

BAB I

GAMBARAN UMUM

1.1 Profil Perusahaan

Informasi yang mencakup struktur organisasi, nama karyawan, divisi, posisi dan deskripsi pekerjaan yang ada di dalam PT. Mitra Talenta Grup (Celerates) adalah rahasia. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 1.1 bahwa surat tersebut dibuat sebagai pengganti dokumen struktur organisasi.



SURAT PERNYATAAN KERAHASIAAN

No. 013/CONF/MTG-KM/I/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Prayoga Pangudhi Nugroho

Jabatan di Perusahaan : Head of Celerates School

Nama Perusahaan : PT Mitra Talenta Grup (Celerates)

Melalui surat ini, kami menyatakan bahwa informasi yang dibutuhkan mahasiswa Kampus Merdeka Batch 6 Studi Independen di PT Mitra Talenta Grup (Celerates) untuk keperluan administrasi mahasiswa bersifat RAHASIA. Informasi yang dimaksud adalah:

1. Informasi mencakup struktur organisasi, nama karyawan, unit atau divisi yang ada di dalam PT Mitra Talenta Grup (Celerates).
2. Informasi mencakup posisi dan deskripsi pekerjaan yang ada di dalam PT Mitra Talenta Grup (Celerates).

Atas keputusan tersebut, surat ini dibuat sebagai pengganti dokumen struktur organisasi yang kami nyatakan sebagai informasi rahasia.

Jakarta, 16 Januari 2024
PT Mitra Talenta Grup (Celerates)

A handwritten signature in black ink is written over the Celerates logo. The signature appears to be "Prayoga Pangudhi Nugroho".

Prayoga Pangudhi Nugroho
Head of Celerates School

Gambar 1. 1 Surat Pernyataan Kerahasiaan Struktur Organisasi

Nama Perusahaan : PT. Mitra Talenta Grup

Lokasi Perusahaan : The Manhattan Square Mid Tower 12th Floor. Jl. TB Simatupang Kav 1-S, Jakarta, 12560.

Tipe Industri : Teknologi Informasi

Profil Mitra : Celerates hadir sebagai perusahaan yang memberikan solusi IT bagi perusahaan yang ingin mengembangkan bisnis dengan teknologi yang terkini.

1.2 Deskripsi Kegiatan

Posisi : Celerates Acceleration Program - Web Development & UI UX Design

Deskripsi : Program ini berbasis *Project/Problem Based Learning* yang mengarahkan peserta untuk bekerja dalam kelompok pada setiap *challenge*. Program ini terdiri dari 2 tahapan *challenge* yaitu *Micro Project* dan *Massive Project*. Setiap kelompok terdiri dari minimal 5 orang dan mempunyai peran masing – masing sesuai dengan 3 peran utama dalam pembuatan sebuah *website*, yaitu seorang *Hacker* atau Programmer, berikutnya adalah seorang *Hipster* atau UI UX Designer, dan yang terakhir adalah seorang *Hustler* atau Product Manager.

Di setiap *challenge* memiliki objektif sendiri. Pada saat *Micro Project*, setiap kelompok wajib mempresentasikan hasil kerja dalam bentuk *website* dengan menampilkan *high fidelity user interface*, yaitu prototipe dengan desain yang detail

dan mendekati produk akhir. Selain itu, kelompok juga harus menunjukkan hasil *coding* yang mencakup *frontend* saja. Pada tahap *Massive Project*, setiap kelompok juga wajib mempresentasikan hasil kerja dalam bentuk *website* yang lebih lengkap dan kompleks. Presentasi ini sama halnya dengan *Micro Project*. Namun, setiap kelompok juga harus menunjukkan hasil *coding* mereka yang mencakup *frontend* dan *backend* [1].

Selama menjalani program MSIB di PT. Mitra Talenta Grup (Celerates), penulis mempelajari tentang UI/UX Design dengan pendekatan *Design Thinking* yang mencakup riset pengguna hingga pengembangan prototipe. Penulis juga mempelajari *Web Development* dengan dimulai dari HTML, CSS, Javascript, dan GIT. Kemudian, dilanjutkan dengan penggunaan *framework frontend* seperti Bootstrap dan React. Selain itu, penulis juga mendalami teknologi *backend* termasuk ExpressJS, NodeJS, dan MySQL.

Penulis telah menyelesaikan *Micro Project* dan *Massive Project*. Untuk *Micro Project*, penulis mengambil peran sebagai *Hustler* atau Product Manager. Penulis mengkoordinasikan dan mengawasi perkembangan proyek *website*, bekerjasama dengan tim serta melakukan penelitian pengguna, menyusun strategi dan kebutuhan produk termasuk fitur dan fungsionalitas. Kemudian, penulis mengambil peran sebagai *Hipster* atau UI/UX Designer di *Massive Project*. Penulis membuat sebuah *website* dengan tahap awal yaitu melakukan penelitian untuk menemukan kebutuhan pengguna, mulai dari permasalahan utama hingga solusi yang dapat mengatasi kendala tersebut. Kemudian, setiap proses pembuatan desain melibatkan langkah yang konsisten, mulai dari *brainstorming* untuk mengumpulkan ide-ide, penyusunan *wireframe* untuk kerangka dasar, pembuatan desain secara mendetail, hingga pengembangan prototipe.

Program ini memberikan penulis pengalaman belajar yang berharga serta memperkuat kompetensi dalam bidang *Web Development* dan *UI UX Design*. Hal ini menjadi bekal yang sangat berharga bagi penulis untuk membangun karir di bidang tersebut.

Web Development & UI UX Design	
Soft Skill	Project Management
Hard Skill	User Interface (UI) & User Experience (UX) Design
	Pengenalan Frontend Development
	Pengenalan Backend Development
	Pengenalan Dasar Cybersecurity
	Pengenalan Dasar Cloud Computing

Tabel 1. 1 Learning Guidance Web Development & UI UX Design

1.3 Deskripsi Final Project

1.3.1. Latar Belakang

Produktivitas merupakan perbandingan antara hasil yang dicapai dengan keseluruhan sumber daya yang dipergunakan [2]. Hal ini membuat produktivitas menjadi salah satu sasaran penting bagi suatu organisasi, perusahaan, atau lembaga karena dapat menunjang kesuksesan dan keberhasilan dalam mencapai tujuan akhir yang ditentukan [3].

Beban kerja yang berlebihan dapat membuat produktivitas kerja karyawan menurun. Meskipun penting untuk bekerja keras dalam menghadapi beban kerja, terlalu banyak tugas dapat mengurangi produktivitas dan meningkatkan risiko masalah kesehatan bagi karyawan.

Meskipun demikian, banyak orang menghadapi tantangan dalam mengatur dan menyelesaikan tugas-tugas mereka dengan efisien. Tantangan ini meliputi manajemen waktu, konsentrasi, fokus, serta kerjasama dan kolaborasi. Semua hal ini dapat mengakibatkan penurunan produktivitas dan keterlambatan dalam mencapai tujuan mereka.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan solusi yang efektif, yaitu sebuah *website* untuk manajemen tugas dan kolaborasi. Prodify hadir untuk membantu individu dan tim mengelola tugas dan proyek mereka dengan lebih mudah dan terorganisir. Dengan menggunakan *website* ini, diharapkan individu dan tim dapat meningkatkan produktivitas mereka secara signifikan. Mereka bisa lebih fokus pada tugas-tugas penting, bekerja lebih efisien, dan mencapai tujuan mereka dengan lebih cepat.

1.3.2. Anggota Tim

Berikut adalah nama – nama anggota kelompok bersama asal kampus mereka. Semua nama di bawah ini telah diatur oleh mitra, sementara peran masing – masing dipilih berdasarkan keahlian setiap anggota.

