



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

Selama pelaksanaan praktik kerja magang, penulis diposisikan sebagai *Junior Graphic Designer UI/UX* yang dibimbing oleh Elyfas Frodicia Mayagi dan Lourenchyus Alfredo selaku *Graphic Designer UI/UX*, serta disupervisi oleh Rianty Tara Pratita selaku *Senior UI/UX*. Selama pelaksanaan praktik kerja magang, penulis dituntut untuk menangani suatu proyek dari awal hingga akhir atau melanjutkan sebuah proyek yang telah berjalan.

1. Kedudukan

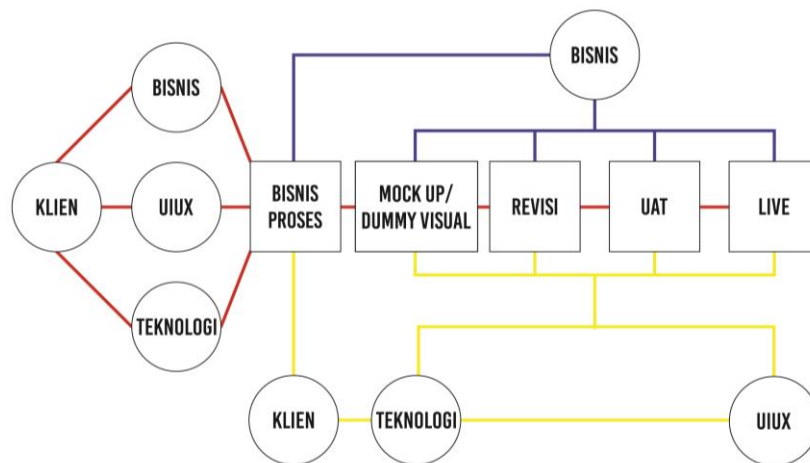
Penulis selaku *Junior Graphic Designer UI/UX* mengerjakan *Brief* dan juga *Structure Menu* yang didapatkan dari *Supervisor* ataupun dari klien yang dalam proses pengerjaannya harus dikonsultasikan dengan *Supervisor*. Apabila terdapat kekurangan ataupun masukan yang diberikan maka penulis melakukan revisi, setelah itu hasil revisi diserahkan kembali kepada *Senior UI/UX* untuk dilakukan asistensi final. Selanjutnya, penulis membuat *mock up* atau proses pengunggahan ke *Marvel.apps* sebagai *preview* aplikasi *software*. Penulis mendapatkan kebebasan dalam mengerjakan proyek yang dikerjakan berdasarkan ide, konsep, dan juga eksekusi visualnya, namun masih sesuai dengan *brief* dan juga *Structure Menu* yang diberikan. Tentunya, penulis masih harus melakukan proses asistensi dan juga diskusi dengan *senior* serta *supervisor*.

2. Koordinasi

Bagan alur koordinasi yang dilakukan di PT. Meteor Inovasi Digital secara singkat digambarkan di Gambar 3.1

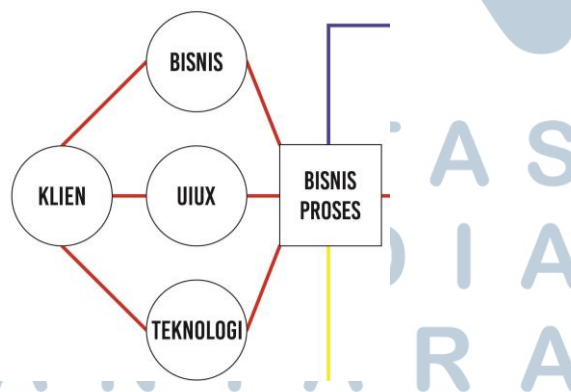
a. Alur Pertama

Pertama-tama, klien melakukan pertemuan bisnis bersama dengan semua perwakilan divisi untuk membahas perihal perjanjian hubungan kerjasama antara klien dan perusahaan. Setiap divisi mendapatkan penjelasan dari klien langsung terkait detail proyek yang diinginkan oleh klien. Pertemuan dengan klien terus dilakukan sesuai dengan jadwal kesepakatan bersama. Pertemuan-pertemuan tersebut bertujuan untuk menjaga relasi dan hubungan yang baik antara klien dengan perusahaan.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

