



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Kedudukan posisi pada saat pelaksanaan kerja magang di PT Victoria Care Indonesia yakni sebagai *UI/UX Designer intern* ditempatkan dengan posisi bersamaan dengan divisi *IT Programmer*. Posisi *UI/UX Designer intern* memiliki tanggung jawab dalam melakukan pekerjaan yang diminta oleh perusahaan yaitu merancang alur pengguna sampai dengan pembuatan *prototype/mockup* aplikasi Oemah Herborist. Pelaksanaan tugas dan fungsi *intern* dibimbing oleh pembimbing lapangan Pak Frangky sebagai *IT Manager*.

Selama pekerjaan magang, *UI/UX Designer intern* bersama dengan pembimbing lapangan dan *IT Programmer* melakukan *meeting* kemudian membahas desain dengan cara berdiskusi setiap hari untuk menjaga ketepatan informasi dan data sesuai dengan permintaan perusahaan serta melakukan koordinasi penugasan yang kemudian hasil dari tugas yang diberikan merupakan hak dari PT Victoria Care Indonesia.

#### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah *timeline* kerja magang di PT Victoria Care Indonesia :

**Tabel 3.1. Timeline Kerja Magang**

No.	Jenis Pekerjaan yang dilakukan	1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Pertemuan dan pengarahan dalam membuat <i>user journey</i> dan <i>flow</i> aplikasi <i>mobile</i> Oemah Herborist								

No.	Jenis Pekerjaan yang dilakukan								
		1	2	3	4	5	6	7	8
2.	Merancang <i>prototype/mockup</i> tampilan awal aplikasi <i>mobile</i> Oemah Herborist <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Home</i></li> <li>• <i>Login</i></li> <li>• <i>Register</i></li> <li>• <i>Landing</i></li> </ul>								
3.	Merancang <i>prototype/mockup</i> fitur penjualan Oemah Herborist <i>mobile app</i> .								
4.	Merancang fitur : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Member card</i></li> <li>• <i>Tampilan Profile account.</i></li> </ul>								
5.	Membuat <i>prototype</i> fitur : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Pembayaran</i></li> <li>• <i>Change Password</i></li> <li>• <i>Forget Password</i></li> </ul>								
6.	Menganalisa kebutuhan <i>user</i> untuk menciptakan fitur pendukung/ tambahan pada aplikasi <i>mobile</i> Oemah Herborist								
7.	Membuat <i>prototype</i> fitur pendukung dalam aplikasi <i>mobile</i> Oemah Herborist								
8.	Membuat laporan								

*UI/UX* mempunyai tugas untuk menentukan *user journey* dan merancang tampilan awal aplikasi dalam bentuk *prototype*. Setiap pekerjaan yang dilakukan oleh *UI/UX designer* didiskusikan dengan *IT Programmer* dan dilaporkan kepada Bapak Frangky selaku pembimbing lapangan.

Pada program kerja magang ini, pekerjaan yang dilakukan adalah membantu tim *IT Programmer* dalam membuat tampilan awal dalam bentuk *prototype* aplikasi *mobile* Oemah Herborist. Berikut rincian tugas selama proses kerja magang berlangsung:

1. Pertemuan dan pengarahan dalam membuat *user journey* dan *flow* aplikasi *mobile* Oemah Herborist.
2. Merancang *prototype/mockup* tampilan awal aplikasi *mobile* Oemah Herborist seperti *home*, *login*, *register*, dan *landing*
3. Merancang *prototype/mockup* fitur penjualan Oemah Herborist *mobile app*.
4. Merancang fitur *member card* dan tampilan *profile account*
5. Membuat *prototype* fitur pembayaran, *change password*, dan *forget password*.
6. Menganalisa kebutuhan *user* untuk menciptakan fitur pendukung/tambahan pada aplikasi *mobile* Oemah Herborist.
7. Membuat *prototype* fitur pendukung dalam aplikasi *mobile* Oemah Herborist.
8. Membuat laporan

Selain berfokus terhadap perancangan *User Interface* aplikasi *mobile* Oemah Herborist, selama program kerja magang juga ada beberapa tugas tambahan lain yang dikerjakan yaitu membantu tim dalam menyelesaikan beberapa persoalan *IT Programmer* lainnya, memegang aplikasi *POS*, membantu memperbaiki *error*

pada *database*, merekap proposal, membuat *report* bisnis perusahaan, mempersiapkan unit untuk cabang, pencatatan dan pengecekan aset.

### **3.3. Uraian Kerja Magang**

Kerja magang sebagai *UI/UX Designer* di PT Victoria Care Indonesia berlangsung selama 40 hari terhitung mulai tanggal 8 Juli 2019 sampai dengan 30 Agustus 2019.

#### **3.3.1. Minggu ke – 1: *Meeting & pengarahan dalam membuat user journey dan flow aplikasi mobile Oemah Herborist***