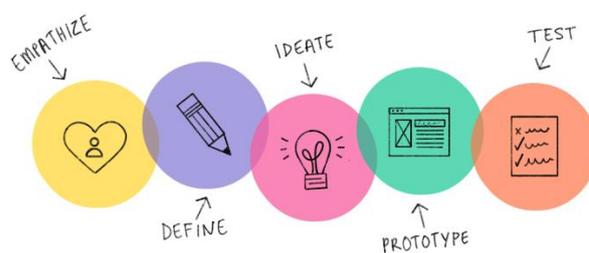
Nama	Role	Asal Universitas
Lucianna Agrina Cahya Ning Tyas	Hustler	Universitas Telkom
Rizki Muhammad Naufal Irsyad	Hipster	Politeknik Negeri Cilacap
Krisna Dimas Pujiono	Hipster	Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
Siti Arinda Ersya Putri	Hipster	Universitas Al Azhar Indonesia
Sapitri	Hacker	Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri
Moch Bimo Ardhy	Hacker	Universitas Gunadarma

Tabel 1. 2 Anggota Kelompok

1.3.3. Perancangan Website Prodify

Prodify merupakan sebuah *website* alat untuk manajemen proyek yang bertujuan untuk meningkatkan produktivitas terutama bagi mahasiswa dan pekerja. Prodify hadir untuk membantu pengguna dalam mengelola tugas yang baik secara individu maupun kolaborasi dengan tim. Prodify juga memberikan fitur *Weekly Plan* yang dimana pengguna dapat membuat rencana kegiatan mereka selama satu minggu ke depan. Tidak hanya itu, pengguna juga dapat menjaga fokusnya dalam mengerjakan tugas dengan fitur *Pomodoro Timer*.

Website Prodify dikembangkan menggunakan metode SCRUM. Metode ini membantu tim bekerja lebih baik dalam mencapai tujuan karena menekankan pada kolaborasi, keterbukaan terhadap perubahan serta umpan balik. Metode ini juga dapat memastikan prioritas fitur yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna dan memungkinkan untuk menanggapi feedback dari pengguna dengan cepat serta meningkatkan kolaborasi antara tim desain dan *stakeholder*.



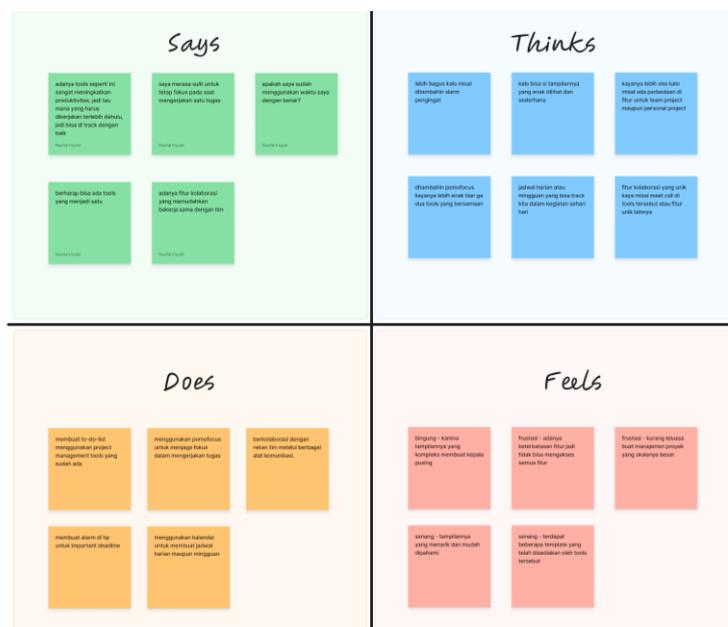
Gambar 1. 2 Design Thinking

Adapun pendekatan yang dilakukan dalam perancangan *website* Prodify ini dengan menggunakan metode *Design Thinking*. *Design Thinking* adalah pendekatan yang fokus pada pemecahan masalah dan inovasi yang berpusat pada kepentingan pengguna [4].

Terdapat lima tahapan dari pendekatan ini yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*. *Design Thinking* sangat berguna dalam mengatasi masalah karena kami berusaha memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif. Sehingga, hal ini dapat memungkinkan menyelesaikan masalah dengan menimalisir resiko kesalahan dan berpusat pada kebutuhan pengguna. Adapun tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

1. *Empathize*

Pada tahap ini, penulis berfokus pada pemahaman yang mendalam tentang pengguna dengan cara memposisikan diri dan berupaya untuk melihat sudut pandang mereka. Metode yang dilakukan untuk mendapatkan data pengguna adalah melalui survei kepada mahasiswa dan pekerja yang berada di rentang usia 18 - 24. Setelah itu, dilakukan *Empathy Map* untuk mengetahui karakteristik serta permasalahan dari pengguna. Sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengguna.



Gambar 1. 3 Empathy Map

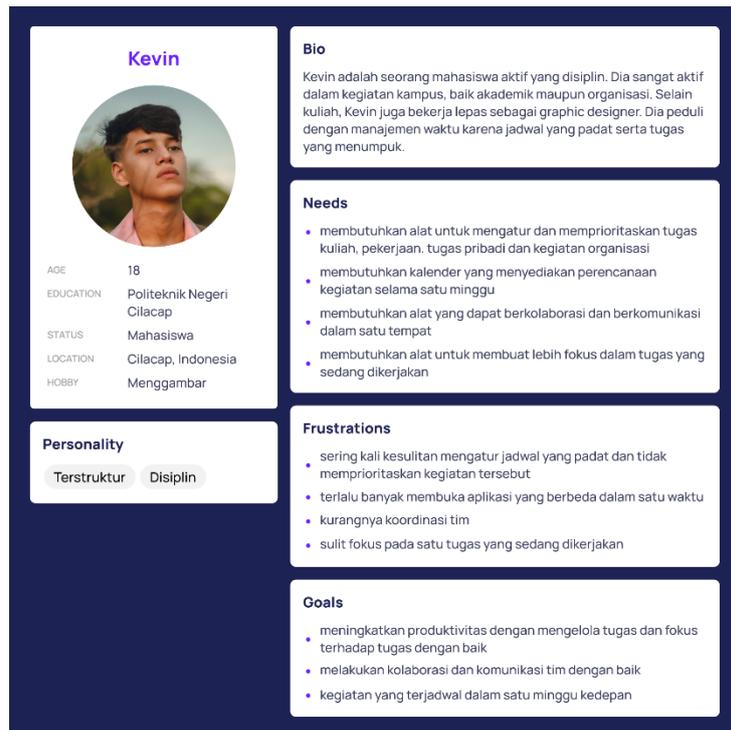
2. Define

Pada tahap ini, dilakukan proses menganalisis pengamatan dan menentukan masalah inti yang telah diidentifikasi di tahap *empathize* atau yang biasa disebut *problem statement*. Adapun langkah-langkah untuk menentukan *problem statement*, yaitu:

- a. *Who is experiencing the problem*: mahasiswa dan pekerja yang merasa produktivitas menurun.
- b. *What is the problem*: kesulitan dalam mengelola tugas serta kurangnya fokus dalam mengerjakan tugas dan alat pendukung yang terpisah.
- c. *Where does the problem present itself*: banyaknya tugas, kurangnya kolaborasi tim yang baik, penggunaan alat yang terpisah dan kurangnya tujuan yang jelas.
- d. *Why does it matter*: penting untuk meningkatkan produktivitas dan dapat menyelesaikan tugas dengan lebih baik serta mendukung tujuan yang ingin dicapai.

Dari langkah diatas, maka disimpulkan bahwa *problem statement* nya adalah banyak mahasiswa dan pekerja mengalami kesulitan meningkatkan produktivitas karena manajemen tugas yang buruk dan kurangnya fokus dalam mengerjakan tugas.

