

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Sistem Informasi**

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai bidang kajian yang memanfaatkan jaringan, *hardware*, dan *software* berfungsi untuk mengolah, menghasilkan, serta mendistribusikan data [9]. Namun, keberadaan sistem informasi tidak semata-mata bergantung pada komponen teknologi tersebut, melainkan juga melibatkan proses bisnis dan peran pengguna yang berinteraksi secara langsung dengan sistem. Dengan demikian, tingkat efektivitas sistem informasi ditentukan oleh kemampuannya dalam memenuhi kebutuhan pengguna serta mendukung alur kerja organisasi secara efisien dan optimal.

Dalam konteks organisasi modern, sistem informasi dituntut mampu menyediakan akses data yang cepat, akurat, dan mudah dipahami. Ketidaksesuaian antara proses bisnis dan rancangan sistem sering menjadi penyebab kegagalan implementasi. Oleh sebab itu, penting dilakukan analisis kebutuhan yang komprehensif sebelum merancang atau memperbarui sistem.

##### **2.1.2 Sistem Informasi Penjualan**

Sistem Informasi Penjualan (SIP) merupakan suatu sistem terintegrasi yang terdiri atas serangkaian prosedur terstruktur untuk mengelola, merekam, memproses, dan menyajikan data yang berkaitan dengan aktivitas penjualan. Sistem ini berfungsi untuk mendukung dan mengendalikan seluruh siklus penjualan, mulai dari proses

penerimaan pesanan, pengolahan transaksi, hingga penyelesaian transaksi secara menyeluruh[10].

Dalam perusahaan teknologi seperti PT. Terra Drone Indonesia, sistem penjualan biasanya melibatkan proses konsultatif yang menuntut dokumentasi yang terstruktur, alur komunikasi yang jelas, dan akses informasi yang cepat. Sistem yang tidak terdokumentasi dengan baik dapat menyebabkan terjadinya miskomunikasi, kesalahan pemesanan, dan pelaporan yang tidak akurat. Karena itu, perancangan ulang antarmuka sistem penjualan perlu mempertimbangkan alur operasional internal perusahaan serta kebutuhan pengguna yang terlibat.

### **2.1.3 Situs *Website***

Situs *Website* adalah kumpulan halaman yang didalamnya memuat berbagai bentuk informasi, misalnya, gambar, audio, animasi, maupun kombinasi dari berbagai media tersebut. Setiap halaman saling terhubung melalui struktur tertentu sehingga membentuk satu kesatuan sistem yang dapat bersifat statis ataupun dinamis. Dengan demikian, website dapat dipahami sebagai sekumpulan halaman dalam satu domain yang menyajikan beragam konten dan dapat diakses oleh pengguna melalui media daring[11].

Dalam bisnis penjualan barang termasuk drone, yang mencakup unsur kepercayaan dan kemudahan bagi pengguna dalam melakukan pembelian menjadi faktor utama, desain *website* memegang peranan penting untuk membangun kesan pertama yang positif bagi pengunjung. Situs dengan tampilan yang monoton, tidak responsif, atau tidak mengikuti prinsip desain UI/UX cenderung ditinggalkan oleh pengguna dalam waktu singkat. Oleh karena itu, struktur navigasi yang intuitif serta

penyajian informasi yang jelas dan relevan menjadi aspek krusial dalam menjaga minat pengguna untuk terus menelusuri konten yang tersedia pada *website* tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa situs web merupakan platform digital yang tersusun atas berbagai halaman yang saling terintegrasi dan berfungsi untuk menyajikan informasi yang dapat diakses melalui jaringan internet. Dalam konteks perusahaan yang bergerak di bidang penjualan, website memegang peranan strategis sebagai media pendukung aktivitas penjualan yang dapat dimanfaatkan oleh PT. Terra Drone Indonesia. Mengingat kecenderungan pengguna untuk meninggalkan website yang tidak responsif atau tidak menerapkan prinsip UI/UX dengan baik, maka perancangan website yang efektif menjadi faktor krusial dalam membentuk kesan awal yang positif terhadap sistem yang digunakan. Oleh karena itu, untuk menjaga keterlibatan pengguna, diperlukan penyampaian informasi yang jelas disertai dengan struktur.