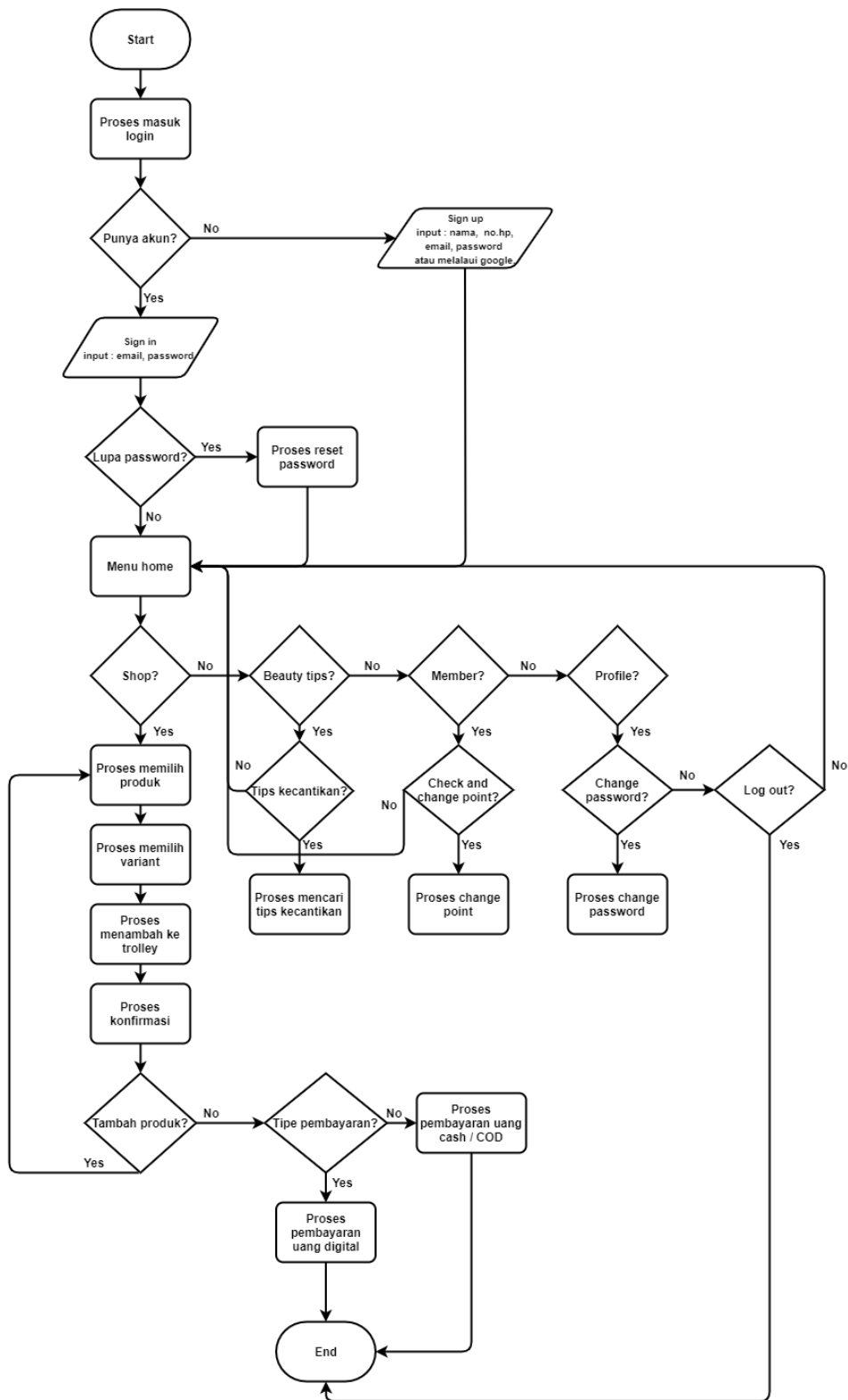
Pada minggu pertama program kerja magang, hal yang dilaksanakan yaitu melakukan pertemuan bersama *IT Programmer* dan pembimbing lapangan untuk perkenalan tentang perusahaan beserta alur bisnisnya dan membahas tentang proyek desain aplikasi *mobile* Oemah Herborist seperti membuat *user journey* dan *flow* aplikasi. Adapun *tools* yang digunakan oleh *UI/UX Designer intern* di PT Victoria Care Indonesia untuk saat ini adalah aplikasi *draw.io* untuk membuat *flowchart* aplikasi, *Axure* untuk membuat *prototype* desain aplikasi *mobile* Oemah Herborist.

Sebelum membuat *flow* aplikasi Oemah Herborist, *UI/UX Designer* membuat secara garis besar *user requirement* dan *system requirements* yang perlu dijelaskan agar aplikasi dapat dipahami dengan baik, berikut adalah hasilnya:

**Tabel 3.2. User dan System Requirements**

<i>User Requirement</i>	<i>System Requirements</i>
Aplikasi dapat melakukan rangkaian proses transaksi penjualan dan informasi produk-produk PT Victoria Care Indonesia melalui <i>mobile</i> .	Aplikasi dapat melayani proses penjualan produk-produk PT Victoria Care Indonesia dengan beberapa pilihan metode pembayaran yang dilakukan oleh <i>user</i> .
	Aplikasi dapat memberikan informasi seputar produk-produk PT Victoria Care Indonesia, tips kecantikan, dan gaya hidup kepada <i>user</i> .
	Aplikasi dapat melayani keinginan <i>user</i> untuk melihat dan menukarkan poin penjualan yang didapat setelah proses transaksi.
	Aplikasi dapat menampilkan data <i>user</i> dan memberikan akses untuk merubah beberapa data tersebut.

Selanjutnya berikut ini merupakan *flow* sederhana aplikasi *mobile* Oemah Herborist berdasarkan *user* dan *systems requirement* yang sudah dibuat:

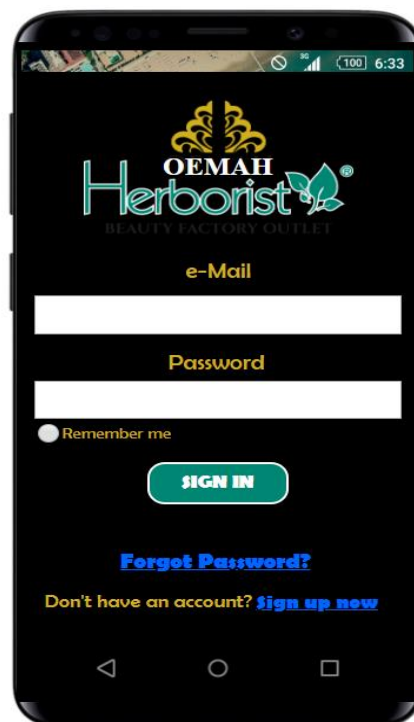


**Gambar 3.1. Flowchart Aplikasi Oemah Herborist**

Selain kegiatan tersebut, beberapa pekerjaan yang dilakukan antara lain adalah memegang aplikasi POS, melakukan pengecekan aset yang ada di perusahaan PT Victoria Care Indonesia.