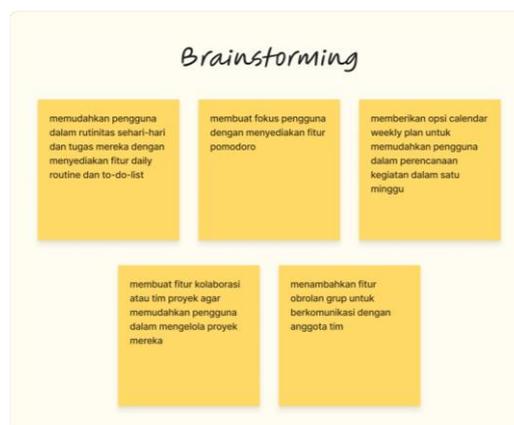
Setelah membuat *problem statement*, maka perlu dibuat sebuah *user persona* atau karakter fiksi yang bertujuan untuk mewakili segala keinginan dan kebutuhan dari pengguna [5]. Karakter fiksi ini dibuat dengan penjelasan yang secara spesifik.



Gambar 1. 4 User Persona

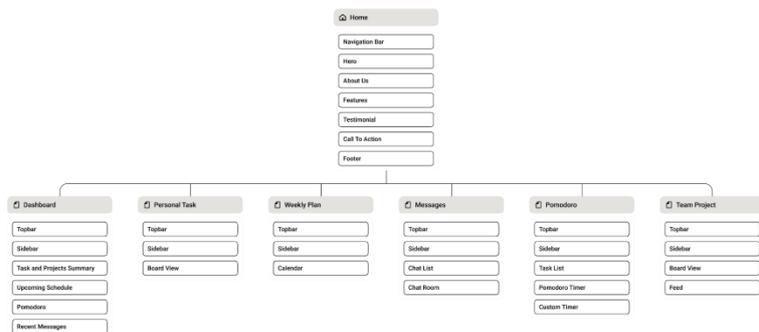
3. Ideate

Pada tahap ini, anggota tim secara bebas menyampaikan ide-ide kreatif yang bertujuan untuk menentukan solusi terbaik dari permasalahan yang ada.



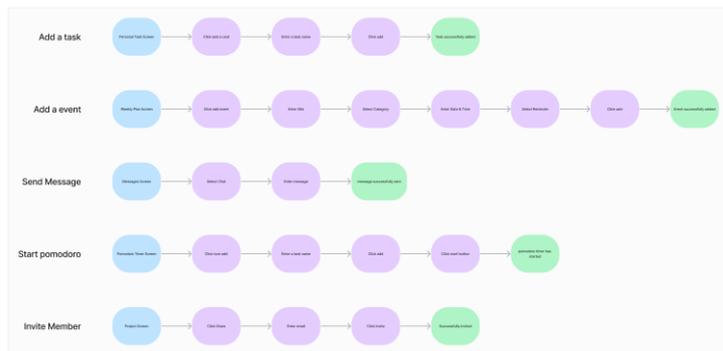
Gambar 1. 5 Brainstorming

Setelah menghasilkan gagasan yang dapat mengatasi permasalahan, maka dibuatlah *Information Architecture*. *Information Architecture* adalah informasi yang diwujudkan dalam bentuk berupa bagan, kolom, atau desain terstruktur yang saling berkaitan agar lebih mudah dimengerti oleh orang lain [6].



Gambar 1. 6 Information Architecture

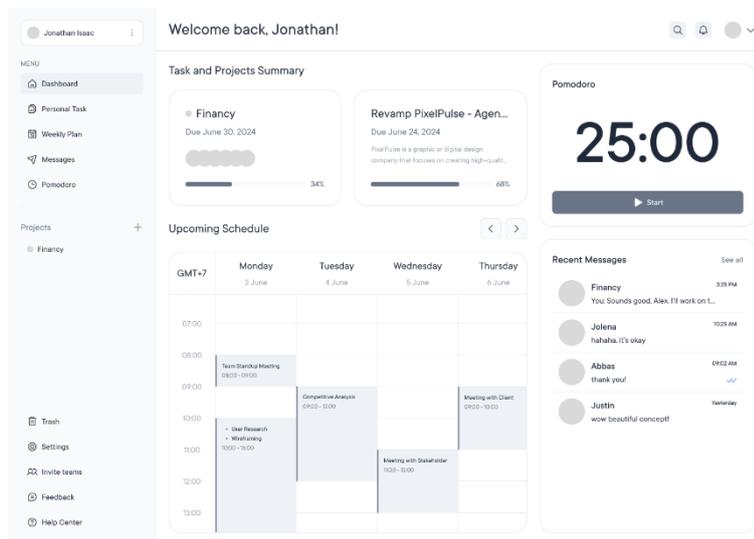
Langkah selanjutnya adalah membuat *Task Flow*. *Task Flow* adalah sebuah diagram yang menunjukkan urutan langkah yang menggambarkan pengguna menyelesaikan tugas tertentu.



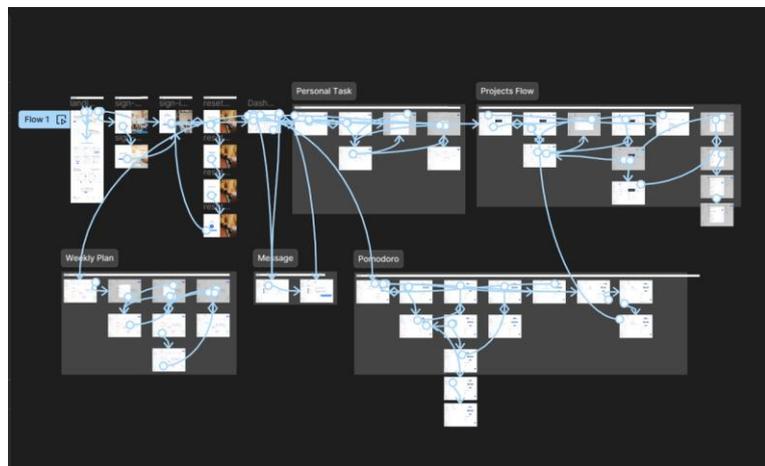
Gambar 1. 7 Taskflow

4. Prototype

Pada tahap ini, melibatkan pembuatan desain visual dari sebuah website serta mengimplementasikan ide-ide tersebut untuk menghasilkan prototipe tampilan visual dalam bentuk *low fidelity* dan *high fidelity* [7].



Gambar 1. 8 Wireframe



Gambar 1. 9 High Fidelity Prototype

5. *Testing*

Pada tahap ini, memungkinkan pengembang untuk mengumpulkan umpan balik dari calon pengguna dan melakukan penyempurnaan pada desain guna memastikan bahwa desain tersebut memenuhi kebutuhan dari pengguna.

Usability Testing merupakan pengujian yang menekankan pada responden dalam proses pengujiannya. Usability testing adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan mengujinya secara langsung bersama pengguna utama.

Pengujian yang dilakukan oleh penulis adalah *Success Rate* dan *Time on Task*. Kedua jenis pengujian tersebut berdasarkan apa yang dilakukan oleh pengguna yang melakukan pengujian. Pengujian ini melibatkan 4 responden dengan kisaran umur sekitar 18 tahun hingga 22 tahun. Pengguna diminta untuk menyelesaikan beberapa tugas yang berkaitan manajemen tugas, perencanaan kegiatan, fokus tugas, dan kolaborasi.

Perhitungan *Success Rate* adalah proses menghitung seberapa besar persentase pengguna dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Sedangkan *Time on Task* adalah menghitung seberapa banyak waktu yang dibutuhkan pengguna untuk menyelesaikan tugas.

Selain itu, wawancara pengguna juga dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Sehingga, dapat mengetahui hal apa yang perlu diperbaiki. Wawancara dapat berupa pertanyaan mengenai kesulitan yang dihadapi, saran perbaikan dan tanggapan mengenai desain dan pengalaman penggunaannya.

Terdapat dua pertanyaan yang diajukan kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik, yaitu:

1. Dari pengujian tersebut apakah kamu memiliki kendala? Jika iya sebutkan kendala kamu.
2. Adakah fitur, alur kerja atau bahkan dari tampilan antarmuka yang perlu diperbaiki lagi?