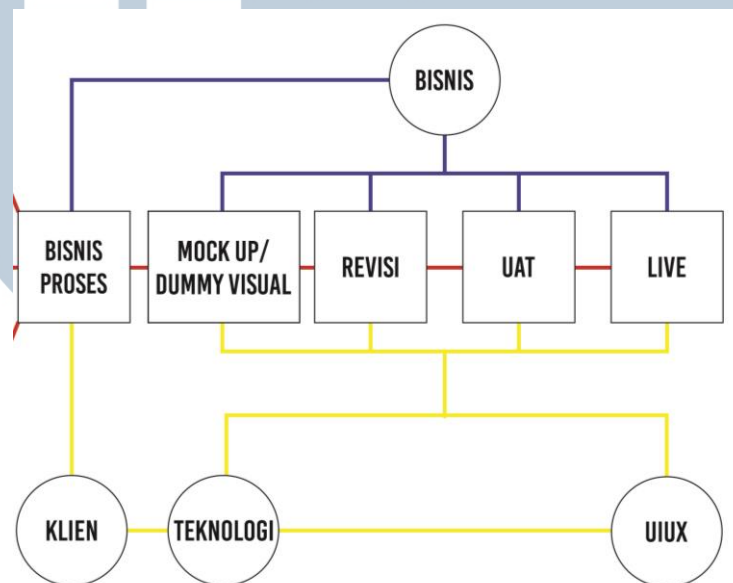
b. Alur Kedua



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

Setelah memperoleh informasi dan *brief* dari klien, ketiga divisi merencanakan *Business process* dari proyek tersebut. Proses ini merupakan proses pematangan konsep, alur bisnis, dan ide yang nantinya akan dieksekusi kedalam bentuk visual. Divisi bisnis akan memberitahukan info terbaru yang didapat dari klien terkait proyek sedangkan divisi *UI/UX* dan teknologi akan melakukan asistensi desain dan teknis kepada klien melalui divisi bisnis.

c. Alur Ketiga

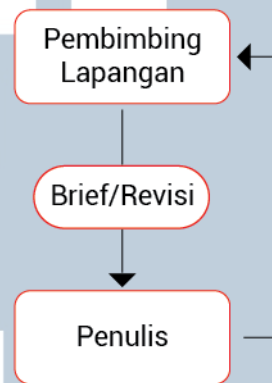


Gambar 3.3. Bagan Alur Koordinasi *Business Process* to *LIVE*

Tahap berikutnya ialah tahap dimana *business process* yang telah dibuat dieksekusi secara visual menghasilkan sebuah *dummy visual* atau *mock up*. Dalam tahap ini, divisi *UI/UX* akan dilakukan proses revisi apabila hasil *mock up* masih terdapat kesalahan ataupun perubahan baik mayor maupun minor. Kemudian *mock up* atau *dummy visual* yang telah melewati proses revisi, akan masuk kedalam proses *User Acceptance Test (UAT)* yaitu proses kelayakan bagi suatu aplikasi *software* atau *website* yang bertujuan untuk membuat sebuah produk yang siap pakai oleh publik. Setelah melewati tahap *UAT*, produk tersebut masuk kedalam tahap *LIVE* yaitu tahap akhir dimana produk siap digunakan oleh publik.