### 3.3.2. Minggu ke – 2 : Merancang *prototype/mockup* tampilan awal aplikasi *mobile* Oemah Herborist : *login, register, home* dan *landing*.

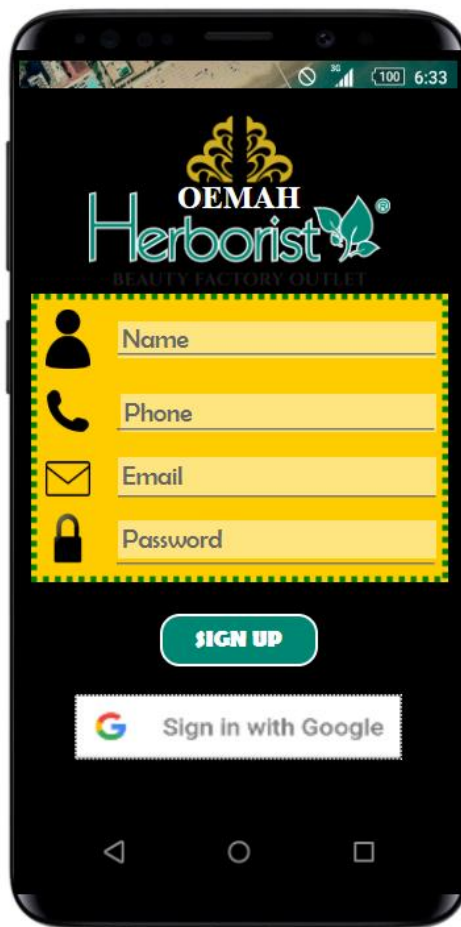
Pada minggu kedua program kerja magang, *UI/UX Designer* menjelaskan tentang *flow* aplikasi Oemah Herborist yang sudah dibuat kepada tim *IT Programmer*. Setelah itu mulai merancang *prototype/mockup* tampilan awal aplikasi *mobile* Oemah Herborist yaitu *login, register, home* dan *landing* dengan menggunakan aplikasi *Axure*. Berikut ini merupakan hasil rancangan tampilan *login* aplikasi Oemah Herborist :



**Gambar 3.2. Tampilan *Sign In* Aplikasi Oemah Herborist**



Gambar 3.2. adalah tampilan *sign in* yang berisikan *form* untuk mengisi *e-mail*, *password*, tombol *sign in*, *link* jika *user* lupa dengan *password* yang dimiliki dan *link sign up* apabila *user* belum memiliki akun untuk mengakses aplikasi Oemah Herborist. Selanjutnya, berikut ini adalah hasil rancangan tampilan *sign up* aplikasi Oemah Herborist :



**Gambar 3.3. Tampilan *Sign Up* Aplikasi *Mobile* Oemah Herborist**

Gambar 3.3. adalah tampilan *sign up* yang berisikan data apa saja yang diperlu diisikan agar dapat mengakses aplikasi Oemah Herborist, seperti nama, nomor telepon, *e-mail* dan *password*. Namun untuk memudahkan dalam pendaftaran, *user* bisa langsung mendaftarkan lewat

akun *google* yang telah dimiliki. Lalu di bawah ini merupakan hasil rancangan tampilan *landing* aplikasi Oemah Herborist:



**Gambar 3.4. Tampilan *Landing* Aplikasi Mobile Oemah Herborist**

Gambar 3.4. adalah tampilan *landing* aplikasi yang menampilkan logo dari Oemah Herborist dan persentase *loading* saat masuk ke aplikasi. Berikut merupakan rancangan tampilan yang dibuat pada minggu pertama yaitu tampilan *home* aplikasi Oemah Herborist :



**Gambar 3.5. Tampilan *Home* Aplikasi *Mobile* Oemah Herborist**

Gambar 3.5. menampilkan menu *home* yang dimana terdapat logo Oemah Herborist, menu *shop* untuk melakukan penjualan terhadap produk-produk yang dimiliki oleh PT Victoria Care Indonesia, menu *beauty tips* untuk mencari informasi tentang kecantikan, menu *member* untuk melihat poin belanja serta menukarkan poin tersebut dan menu *profile* untuk melihat data pengguna, melakukan *change password* dan *log out* dari aplikasi Oemah Herborist.

### 3.3.3. Minggu ke – 3 : Merancang *prototype/mockup* tampilan fitur penjualan aplikasi *mobile* Oemah Herborist.

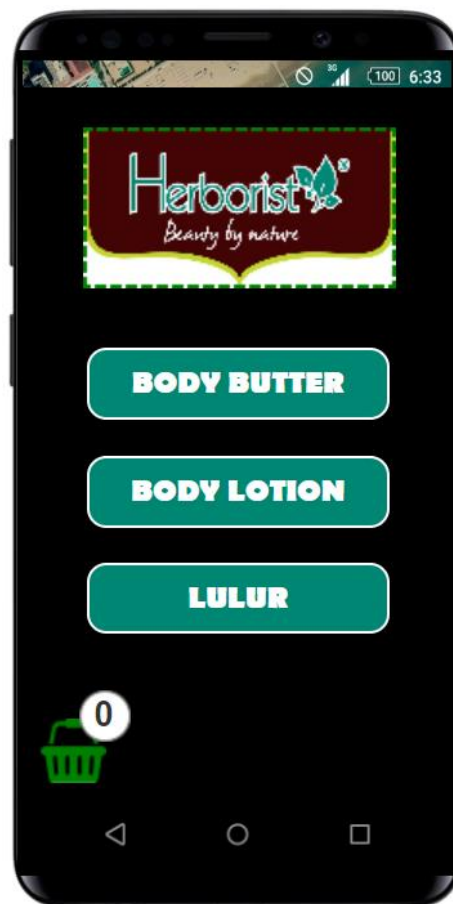
Pada minggu ketiga program kerja magang, *UI/UX Designer* merancang *prototype/mockup* tampilan fitur penjualan aplikasi *mobile* Oemah Herborist. Berikut ini adalah hasil rancangan fitur penjualan aplikasi Oemah Herborist tersebut :