Di bawah ini adalah hasil wawancara yang telah dilakukan berdasarkan pertanyaan di atas.

Pengguna	Fitur	Feedback
Ummu	<i>Add Event & Update Event</i>	<i>Pop-up</i> yang terlalu kecil, lebih baik sedikit diperbesar lagi agar lebih jelas.
Wayan	<i>Dashboard</i> dan halaman lainnya	<i>Divider</i> atau <i>line</i> lebih dipertebal lagi karena terlihat ramping sehingga kurang jelas dari perbedaan <i>section</i> .
Sophia	<i>Personal task & Team Projects</i>	bingung untuk menambahkan <i>task</i> ada berapa cara, mungkin dibuat yang lebih <i>stand-out</i> sehingga user langsung <i>to-the-point</i> untuk menambahkan <i>task</i> nya
Aina	<i>Personal task & Team Projects</i>	sedikit agak membingungkan di <i>button add board</i> dan <i>add a card</i> . lebih baik <i>add board</i> nya diganti <i>add a card</i> dan <i>add board</i> nya di pindahkan di sebelah board akhir

Tabel 1. 3 Hasil Wawancara

Selanjutnya, di bawah ini adalah hasil perhitungan dari *success rate*. Hasil dari perhitungan adalah 77,08%

Pengguna	Sign Up	Add Task	View Task	Add Event	Update Event	Pomodoro
Ummu	PS	PS	S	S	PS	S
Wayan	S	S	S	PS	PS	PS
Sophia	S	PS	S	S	PS	S
Aina	PS	PS	S	S	PS	S

Gambar 1. 10 Tabel Success Rate

$$\text{Success Rate: } \frac{\text{success} + (\text{partial success} \times 0.5) + (\text{failure} \times 0)}{\text{total task}} \times 100\%$$

$$\text{Success Rate: } \frac{13 + (11 \times 0.5) + (0 \times 0)}{24} \times 100\% = 77,08\%$$

Gambar 1. 11 Perhitungan Success Rate

Selanjutnya, di bawah ini adalah hasil perhitungan dari *time on task*. Hasil dari perhitungan adalah 60,27%

Pengguna	Sign Up	Add Task	View Task	Add Event	Update Event	Pomodoro
Ummu	35 (0.5)	23 (0.5)	6	6	22 (0.5)	10
Wayan	12	6	4	16 (0.5)	31 (0.5)	126 (0.5)
Sophia	9	33	7	6	15 (0.5)	11
Aina	97 (0.5)	104 (0.5)	2	6	30 (0.5)	10

Gambar 1. 12 Tabel Time on Task

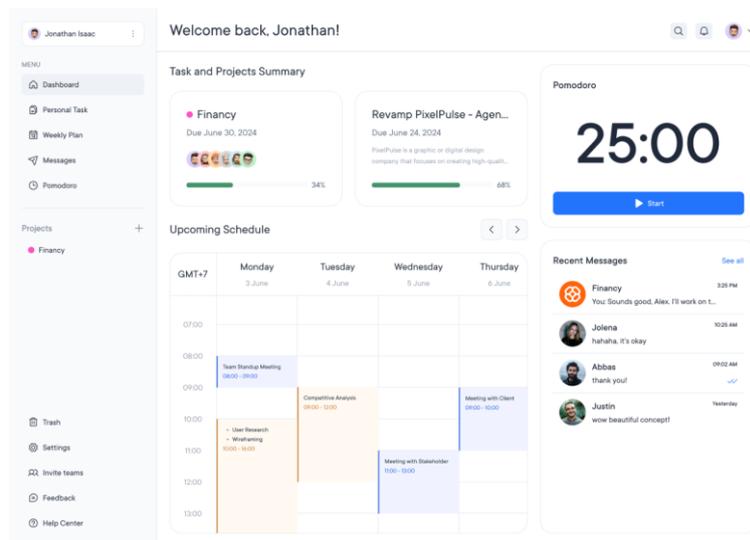
$$\text{Time on task: } \frac{\text{time} + \text{success rate}}{\text{total processing time}} \times 100\%$$

$$\text{Time on task: } \frac{377,5}{627} \times 100\% = 60,27\%$$

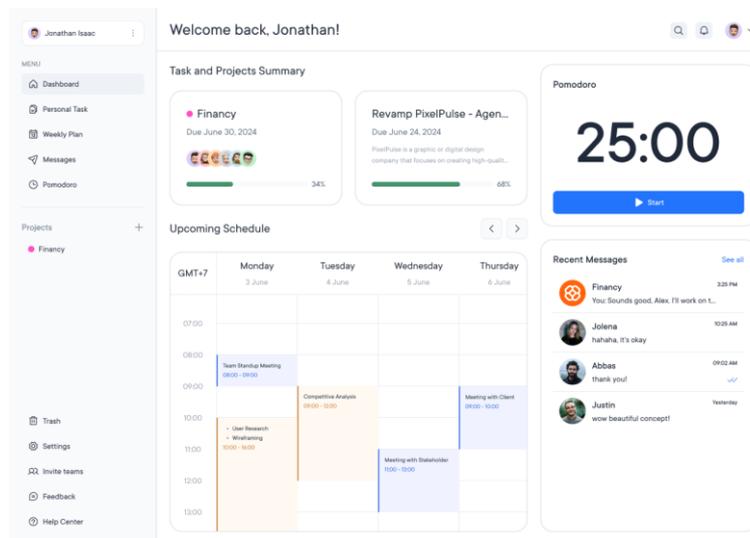
Gambar 1. 13 Perhitungan Time on Task

Setelah dilakukan pengujian, maka dilakukanlah iterasi perbaikan dari umpan balik yang telah didapat. Perbaikan dilakukan pada area yang diuji selama pengujian. Berikut adalah iterasi perbaikan yang dilakukan.

Hasil perbaikan di bawah ini adalah dengan mengubah garis menjadi lebih tebal.

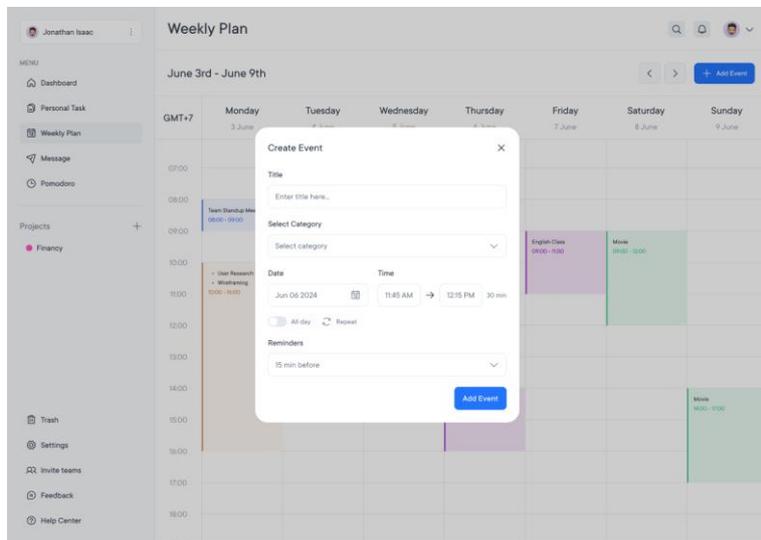


Gambar 1. 14 Before - Dashboard

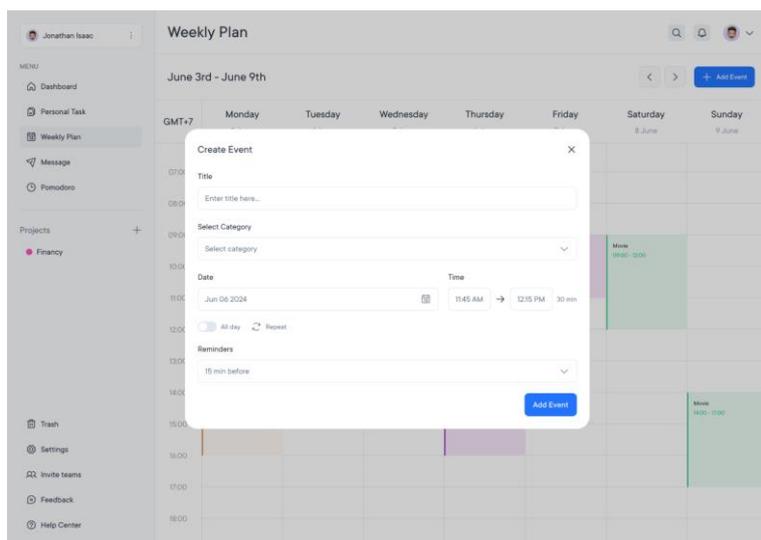


Gambar 1. 15 After - Dashboard

Hasil perbaikan di bawah ini adalah dengan mengubah *pop-up* menjadi lebih lebar pada *Add Event* dan *Update Event* di fitur *Weekly Plan*.

