

**OPTIMASI BISNIS MODEL MELALUI PENGEMBANGAN FITUR UT
SMART WAVE 2 BERFOKUS PADA UI/UX, STUDI KASUS: PT. UNITED
TRACTORS TBK**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



OLEH:

NAJWA HAMIDAH ERWIN.E

21082010228

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2024**

**OPTIMASI BISNIS MODEL MELALUI PENGEMBANGAN FITUR UT
SMART WAVE 2 BERFOKUS PADA UI/UX, STUDI KASUS: PT. UNITED
TRACTORS TBK**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



OLEH:

NAJWA HAMIDAH ERWIN.E

21082010228

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : OPTIMASI BISNIS MODEL MELALUI PENGERNBANGAN
FITUR UT SMART WAVE 2 BERFOKUS PADA UI/UX,
STUDI KASUS: PT. UNITED TRACTORS TBK

Oleh : Najwa Hamidah Erwin.E NPM.21082010228

Menyetujui,

Pembimbing

Pembimbing Lapangan

Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom. Willibrordus Nugraha, M. Psi., Psikolog

NIP.19930316 2019032 020

NIP. 80114037

Mengetahui,

Dekan

Koordinator Program Studi

Fakultas Ilmu Komputer

Sistem Informasi

Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.

Agung Brastama Putra, S. Kom., M. Kom.

NIP 19681126 199403 2 001

NIP 19851124 2021211 003

Sudah diperiksa 14/1

ABSTRAK

Dalam era digital yang berkembang pesat, PT United Tractors Tbk (UT) berupaya meningkatkan efisiensi operasional melalui digitalisasi. Salah satu inisiatif utamanya adalah pengembangan UT Smart, platform pembelajaran online untuk meningkatkan kompetensi karyawan. Meski telah berjalan, UT Smart perlu terus dievaluasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna (UI/UX) dan responsivitas terhadap kebutuhan pasar. Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini mencakup tiga tahapan: perencanaan, pengembangan, dan implementasi. Pada tahap perencanaan, dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna dan analisis pasar untuk menyusun konsep dan fungsionalitas fitur UT Smart Wave 2. Strategi pengembangan dan timeline juga ditetapkan. Tahap pengembangan berfokus pada perancangan bisnis model dan fitur-fitur baru seperti UT Smart Classroom, yang memungkinkan akses materi pelatihan secara virtual, serta integrasi UT Smart dengan Tokopedia, memungkinkan pengguna menukar poin dengan produk. Integrasi dengan Individual Development Plan (IDP) dan UT Smart Dashboard juga dirancang untuk memberikan tampilan data yang lebih komprehensif. Tahap implementasi mencakup pengembangan fitur menjadi bagian dari aplikasi UT Smart dengan desain yang user-friendly dan konsisten. Pengujian dan validasi dilakukan untuk memastikan setiap fitur berfungsi sesuai spesifikasi dan memberikan nilai tambah bagi pengguna. Hasil dari PKL ini diharapkan dapat meningkatkan kepuasan dan retensi pengguna UT Smart serta meningkatkan citra merek perusahaan. Dengan pengembangan UI/UX yang lebih baik dan fitur interaktif, UT Smart Wave 2 dapat mempercepat inovasi dan menciptakan efisiensi operasional yang lebih tinggi. Proyek ini tidak hanya berfungsi sebagai alat pendidikan, tetapi juga sebagai platform yang menghubungkan berbagai fungsi bisnis di United Tractors secara lebih efektif. Integrasi dengan Tokopedia memberikan nilai tambah yang signifikan bagi pengguna, meningkatkan engagement dan loyalitas mereka. Secara keseluruhan, pengalaman PKL ini memberikan wawasan berharga dalam pengembangan produk digital dan optimasi UI/UX, memperkuat keterampilan teknis dan non-teknis yang bermanfaat untuk pengembangan karier di masa depan. PT United Tractors Tbk melalui proyek ini menunjukkan komitmennya terhadap inovasi dan efisiensi operasional di era digital.

Kata kunci: Digitalisasi, UI/UX, UT Smart, Pengembangan Fitur, Efisiensi Operasional

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dengan judul "OPTIMASI BISNIS MODEL MELALUI PENGEMBANGAN FITUR UT SMART WAVE 2 BERFOKUS PADA UI/UX, STUDI KASUS: PT. UNITED TRACTORS TBK."