**Gambar 3.6. Tampilan Menu Awal Penjualan Aplikasi *Mobile* Oemah Herborist**

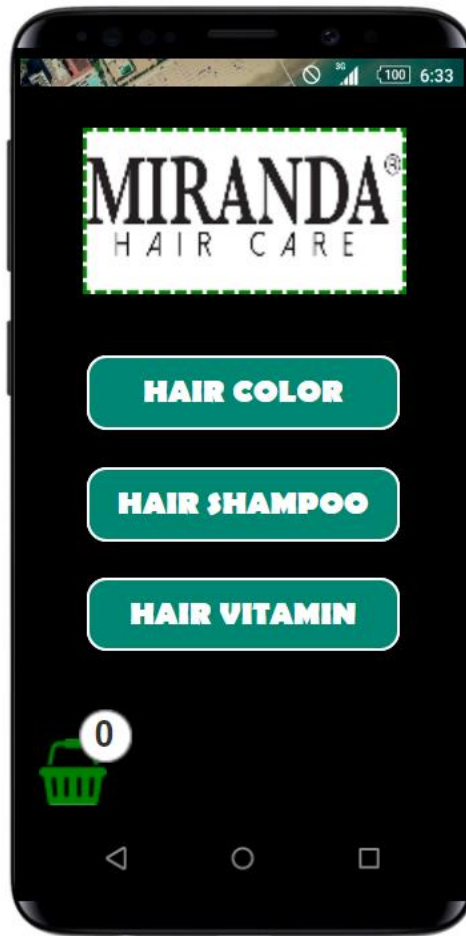
Gambar 3.6. menampilkan menu awal penjualan aplikasi Oemah Herborist yang dimana terdapat logo Oemah Herborist, *form* pencarian

produk, dan merk-merk produk dari PT Victoria Care Indonesia seperti Herborist, Miranda, NuFace, Iria Goat's Milk, Sixsence dan Victoria. Lalu berikut ini adalah tampilan penjualan untuk masing-masing merk produk yang dimulai dari gambar 3.7. sampai gambar 3.12. :



**Gambar 3.7. Tampilan Penjualan Produk Herborist**

Gambar 3.7. menunjukkan tampilan penjualan produk Herborist dengan kategori *body butter*, *body lotion* dan *lulur*. Pada kiri bawah terdapat pula ikon keranjang yang menunjukkan berapa banyak barang yang sudah dimasukan oleh pengguna.



**Gambar 3.8. Tampilan Penjualan Produk Miranda**

Gambar 3.8. menunjukkan tampilan penjualan produk Miranda dengan kategori *hair color*, *hair shampoo* dan *hair vitamin*. Pada kiri bawah terdapat pula ikon keranjang yang menunjukkan berapa banyak barang yang sudah dimasukan oleh pengguna.



**Gambar 3.9. Tampilan Penjualan Produk NuFace**

Gambar 3.9. menunjukkan tampilan penjualan produk NuFace dengan kategori *facial cotton*, *prominent* dan *whitening*. Pada kiri bawah terdapat pula ikon keranjang yang menunjukkan berapa banyak barang yang sudah dimasukan oleh pengguna.



**Gambar 3.10. Tampilan Penjualan Produk Iria Goat's Milk**

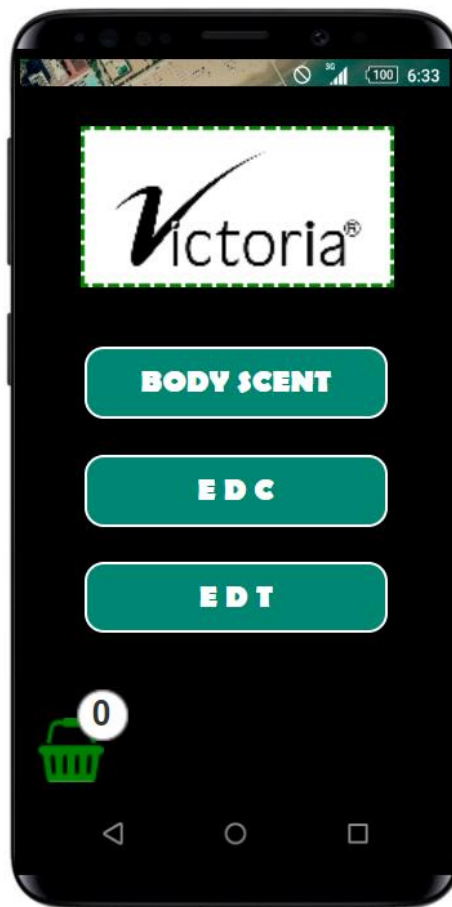
Gambar 3.10. menunjukkan tampilan penjualan produk Iria Goat's Milk dengan kategori *hand body lotion*, *shower cream* dan *body scrub*. Pada kiri bawah terdapat pula ikon keranjang yang menunjukkan berapa banyak barang yang sudah dimasukkan oleh pengguna.