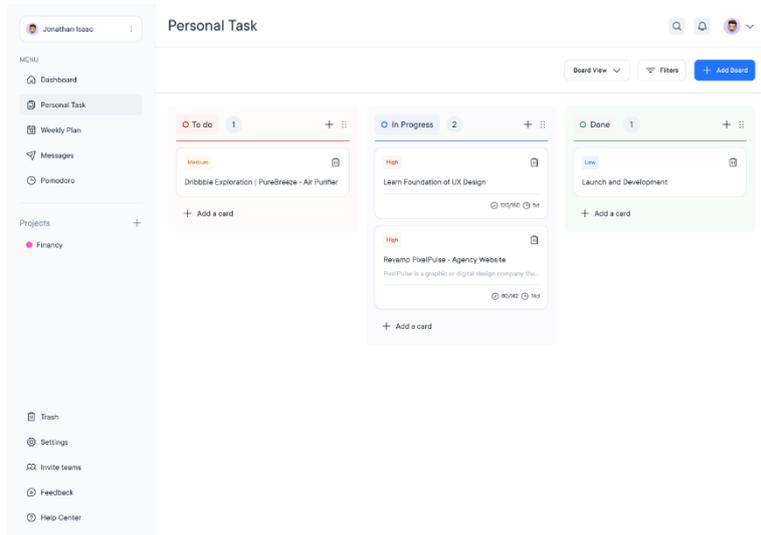


Gambar 1. 16 Before – Weekly Plan Create Event

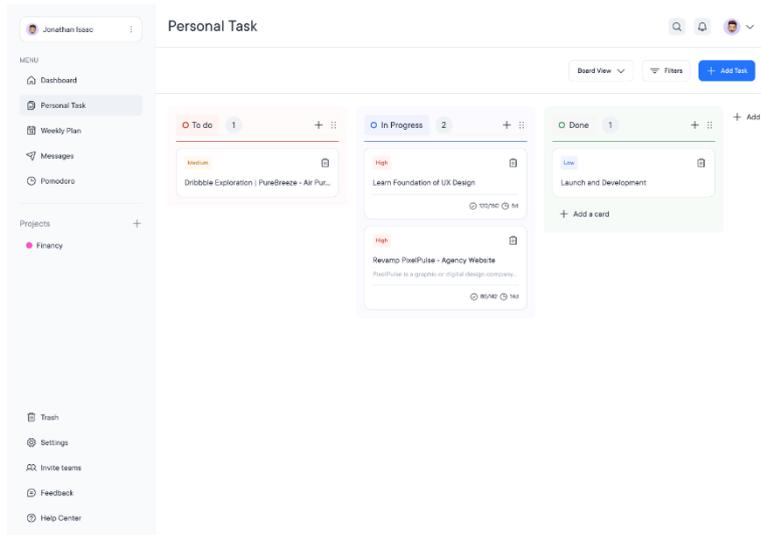


Gambar 1. 17 After – Weekly Plan Create Event

Hasil perbaikan di bawah ini adalah dengan mengubah sedikit tampilan pada *Personal Task & Team Projects* dengan memindahkan posisi tombol *add card* dan *add board*.



Gambar 1. 18 Before – Personal Task

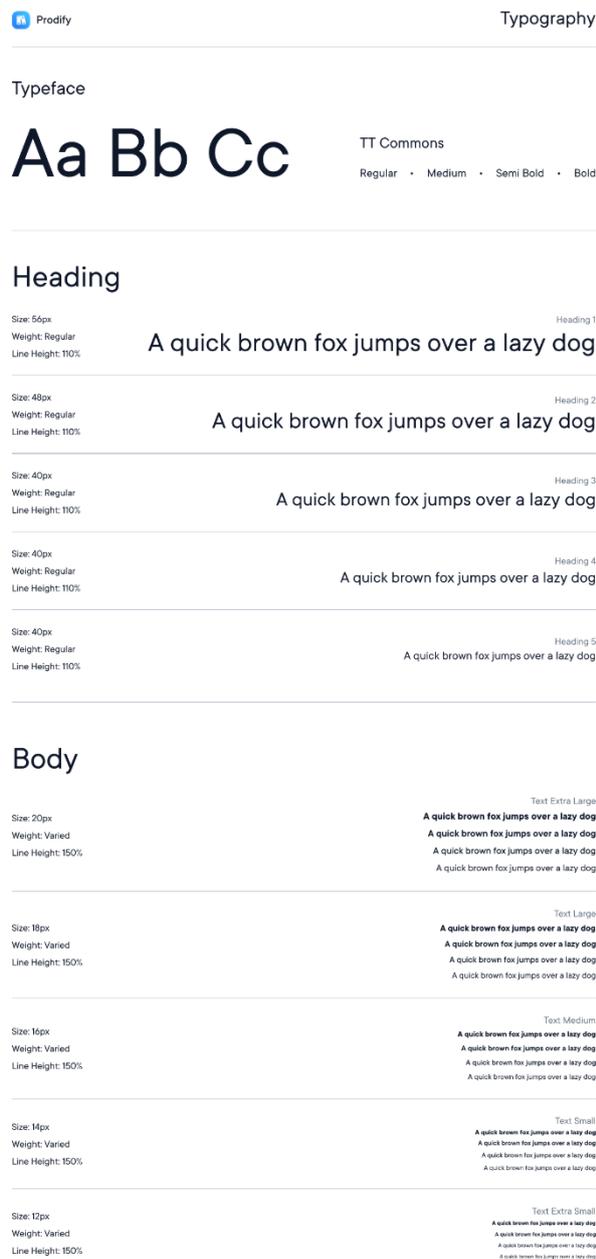


Gambar 1. 19 After – Personal Task

1.3.4. Hasil

Berikut adalah hasil akhir dari proyek yang telah diselesaikan setelah melalui tahap pengujian.

