



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

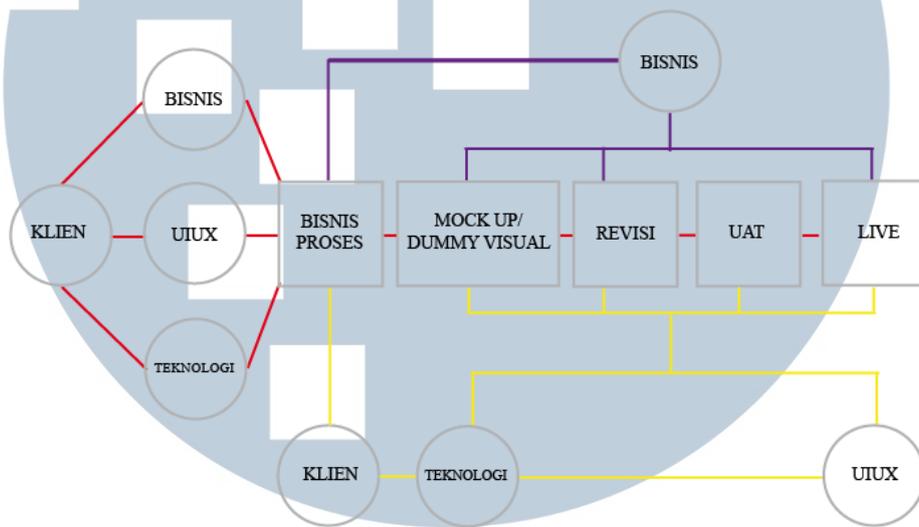
1. Kedudukan

Dalam praktik kerja magang ini penulis berkedudukan sebagai *Junior UI/UX Designer* di PT. Meteor Inovasi Digital yang pada proses kerja magang ini diberikan tugas sebagai divisi *Junior UI/UX Designer* yang melayout beberapa aplikasi seperti *mobile application*, *websites*, dan beberapa halaman - halaman pada *website* yang lainnya, dan juga mempelajari banyak ilmu - ilmu yang tidak diberikan pada saat jam kuliah. Dalam proses praktik kerja magang ini, penulis dalam arahan dan dalam bimbingan oleh Bapak Yanuar Triwibowo selaku CXO kepala desainer *UI/UX*, Kak Rianty Tara Pratita. S.Ds. selaku *Senior UI/UX* dan Kak Elyfas Frodicia Mayagi, S.Sn. selaku pembimbing lapangan *UI/UX Graphic Design* yang membantu penulis melakukan proses kerja magang di PT. Meteor Inovasi Digital ini.

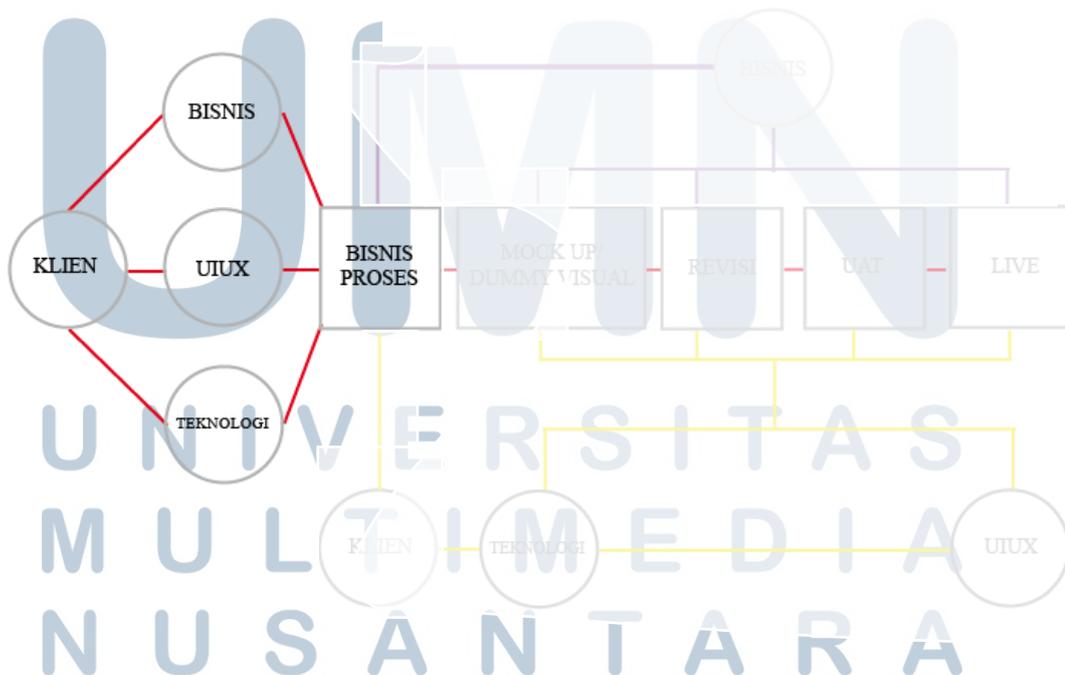
2. Koordinasi

Pada Bagan alur koordinasi yang sudah dilakukan di PT Meteor Inovasi Digital. Pertama *client* akan melakukan pertemuan dan melakukan diskusi kepada beberapa perwakilan di masing - masing divisi atau bidangnya, yaitu pada tim bisnis, tim desain dan juga tim IT. Dalam pertemuan yang dilakukan secara berlangsung ini biasanya perwakilan tim desain akan memperlihatkan contoh - contoh dan beberapa karya yang pernah dibuat dengan maksud dan tujuannya adalah untuk memberikan sebuah gambaran kepada *client* lalu apabila *client* setuju dan tertarik, atau jika *client* memiliki ide dan konsep yang lainnya, sebisa mungkin tim *UI/UX* desain akan membuat beberapa desain dengan ide dan konsep dari arahan *client*. Apabila *client* sudah setuju dengan proyek yang akan dibuat ini, maka desain tersebut akan dilanjutkan oleh tim IT untuk menyelesaikan dalam pembuatan aplikasinya secara lebih lengkap dan nyata. Sebelum memberikan tugas kepada penulis, pembimbing lapangan dalam divisi *UI/UX*

Desain memberitahukan beberapa informasi, dan yang paling penting adalah sebuah ketentuan *deadline* yang harus dikerjakan. Setelah tugas yang sudah diselesaikan oleh penulis lalu penulis dapat berdiskusi kepada pembimbing magang dan apabila ada sebuah revisi, maka penulis akan segera memperbaiki dan setelah diperbaiki penulis lalu mengumpulkannya kembali kepada pembimbing desain.