#### **2.1.4 Drone**

Drone merupakan wahana atau pesawat Udara Nir Awak (PUNA) yang dimana pengoperasiannya dapat dilakukan dari jarak jauh atau beroperasi secara otonom, dilengkapi dengan sensor, kamera, dan sistem navigasi untuk memfasilitasi pengumpulan data spasial dan visual secara efisien. Kemampuan drone dalam menangkap citra udara resolusi tinggi membuatnya sangat relevan untuk pemetaan lahan, survei lingkungan, dan monitoring perubahan penggunaan lahan untuk menggantikan metode tradisional yang cenderung memakan waktu dan tenaga besar. Misalnya, dalam pemetaan pertanahan, drone terbukti meningkatkan kualitas data spasial dengan cakupan area luas serta efisiensi waktu dan biaya dibandingkan pengukuran manual[12].

Dari sisi fungsional, penggunaan drone telah melebar ke berbagai sektor termasuk pertanian, perencanaan ruang, dan pendidikan geospasial. Dalam pertanian presisi, drone mendukung pemantauan tanaman, pemupukan, penyemprotan, analisis kondisi lahan. Sehingga petani bisa mengoptimalkan penggunaan air, pupuk, dan pestisida berdasarkan data ril. Selain itu, di bidang pendidikan dan penelitian, drone memberikan sarana praktis dalam pengajaran geospasial dan analisis lingkungan, membantu meningkatkan literasi teknologi serta memperluas wawasan ilmiah.

### **2.1.5 *User Interface* (UI)**

*User Interface* (UI) merupakan aspek visual dari suatu sistem yang menyajikan informasi serta menyediakan sarana bagi pengguna untuk melakukan interaksi. Komponen UI meliputi elemen grafis seperti tombol, menu, ikon, warna, tipografi, dan layout. Tujuan utama dari *User Interface* (UI) adalah merancang tampilan antarmuka yang informatif, konsisten, serta mudah dipahami oleh pengguna[5].

Prinsip dasar perancangan *User Interface* (UI) meliputi:

1. Konsistensi visual, agar pengguna tidak kebingungan saat berpindah antarhalaman.
2. Hierarki informasi, untuk menonjolkan informasi yang lebih penting.
3. Kesederhanaan, agar antarmuka tidak membebani kognisi pengguna.

Aksesibilitas, yaitu kemampuan sistem untuk dapat digunakan oleh berbagai tipe pengguna.

*User Interface* (UI) yang dirancang secara asal dapat menyebabkan kebingungan, kesalahan interaksi, dan berkurangnya efisiensi kerja.

### 2.1.6 User Experience (UX)

User Experience (UX) merujuk pada keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu sistem, termasuk penilaian terhadap tingkat kemudahan penggunaan, kenyamanan, serta efektivitas *website* tersebut. UX tidak hanya ditentukan oleh tampilan visual, akan tetapi juga alur interaksi, respons sistem, dan sejauh mana sistem mendukung tujuan pengguna[6].

Faktor utama yang mempengaruhi UX mencakup:

1. *Usability* (kemudahan penggunaan)
2. *Utility* (pemenuhan tujuan pengguna)
3. *Desirability* (daya tarik estetika)
4. *Findability* (kemudahan menemukan fitur atau informasi)
5. *Accessibility* (kemudahan akses bagi semua tipe pengguna)

Dalam merancang UX, pemahaman mendalam terhadap konteks penggunaan serta pola kerja pengguna menjadi sangat penting. Pengalaman pengguna yang buruk sering berdampak pada rendahnya adopsi sistem.