**Gambar 3.11. Tampilan Penjualan Produk Sixsence**

Gambar 3.11. menunjukkan tampilan penjualan produk Sixsence yang terdiri dari satu kategori yaitu *perfume*. Pada kiri bawah terdapat pula ikon keranjang yang menunjukkan berapa banyak barang yang sudah dimasukan oleh pengguna.



**Gambar 3.12. Tampilan Penjualan Produk Victoria**

Gambar 3.12. menunjukkan tampilan penjualan produk Victoria dengan kategori *body scent*, *EDC* dan *EDT*. Pada kiri bawah terdapat pula ikon keranjang yang menunjukkan berapa banyak barang yang sudah dimasukan oleh pengguna. Selanjutnya di bawah ini adalah tampilan jika kategori produk dipilih oleh pengguna dengan mengambil contoh kategori *body butter* dari produk Herborist :



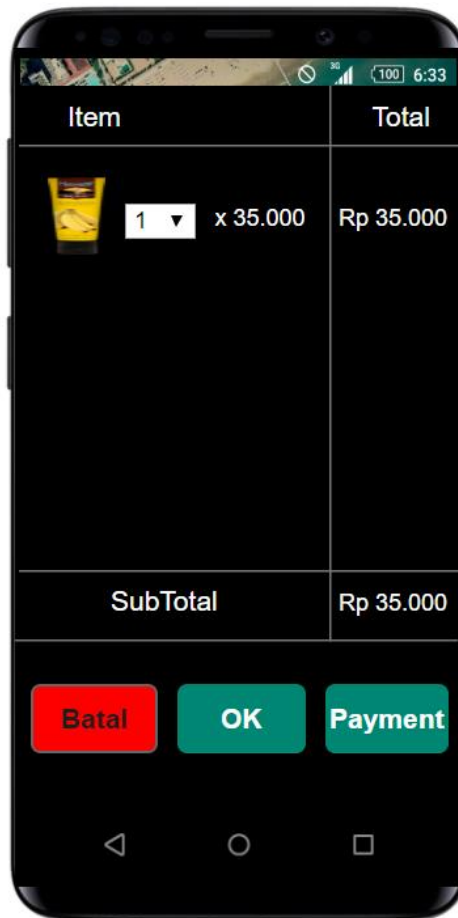
**Gambar 3.13. Tampilan Produk *Body Butter* dari Herborist**

Gambar 3.13. menunjukkan tampilan varian barang yang ada pada kategori *body butter* produk dari Herborist. Terdapat penjelasan tentang nama varian dan harga dari varian tersebut. Kemudian di bawah ini merupakan tampilan jika pengguna atau *user* sudah memilih salah satu varian produk, diasumsikan pengguna memilih varian *banana* maka akan masuk ke dalam tampilan *trolley* sebagai berikut :



**Gambar 3. 14. Tampilan *Trolley* Penjualan**

Gambar 3.14. menunjukkan tampilan *trolley* penjualan produk *body butter banana* dari Herborist. Terdapat gambar, nama dan harga produk, *button* jumlah produk yang ingin dibeli oleh pengguna, total harga yang perlu dibayarkan, serta tombol *submit* untuk membeli barang yang nantinya akan masuk ke halaman konfirmasi dan tombol *cancel* untuk membatalkan pembelian barang yang kemudian akan kembali lagi ke halaman sebelumnya.



**Gambar 3.15. Tampilan Konfirmasi Penjualan**

Gambar 3.15. menunjukkan tampilan konfirmasi penjualan produk Herborist kategori *body butter banana*. Terdapat tampilan *item* yang sudah dipesan, total harga yang perlu dibayarkan, Tombol batal untuk kembali ke halaman sebelumnya, tombol *ok* untuk kembali ke halaman awal penjualan guna menambahkan produk yang ingin dibeli oleh pengguna dan tombol *payment* untuk masuk ke halaman pembayaran.

### 3.3.4. Minggu ke – 4 : Merancang *prototype / mockup* fitur *member card* dan tampilan *profile account* aplikasi *mobile* Oemah Herborist.

Pada minggu keempat program kerja magang, *UI/UX Designer* merancang *prototype/mockup* tampilan fitur *member card* dan tampilan *profile* aplikasi *mobile* Oemah Herborist. Berikut ini adalah hasil rancangan fitur tersebut :



**Gambar 3.16. Tampilan Fitur *Member Card***

Gambar 3.16. menunjukkan tampilan fitur *member card* dari aplikasi Oemah Herborist. Fitur ini akan secara otomatis didapatkan oleh pengguna saat sudah melakukan registrasi di awal aplikasi. Pada fitur ini pengguna dapat mengecek dan menukarkan poin belanja yang didapat dari transaksi

sebelumnya. Berikut adalah tampilan jika *user* menekan tombol *check points*:



**Gambar 3.17. Tampilan Fitur *Check Point Member Card***

Gambar 3.17. menunjukkan tampilan *check points* dari *member card* aplikasi Oemah Herborist. Terdapat berapa jumlah *point* yang sudah terkumpul beserta persentasenya dan tombol *exchange point* untuk menukarkan *point* dengan penawaran menarik dari PT Victoria Care Indonesia. Selanjutnya di bawah ini adalah tampilan *profile account* aplikasi Oemah Herborist :



