemudi, yaitu alur kerja pengguna (*user flow*).

Alur Kerja Pengguna(*User Flow*)

a. *User Flow* Daftar Akun



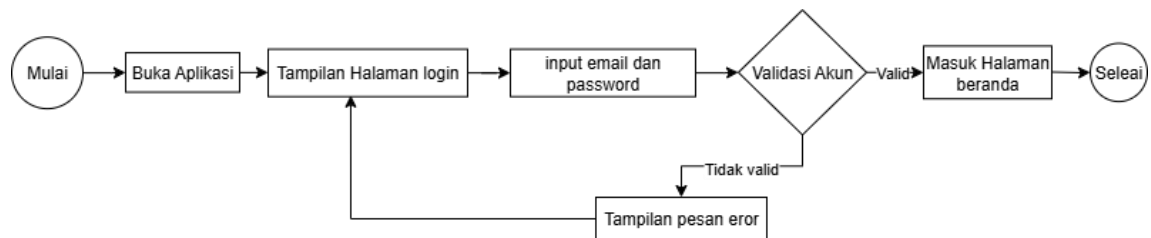
Gambar 3. 1 *User Flow* Daftar

Gambar 3.1 menunjukkan alur proses daftar akun untuk mitra untuk login ke aplikasi GoDriveNow. *User flow* ini menggambarkan tahapan daftar akun untuk mitra yang belum memiliki akun untuk masuk ke halaman beranda.

Keterangan:

- 1) Mitra memlalui proses dengan membuka halaman login pada aplikasi GoDriveNoagainian mitra.
- 2) Lalu mitra memlih menu daftar sini
- 3) Lalu mitra diarahkan ke halaman formulir buat akun untuk mengisi email, nama, nomer hp, dan katasandi.
- 4) Jika yang di isi tidak lengkap maka akan menampilkan notifikasi gagal.
- 5) Jika data di isi lengkap maka akan menampilkan notifikasi berhasil.
- 6) Mitra kemudian diarahkan ke halaman login untuk masuk akun.

b. *User Flow* Masuk Akun



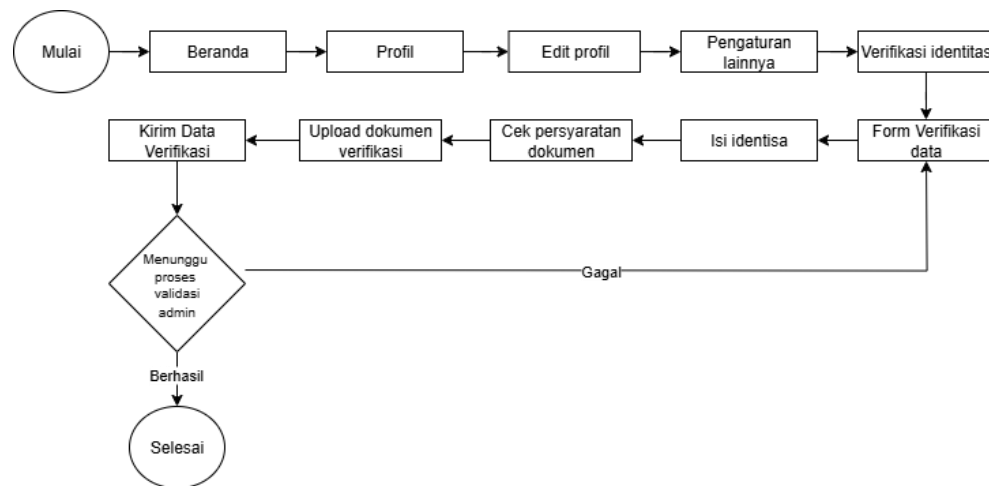
Gambar 3. 2 User Flow Login

Gambar 3.2 menunjukkan alur proses login untuk mitra yang sudah membuat akun untuk masuk ke halaman beranda mitra aplikasi GoDriveNow. *User flow* ini menggambarkan tahapan masuk akun yang dilakukan mitra untuk dapat mengakses sistem dan menjalankan fungsi-fungsi yang tersedia.