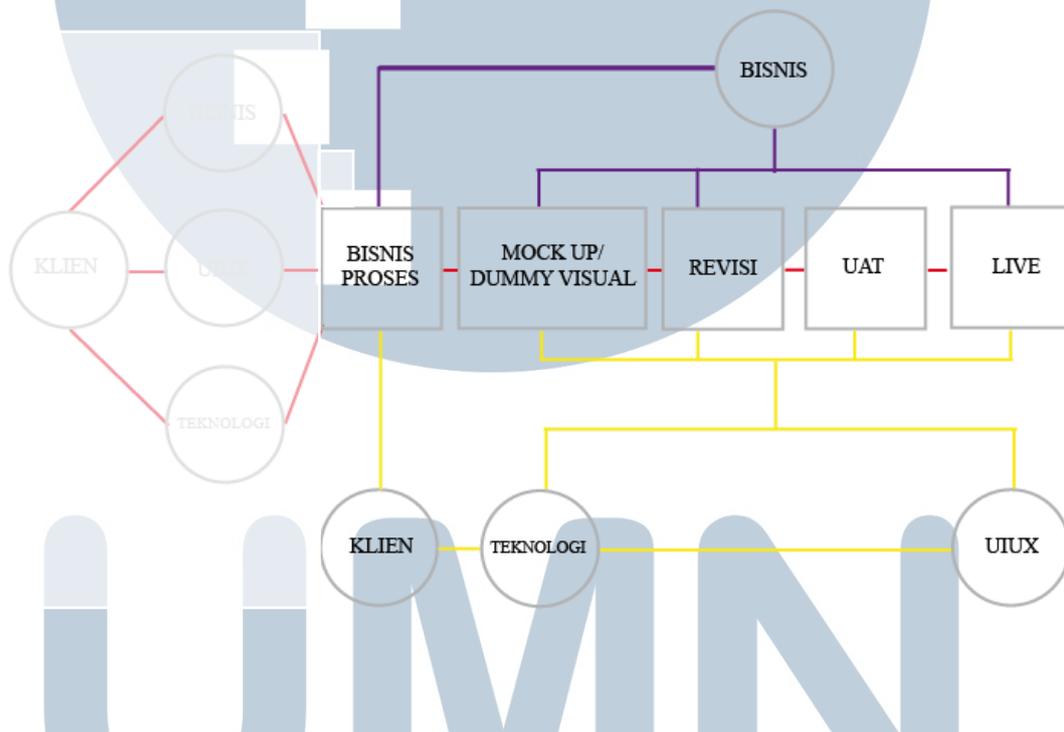


Gambar 3.1. Bagan Alur Keseluruhan



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi *Client-Business Process*

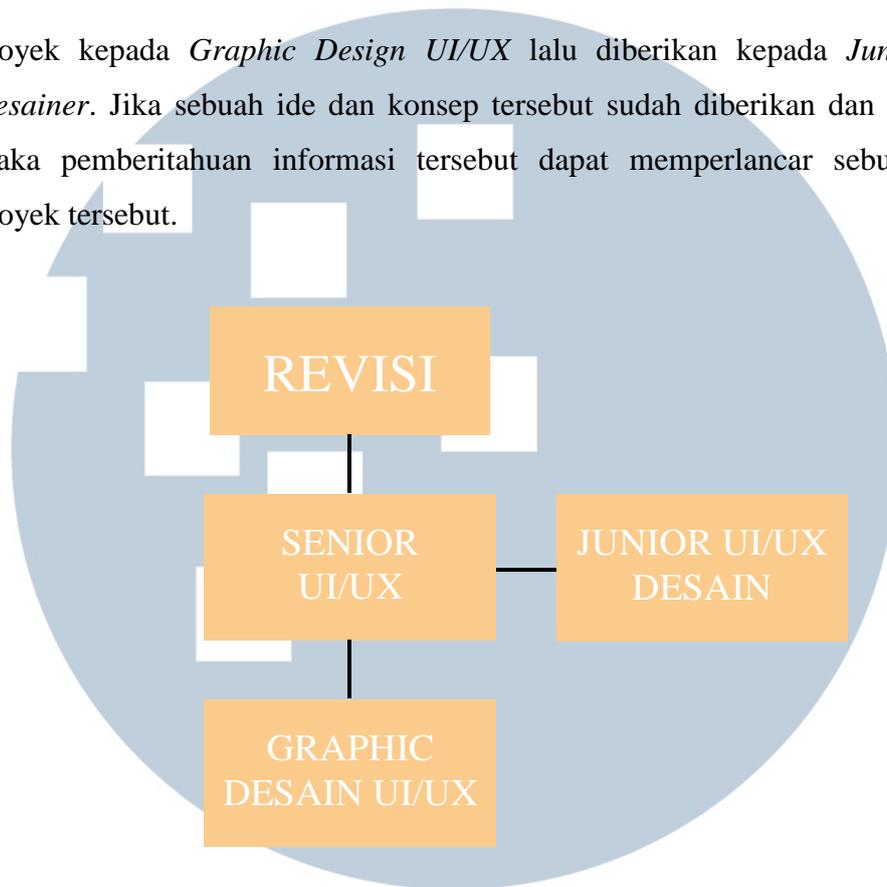
Setelah dapatkan informasi yang telah di berikan dari *client*, dari ketiga divisi tersebut membuat rencanakan proses bisnis dari proyek tersebut. Dengan memiliki konsep yang sudah dibicarakan dan disetujui oleh ketiga divisi tersebut maka, alur bisnis, dan ide tersebut nantinya akan dibuat ke dalam bentuk visual. Pada divisi bisnis akan memberikan sebuah informasi terbaru yang telah di dapat dari *client* yang terkait dalam sebuah proyek, lalu pada divisi *UI/UX* desain dan IT melakukan sebuah asistensi desain dan teknis kepada *client* melalui divisi bisnis.



Gambar 3.3. Bagan Alur Koordinasi *Client-Business Process - LIVE*

Tahap selanjutnya adalah sebuah tahap pada proses bisnis yang telah dibuat sebelumnya lalu dibuat secara visual menjadi *mock up*. Lalu ketika *mock up* yang sudah jadi dibuat yang dilakukan adalah ke proses selanjutnya yaitu dengan melakukan sebuah revisi kepada pembimbing magang untuk di periksa kembali apabila yang telah dibuat masih ada kesalahan. Proyek yang sudah benar dan di revisi akan diuji coba dan akan di perlihatkan secara langsung kepada *client*. Pada divisi *UI/UX*, *Senior UI/UX* akan memberikan sebuah arahan tentang suatu

proyek kepada *Graphic Design UI/UX* lalu diberikan kepada *Junior UI/UX Designer*. Jika sebuah ide dan konsep tersebut sudah diberikan dan sudah jelas maka pemberitahuan informasi tersebut dapat memperlancar sebuah konsep proyek tersebut.



Gambar 3.4. Bagan Alur Koordinasi *UI/UX* – *Junior UI/UX* Desain

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2. Tugas yang di lakukan

3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Introduction	-Latihan memilih foto atau memilih icon yang baik. -Mengenal aplikasi duit hape.
2	2	Duit Hape	-Mendesain Ulang Aplikasi Duit Hape. -Penjelasan tentang hdpi, xhdpi, xxhdpi.
3	3	Duit Hape	-Memperbaiki grid Aplikasi Duit Hape. -Membuat konsep mograf untuk sisternet.
4	4	Logo Alun - Alun	-Belajar mengetahui ukuran kertas untuk di hape, tablet, dan layar desktop. -Membuat Sketsa Logo Alun - Alun.
5	5	Logo Alun - Alun	-Membuat Sketsa Logo Alun - Alun digital
6	6	PCP Express	-Belajar menghitung jarak pada objek dan objek sampingnya pada jarak kertas. -Mendesain ulang Aplikasi PCP Express.
7	7	Kartu Natal & Tahun Baru Hand Lettering	-Belajar membuat tulisan Hand Lettering. -Mencari referensi Hand Lettering untuk ucapan kartu natal dan tahun baru.
8	8	Kartu Natal & Tahun Baru Hand Lettering	-Membuat sketsa ucapan natal dan tahun baru. -Membuat dan memindahkan ke digital. -Melengkapi dan memberi warna pada desain Hand Lettering.
9	9	Kartu Natal & Tahun Baru Hand Lettering	-Melanjutkan membuat ucapan kartu natal dan tahun baru. -Merubah Style pada tulisan.
10	10	Kartu Natal & Tahun Baru Hand Lettering	-Membuat alternatif pilihan ucapan kartu natal. -Menambahkan ornamen pada ucapan kartu natal & tahun baru.
11	11	ID Card Karyawan	-Belajar membuat sketsa ID card untuk karyawan di PT. Meteor Inovasi Digital.
12	12	ID Card Karyawan	-Membuat ID card untuk karyawan di PT. Meteor Inovasi Digital dengan vektor.
13	13	ID Card Karyawan & SCOPI	-Membuat desain alternatif ID card kantor Meteor Inovasi Digital. -Re desain Infografik Scopi