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program PKL yang telah saya jalani di PT. United Tractors Tbk. Laporan ini mencerminkan perjalanan proyek optimasi bisnis model melalui pengembangan fitur UT Smart Wave 2 yang berfokus pada UI/UX di PT. United Tractors Tbk. Dalam laporan ini, pemilihan teknologi, batasan masalah, tujuan proyek, dan manfaat yang diharapkan diperinci. Proyek ini diarahkan untuk meningkatkan pengalaman pengguna, efisiensi operasional, serta daya saing perusahaan melalui inovasi pada platform UT Smart Wave 2.

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan, semangat, dan bimbingan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih disampaikan kepada semua yang telah memberikan dukungan, baik secara moral maupun material. Terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan petunjuk dan rahmat-Nya selama proses penyusunan laporan ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan dan motivasi tiada henti.
3. Eristya Maya Safitri, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Praktek Kerja Lapangan Prodi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur yang telah memberikan izin, bimbingan, dan dukungan selama proses Praktek Kerja Lapangan berlangsung.
4. PT United Tractors Tbk, sebagai perusahaan tempat pelaksanaan kegiatan Praktek Kerja Lapangan.
5. Bapak Nugraha Adhi Bhratta selaku Dosen Pembimbing Lapangan di PT. United Tractors Tbk., yang telah memberikan kesempatan, bimbingan, dan dukungan selama pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan.

6. Seluruh karyawan PT. United Tractors Tbk. yang telah membantu dan memberikan banyak ilmu serta pengalaman selama saya menjalani Praktek Kerja Lapangan.
7. Teman-teman Prodi Sistem Informasi yang telah memberi semangat dan motivasi tiada henti.

Kesempatan ini telah melengkapi pemahaman saya tentang pentingnya digitalisasi dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional perusahaan. Semoga laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang kontribusi saya dalam proyek ini serta menjadi bukti komitmen saya untuk terus belajar dan berkembang di bidang IT dan Data Science.

Penulis menyadari bahwa laporan ini mungkin masih memiliki kekurangan, baik dalam penyajian maupun dalam pilihan kata yang digunakan. Oleh sebab itu, penulis sangat menghargai saran dan kritik yang diberikan oleh para pembaca demi peningkatan kualitas laporan ini di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap agar laporan ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan juga meningkatkan pengetahuan.

Surabaya, 25 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	2
KATA PENGANTAR.....	3
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR TABEL.....	8
DAFTAR GAMBAR.....	9
DAFTAR LAMPIRAN.....	11
BAB I.....	12
PENDAHULUAN.....	12
1.1. Latar Belakang.....	12
1.2. Rumusan Masalah.....	13
1.3. Batasan Masalah.....	13
1.4. Tujuan.....	13
1.5. Manfaat.....	14
BAB II.....	15
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	15
2.1. Profil Organisasi.....	15
2.2. Tujuan Organisasi.....	16
2.3. Struktur Organisasi.....	17
2.4. Bidang Usaha Organisasi.....	17
BAB III.....	19
PELAKSANAAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN.....	19
3.1. Tinjauan Pustaka.....	19
3.1.1. Optimasi Bisnis Model.....	19
3.1.2. Pengembangan Fitur Dalam Aplikasi Digital.....	19
3.1.4. Bisnis Model Canvas.....	20
3.1.5. Strategi Digitalisasi dalam Bisnis.....	20
3.1.6. Sistem Informasi untuk Pengambilan Keputusan Bisnis.....	20
3.1.7. Manajemen Proyek Teknologi Informasi.....	20
3.1.8. Principles of User Interface Design.....	21
3.1.9. Wireframe.....	21
3.1.10. Design System.....	21
3.2. Waktu dan Tempat Praktek Kerja Lapangan.....	22
3.2.1. Tempat dan Waktu Pelaksanaan.....	22
3.2.2. Pelaksanaan.....	22
3.3. Metode Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan.....	22
3.3.1. Perencanaan.....	22