Keterangan:

- 1) Mitra memlalui proses dengan membuka halaman login pada aplikasi GoDriveNow mitra.
- 2) Mitra akan diarahkan ke halaman formulir login untuk mengisi email dan password.
- 3) Setelah email dan password diisi, sistem akan melakukan proses validasi akun.
- 4) Jika data yang dimasukkan tidak sesuai, tidak lengkap, tidak di isi maka akan tetap di halaman login dan menampilkan notifikasi gagal login.
- 5) Jika data valid, maka login dinyatakan berhasil.
- 6) Mitra kemudian diarahkan ke halaman beranda utama pada aplikasi GoDriveNow.
- 7) Setelah berhasil masuk ke beranda, mitra dapat mulai menggunakan fitur-fitur yang tersedia, seperti verifikasi akun, pendaftaran kendaraan, jadwal kendaraan, data kendaraan.

c. *User Flow* Verifikasi Data Diri



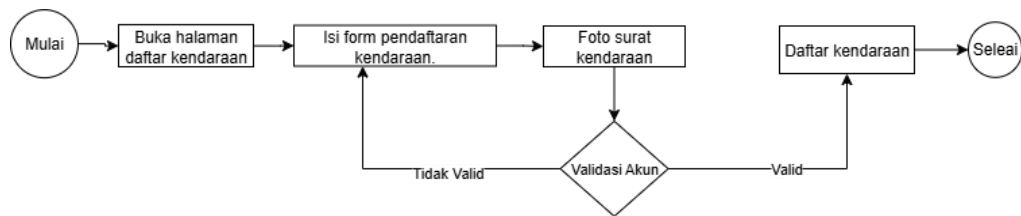
Gambar 3. 3 User Flow Verifikasi Data Diri

Gambar 3.3 menunjukkan alur proses verifikasi data untuk mitra yang baru bergabung pada aplikasi GoDriveNow. *User flow* ini menggambarkan tahapan verifikasi data mitra baru yang dilakukan supaya bisa mendaftarkan kendaraan yang dimiliki.

Keterangan:

- 1) Mitra membuka menu profil pada aplikasi GoDriveNow.
- 2) Mitra membuka menu edit profil, pilih untuk pilihan verifikasi data.
- 3) Lalu di arahkan ke halaman profil yang belum terverifikasi.
- 4) Mitra memilih pada bagian bawah profil pada pengaturan lain.
- 5) Mitra memilih verifikasi data.
- 6) Selanjutnya itra di arahkan ke formulir data identitas.
- 7) Jika data ada yang belum terisi maka akan menampilkan tidak bisa melanjutkan dan diminta untuk melengkapinya.
- 8) Jika berhasil maka akan melanjutkan ke upload foto.
- 9) Setelah foto berhasil di upload maka akan menampilkan notifikasi verifikasi sedang di proses oleh admin.

d. *User Flow* Daftar Kendaran



Gambar 3. 4 User Flow Daftar Kendaran

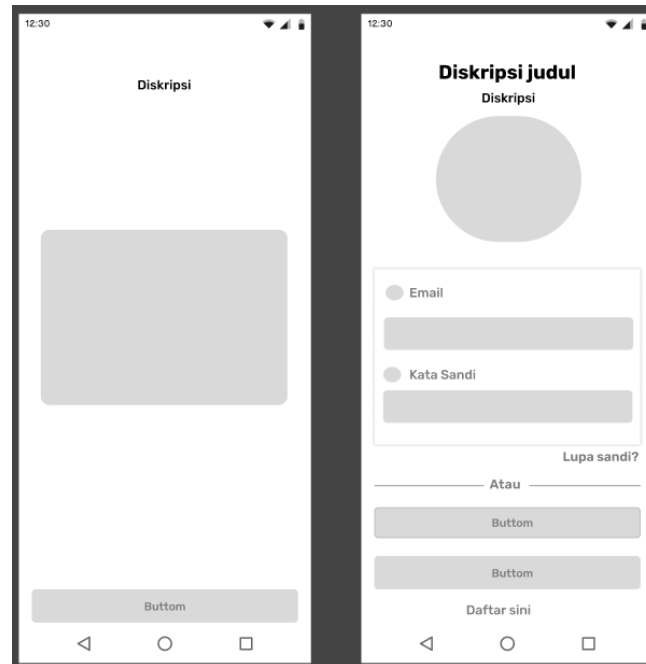
Keterangan:

- 1) Mitra melalui proses membuka halaman kendaraan pada aplikasi GoDriveNow.
- 2) Mitra membuka ikon tambah kendaraan untuk menambah kendaan.
- 3) Mitra akan di arahkan ke halaman form tambah kendaraan untuk mengisi jenis kendaraan, tahun kendaraan, dan foto kendaraan.
- 4) Setelah mengisi form tambah kendaraan mitra di arahkan ke form dokumen kendaraan.
- 5) Setelah selesai mengisi form tambah kendaraan berhasil mitra di arahkan ke halaman menunggu konfirmasi kendaraan oleh admin.

3.4.2 *modelling quick design*

Desain awal dibuat berdasarkan hasil quick plan, dengan fokus pada kebutuhan operasional mitra pengemudi, seperti: fitur Login akun, Beranda, Menerima dan melihat riwayat order, mengakses data profil, dan mengakses data kenaraan. Perancangan dilakukan dalam bentuk *wireframe* menggunakan tools seperti Figma. *Wireframe* ini digunakan untuk memvisualisasikan struktur halaman, navigasi, dan letak elemen penting secara sederhana, agar mudah dipahami dan bisa segera dikembangkan menjadi prototype. Pendekatan ini memudahkan pemetaan alur penggunaan aplikasi dari perspektif mitra yang membutuhkan efisiensi dan kejelasan antarmuka dalam penggunaan sehari-hari.

