

Perancangan Dashboard Penilaian Tim Merchandising PT. Astro Technologies Indonesia

Deistata Maggiore ¹⁾ Wasino ²⁾ Tri Sutrisno ³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara
Jl. Letjen S Parman No.1, Jakarta 11440 Indonesia
email : deistata.825180008@stu.untar.ac.id¹⁾, wasino@fti.untar.ac.id²⁾, tris@fti.untar.ac.id³⁾

ABSTRACT

Companies in achieving a company's goals must understand the performance of each team in the company. In overcoming and supervising that each team has achieved a goal and has performed well, a dashboard is needed to provide information and also help a company achieve its goals in understanding and monitoring the performance of each team and its members. The dashboard is made using a UCD (User Centered Design) method, a method that focuses on user behavior as the basis for creating a system. With this method, the dashboard will become a monitoring, evaluation tool, and become a report for a merchandising team in meeting the needs of a company. By making this dashboard, it will be very easy for users to understand and assess the performance of existing members and teams and with the design of existing KPIs it can facilitate the assessment of members and the merchandising team.

Key words

Merchandising, UCD (User Centered Design), Dashboard, KPI

1. Pendahuluan

Pt Astro Technologies Indonesia Sebuah perusahaan start up quick commerce yang sedang dalam masa perkembangan. Dalam masa perkembangan ini Pt Astro Technologies Indonesia ingin mengetahui tingkat ke efektifan kinerja individu dan tim yang bekerja pada Pt Astro Technologies Indonesia. Pada saat tim merchandising melakukan penilaian untuk tim dan masing-masing individunya, dalam melaksanakan penilaian ini tim merchandising Menyusun sebuah dashboard yang akan dijadikan sebuah alat bantu dalam memastikan tim dan masing-masing individu bekerja dengan baik. Dashboard ini juga digunakan sebagai evaluasi dari semua proyek yang berlangsung maupun yang sudah dilalui oleh tim merchandising dengan ini dashboard akan membantu dalam melaksanakan evaluasi, monitoring, dan menjadi alat bantu membuat keputusan pada waktu mendatang. Dashboard yang ada akan digunakan oleh manager tim merchandising untuk membantu dalam melaksanakan penilaian tim merchandising.

2. Metode

Pembuatan dashboard ini menggunakan 2 jenis metode, dalam pengolahan data akan menggunakan metode ETL (Extraction, Transform, dan Load) dan dalam perancangan dashboard akan menggunakan metode UCD (User Centered Design).

2.1 Metode ETL

Metode *ETL (Extraction, Transform, dan Load)*, Sebuah metode yang digunakan dalam mengolah data yang digunakan dalam pembentukan basis data yang digunakan dalam pembentukan informasi dashboard yang akan disampaikan. Metode ini mempunyai 3 proses yaitu;

- a) Extraction, sebuah proses pengambilan data dari sebuah media pengumpulan data. Pada proses ini data yang akan digunakan dalam pembentukan sebuah dashboard akan diekstrak dari sumber data yang ada. Data yang akan diekstrak merupakan data yang digunakan untuk pembentukan dashboard sehingga data yang akan digunakan akan sesuai dengan kebutuhan dari informasi yang ingin disampaikan.
- b) Transform, sebuah proses konversi data yang telah di ekstrak. Dalam proses ini data yang telah diekstrak akan diolah menjadi sebuah data yang relevan agar sesuai dengan kebutuhan informasi yang ingin disampaikan. Dalam sebuah proses transform data akan disajikan kedalam bentuk yang lebih konsisten.
- c) Load, sebuah proses terakhir dari proses ETL dalam proses ini data yang telah selesai diolah akan dimasukkan kedalam sebuah tempat pengolahan yang akan digunakan dalam pembuatan dashboard ini. Proses load yang digunakan dalam pembuatan dashboard ini ada menggunakan sebuah aplikasi power bi sehingga data yang digunakan dalam proses pembuatan dashboard menjadi lebih mudah untuk diolah menjadi bentuk visual.

2.2 Metode UCD

Metode yang digunakan dalam perancangan dashboard adalah metode UCD (User Centered Design)

sebuah metode yang memusatkan kebiasaan user sebagai dasar dalam pembentukan sebuah sistem, sehingga user tidak mengubah kebiasaan tetapi sistem yang mengikuti kebiasaan user. Dalam metode memiliki 5 tahapan yaitu;