Berdasarkan Gambar 3.3, semua proses pengerjaan yang mulai dari *business process* sampai dengan *LIVE* tetap berada dibawah pengawasan klien dan ketiga divisi perusahaan. Pengawasan tersebut bertujuan untuk menghindari adanya kesalahpahaman antara klien dengan perusahaan.

d. Alur Koordinasi Penulis



Gambar 3.4. Bagan Alur Koordinasi Kerja Penulis

Penulis diposisikan pada bagian divisi *Design UI/UX*, Senior *UI/UX* melakukan *briefing* tentang sebuah proyek kepada penulis setelah ide dan konsep sudah matang dan *business process* sudah jelas. *Brief* yang diberikan kepada penulis mencakup konsep proyek secara garis besar dan mencakup warna, *typeface*, gaya visual, dan lain sebagainya. Setelah *briefing* diberikan penulis melakukan eksekusi visual berdasarkan *brief* yang diberikan oleh Senior *UI/UX*. Setelah melewati tahap eksekusi visual, kemudian penulis melakukan revisi yang dilakukan secara bertahap guna untuk memperoleh hasil akhir yang tepat sesuai keinginan klien.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Minggu	Proyek	Keterangan
1	<i>Introduction to UI/UX</i>	Pengenalan dasar tentang <i>mobile application</i> , ukuran <i>screen mdpi, ldpi, hdpi, xhdpi</i> dan <i>xxhdpi</i> .
		Pengenalan tentang <i>guide line</i> aplikasi PT. Meteor.
	OKLAT	Membuat <i>onboarding apps</i> OKLAT.
	Alun-alun	Membuat <i>onboarding apps</i> Alun-alun.
	Sisternet	Membuat <i>icon button</i> (<i>Food, Fashion, Beauty Product, Gadget Market, Voucher</i>).
		Membuat <i>layout</i> aplikasi (Cari Guru)
<i>Marvel Introduction</i>	Pengenalan <i>website</i> dan cara mengoperasikan.	
2	Sisternet	Membuat ilustrasi untuk halaman depan aplikasi.
	<i>Dashboard PXP</i>	Merapihkan <i>preview</i> tampilan <i>dashboard PXP</i> .
	<i>PXP</i>	Membuat <i>onboarding PXP</i> .
3	<i>PXP</i>	Revisi <i>onboarding PXP</i> .
	INKINDO	Digitalisasi Peta Indonesia.
		Membuat ilustrasi berisi pohon regulasi.
	Mitra Jateng	Membuat <i>layout website</i> .
Membuat ilustrasi <i>asset visual</i> untuk <i>mograph</i> Mitra Jateng.		
4	Dongeng Naura Apps	Membuat ilustrasi <i>badge</i> Naura
	Mitra Jateng	Revisi <i>layout website</i>
		Revisi <i>asset visual mograph</i> .
5	<i>PXP</i>	Membuat <i>mobile showcase PXP</i>
	Dongeng Naura Apps	Revisi <i>badge</i> Naura
	Mitra Jateng	Revisi aset visual <i>mograph</i>
	Mitra Jateng <i>Journey</i>	Digitalisasi presentasi PPT yang berisi penjelasan sistem <i>website</i> dan aplikasi Mitra Jateng
	Richeese	Membuat <i>layout</i> aplikasi Richeese
6	Dongeng Naura Apps	Membuat <i>layout</i> Dongeng Naura Apps (<i>Home Page, Lookbook Page, My Lookbook Page, Preview Page, Badge list Page</i>)
		Telkomsel <i>Web</i>
	ICON BY INKINDO	Membuat <i>layout</i> Aplikasi
	<i>MoM</i>	Membuat <i>Template word Minutes of Meeting</i>
7	Dongeng Naura Apps	Revisi <i>layout</i> dan <i>flow</i> Marvelapps

	ICON BY INKINDO	Revisi <i>layout</i> aplikasi
8	ICON BY INKINDO	Revisi <i>layout</i> dan warna aplikasi
	CSUL	Membuat <i>layout website CSUL</i>
9	Richeese	Membuat tampilan <i>website dashboard</i> toko
	ICON BY INKINDO	Revisi tampilan <i>layout</i>
	PXP	Membuat alternatif logo