### 2.1.7 System Usability Scale (SUS)

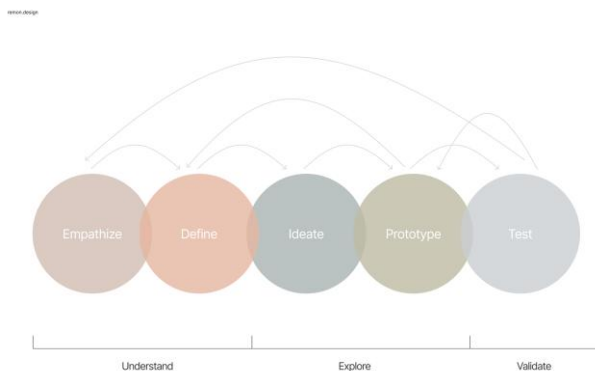
Sistem Usability Scale (SUS) yang diperkenalkan oleh John Brooke pada tahun 1986 adalah instrumen pengukuran usability yang telah digunakan secara luas dan diakui sebagai standar dalam mengevaluasi persepsi pengguna terhadap tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem. Instrumen ini terdiri dari sepuluh pernyataan yang dinilai menggunakan skala Likert lima tingkat, yang mencakup pernyataan bersifat positif maupun negatif terkait pengalaman pengguna. Setiap butir pernyataan dirancang untuk merepresentasikan berbagai dimensi kegunaan, termasuk *learnability*, efisiensi penggunaan, serta tingkat kepuasan pengguna.

Metode pengujian SUS telah diterapkan secara luas pada beragam objek evaluasi, termasuk perangkat lunak, *website*, dan aplikasi mobile, karena kemampuannya dalam memberikan penilaian yang komprehensif terhadap tingkat usability suatu sistem. Secara umum *usability* mengacu pada sejauh apa sistem atau *website* dapat digunakan secara efektif, efisien, dan memberikan kepuasan bagi pengguna. Usability juga merupakan salah satu komponen utama dalam *user experience* (UX), yang terdiri dari beberapa aspek penting[3].

Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti menilai bahwa metode evaluasi yang paling sesuai untuk mengukur tingkat kegunaan suatu sistem penjualan PT. Terra Drone Indonesia dari perspektif pengguna adalah *System Usability Scale* (SUS). Pendekatan ini memberikan kesempatan bagi penelitian untuk mengidentifikasi kekuatan serta kelemahan suatu arsitektur sistem melalui format penilaian yang ringkas dan hasil skor yang mudah dipahami. Kredibilitas SUS sebagai instrumen evaluasi kegunaan tercermin dari penggunaannya yang luas dalam berbagai studi dan sektor industri.

### **2.1.8 Design Thinking**

Design Thinking adalah pendekatan pemecahan masalah yang berorientasi pada pengguna dengan memadukan proses analitis dan kreatif. Pendekatan ini memungkinkan perancang untuk memahami kebutuhan pengguna secara menyeluruh serta menghasilkan solusi yang inovatif melalui proses interaktif[6].



Sumber: *Design Thinking: The Complete Guide*[13]

Gambar II.1 Proses Design Thinking

Desain ulang dengan metode Design Thinking yang digunakan oleh peneliti yaitu lima tahap:

1. *Empathize*

Bertujuan untuk memahami perspektif dan kebutuhan pengguna melalui observasi, wawancara, atau studi lapangan. Informasi yang dikumpulkan berfungsi untuk memetakan masalah nyata yang dialami pengguna.

2. *Define*

Informasi dari tahap empati kemudian dianalisis untuk merumuskan inti permasalahan. Rumusan masalah ini menjadi dasar bagi ide dan rancangan solusi pada tahap berikutnya.

3. *Ideate*

Tahap ini berfokus pada pengembangan ide seluas mungkin. *Brainstorming* dilakukan untuk menghasilkan berbagai alternatif solusi tanpa membatasi

4. *Prototype*

Solusi yang telah dipilih dikembangkan menjadi model atau representasi visual, seperti *wireframe* atau *high-fidelity design*. Prototipe memungkinkan tim memahami bagaimana solusi bekerja sebelum dikembangkan secara penuh.