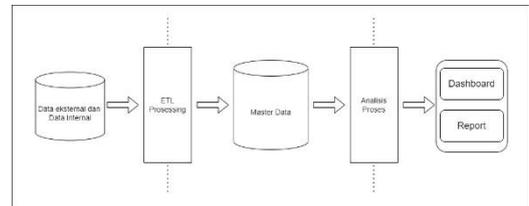
- a) Identifikasi kebutuhan, dalam tahapan ini informasi yang disajikan dalam dashboard akan disesuaikan dengan kebutuhan user. Proses ini akan mengetahui dasar-dasar tujuan dari pembuatan dashboard dan juga manfaat dari informasi yang akan disampaikan dalam perancangan dashboard ini. Proses ini juga akan menjadi sebuah proses identifikasi jenis dashboard, Viewers, dan KPI yang akan digunakan dalam perancangan dashboard ini.
- b) Analisis dan perencanaan, dalam tahapan ini informasi yang ada akan dianalisis sehingga data-data yang ada akan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ada sebagai pembentuk informasi untuk dashboard. Proses analisis ini akan menganalisa informasi yang akan disampaikan dengan tujuan dan manfaat yang ada pada dashboard sehingga informasi yang disampaikan sesuai dengan tujuan awal. KPI yang ada pun disesuaikan dengan tujuan dan manfaat yang ada pada dashboard sehingga penghitungan yang ada untuk penilaian lebih efektif dan akurat.
- c) Perancangan prototype, dalam proses ini perancangan desain visual dari dashboard akan dibuat sehingga dashboard yang dibuat terlihat lebih menarik. Dalam perancangan ini visualisasi informasi akan diuji oleh user dari segi desain dan juga detail informasi, sehingga user menjadi lebih mudah memberikan informasi dan lebih mudah memahami informasi yang akan disajikan dalam dashboard tersebut.
- d) Pengujian, Proses pengujian yang akan dilaksanakan untuk dashboard ini akan menentukan keberhasilan dashboard dalam memenuhi kebutuhan dari user dan memenuhi kebutuhan dari tujuan pembuatan dashboard. Dalam hal ini pengujian akan dilakukan dengan user yang dilakukan secara langsung sehingga hasil yang ada dapat menentukan nilai usability dari dashboard.
- e) Implementasi, Proses terakhir dalam metode UCD. Dalam proses ini user dapat menggunakan dashboard yang ada kedalam hardware yang digunakan oleh user, dalam pengimplementasian dashboard ini user harus melalui proses pelatihan yang diberikan kepada user.

3. Perancangan

1 Proses integrasi data

Memproses data yang akan digunakan untuk dashboard sebelum data dimasukkan kedalam dashboard. Pada tahapan ini data yang ada akan

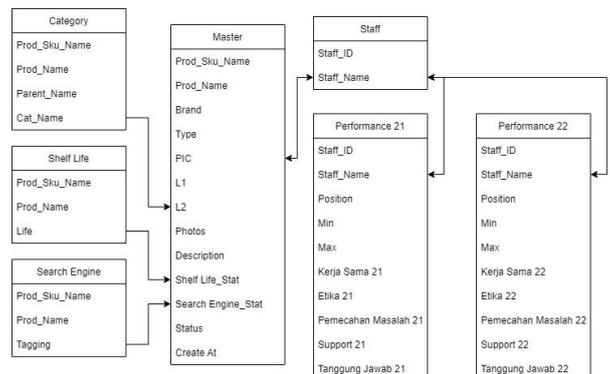
melalui sebuah metode proses yaitu metode ETL (Exctraction, Transform, dan Load), data yang diekstrak akan diambil melalui data yang berada di metabase Pt Astro Technologies Indonesia lalu data akan di Transform menggunakan spreadsheet lalu akan di input ke aplikasi Power Bi agar bisa digunakan.



Gambar 1 Perancangan ETL

2 Schema Data

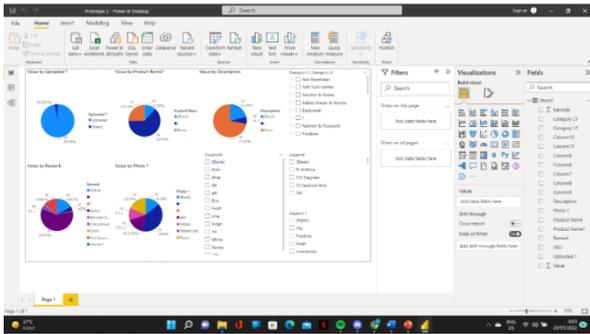
Melakukan penyusunan data yang akan digunakan dalam perancangan dashboard ini harus menggunakan skema bintang. Skema bintang adalah skema yang menyerupai bintang dimana terdapat tabel fakta yang dikelilingi oleh tabel dimensi dan terhubung langsung oleh pusatnya. Dalam perancangan dashboard ini skema bintang sangat mudah untuk merancang data yang digunakan dalam pemrosesan data pada dashboard.



Gambar 2 Schema Data

3 Prototype

Perancangan prototype yang akan menjadi sebuah proses untuk mengetahui visualisasi yang dimiliki oleh dashboard telah sesuai dengan keinginan user dan juga mengetahui tata letak serta penggunaan diagram yang sudah sesuai dengan informasi yang ingin disajikan.