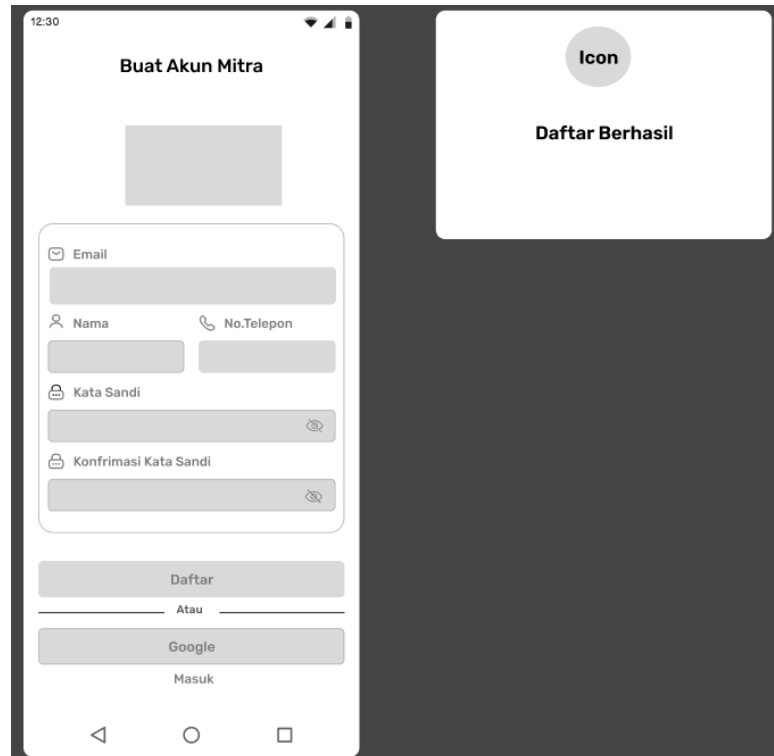
1) *Wireframe* Masuk Akun



Gambar 3. 5 *Wireframe* Masuk Akun

Gambar 3.5 menampilkan halaman masuk akun pada aplikasi GoDriveNow untuk masuk ke halaman beranda. Pada bagian masuk akun pertama kali akan di gambarkan seperti gambar yang sebelah kiri dan akan masuk ke halaman login akun yang berisikan email, katasandi, lupa sandi, dan daftar disini. Tampilan ini menjadi awal untuk mitra masuk ke halaman beranda.