#### 5. Test

Prototipe yang diuji pada responden atau pengguna guna memperoleh umpan balik. Tahap ini membantu mengetahui apakah solusi sudah sesuai kebutuhan atau perlu disempurnakan. Proses ini bersifat iteratif dan dapat kembali ke tahap sebelumnya menurut kebutuhan.

Prototipe diuji pada pengguna untuk memperoleh umpan balik. Tahap ini membantu mengetahui apakah solusi sudah sesuai kebutuhan atau perlu disempurnakan. Proses ini bersifat iteratif dan dapat kembali ke tahap sebelumnya menurut kebutuhan.

*Design Thinking* sangat cocok untuk pengembangan *website* karena mengutamakan pengalaman pengguna dan pendekatan kreatif dalam pemecahan masalah.

### 2.1.9 Prototype UI/UX

Prototype UI/UX adalah representasi awal dari antarmuka dan alur interaksi sistem. Prototipe berfungsi sebagai alat untuk menguji konseptualisasi desain sebelum implementasi tahap lanjut. Terdapat dua jenis utama prototipe[3]:

1. *Wireframe* – Sketsa sederhana yang menggambarkan struktur halaman tanpa detail visual.
2. *High-Fidelity Prototype* – Rancangan dengan tampilan mendekati produk final, lengkap dengan warna, tipografi, dan interaksi dasar.

Pembuatan *prototype* memungkinkan pengembang mengidentifikasi masalah lebih awal, mengurangi biaya perbaikan, dan memastikan rancangan sesuai harapan pengguna. Dalam penelitian ini, prototipe digunakan sebagai medium evaluasi usability melalui uji coba langsung dengan pengguna internal.

#### **2.1.10 User Flow**

*User Flow* ialah penggambaran secara grafis dari tindakan dan langkah yang ditempuh oleh pengguna *website* ketika berinteraksi dengan sebuah aplikasi atau situs web untuk mencapai tujuan tertentu, seperti melakukan pendaftaran akun atau negosiasi, dan pembelian produk. Representasi ini berfungsi sebagai panduan bagi peneliti dalam merancang jalur navigasi yang terstruktur, jelas, dan efisien bagi pengguna. Dengan memanfaatkan *user flow*, peneliti dapat mengidentifikasi potensi kendala yang mungkin dihadapi pengguna serta menyusun urutan interaksi yang lebih optimal guna meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Selain berfungsi sebagai representasi alur interaksi, user flow juga berperan sebagai media komunikasi yang efektif antara pengembang, peneliti, serta para pemangku kepentingan lainnya dalam proses pengembangan produk digital. Sebelum memasuki tahap pembuatan *wireframe* dan *prototype*, *user flow* membantu tim menyelaraskan pemahaman mengenai pola interaksi pengguna dengan sistem. Keberadaan alur pengguna sangat penting untuk memastikan pengalaman pengguna yang dihasilkan tidak hanya sesuai dengan kebutuhan pengguna, tetapi juga mendukung tujuan strategis perusahaan.

Dengan demikian, user flow dapat dipandang sebagai elemen penting dalam perancangan UI/UX yang menyajikan alur interaksi pengguna secara terstruktur. Melalui pemetaan alur tersebut, peneliti dapat merancang solusi antarmuka yang

membantu pengguna mencapai tujuan secara lebih efisien dan nyaman. Keberadaan user flow juga berkontribusi dalam memastikan bahwa tingkat kegunaan website atau aplikasi selaras dengan ekspektasi atau kebutuhan pengguna website sekaligus menunjang pengembangan produk digital serta kegiatan evaluasi yang akan dilakukan secara berkelanjutan.