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pada tanggal 03 November 2016, penulis memulai proses kerja magang pada saat melakukan proses kerja magang biasanya kantor PT. Meteor Inovasi Digital dimulai pada pukul 09.00 WIB sampai pukul 17.00 WIB. Biasanya apabila banyak yang masih harus dikerjakan karyawan diharuskan untuk lembur, tetapi dengan lembur di waktu tertentu saja, karena kerjaan yang diberikan dapat dikerjakan di rumah. Selama melakukan proses kerja magang di PT. Meteor Inovasi Digital penulis banyak mempelajari hal - hal baru. Dari semua kerjaan yang telah diberikan kepada penulis ini adalah beberapa diantara semua pekerjaan yang telah dilakukan penulis. Ada tiga macam pekerjaan yaitu pada saat pembuatan PCP (aplikasi pengiriman barang), SCOPI (Infografik), dan App Duit Hape (*Apps* pembayaran *online*). Dari ketiga proses kerja magang yang telah diselesaikan, beberapa pekerjaan tersebut belum pernah dikerjakan sebelumnya oleh penulis, sehingga pada saat membuat dan menyelesaikannya dibutuhkan proses belajar dan perlu memperbanyak lagi referensi untuk proses membuat dan menyelesaikannya.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Beberapa pekerjaan yang telah di kerjakan di Kantor PT. Meteor Inovasi Digital Pada saat proses kerja magang :

1. PCP (*Apps* pengiriman barang)

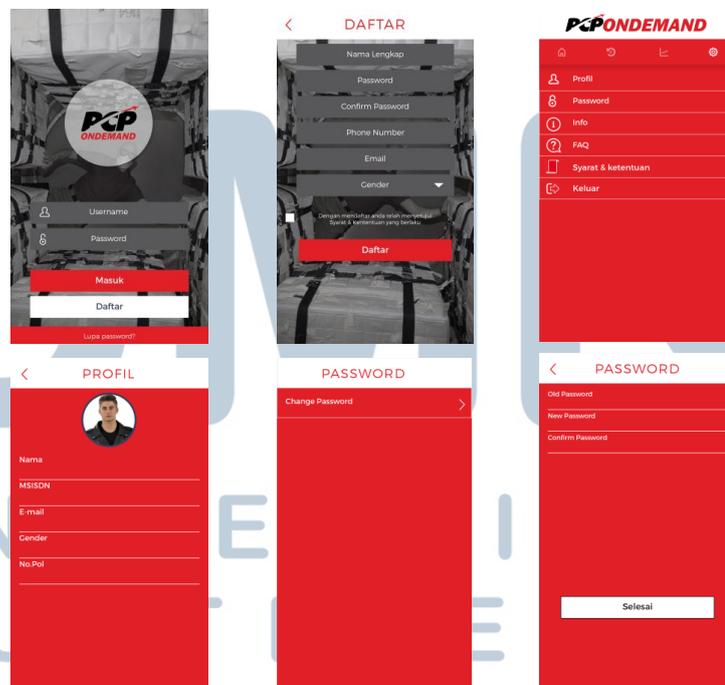


Gambar 3.5. Logo PCP ONEDEMAND

Arti logo dari PCP adalah dengan gambar pesawat yang terbang ke arah kanan ini menandakan bahwa pengiriman yang dilakukan oleh PCP adalah pengiriman yang paling cepat dan nomor satu dibandingkan yang lainnya.

Lalu arti warna merah tersebut mewakili bahwa PCP memiliki sikap yang energi, kekuatan, dan keberanian. Maka PCP dibuat untuk membuat seseorang agar lebih berani untuk menggunakan aplikasi PCP ini. Lalu maksud dari warna hitam adalah mewakili sisi elegan dan rasa percaya diri. PCP dapat dipercaya untuk mengirim paket barang, selain cepat dan aman.

PCP merupakan sebuah perusahaan pengiriman barang *online*, yang dapat mempermudah masyarakat yang ada di sekitar kita, karena dengan adanya *website* PCP sebuah aplikasi *online* ini dapat maju karena seseorang dengan mudah untuk mengaksesnya, tidak perlu datang ke tempat pengiriman barang. Karena cukup dengan membuka aplikasi PCP, siapapun dapat mendaftarkan data diri untuk menyetujui mengikuti syarat dan ketentuan yang telah berlaku untuk dapat mengakses pengiriman dan penerimaan barang. Aplikasi PCP ini dikerjakan dengan ukuran 1080 x 1848 *pixel* dan dikerjakan di aplikasi *Adobe Illustrator (Ai)*. Untuk mengaksesnya cukup mudah hanya dengan mengikuti beberapa tahapan yang ada seperti gambar di bawah ini :