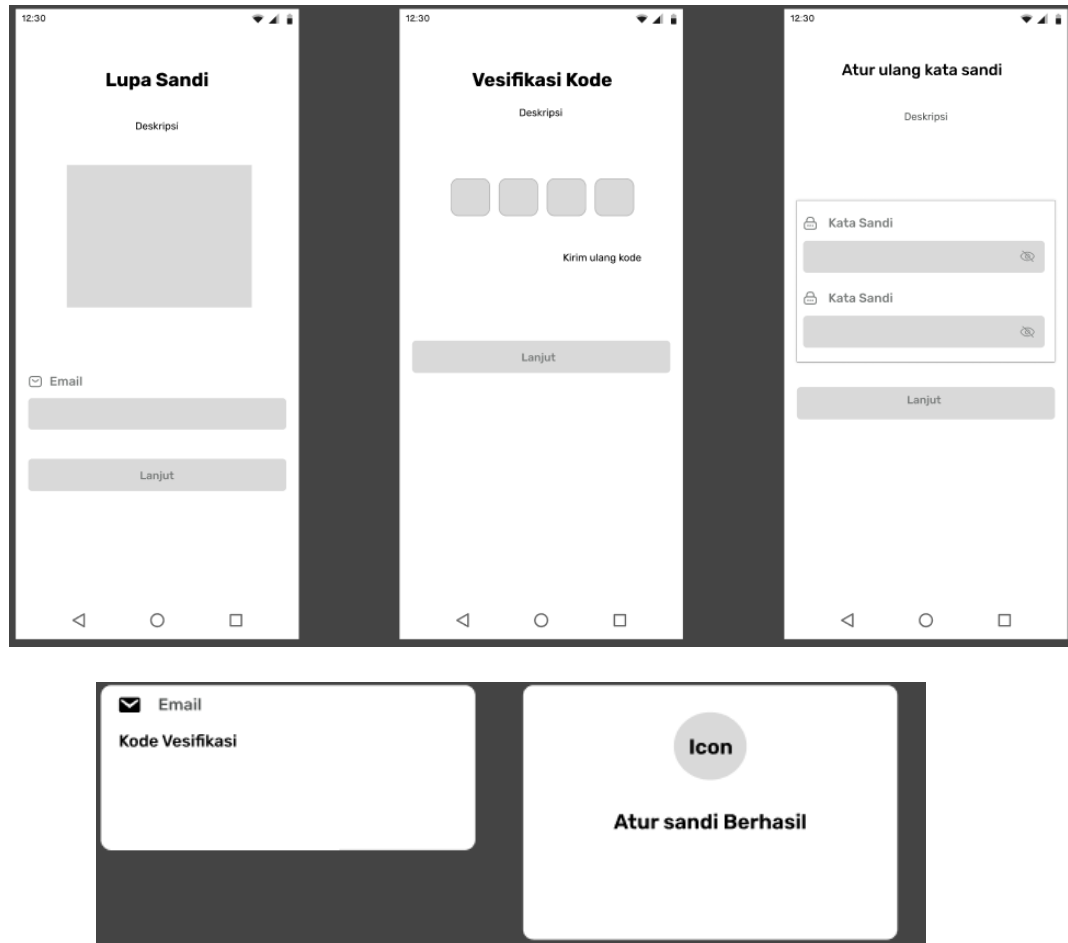
2) Wireframe Daftar Akun



Gambar 3. 6 Wireframe Daftar Akun

Gambar 3.6 menunjukkan halaman form daftar akun untuk mitra baru yang belum memiliki akun. Halaman daftar akun ini di lengkapi dengan memasukkan email, nama, nomer telepon, dan katasandi. Setelah membuat akun dan berhasil mitra kembali ke halaman masuk untuk masuk akun dengan email dan kata sandi yang di daftarkan.

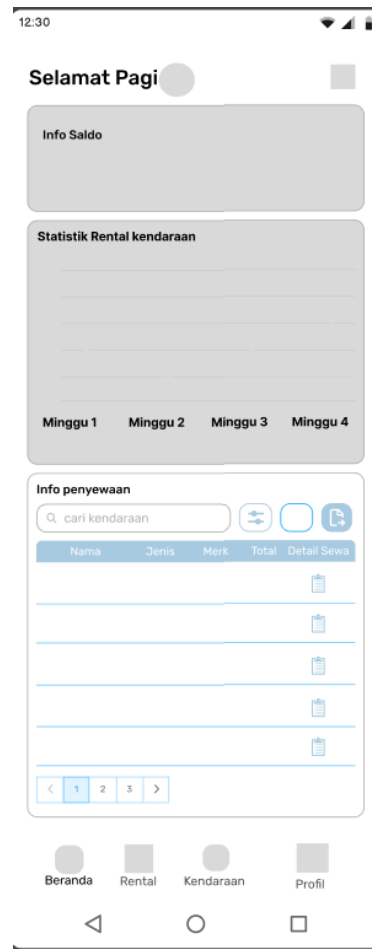
3) Wireframe Lupa Sandi



Gambar 3. 7 Wireframe Lupa Sandi

Gambar 3.7 menunjukan halaman lupa sandi aplikasi mitra GoDriveNow. Pada halaman ini di buat untuk mitra yang sudah memiliki akun dan lupa sandi yang dibuat. Supaya memudahkan mitra untuk membuat sandi yang baru lagi.