## 2.2 Penelitian Yang Terkait

Beberapa penelitian yang sebelumnya telah dilakukan untuk menganalisis kualitas *website* sistem penjualan barang suatu perusahaan. Dari penelitian-penelitian tersebut dapat menjadi acuan serta memberikan gambaran kepada peneliti untuk melakukan analisis sistem penjualan pada PT. Terra Drone Indonesia, penelitian terkait yang di ambil oleh peneliti sebagai referensi diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian serupa telah dilakukan oleh Diah Novianti dan Apriade Voutama dengan judul “Redesign User interface Website Universitas Bisa Sarana Informatika(BSI) menggunakan metode Design Thinking dan System Usability Scale (SUS). Penelitian tersebut berfokus pada pengembangan ulang website BSI dengan menerapkan metode *design thinking* dan *system usability scale* (SUS) sebagai alat evaluasi. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan tingkat kegunaan *website* BSI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan design thinking yang disertai dengan evaluasi *usability* menggunakan metode SUS terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas kegunaan *website* pada lingkungan pendidikan serta mendukung pengalaman pengguna yang lebih optimal[4].
2. Penelitian lain dilakukan oleh Haira Salsabila, Sri Rahayu Natasia, M. Ihsan Alfani Putera, serta Is Rio Sena Nur Soffa dengan judul “Redesign UI/UX Website

Promedika Menggunakan Metode Design Thinking pada PT Promedika Mitra Utama Samarinda”. Penelitian tersebut membahas perancangan ulang UI/UX *website* perseroan terbatas yang bergerak pada bidang kesehatan penjualan, peralatan laboratorium, serta perlengkapan keselamatan kerja (HSE) dengan menerapkan metode design thinking. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil penelitian menghasilkan rekomendasi solusi desain yang disusun berdasarkan analisis permasalahan serta ide solusi yang difokuskan pada aspek kemudahan penggunaan. Adapun temuan utama menunjukkan bahwa permasalahan pada *website* yang ada meliputi aspek layanan pelanggan (*customer service*), *copywriting*, dan alur sistem (*system flow*)[7].

3. Penelitian yang dilakukan oleh Akmad Aldi, Atik Hidayati Mufidah, dan Cahya Bagus Sanjaya dengan judul “Perancangan design UI/UX aplikasi pemesanan paket wisata di desa wonokitri menggunakan design thinking” membahas perancangan ulang desain UI/UX pada aplikasi pemesanan paket wisata melalui situs web. Pada penelitian ini menerapkan metode design thinking sebagai pendekatan utama untuk proses pengembangan desain. Guna menggali kebutuhan pengguna serta merumuskan solusi desain yang efektif, penelitian tersebut melalui lima tahapan design thinking, yaitu *empathy*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Hasil penelitian menegaskan pentingnya pendekatan yang berorientasi pada pengguna dalam meningkatkan kualitas antarmuka sebuah *website*[6].
4. Selanjutnya yang dilakukan oleh Rahmat Alamsyah, Imam Maruf Nugroho, dan Syariful Alam dengan judul “Redesign User Interface dan User Experience Aplikasi Wastu Mobile Menggunakan Metode Design Thinking” bertujuan untuk

melakukan perancangan ulang aplikasi kampus dengan menerapkan metode design thinking. Pendekatan ini digunakan melalui lima tahapan utama, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test, guna memahami kebutuhan pengguna serta merumuskan solusi desain yang dapat diterapkan. Hasil perancangan berupa sistem pembelajaran berbasis online yang dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti akses materi pembelajaran, informasi tugas, evaluasi, forum diskusi serta umpan balik dari pengguna, yang dirancang guna memenuhi kebutuhan minat belajar mahasiswa[3].