1. Design System



Gambar 1. 20 Typography

Primary



Neutrals

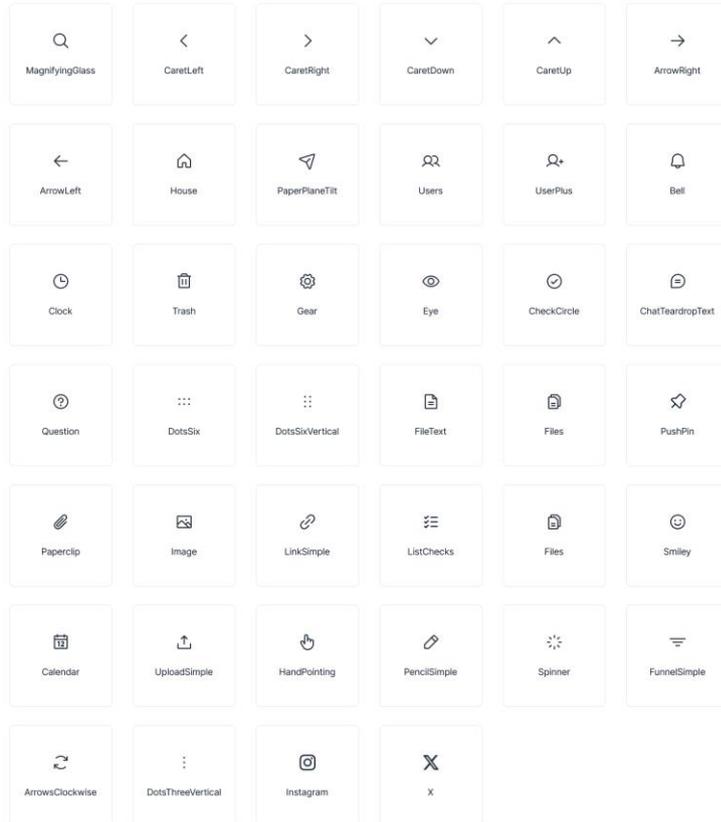


Accent

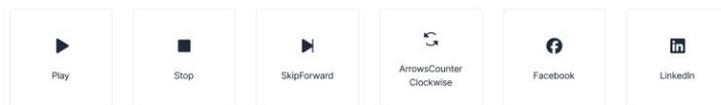


Gambar 1. 21 Color

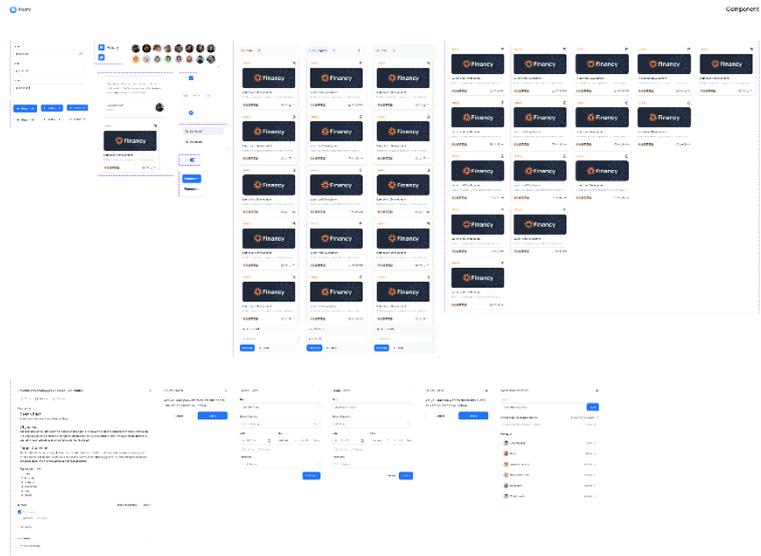
Outline



Filled

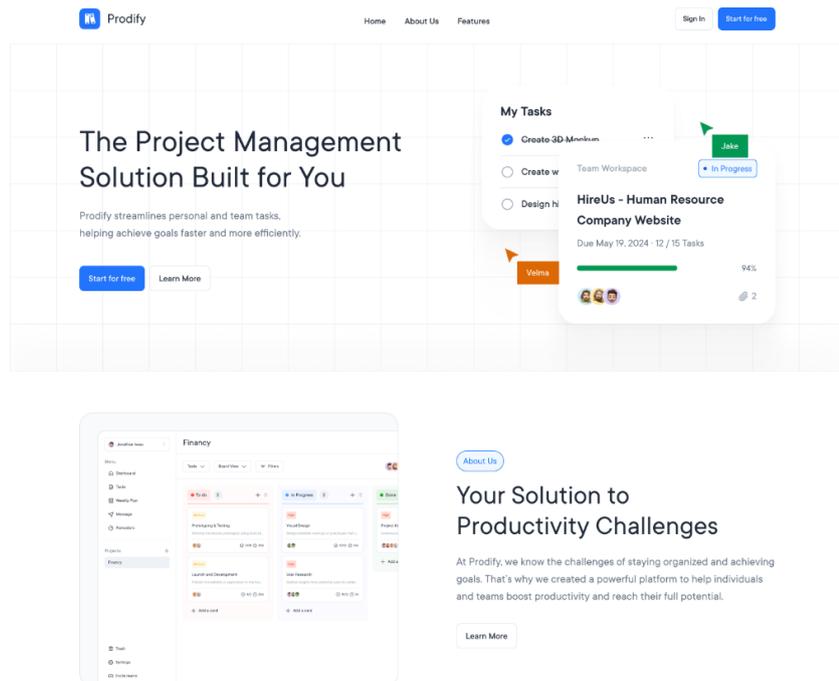


Gambar 1. 22 Iconography



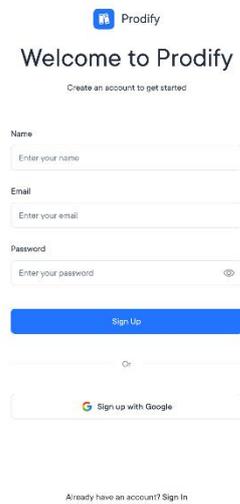
Gambar 1. 23 Components

2. High Fidelity



Gambar 1. 24 Halaman Utama

Pada gambar 1.24 menunjukkan tampilan halaman utama, halaman pertama yang akan dilihat oleh pengguna.

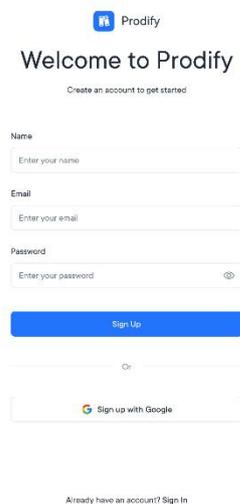


The image shows a registration form for Prolify. At the top, there is a Prolify logo and the text "Welcome to Prolify" followed by "Create an account to get started". The form includes three input fields: "Name" (with placeholder "Enter your name"), "Email" (with placeholder "Enter your email"), and "Password" (with placeholder "Enter your password" and a visibility toggle). Below these fields is a blue "Sign Up" button. Underneath the button is an "Or" separator and a "Sign up with Google" button. At the bottom, there is a link that says "Already have an account? Sign In".



Gambar 1. 25 Halaman Register

Gambar pada 1.25 menunjukkan tampilan halaman *Register*. Pengguna dapat melakukan pendaftaran akun.

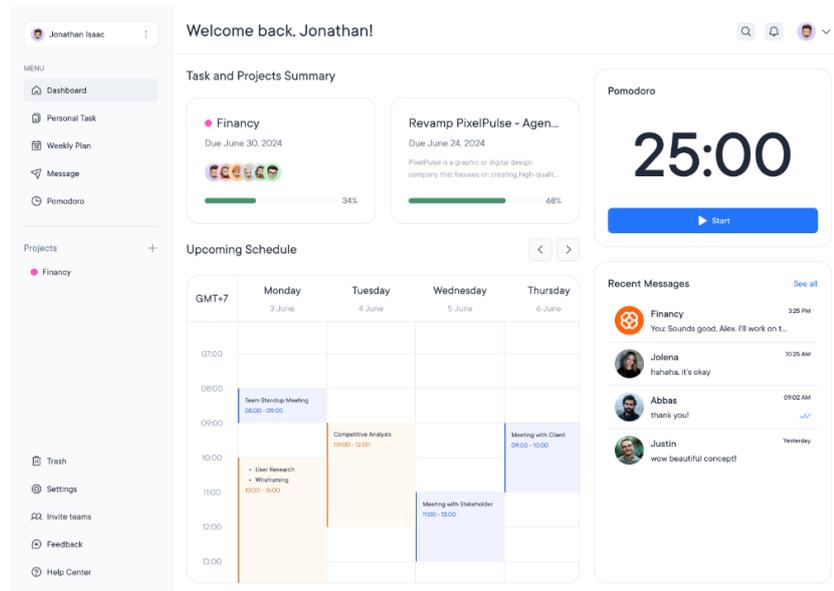


The image shows a login page for Prolify. At the top, there is a Prolify logo and the text "Welcome to Prolify" followed by "Create an account to get started". The form includes two input fields: "Email" (with placeholder "Enter your email") and "Password" (with placeholder "Enter your password" and a visibility toggle). Below these fields is a blue "Sign Up" button. Underneath the button is an "Or" separator and a "Sign up with Google" button. At the bottom, there is a link that says "Already have an account? Sign In".