Gambar 3.6. Desain Halaman Awal Aplikasi PCP

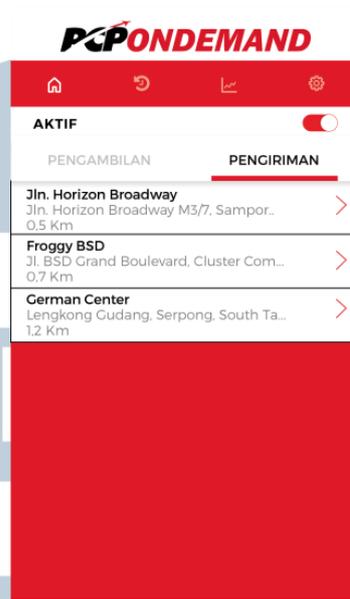


Gambar 3.7. Halaman Pemberitahuan konfirmasi Akun

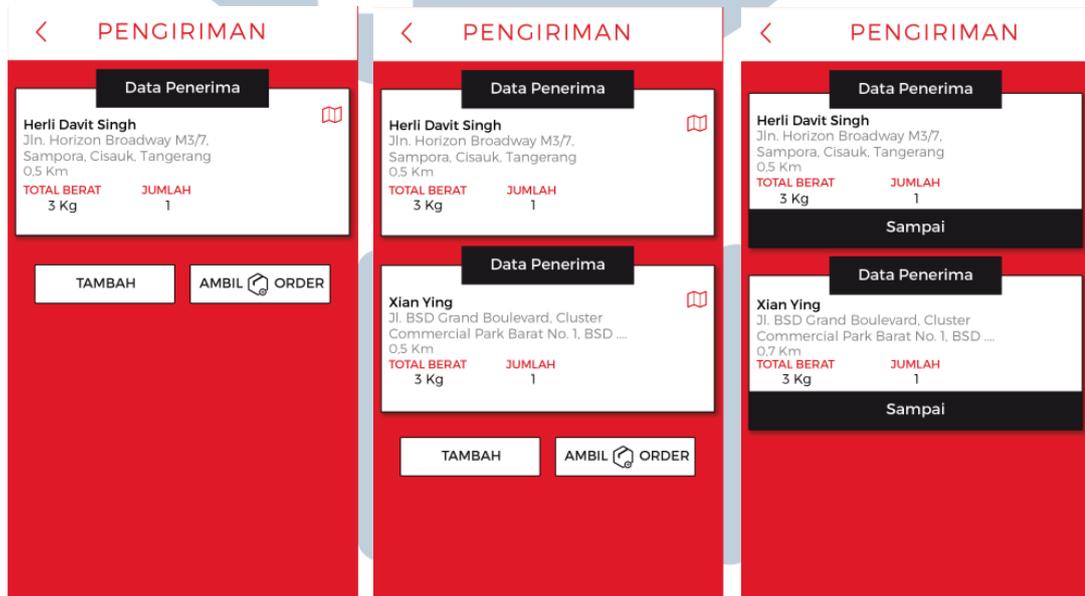
Untuk masuk ke aplikasi PCP dibutuhkan sebuah akun yang sudah terdaftar, sehingga pengguna dapat membuka aplikasi tersebut. Apabila belum memiliki akun, pengguna akan di arahkan dan dianjurkan untuk mengikuti sesuai struktur pada tampilan aplikasi tersebut agar membuat akun baru. Tampilan selanjutnya adalah sebuah beranda yang menampilkan profil pengguna. Pada saat melakukan pembuatan akun baru, password dan username akan dikirim melalui email. Lalu apabila akun sudah aktif maka aplikasi PCP tersebut dapat digunakan ketika tombol aktif berwarna merah.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