5. Penelitian yang terakhir dilakukan oleh Ananda Alma Chairunnisa, Suprih Widodo, dan Nuur Wachid Abdul Majid dengan judul “Perancangan Desain UI/UX Sistem E-Learning Menggunakan Metode Design Thinking: pada penelitian tersebut membahas desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) sebuah website e-learning dengan menerapkan metode design thinking. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan *empathy define, ideate, prototype, dan test*. Dan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode tersebut mampu menghasilkan antarmuka yang lebih intuitif serta meningkatkan kualitas pengalaman pengguna, sehingga mendukung proses transaksi pembelian dan penjualan barang secara lebih efisien dan nyaman[5].

## **2.3 Tinjauan Organisasi/Objek Penelitian**

### **2.3.1 Sejarah PT. Tera Drone Indonesia**

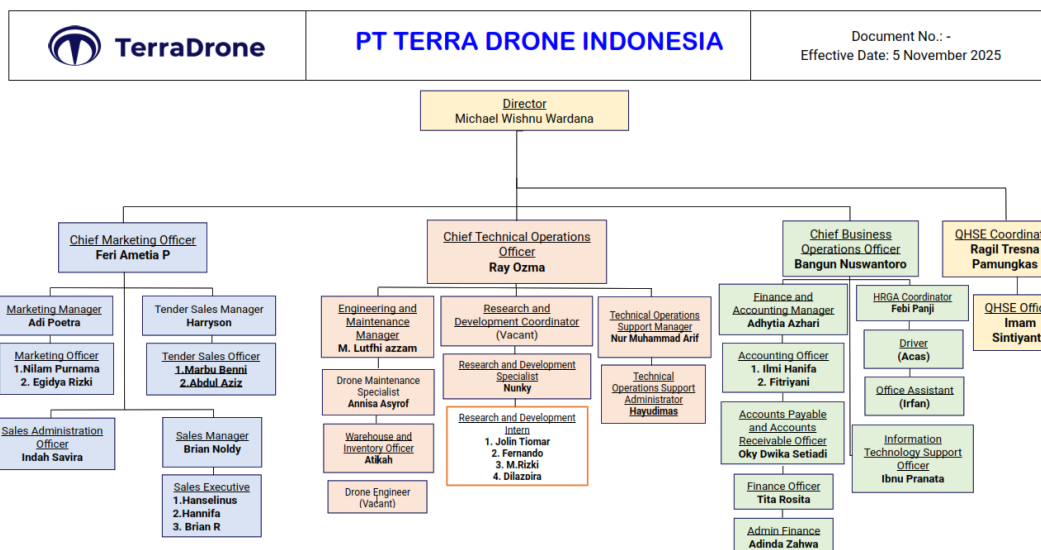
PT. Terra Drone Indonesian awalnya didirikan di Bandung pada tahun 2016 dengan nama PT. Aero Geosurvey Indonesia yang berfokus pada penyedia layanan pemetaan lahan sawit menggunakan Pesawat Udara Nir Awak (PUNA) atau yang

sering disebut Drone. Pada tahun 2019 perusahaan tersebut mendapatkan investasi dari perusahaan Jepang yang bernama Terra Drone Corporation hingga akhirnya berubah entitas menjadi PT Terra Drone Indonesia, dan saat ini Terra Drone Indonesia adalah perusahaan yang menyediakan layanan jasa pemanfaatan drone dan penjualan drone dari berbagai merek terkenal seperti DJI Enterprise, C-Astral, Quantum Systems, BETA, Swellpro dan beberapa merek alat survei dan software lainnya seperti Agisoft, Sensys, dan Radarteam.

. Terra Drone Indonesia sebagai penyedia jasa dan barang drone memanfaatkan menggunakan *website* sebagai media promosi dan penjualan untuk drone tersebut. Pemilihan PT. Terra Drone Indonesia sebagai objek penelitian didasari keresahan beberapa pelanggan (*costumer*) yang ingin melakukan pembelian drone menggunakan website Terra Store (<https://store.terra-drone.co.id/>). Tampilan pada *website* penjualan PT Terra Drone Indonesia dinilai belum efisien dan efektif dalam mendukung aktivitas pencarian barang, permintaan penawaran harga, negosiasi, serta pemesanan. Selain itu, desain UI/UX yang kurang menarik dan cenderung monoton menyebabkan pengalaman pengguna menjadi kurang optimal.