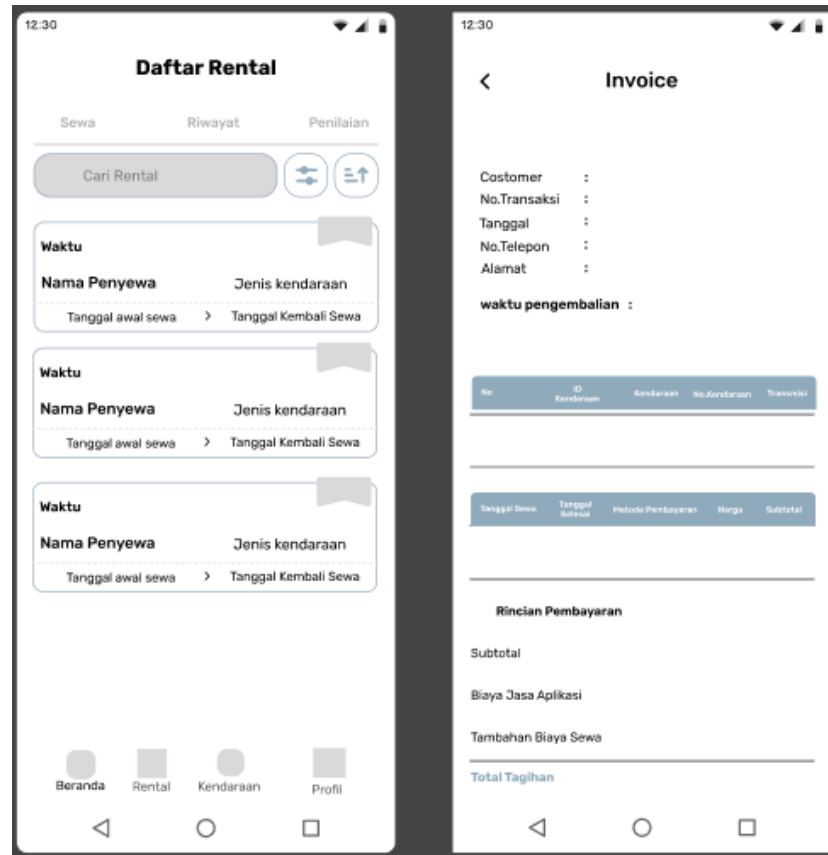
4) Wireframe Beranda



Gambar 3. 8 Wireframe Beranda

Gambar 3.8 menampilkan wireframe halaman beranda mitra GoDriveNow. Halaman ini menggambarkan elemen-elemen penting berupa grafik statistik rendal kendaraan, informasi penyewaan, dan informasi saldo. Navigasi utama ditampilkan di sisi bawah seperti beranda, rental, kendaraan, dan profil.

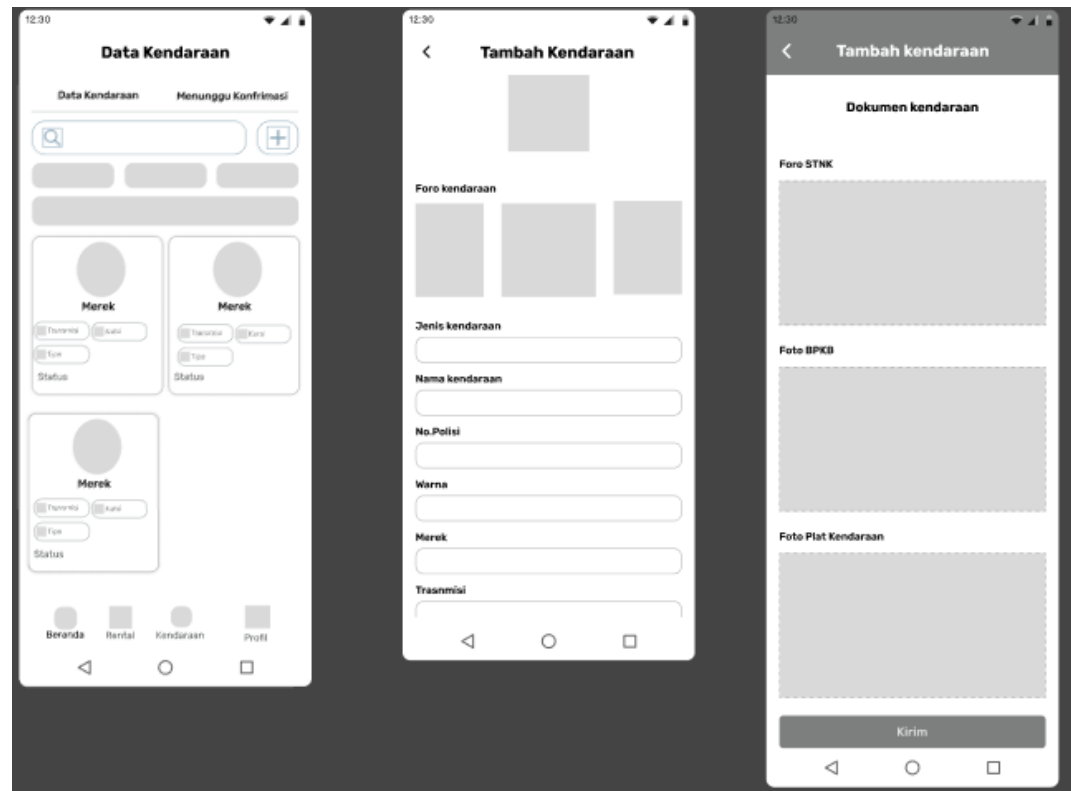
5) Wireframe Data Rental



Gambar 3. 9 Wireframe Data Rental

Gambar 3.9 menunjukkan wireframe data rental pada aplikasi mitra GoDriveNow. Pada bagian di sebelah kiri menunjukan kendaraan yang baru di rental oleh customer dan juga menunjukan riwayat kendaraan yang sudah selesai rental. Untuk halaman yang sebelah kiri merupakan rincian harga dan identitas customer yang merental kendaraan.