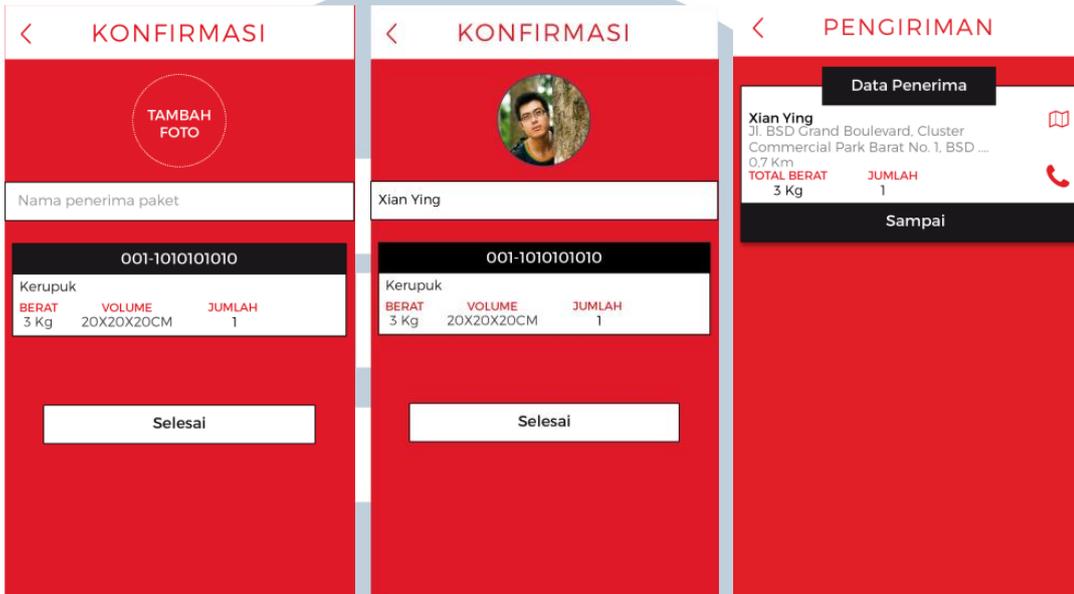


Gambar 3.8. Tombol Aktif

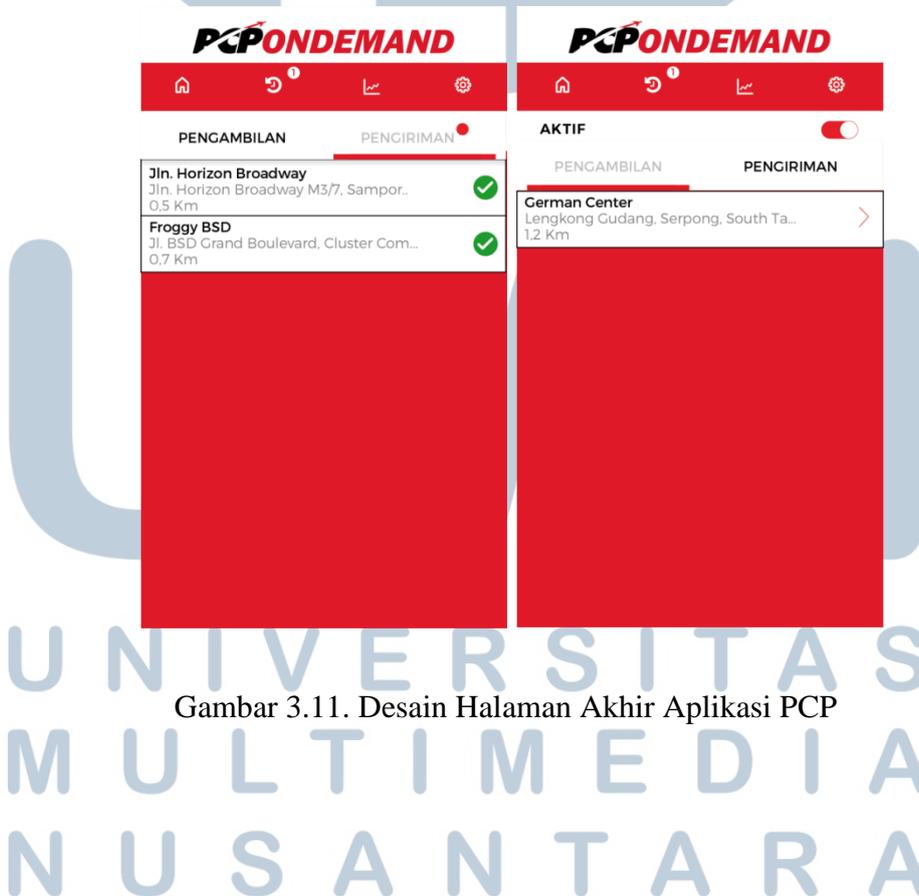


Gambar 3.9. Halaman Pengiriman

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.10. Data Penerima Paket



Gambar 3.11. Desain Halaman Akhir Aplikasi PCP

2. SCOPI (Infografik)

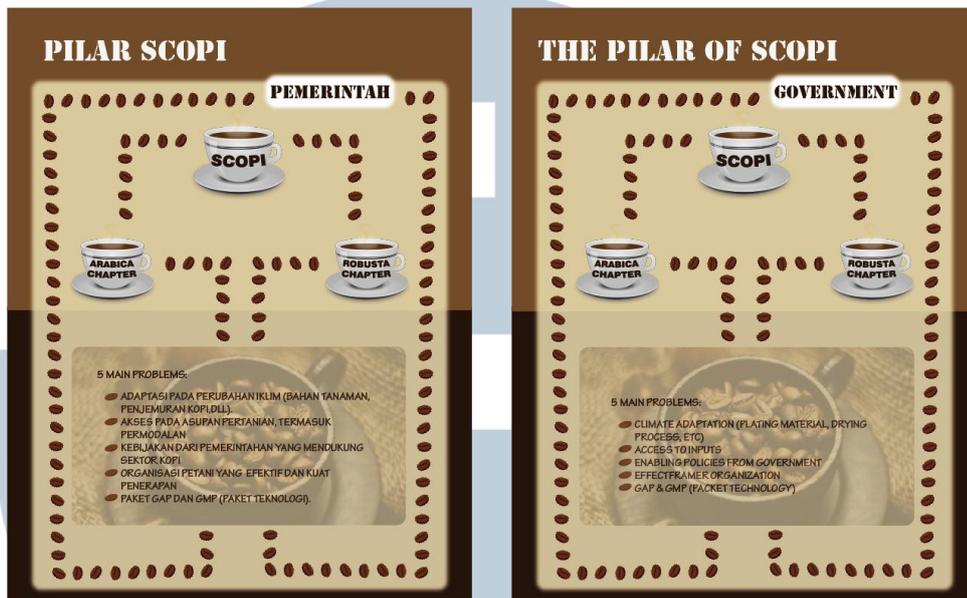
SCOPI adalah salah satu upaya untuk meningkatkan produksi dan mutu Kopi Robusta di Indonesia. Dengan melakukan sebuah pemberdayaan kepada para petani kopi melalui pelatihan budidaya berkelanjutan dan pasca – panen dengan menggunakan kurikulum dan manual pelatihan yang standar. Pelatihan bagi seorang petani dengan menggunakan sebuah bahan dan metode pelatihan standar, diharapkan bisa memberdayakan petani dan bisa membantu petani dalam menghadapi masalah kesulitan memperoleh sebuah prasarana dan sebuah sarana produksi, kepastian usaha, risiko harga, kegagalan panen, praktik ekonomi biaya tinggi serta perubahan iklim dan sekaligus memberikan perlindungan terhadap hak - hak mereka sebagai petani (UU 19 tahun 2013, pasal 01).

Pilar SCOPI ini menjelaskan tentang masalah utama pada Kopi Arabika dan Kopi Robusta, seperti gambar 3.12 Desain Halaman Pilar SCOPI (Bahasa Indonesia & Inggris).

Lalu tujuannya adalah untuk melakukan sebuah promosi kepada para pencinta kopi di seluruh Indonesia yang gemar meminum kopi, selain itu juga agar para petani kopi dapat memiliki kesempatan ekonomi, memiliki ketahanan pangan, dan dapat melestarikan lingkungan.

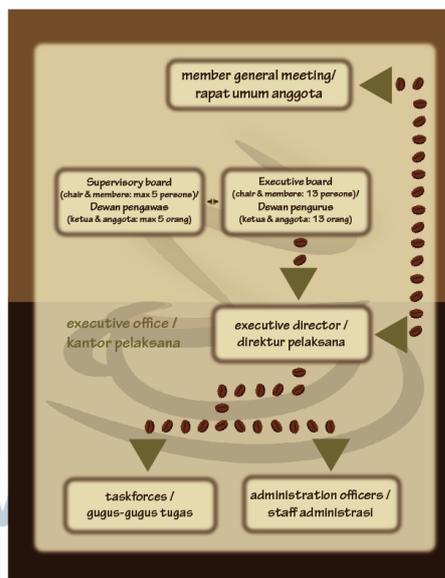
Prinsip SCOPI adalah inklusif, partisipatif, demokratis, netral, dan pre - kompetitif yang berpusat kepada petani yang mau mendorong loyalitas dan berkomitmen mendorong sinergi.

Inti pendorongan SCOPI tersebut adalah sebuah program pengembangan *public private partneship* kepada pelaku kopi di seluruh Indonesia. SCOPI sendiri memberikan sebuah fasilitas untuk pembelajaran bersama dari beberapa praktek kebersihan serta keselarasan semua program yang mengarah pada pelaku kopi untuk saling bersinergi.

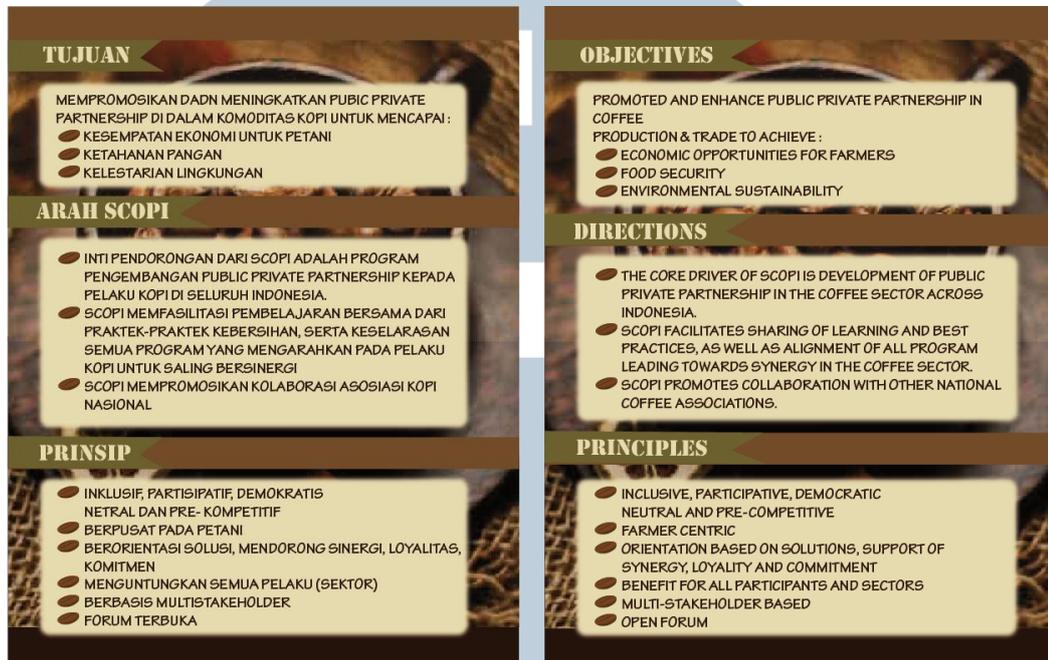


Gambar 3.12. Desain Halaman Pilar SCOPI (Bahasa Indonesia & Inggris)

Ukuran kertas yang digunakan dalam pembuatan Infografis SCOPI ini adalah 612 x 792 pt dan dibuat dengan menggunakan program *Adobe Illustrator* (Ai) dan *Adobe Photoshop* (Ps)



Gambar 3.13. Skema pada kantor pelaksanaan SCOPI



Gambar 3.14. Desain Halaman Tujuan SCOPI (Bahasa Indonesia & Inggris)