**Gambar 3.18. Tampilan Menu *Profile Account***

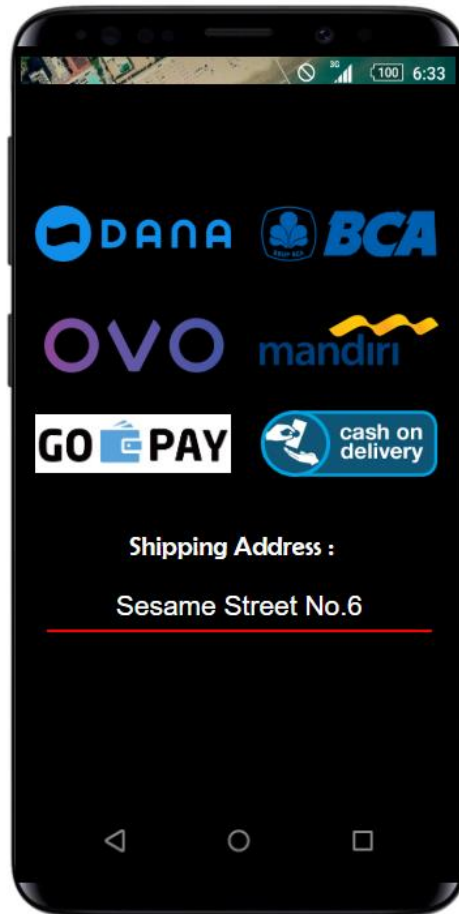
Gambar 3.18. menunjukkan tampilan *profile account* yang menampilkan nama pengguna, nomor telepon pengguna, *e-mail* pengguna, *link change password* dan tombol *sign out* untuk keluar dari aplikasi.

**3.3.5. Minggu ke – 5 : Merancang *prototype/mockup* fitur pembayaran, *change password* dan *forget password* aplikasi *mobile Oemah Herborist*.**

Pada minggu kelima program kerja magang, *UI/UX Designer* merancang *prototype/mockup* tampilan fitur pembayaran, *change password*

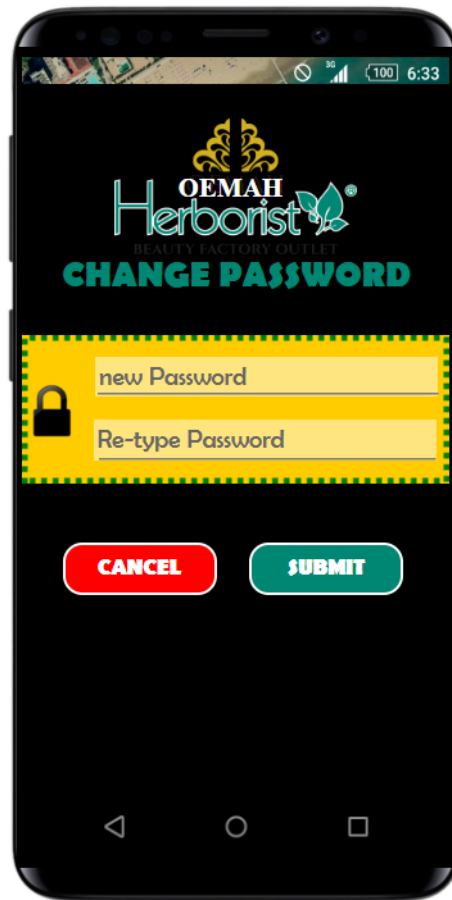


dan *forget password* aplikasi *mobile* Oemah Herborist. Berikut ini adalah hasil rancangan fitur tersebut :



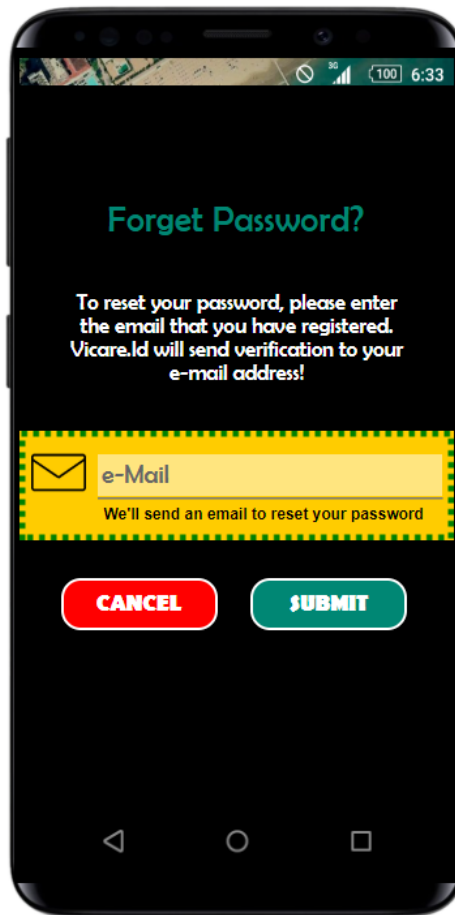
**Gambar 3.19. Tampilan Menu Pembayaran**

Gambar 3.19. menunjukkan tampilan menu pembayaran dari aplikasi Oemah Herborist yang terdiri dari beberapa metode pembayaran seperti menggunakan Dana, Ovo, Gopay, *m-Banking* BCA, *m-Banking* Mandiri dan *COD* (*Cash on Delivery*). Pengguna juga harus mengisikan alamat yang dituju untuk pengiriman barang. Lalu berikut ini adalah tampilan untuk *change password* :



**Gambar 3.20. Tampilan Menu *Change Password***

Gambar 3.20. menunjukkan tampilan menu *change password* yang terdapat *form* untuk mengisikan *password* baru, *re-type password* untuk menghindari kesalahan *input*, tombol *cancel* untuk membatalkan *change password* dan tombol *submit* untuk mengganti *password* lama dengan *password* baru yang sudah di-*input* oleh pengguna. Kemudian berikut ini adalah tampilan apabila pengguna lupa *password* saat berada di tampilan *login* :