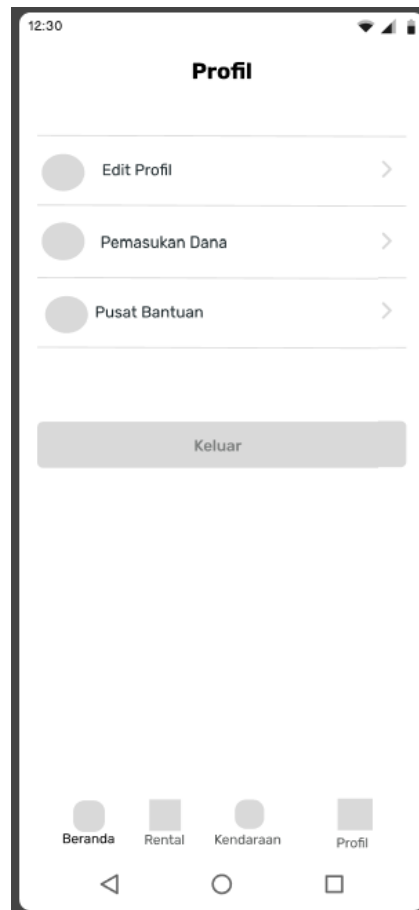
6) Wireframe Data Kendaraan



Gambar 3. 10 Wireframe Data Kendaraan

Gambar 3.10 menunjukkan wireframe pada halaman data kendaraan pada aplikasi mitra GoDriveNow. Pada halaman data kendar menunjukkan beberapa kendaraan yang dimiliki oleh mitra, pada bagian tengah dan bagian paling kanan menunjukkan formulir pendaftaran kendaraan baru yang ingin di daftarkan oleh mitra untuk menambahkan kendaraan pada akun rental mitra.