3.3.2. Pengembangan.....	23
3.3.3. Implementasi.....	23
BAB IV.....	25
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1. Analisis Kebutuhan Sistem.....	25
4.2. Desain Sistem.....	26
4.2.1. System Flow.....	26
4.3. Hasil.....	31
4.3.1. UT Smart X TOKOPEDIA.....	31
4.3.2. UT COMMUNITY.....	37
4.3.2.1 Onboarding UT Community.....	37
4.3.2.2 Community Page.....	40
4.3.2.3 Chat GPT Pop - up.....	41
4.3.2.4 Reply Forum Page.....	42
4.3.2.5 Add Topic.....	44
4.3.3. UT Classroom.....	45
4.3.3.1 Landing Page.....	45
4.3.3.2 Alternative Classroom Page.....	47
4.3.3.3 Sub Menu Classroom.....	48
4.3.3.4 Notifikasi Classroom.....	49
4.3.3.5 Create Public Classroom.....	50
4.3.3.6 Create Invited Only Classroom.....	51
4.3.3.7 Detail Classroom.....	52
4.3.3.8 Attendance Report.....	54
4.3.3.9 Past Event Classroom.....	55
4.3.3.10 Delete Classroom.....	56
4.3.4. UT SMART Weekly Challenges.....	57
4.3.4.1 Landing Page.....	57
4.3.4.2 Weekly Challenges Day 1.....	58
4.3.4.3 Weekly Challenges Day 2.....	59
4.3.4.4 Weekly Challenges Day 3.....	60
4.3.4.5 Weekly Challenges Day 4.....	61
4.3.4.6 Weekly Challenges Day 5.....	62
4.3.4.7 Pop-up Points.....	63
4.3.5. UT Resources.....	63
4.3.5.1 Resources Page.....	64
4.3.5.2 Education Resources.....	65
4.3.5.3 Detail page.....	66

4.3.6. UT GAMES.....	67
4.3.6.1 Landing Page.....	67
4.3.6.2 Onboarding Page UT Petualang.....	68
4.3.6.3 Game Page UT Petualang.....	69
4.3.6.4 Notifikasi Page UT Petualang.....	71
BAB V.....	73
PENUTUP.....	73
5.1. Kesimpulan.....	73
5.2. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pembagian Tugas.....	22
Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan.....	24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT United Tractors Tbk.....	15
Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT United Tractors Tbk.....	17
Gambar 4.1 System Flow : UT Smart X TOKOPEDIA.....	26
Gambar 4.2 System Flow : UT COMMUNITY.....	27
Gambar 4.3 System Flow :UT CLASSROOM.....	28
Gambar 4.5 System Flow : UT Smart WEEKLY CHALLENGES.....	30
Gambar 4.6 System Flow : UT RESOURCES.....	30
Gambar 4.7 Welcome Page UT Smart X TOKOPEDIA.....	32
Gambar 4.8 On Boarding Page UT Smart X TOKOPEDIA.....	33
Gambar 4.10 Landing Page Tampilan Detail Pemesanan UT Smart X TOKOPEDIA.....	35
Gambar 4.11 Reedem Point Page.....	36
Gambar 4.13 Community Page.....	40
Gambar 4.14 Chat GPT Pop - up.....	41
Gambar 4.15 Reply Forum Page.....	43
Gambar 4.16 Add Topic.....	44
Gambar 4.17 Landing Page.....	46
Gambar 4.18 Alternative Classroom Page.....	47
Gambar 4.19 Sub Menu Classroom.....	48
Gambar 4.20 Notifikasi Classroom.....	49
Gambar 4.21 Create Public Classroom.....	50
Gambar 4.22 Create Invited Only Classroom.....	51
Gambar 4.23 Detail Classroom PIC.....	53
Gambar 4.24 Detail Classroom Karyawan.....	53
Gambar 4.25 Attendance Report.....	54
Gambar 4.26 Past Event Classroom.....	55
Gambar 4.27 Delete Classroom.....	56
Gambar 4.28 Landing Page.....	57
Gambar 4.28 Weekly Challenges Day 1.....	58
Gambar 4.29 Weekly Challenges Day 2.....	59
Gambar 4.30 Weekly Challenges Day 3.....	60
Gambar 4.31 Weekly Challenges Day 4.....	61
Gambar 4.32 Weekly Challenges Day 5.....	62
Gambar 4.33 Pop-up Points.....	63
Gambar 4.34 Resources Page.....	64
Gambar 4.35 Education Resources.....	65

Gambar 4.36 Detail page.....	66
Gambar 4.37 Landing Page.....	67
Gambar 4.38 Onboarding Page UT Petualang.....	68
Gambar 4.39 Game Page UT Petualang.....	69
Gambar 4.40 Notifikasi Page UT Petualang.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Penilaian (Dosen Pembimbing PKL)

Lampiran 2. Lembar Penilaian (Dosen Pembimbing Lapangan)

Lampiran 3. Dokumentasi Figma

Lampiran 4. LOA

Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan PKL