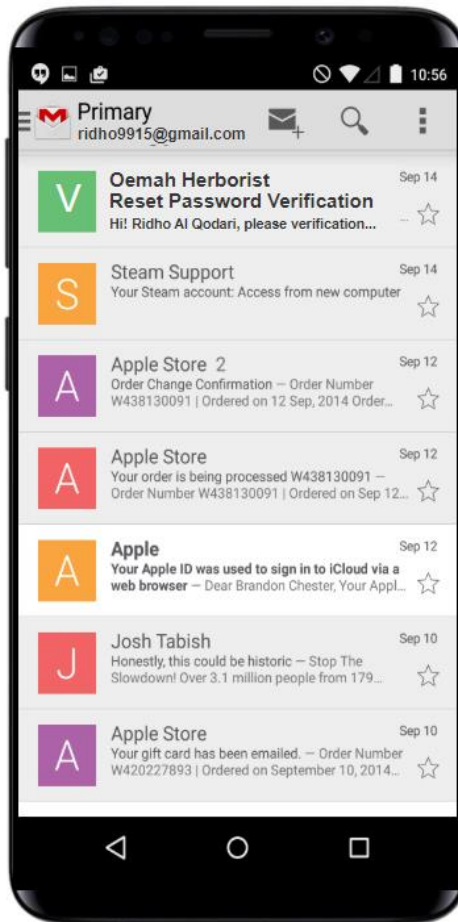
**Gambar 3.21. Tampilan Menu *Forget Password***

Gambar 3.21. menunjukkan tampilan *forget password* yang dimana pengguna diminta untuk memasukkan *e-mail* yang didaftarkan pada aplikasi Oemah Herborist. Terdapat tombol *cancel* untuk membatalkan dan tombol *submit* untuk meminta aplikasi Oemah Herborist me-*reset password* dengan adanya konfirmasi terlebih dahulu melalui *e-mail*. Berikut adalah tampilan selanjutnya setelah pengguna menekan tombol *submit* :



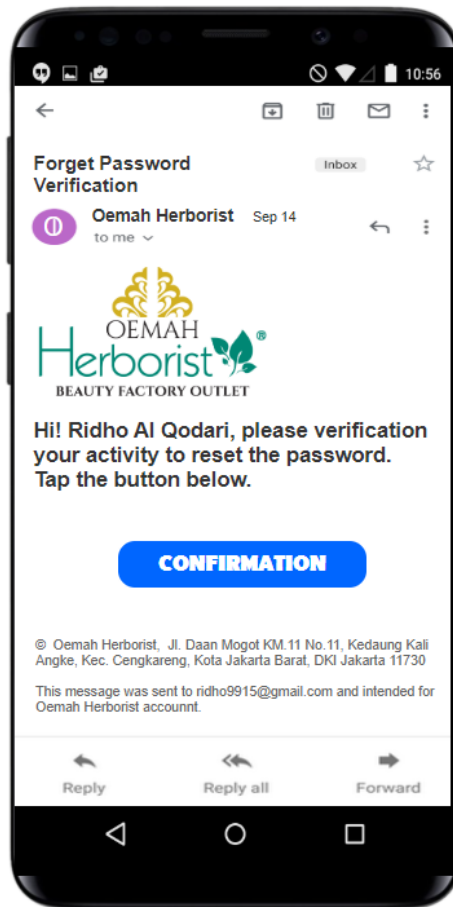
**Gambar 3.22. Tampilan Notif *Forget Password***

Gambar 3.22. menunjukkan tampilan adanya notifikasi yang dikirimkan oleh aplikasi Oemah Herborist kepada pengguna, maka setelah pengguna menekan notif tersebut hasilnya adalah pengguna akan masuk ke halaman *e-mail* pribadi pengguna yang digambarkan seperti gambar dibawah ini :



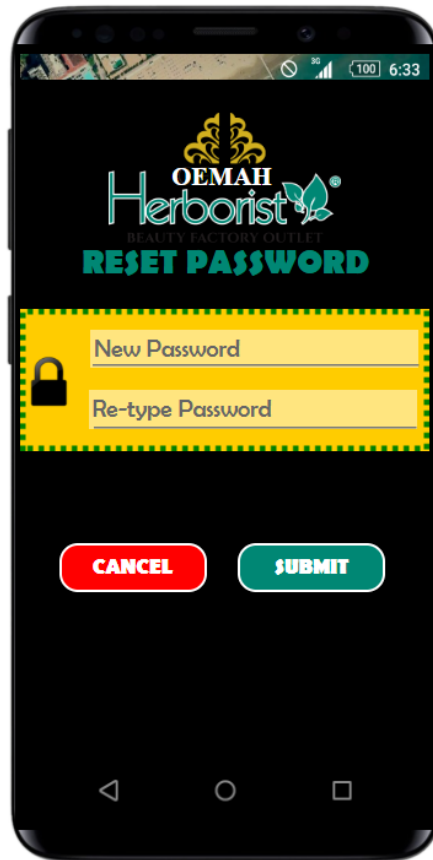
**Gambar 3.23. Tampilan *E-mail* Untuk *Reset Password***

Gambar 3.23. menunjukkan tampilan awal saat pengguna masuk ke halaman *e-mail* pribadinya, selanjutnya jika pengguna menekan *e-mail* yang dikirimkan tersebut maka tampilan selanjutnya adalah seperti yang digambarkan gambar 3.24. di bawah ini :



**Gambar 3.24. Tampilan Konfirmasi *Reset Password* di Gmail**

Gambar 3.24. menunjukkan tampilan pesan yang dikirimkan oleh aplikasi Oemah Herborist dimana di dalam pesan tersebut ada pertanyaan untuk mengkonfirmasi *reset password* pengguna dengan disertakan tombol konfirmasi. Setelah tombol konfirmasi ditekan maka akan masuk ke halaman yang tergambar di bawah ini :