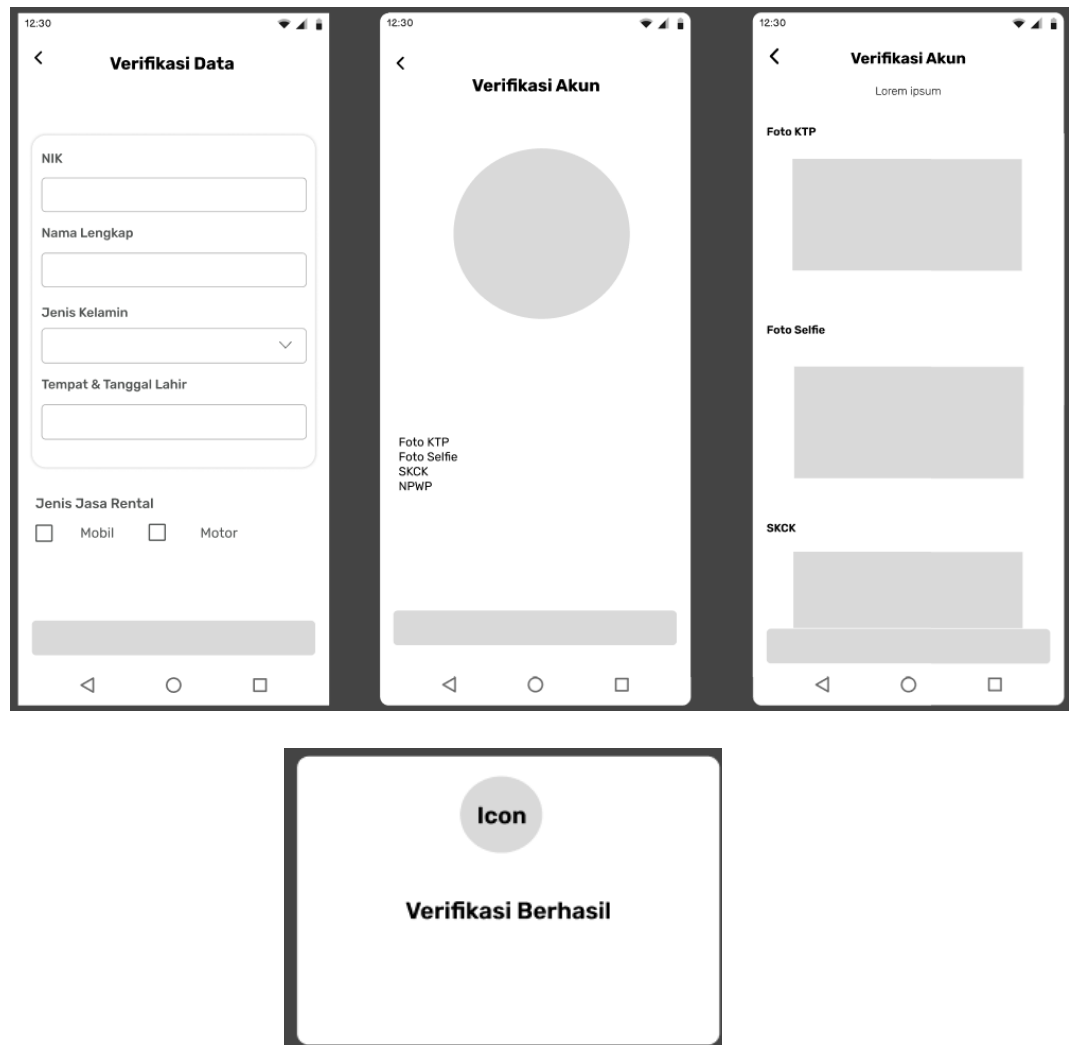
7) Wireframe Profil



Gambar 3. 11 Wireframe Profil

Gambar 3.11 menunjukkan ampilan wireframe profil ini merupakan bagian dari fitur utama yang menyediakan akses bagi pengguna (mitra) untuk mengelola informasi pribadinya dalam aplikasi GoDriveNow. Tampilan disusun secara sederhana dan intuitif untuk memastikan kemudahan navigasi. Pada wireframe ini, terdapat tiga menu utama edit profil, pemasukan dana, pusat bantuan. Di bagian bawah, terdapat tombol aksi (button) yang dapat digunakan untuk melakukan logout atau tindakan lainnya, tergantung pada implementasi desain akhir.

8) Wireframe Verifikasi Data Mitra



Gambar 3. 12 Wireframe Verifikasi Data Mitra

Gambar 3.12 menunjukkan rancangan awal (wireframe) dari fitur verifikasi data pada aplikasi GoDriveNow bagian mitra. Pada tampilan pertama (kiri), terlihat sebuah formulir yang berisi kolom input seperti NIK, nama lengkap, jenis kelamin (dropdown), tempat dan tanggal lahir, serta pilihan jenis layanan rental (mobil atau motor). Elemen-elemen tersebut disusun secara vertikal agar mudah diisi oleh pengguna.

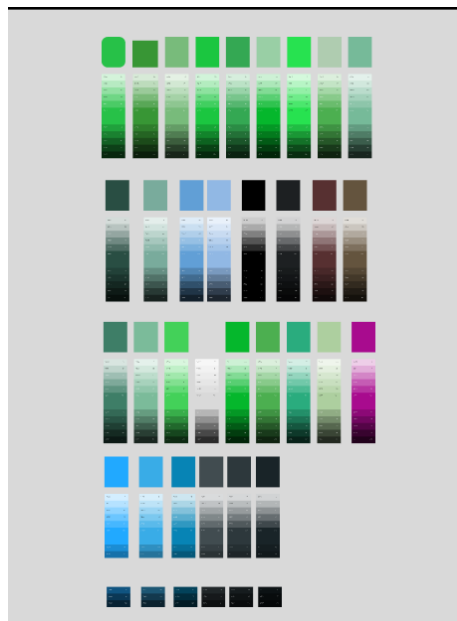
Tampilan kedua (tengah) menampilkan halaman verifikasi yang berisi informasi atau instruksi umum terkait proses verifikasi data, ditandai dengan ikon ilustratif di bagian atas dan daftar poin-poin di bawahnya. Tombol aksi berada di

bagian bawah untuk melanjutkan proses. Tampilan ketiga (kanan) menampilkan panduan pengunggahan dokumen seperti foto KTP, foto selfie, dan dokumen lainnya, lalu memunculkan popup verifikasi berhasil atau tidak.

3.4.3 *Prototype*

Setelah desain awal disusun, tahap selanjutnya adalah membentuk prototype yang bersifat interaktif. Prototype dibuat berdasarkan wireframe yang telah dikembangkan sebelumnya, kemudian ditingkatkan ke dalam bentuk high-fidelity design yang menyerupai tampilan aplikasi nyata. Pada tahap ini, desain mencakup elemen visual lengkap seperti warna, tipografi, dan ikon yang mendukung user experience. Prototype juga dibuat interaktif (clickable) untuk memberikan pengalaman penggunaan yang mendekati kondisi sebenarnya.

a. Warna

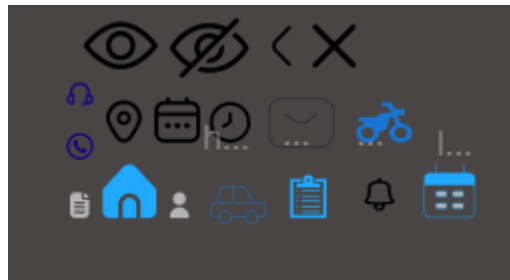


Gambar 3. 13 Warna

Gambar 3.13 menunjukkan warna digunakan untuk membangun identitas visual aplikasi serta membedakan elemen-elemen dalam tampilan antarmuka. Skema warna dipilih untuk memberikan kesan profesional, jelas, dan mudah dibaca. Kombinasi warna juga memperhatikan kontras yang cukup agar antarmuka tetap ramah bagi pengguna dengan berbagai kondisi visual. Warna utama yang digunakan

adalah #21A9FF, yaitu biru muda yang dipilih karena terlihat modern, profesional, dan mampu menarik perhatian mitra tanpa terasa berlebihan, sehingga cocok digunakan sebagai identitas visual aplikasi.