3. App Duit Hape (*Apps pembayaran online*).

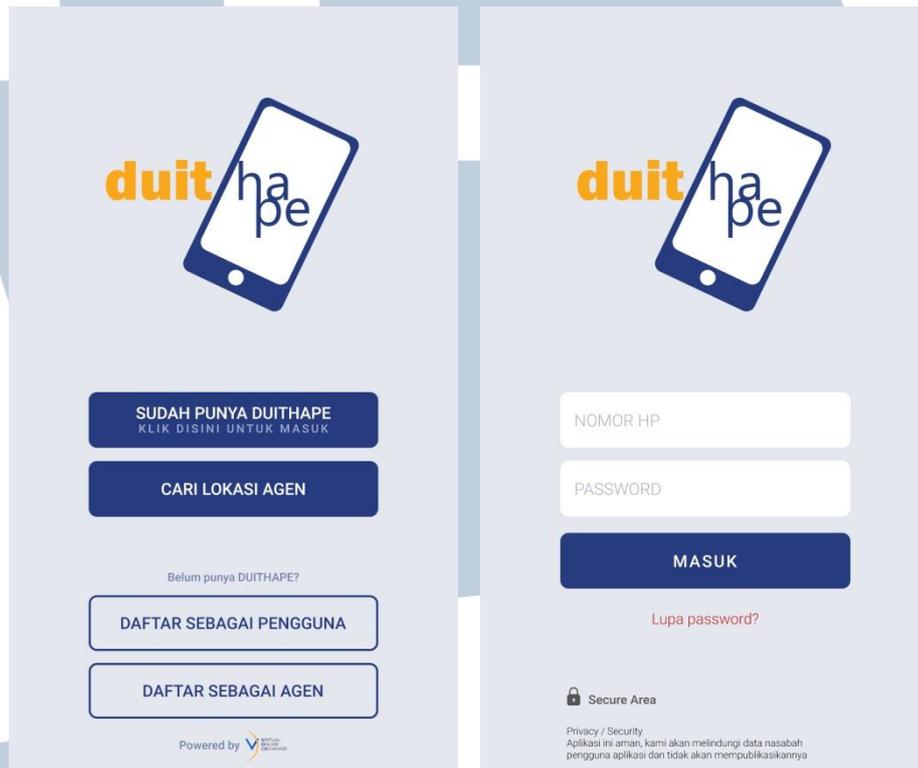


Gambar 3.15. Logo *Client* PT. Meteor Inovasi Digital

Duit Hape adalah sebuah aplikasi pembayaran *online* yang dapat mempermudah seseorang untuk melakukan sebuah beberapa transaksi

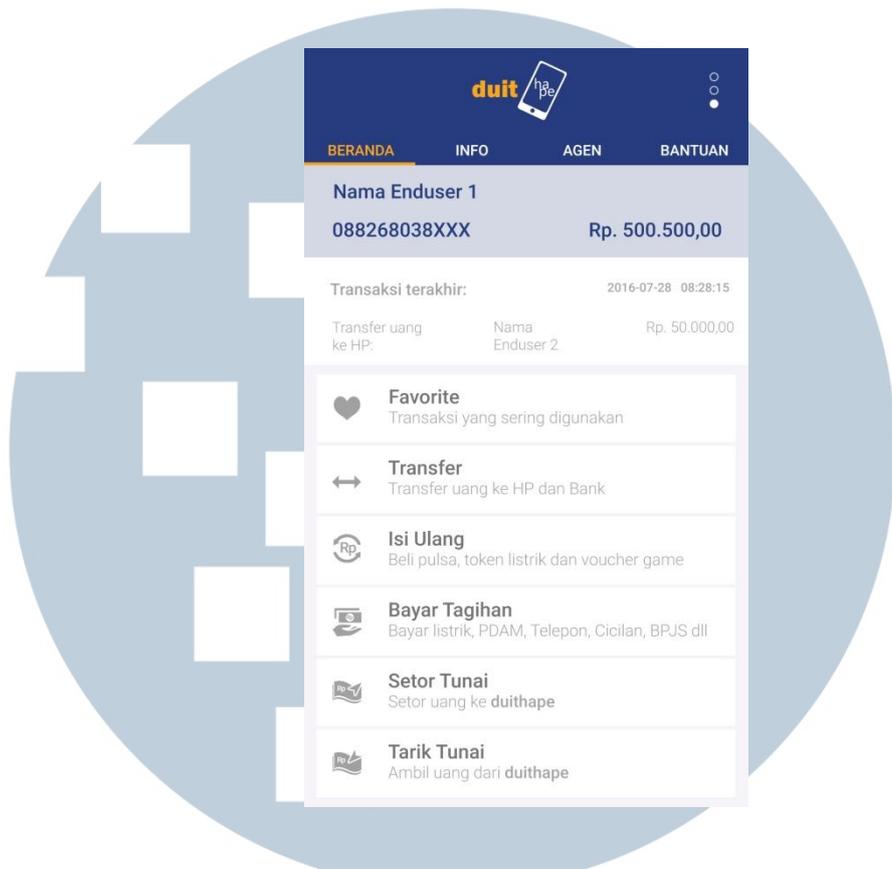
pembayaran, transfer uang ke hape dan bank, pembayaran telkom, Isi ulang pulsa, token listrik, *voucher game*, pembayaran tagihan listrik, tagihan bpjs, dll.

Berikut gambar dan beberapa tahap halaman pada aplikasi Duit Hape:



Gambar 3.16. Desain halaman awal aplikasi Duit Hape

Pada gambar yang ada di atas ini adalah sebuah halaman awal aplikasi Duit Hape. Untuk mengakses aplikasi ini diutamakan untuk mendaftar sebagai pengguna aplikasi duit hape. Setelah melakukan proses pendaftaran maka akun tersebut dapat digunakan untuk melakukan transaksi yang ada pada aplikasi Duit Hape.