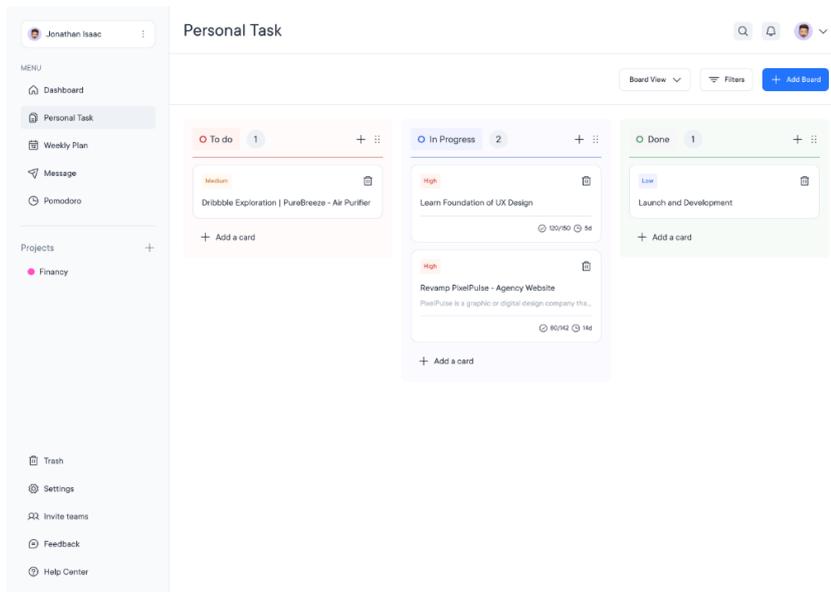
Gambar 1. 26 Halaman Login

Gambar pada 1.26 menunjukkan tampilan halaman *login*. Pengguna melakukan *login* ketika sudah melakukan pendaftaran.



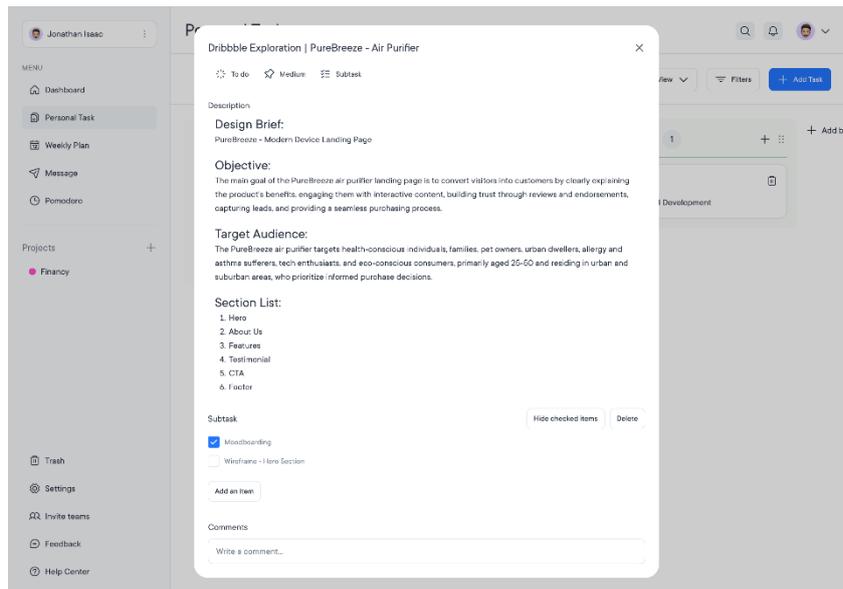
Gambar 1. 27 Halaman Dashboard

Pada gambar 1.27 menunjukkan tampilan *dashboard*, halaman yang akan tampil setelah pengguna mendaftar atau masuk ke akun mereka. Halaman ini berisi ringkasan dari beberapa fitur termasuk tugas, rencana mingguan, pomodoro, dan pesan.



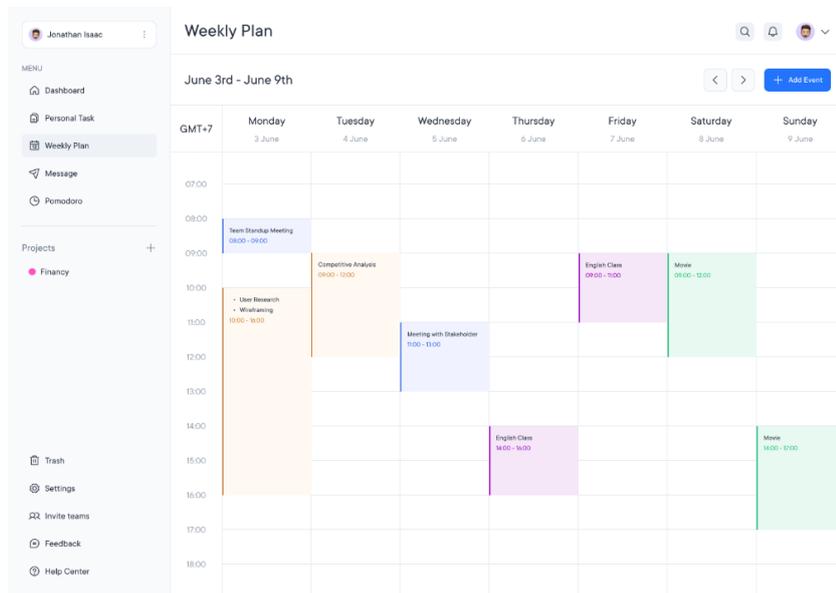
Gambar 1. 28 Halaman Personal Tasks

Gambar 1.28 menampilkan halaman *personal task*, tempat pengguna dapat mengatur dan mengelola tugas pribadi mereka.



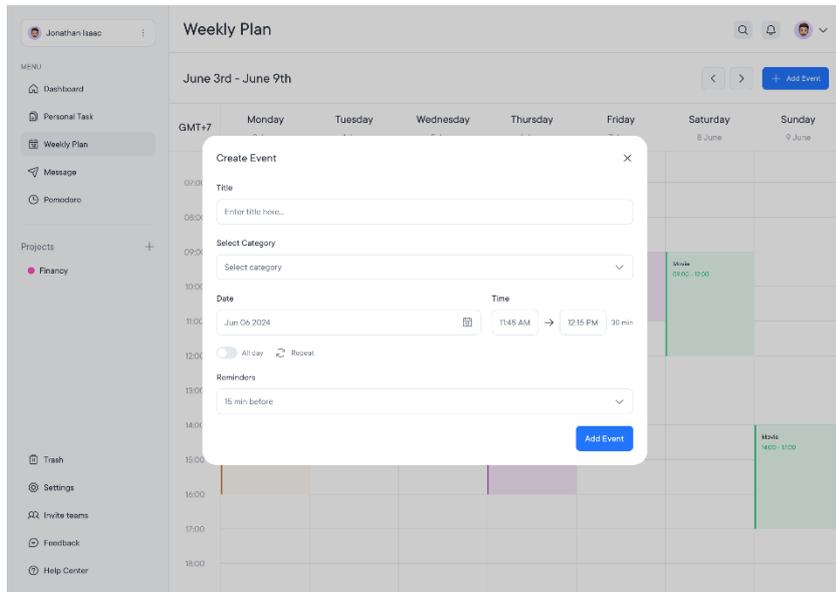
Gambar 1. 29 Halaman View Detail Personal Task

Gambar pada 1.29 menunjukkan tampilan halaman detail tugas. Di halaman ini, pengguna dapat melihat serta mengubah tugas mereka.