Tabel 3.5. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan magang yang dilakukan di PT. Meteor Inovasi Digital dimulai pada pukul 09.00 hingga pukul 18.00 dan lembur pada hari-hari tertentu. Selama melaksanakan magang di perusahaan ini, penulis mempelajari banyak hal baru dalam media berbasis digital. Dari banyaknya pekerjaan yang dikerjakan oleh penulis, terdapat dua pekerjaan yang menarik untuk diangkat menjadi topik. Kedua macam pekerjaan tersebut adalah pembuatan ilustrasi untuk *onboarding page* dan juga aplikasi Dongeng Naura.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Dalam melaksanakan pekerjaan yang diberikan selama melakukan praktik kerja magang di PT. Meteor Inovasi Digital, penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator CC 2015 dan *website* Marvel.Apps untuk melakukan pembuatan *mock up*. Pekerjaan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. *Onboarding Page*

Onboarding merupakan halaman yang terdapat pada sebuah aplikasi yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai fitur yang terdapat pada aplikasi dan memberikan informasi cara menggunakan aplikasi tersebut. Dalam proses pelaksanaan Praktik Magang, penulis mengerjakan beberapa *onboarding page* antara lain :

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

a. Onboarding Page OKLAT



Gambar 3.6. Logo OKLAT

OKLAT merupakan sebuah aplikasi yang menawarkan produk berupa jasa antar ataupun jemput. Aplikasi OKLAT memiliki beberapa fitur didalamnya yaitu fitur antar jemput dengan menggunakan mobil, fitur antar jemput dengan menggunakan motor, pengantaran makanan, dan juga pengantaran dengan menggunakan mobil box.

Car Service Onboarding OKLAT, merupakan halaman pertama *onboarding* dalam aplikasi OKLAT yang bertujuan untuk menjelaskan tentang Servis antar dan jemput dengan menggunakan mobil yang dapat membuat nyaman dalam keadaan apapun dengan *brief headcopy* “Nyaman & Ada di Segala Cuaca”. Langkah pertama yang dilakukan yaitu melakukan proses sketsa untuk memvisualisasikan pikiran penulis dengan petunjuk *brief* yang telah disebutkan sebelumnya. Kemudian penulis mulai mencari warna dan mulai membuat *color palette* agar dapat diterapkan didalam seluruh *onboarding* yang ada. Proses terakhir adalah mendigitalisasikan sketsa yang telah dilakukan sebelumnya.



Gambar 3.7. Sketsa *Car Service Onboarding*

Gambar 3.7 merupakan gambar final halaman *Car Service Onboarding* didalam aplikasi OKLAT. *Brief* yang didapat oleh penulis yaitu untuk membuat

sebuah ilustrasi yang menggambarkan servis yang ditawarkan oleh OKLAT berupa antar jemput dengan menggunakan mobil yang di ilustrasikan dengan menonjolkan *style outline* pada ilustrasinya. Dalam prosesnya penulis merasa kesulitan dalam melakukan digitalisasi karena gaya gambar yang masih harus di olah dan di kembangkan agar dapat diterapkan menjadi ciri khas dari PT. Meteor Inovasi Digital, setelah melakukan pengembangan ciri khas dan pencarian referensi, penulis mendapatkan hasil akhir berupa penggambaran yang dibuat dengan garis putus-putus dan juga efek pergerakan untuk menghindari gambar yang terlalu statis. Ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan garis membulat dan juga garis putus-putus untuk agar dapat menciptakan ciri khas ilustrasi dari PT.Meteor Inovasi Digital.



NYAMAN & ADA DI SEGALA CUACA

Nikmati kenyamanan menghadapi segala cuaca tanpa cemas.

Gambar 3.8. *Car Service Onboarding* Final

Motorcycle Service Onboarding OKLAT, merupakan halaman kedua *onboarding* dalam aplikasi OKLAT yang bertujuan untuk menjelaskan tentang servis dan jasa antar jemput menggunakan motor. Ilustrasi motor dibuat dengan visual motor *matic* sesuai dengan banyaknya motor *matic* di masyarakat dan juga untuk memberikana kesan mudah, halaman *onboarding* dibuat dengan *brief headcopy* “Hemat Waktu & Biaya”. Kemudian dilakukan proses asistensi dan revisi.