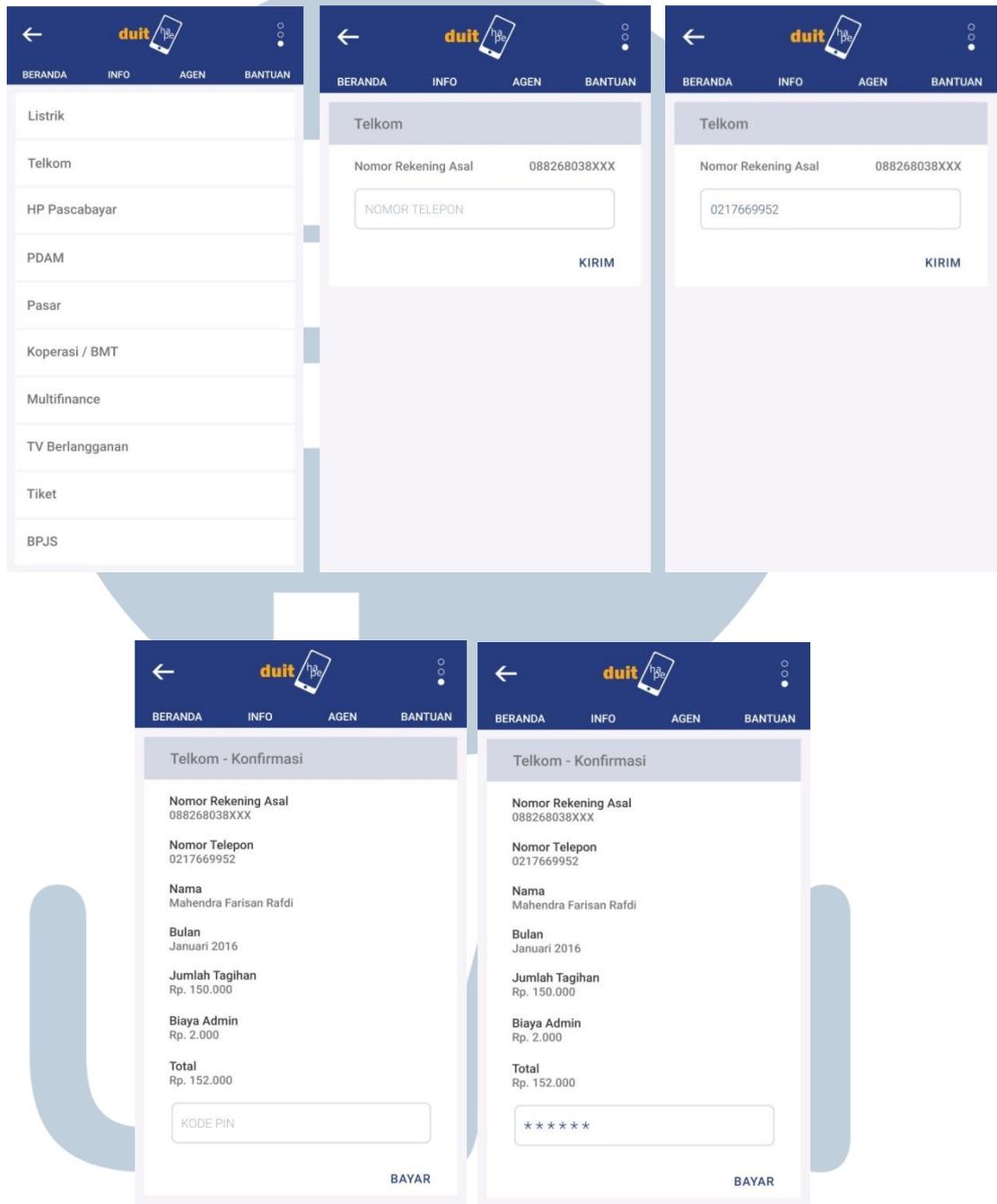


Gambar 3.17. Halaman awal aplikasi Duit Hape

Log in dengan memasukkan nomor hape lalu masukan *password* yang telah dibuat, setelah berhasil masuk lalu tampilan selanjutnya adalah beranda awal yang menampilkan nama pemilik, nomor hape pemilik dan saldo pemilik akun.

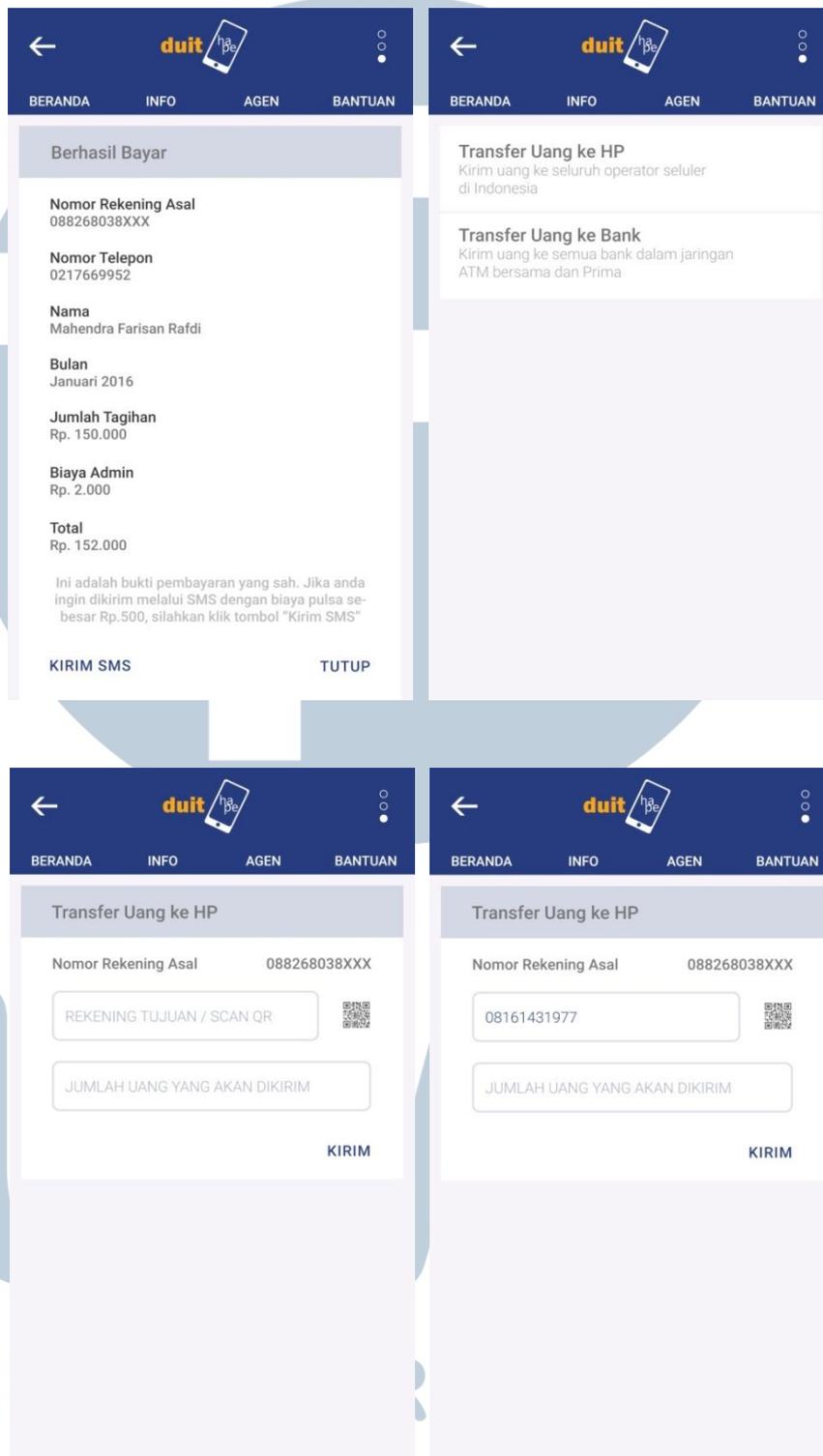
Lalu setelah itu muncul tampilan untuk pembayaran Listrik, Telkom, HP Pascabayar, PDAM, Pasar, Koperasi / BMT, *Multifinance*, TV Berlangganan, Tiket dan BPJS.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