Gambar 3 Prototype

4. Hasil

Hasil dari dashboard ini, dashboard ini dapat menampilkan semua informasi yang diinginkan oleh user. Informasi yang ditampilkan dikemas kedalam sebuah page, dimana kesimpulan informasi berada dengan memberikan 4 tambahan page. Setiap page tersebut menampilkan detail dari proyek-proyek yang sudah berlangsung dan juga sedang berlangsung dan juga 1 page menampilkan detail dari KPI yang berada pada tim merchandising.



Gambar 4 Home Page

Pada bagian home page menampilkan proyek-proyek yang sedang berlangsung bagi tim merchandising dan pada home page ini juga menampilkan diagram gauge yang digunakan untuk menampilkan KPI dari anggota tim merchandising dan juga diagram batang yang digunakan untuk menampilkan penilaian-penilaian individu dari tim merchandising.



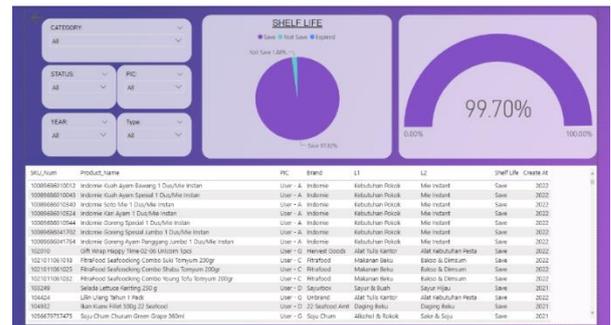
Gambar 5 Page Search Engine

Pada bagian page search engine menampilkan secara detail proyek yang sedang dilaksanakan oleh setiap anggotanya, dengan memperlihatkan tabel data dan diagram untuk penilaian pada proyek tersebut.



Gambar 6 Page Status

Pada bagian page status menampilkan secara detail proyek yang sedang dilaksanakan oleh setiap anggotanya, dengan memperlihatkan tabel data dan diagram untuk penilaian pada proyek tersebut.



Gambar 7 Page Shelf Life

Pada bagian page shelf life menampilkan secara detail proyek yang sedang dilaksanakan oleh setiap anggotanya, dengan memperlihatkan tabel data dan diagram untuk penilaian pada proyek tersebut.



Gambar 8 KPI Page

Pada bagian KPI Page menampilkan secara detail komponen penilaian yang digunakan untuk penialain tim dan anggotanya.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan oleh user dapat disimpulkan:

- 1 Dashboard yang ada telah dapat membantu user dalam melakukan penilaian pada setiap anggota tim merchandising. Penilaian dilakukan berdasarkan proyek yang dilakukan selama beberapa waktu terakhir dan setiap individunya dapat ditampilkan secara rinci. Proyek yang ada pun dapat terlihat secara jelas dan detail, dengan adanya filter tambahan maka setiap proyek yang ada dapat di monitoring dengan baik.
- 2 Dashboard ini juga dapat menjadi sebuah alat penolong bagi user dalam melakukan evaluasi tim melalui KPI yang ada pada dashboard, detail yang dilampirkan pada dashboard merupakan data yang didapat dari proyek yang ada dan juga penilaian performa secara individu. Data yang dilampirkan juga dapat menjadi alat penolong pembuat keputusan oleh user dalam menghadapi sebuah masalah performa kinerja tim ataupun individu yang ada.

REFERENSI

- [1] Pandita, Anderson B. O., Nugroho, Hanung Adi., Santosa, Paulus Insap. (2015) Model Pengembangan Dashboard Berbasis User Centered Design. SNIK 2015. Diakses dari <https://ilkom.unnes.ac.id/snik/prosiding/2015/20.%20Anderson.pdf> pada 16 maret 2022.
- [2] Alivia Shanardi Wijaya. 2019. "User Centered Design" Diakses pada <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/> pada 21 Maret 2022.
- [3] Rhea Febriani. 2022. "Apa itu Merchandiser? Ini Tugas dan Tanggung Jawabnya" Diakses pada <https://store.sirclo.com/blog/merchandiser/> pada 21 Maret 2022
- [4] Khomsatun, Kusriani, Andi Suyoto. (2020) Perbandingan Model Skema Star dan Snowflake Data Akademik (Studi kasus UNSIQ Jawa Tengah di Wonosobo). Vol. 6, No. 2. Diakses dari <http://informa.poltekindonesia.ac.id/index.php/informa/article/view/177/149> pada 25 Maret 2022.
- [5] Utomo, Agus Prasetyo., Murti, Hari., Rejeki, Rara Sri A. (2013) Sistem Monitoring dan Evaluasi Kinerja Program Studi dengan Metode Performance Dashboard. Vol. 18, No. 1. Diakses pada <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/fti1/article/view/1668> pada 25 Maret 2022.