### **2.3.2 Struktur Organisasi**

Sebagai suatu perusahaan yang bergerak dalam penjualan drone PT. Terra Drone Indonesia memiliki struktur organisasi sebagai berikut. Struktur organisasi perusahaan digambarkan pada gambar dibawah ini.



Sumber: PT. Terra Drone Indonesia

Gambar II.2 Struktur Organisasi PT. Terra Drone Indonesia

Berikut ini adalah tanggung jawab dan wewenang sesuai dengan gambar struktur organisasi di atas, diantaranya:

1. *Director*
  - a. Menentukan visi, misi, dan strategi bisnis perusahaan.
  - b. Menganalisis tren pasar untuk merumuskan rencana bisnis jangka pendek dan panjang.
  - c. Mengambil keputusan besar terkait strategi ekspansi dan diversifikasi.
  - d. Memantau kinerja keseluruhan perusahaan (*financial* dan *operational*).
  - e. Memimpin jajaran *top management* (*Chief, Head, Manager*).
  - f. Mengawasi laporan keuangan, *budget planning*, *cash flow*, dan profitabilitas
2. *Chief Marketing Officer*

- a. Merumuskan strategi marketing jangka pendek & panjang sesuai arah bisnis.
  - b. Menyusun marketing *master plan (brand, digital, campaign, sales funnel)*.
  - c. Menetapkan KPI untuk marketing manager dan sales marketing manager.
  - d. Menyatukan strategi marketing dan sales agar mendukung *revenue growth*.
  - e. Membina marketing manager dan sales marketing manager (*coaching & review* kinerja).
  - f. Mengidentifikasi peluang pertumbuhan berdasarkan data pasar.
3. *Chief Technical Operations*
- a. Memastikan semua proses teknis, engineering, dan operasional berjalan efisien dan sesuai SOP.
  - b. Mengarahkan perencanaan, eksekusi, timeline, anggaran, dan kualitas seluruh proyek; melakukan *review* progres dan memberikan keputusan saat ada kendala.
  - c. Bekerja dengan tim lain (*finance, product, commercial*) untuk memastikan alur teknis mendukung tujuan bisnis.
  - d. Mengontrol biaya operasional teknis dan alokasi *resource* untuk proyek.
  - e. Mendorong inovasi, efisiensi, dan perbaikan proses untuk meningkatkan kinerja operasional.
  - f. Memastikan standar kualitas terpenuhi, menangani risiko teknis, serta memastikan proyek selesai tepat waktu.
4. *Chief Business Operations Officer*
- a. Memastikan kegiatan operasional berjalan efisien dan sesuai SOP di seluruh divisi.

- b. Mengontrol *budgeting, cash flow*, laporan keuangan, dan memastikan kesehatan finansial perusahaan.
- c. Membina fungsi *human resources* (rekrutmen, *training*, evaluasi, aturan kerja) serta *general affair* (fasilitas, keamanan, aset, administrasi)
- d. Menerjemahkan arahan *director* menjadi rencana operasional untuk departemen *Finance* dan HRGA.

5. *QHSE Coordinator*

- a. Mengimplementasikan, memelihara, dan mengawasi standar *Quality, Health, Safety, dan Environment* sesuai regulasi dan SOP.
- b. Melakukan audit internal, inspeksi lapangan, serta memastikan tindakan korektif dijalankan.
- c. Memberikan training K3, *awareness QHSE*, dan memastikan seluruh karyawan memahami prosedur keselamatan dan kualitas.
- d. Menganalisis kecelakaan/insiden, menyusun laporan, dan merumuskan pencegahan agar tidak terulang.
- e. Mengelola dokumentasi QHSE, laporan rutin, dan memastikan kepatuhan terhadap peraturan pemerintah