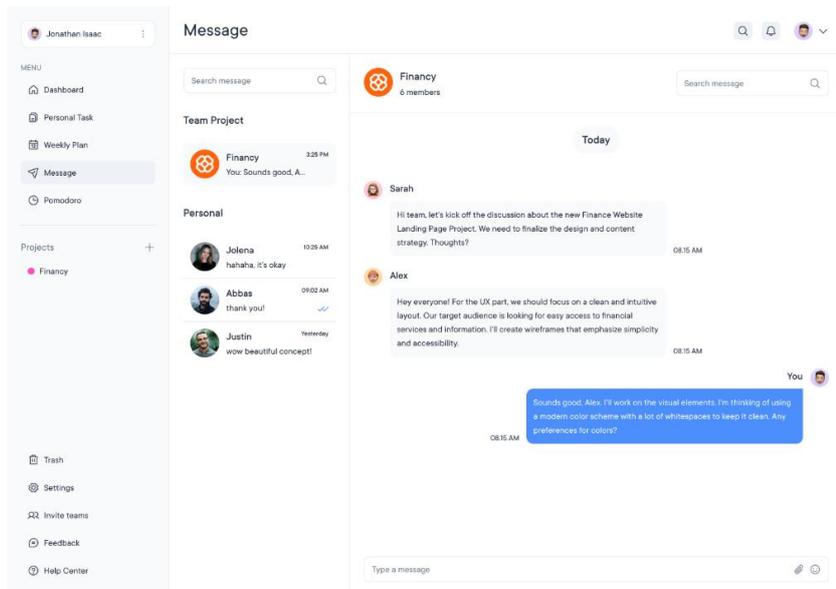
Gambar 1. 30 Halaman Weekly Plan

Gambar 1.30 menampilkan halaman *weekly plan*, pengguna dapat merencanakan kegiatan mereka selama seminggu ke depan.



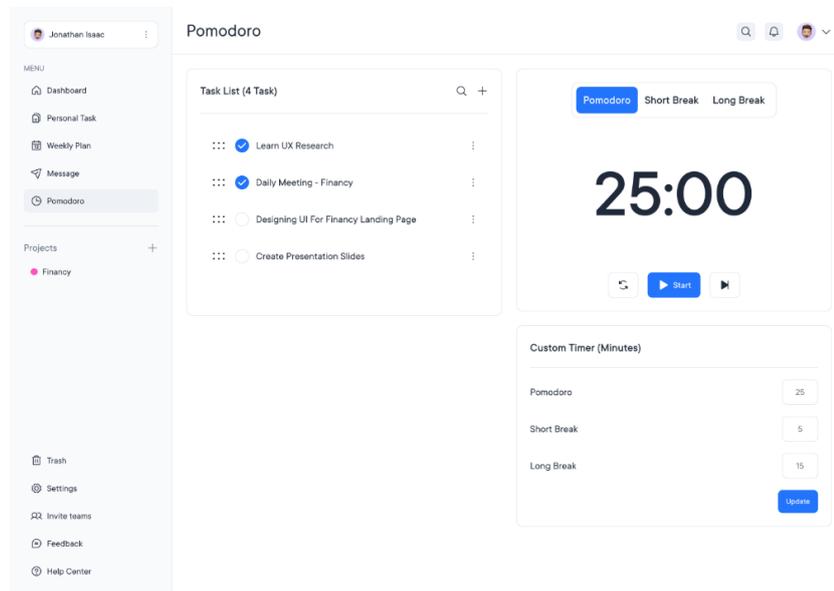
Gambar 1. 31 Halaman Create Event

Gambar 1.31 menampilkan halaman *Create Event*, di halaman ini, pengguna dapat mengatur sesuai kebutuhan.



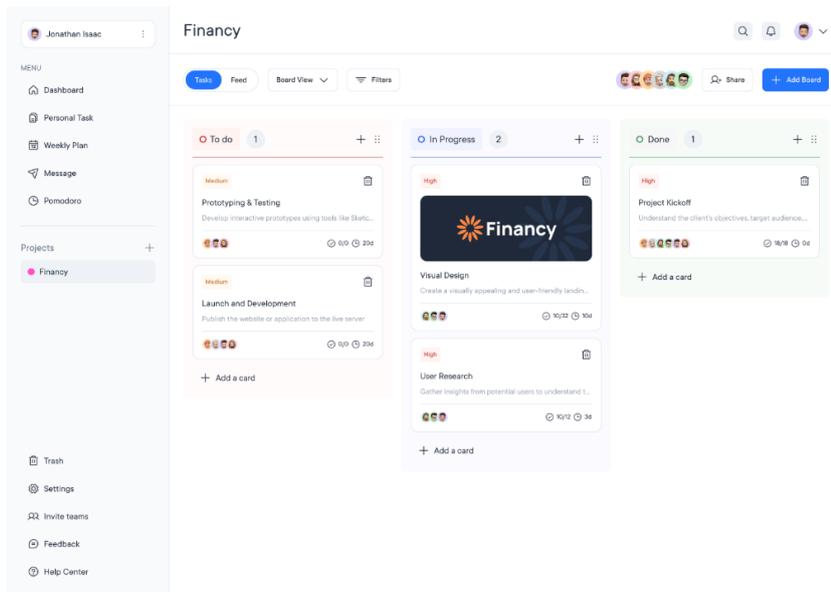
Gambar 1. 32 Halaman Message

Gambar pada 1.32 merupakan halaman *message*, di mana pengguna dapat berinteraksi melalui pesan teks baik secara pribadi maupun tim.



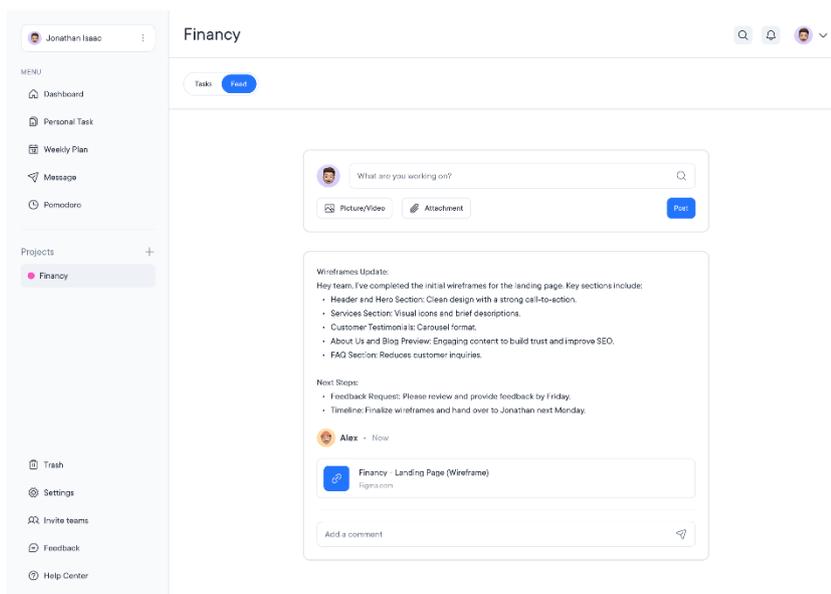
Gambar 1. 33 Halaman Pomodoro

Gambar pada 1.33 menunjukkan halaman pomodoro, di mana pengguna dapat menggunakan teknik pomodoro untuk membantu mereka tetap fokus saat bekerja.



Gambar 1. 34 Projects - Financy

Gambar pada 1.34 menunjukkan halaman *project*, pengguna dapat mengelola proyek secara berkolaborasi.



Gambar 1. 35 Feed Projects

Gambar 1.35 menunjukkan halaman *Feed*, pengguna dapat memberikan pesan kemajuan proyek di halaman ini.