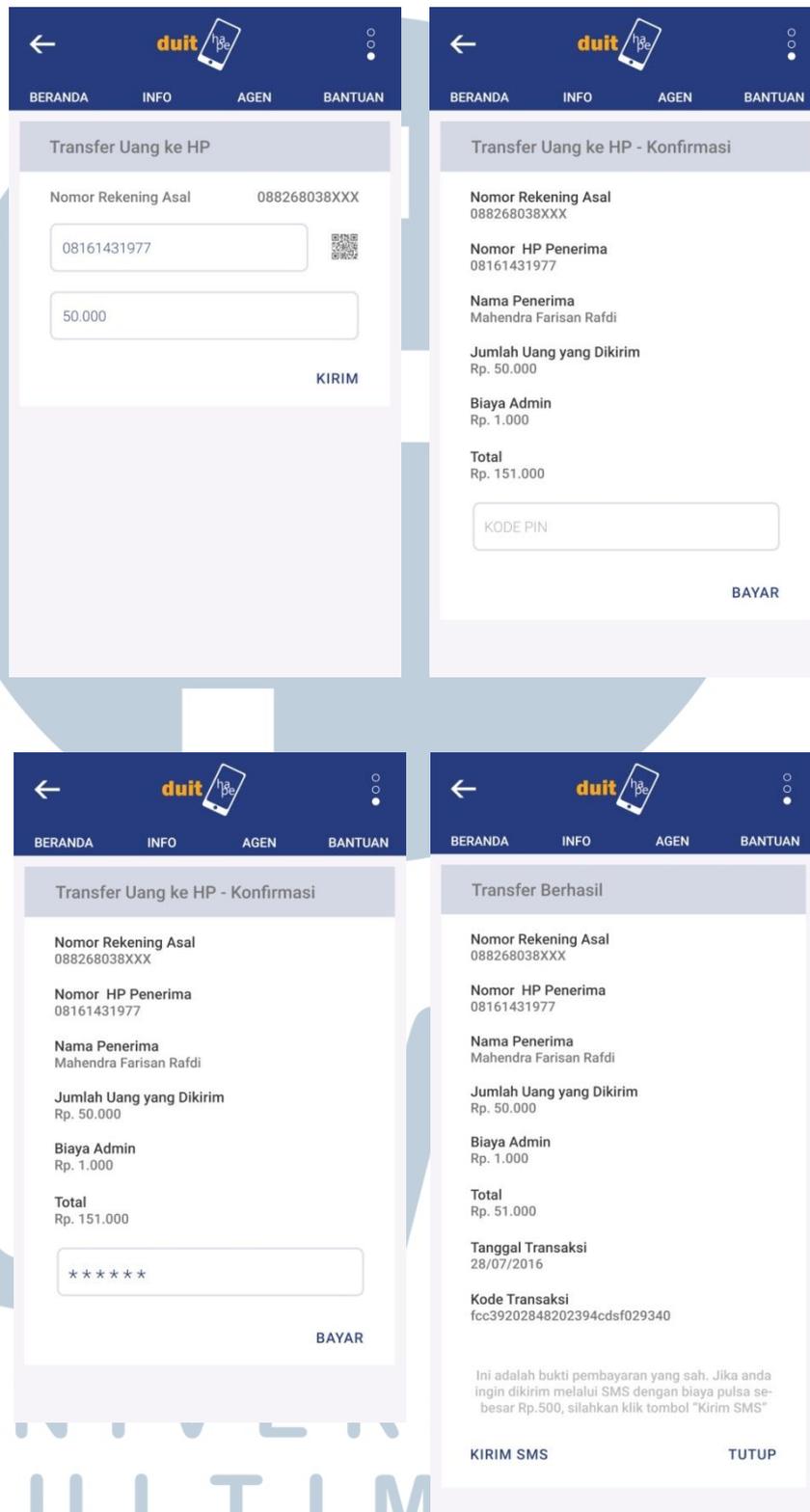
Gambar 3.18. Contoh Halaman Pembayaran Telkom

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

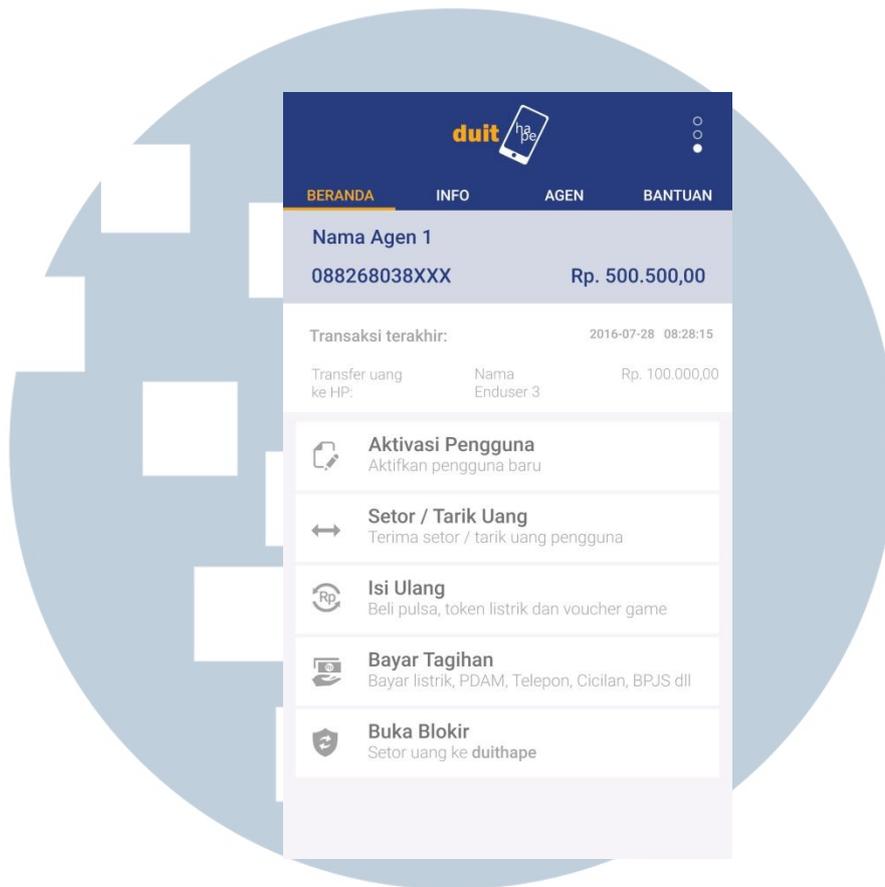


Gambar 3.19. Contoh Halaman Pembayaran Telkom Berhasil

U
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.20. Contoh Halaman Transfer Uang Ke HP



Gambar 3.21. Contoh Halaman Transfer Uang Ke HP

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala terbesar yang dialami penulis selama melakukan praktik kerja magang di PT. Meteor Inovasi Digital adalah mendapati pekerjaan yang belum pernah dipelajari sebelumnya maka kurangnya pengetahuan tentang *UI/UX* dan juga kurang begitu paham pada saat praktik dalam pengerjaan *UI/UX*. Pada saat melakukan praktik kerja magang kendala yang dialami penulis yaitu melakukan praktik kerja magang dan kuliah, maka dalam satu minggu penulis mengikuti kerja magang ketika tidak kuliah. Karena dalam satu minggu hanya masuk beberapa kali, penulis merasa ketinggalan informasi ter - *update* di kantor karena ada beberapa mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yang dibagi -

bagi tugas untuk melakukan dan membuat tugas yang diberikan kepada Senior *UI/UX*.

Karena sedang melakukan proses kuliah juga, maka penulis ber - inisiatif untuk mengganti hari libur untuk masuk bekerja dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Lalu apabila saat di kantor sedang mengalami penurunan listrik maka kantor akan berhenti bekerja dikarenakan saluran internet yang tidak tersedia, maka menjadi penghambat IT dan Desainer melakukan aktifitas bekerja.

Pada saat dikampus memang di ajarkan matakuliah *web desain* tetapi pada saat bekerja penulis masih merasa bingung karena apa yang diajarka di kampus memang berbeda dibandingkan pada saat melakukan proses kerja magang di PT. Meteor Inovasi Digital. Kendala selanjutnya adalah kurangnya sebuah *briefing* dari pekerjaan tidak dijelaskan keseluruhan makan sering terjadi revisi yang berulang - ulang. Kurangnya referensi sehingga penulis sedikit kesulitan dalam melakukan proses kerja.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi kendala - kendala yang didapatkan pada saat melakukan proses kerja magang penulis perlu memperbanyak referensi agar memiliki wawasan yang lebih dalam dan luas, bertanya langsung kepada pembimbing magang agar dijelaskan dan diajarkan. Bertanya kepada desainer tentang keinginan *client* secara keseluruhan, agar tidak adanya revisi yang berulang - ulang.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A