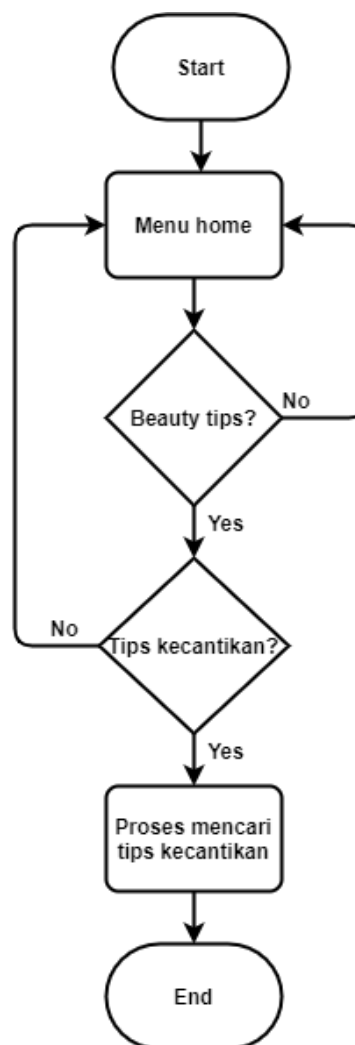
**Gambar 3.25. Tampilan *Reset Password* Setelah Konfirmasi**

Gambar 3.25. menunjukkan tampilan untuk me-*reset password* pengguna karena lupa. Pada halaman tersebut pengguna dapat mengisi *password* baru, lalu setelah itu dapat menekan tombol *submit* maka pengguna akan masuk kembali ke aplikasi Oemah Herborist.

### **3.3.6. Minggu ke – 6 : Menganalisa kebutuhan *user* untuk menciptakan fitur pendukung/tambahan pada Oemah Herborist *mobile app*.**

Pada minggu keenam program kerja magang, hal yang dilaksanakan yaitu menganalisa kebutuhan *user* untuk menciptakan fitur pendukung pada

aplikasi Oemah Herborist. Setelah berdiskusi dengan tim maka diputuskan bahwa fitur tersebut adalah fitur *beauty tips*. Pada fitur ini *user* dapat mencari informasi seputar perawatan tubuh, *life style* dan informasi terbaru tentang produk PT Victoria Care Indonesia sehingga *user* tidak perlu untuk membuka *platform* aplikasi lain untuk mencari informasi seputar kecantikan tersebut. Berikut adalah *flow* sederhana dari fitur *beauty tips* :

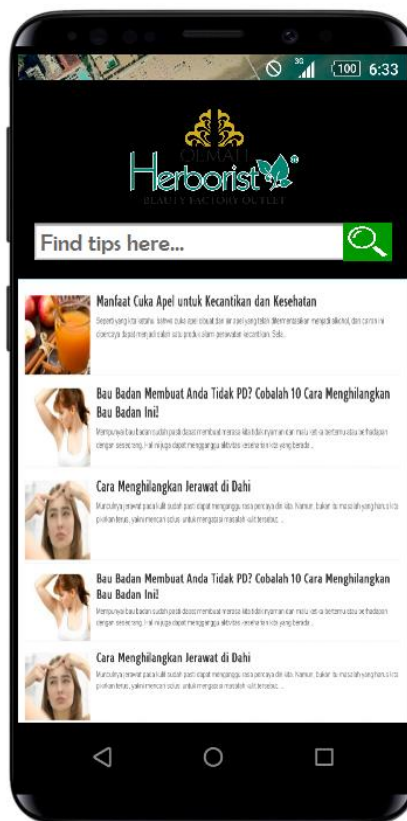


**Gambar 3.26. Flow Fitur *Beauty Tips* Aplikasi Oemah Herborist**



### 3.3.7. Minggu ke – 7 : Membuat *prototype/mockup* fitur pendukung dalam Oemah Herborist *mobile app*.

Pada minggu ketujuh program kerja magang, *UI/UX Designer* merancang *prototype/mockup* tampilan fitur pendukung aplikasi mobile Oemah Herborist yaitu fitur *beauty tips*. Berikut ini adalah hasil rancangan fitur tersebut :



**Gambar 3.27. Tampilan Fitur Pendukung *Beauty Tips***

Gambar 3.27. adalah tampilan dari fitur *beauty tips* yang berisikan informasi-informasi terkini seputar kecantikan dan perawatan tubuh. Tersedia juga *form* untuk melakukan pencarian informasi lain yang diinginkan oleh *user*.

### **3.3.8. Minggu ke – 8 : Membuat laporan**

Pada minggu terakhir program kerja magang yang dilakukan di PT Victoria Care Indonesia, hal yang dilakukan yaitu membuat laporan pekerjaan selama magang. Selama proses pembuatan laporan magang dibantu oleh pembimbing lapangan dan rekan kerja lainnya guna menanyakan informasi detil perusahaan serta dibantu oleh dosen pembimbing magang untuk menanyakan susunan laporan magang.

### **3.4. Kendala yang Dihadapi**

Pada pelaksanaan kerja magang, penulis memiliki beberapa kesulitan dalam pekerjaan yang dilakukan sebagai *UI/UX Designer intern*. Berikut beberapa kendala yang dihadapi pada pekerjaan proyek:

1. Kesulitan dalam merancang karena keterbatasan ilmu serta pengalaman penulis mengenai desain *UI/UX*.
2. Informasi yang kurang dari *project manager* kepada penulis karena kesibukan sehingga tidak dapat berada di lokasi kerja setiap hari.
3. Waktu pekerjaan yang dilakukan secara terbatas karena *deadline* yang telah ditentukan.

### **3.5. Solusi atas Kendala**

Solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang dihadapi saat pengerjaan proyek yaitu:

1. Mempelajari *UI/UX Design* dan mencari referensi di internet serta bertukar pendapat dengan rekan kerja.

2. Berkomunikasi menggunakan *whatsapp* untuk bertanya perihal pekerjaan.
3. Beradaptasi terhadap lingkungan pekerjaan dengan berkomunikasi secara diskusi kepada pembimbing lapangan dan tim *IT Programmer* agar terjalin hubungan kerjasama yang baik.