b. Ikon



Gambar 3. 14 Ikon

Gambar 3.14 menunjukkan icon berfungsi untuk merepresentasikan aksi atau fitur tertentu secara visual sehingga mempermudah mitra dalam mengenali fungsi tombol atau menu. Ikon yang digunakan bersifat sederhana dan intuitif agar mudah dikenali, serta konsisten di seluruh halaman aplikasi.

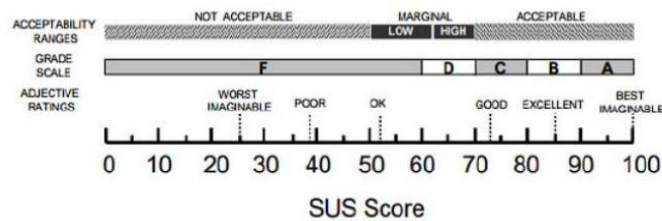
c. Tipografi

Dalam perancangan antarmuka aplikasi GoDriveNow untuk mitra pengemudi, tipografi menjadi salah satu elemen penting yang mendapat perhatian khusus. Jenis huruf Rubik dipilih sebagai font utama karena memiliki karakteristik modern, bersih, dan mudah dibaca. Rubik merupakan jenis sans-serif yang menawarkan kesan profesional sekaligus bersahabat, sehingga cocok untuk digunakan dalam aplikasi digital yang membutuhkan keterbacaan tinggi dalam berbagai ukuran layar.

3.4.4 Test

Tahap pengujian dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana desain prototype aplikasi GoDriveNow untuk Mitra Pengemudi dapat digunakan secara efisien dan mudah dipahami oleh calon mitra. Metode pengujian yang digunakan adalah System Usability Scale (SUS), yang merupakan pendekatan umum untuk mengukur tingkat kegunaan (usability) sebuah sistem. Pengujian ini melibatkan 5 responden yang memiliki pengalaman sebagai mitra rental kendaraan maupun yang tidak memiliki pengalaman mitra rental kendaraan. Meskipun bukan mitra rental

kendaraan secara langsung, mereka dinilai mampu memahami alur kerja pengguna berbasis aplikasi. Para responden diminta untuk mengisi kuisioner online melalui Google Formulir, yang terdiri dari 10 pernyataan, dengan komposisi 5 pernyataan positif dan 5 pernyataan negatif. Masing-masing pernyataan dinilai dengan skala 1 sampai 5, dari “Sangat Tidak Setuju” hingga “Sangat Setuju”.



Gambar 3. 15 Tolak Ukur SUS

Sumber : (Assidiq dan Bahri, 2022)

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana desain dapat mendukung kebutuhan mitra dalam melakukan aktivitas seperti menerima order, melihat status kendaraan, hingga mengelola profil. Hasil dari pengisian kuesioner ini akan diolah dan dijelaskan secara lebih rinci pada pembahasan Bab IV.

3.5 Jam kerja

Pelaksanaan program magang di Seven Inc dilaksanakan selama empat bulan, terhitung mulai tanggal 3 Maret 2025 - 3 Juli 2025. Sistem kerja yang diterapkan menggunakan skema shift dengan hari kerja aktif berlangsung dari senin hingga sabtu setiap minggunya. Terdapat tiga jenis shift yang dijalankan secara bergantian dan disesuaikan dengan kebutuhan operasional perusahaan maupun kebijakan internal masing-masing divisi. Rincian jadwal kerja yang berlaku dapat dilihat pada Tabel 3.1

Tabel 3. 1 Jam Kerja

Shift	Jam Kerja	Waktu Istirahat
Pagi	06.30 – 13.00 WIB	Tanpa Istirahat
Middle	09.00 – 17.00 WIB	12.45 – 13.00 WIB

Siang	13.00 – 21.00 WIB	18.00 – 19.00 WIB
-------	-------------------	-------------------

Setiap minggu diterapkan rolling shift sehingga dalam satu bulan seluruh pola kerja shift dapat dijalankan. Hal ini bertujuan agar kemampuan beradaptasi dengan jadwal kerja yang berganti dapat terasah, sekaligus mendukung pengelolaan waktu kerja yang lebih baik. Pelaksanaan magang dilakukan secara work from office (WFO), dengan penempatan kerja di Kantor 4 Seven Inc, dan Kantor 1 Seven Inc, menyesuaikan kebutuhan operasional perusahaan serta kebijakan divisi terkait.