Gambar 3.9. Sketsa *Motorcycle Service Onboarding*

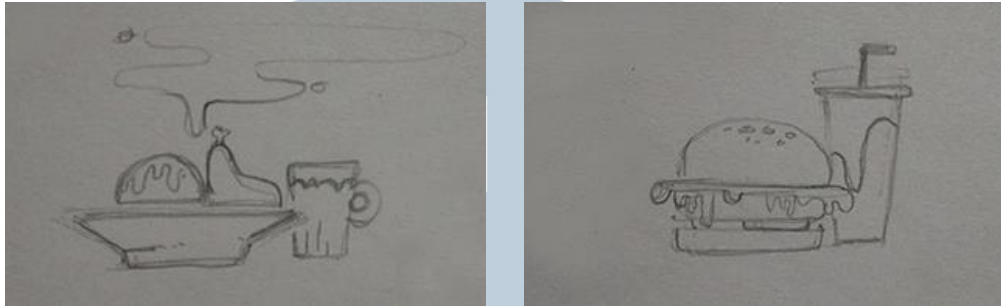
Gambar 3.9 merupakan gambar final halaman *Motorcycle Service Onboarding* didalam aplikasi OKLAT. Penggunaan latar deretan mobil berfungsi untuk menunjukan efektifitas antar jemput bahkan dalam keadaan macet. Ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan garis membulat dan juga garis putus-putus untuk agar dapat menciptakan ciri khas ilustrasi dari PT.Meteor Inovasi Digital.



HEMAT WAKTU & BIAYA
Lewati kemacetan sekaligus berhemat
dengan ojek kami.

Gambar 3.10. *Motorcycle Service Onboarding* Final

Food Service Onboarding OKLAT, merupakan halaman ketiga *onboarding* dalam aplikasi OKLAT yang bertujuan untuk menjelaskan tentang servis pengantaran makanan dengan *brief headcopy* “Makan apapun, bisa!”. Pada halaman ini, penulis membuat dua alternatif visual dengan menggambarkan makanan populer yang berasal dari Indonesia dan makanan luar Indonesia. Kemudian dilakukan proses asistensi dan dipilih visual makanan luar Indonesia untuk *onboarding page* ini.



Gambar 3.11. Sketsa *Food Service Onboarding*

Gambar 3.11 merupakan gambar final halaman *Food Service Onboarding* didalam aplikasi OKLAT. Penulis menggunakan makanan *Fast Food* karena sering dilihat oleh orang banyak sehingga membuat ilustrasi yang digunakan lebih mudah untuk dimengerti masyarakat. Ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan garis membulat dan juga garis putus-putus untuk agar dapat menciptakan ciri khas ilustrasi dari PT.Meteor Inovasi Digital.



Gambar 3.12. *Food Service Onboarding* Final

Package Service Onboarding OKLAT, merupakan halaman keempat *onboarding* dalam aplikasi OKLAT yang bertujuan untuk menjelaskan tentang Servis pengiriman barang dengan *brief headcopy* “Makan apapun, bisa!”. Dalam pengerjaan halaman ini penulis menanyakan penjelasan singkat mengenai fitur pengiriman barang dan mulai menentukan *key visual* untuk kata kunci pengiriman barang. Penulis menentukan dua macam visual yaitu burung yang merupakan sebuah visual yang sering digunakan untuk

menggambarkan surat, paket, bahkan bayi kepada penerima dan juga mobil box yang pada umumnya biasa digunakan untuk membawa barang. Kemudian dilakukan proses asistensi dan dipilih visual mobil box untuk menggambarkan halaman ini dan penulis diminta untuk membuat alternatif visual dari mobil box agar tampilan lebih menarik.



Gambar 3.13. Sketsa *Package Service Onboarding*

Gambar 3.13 merupakan gambar final halaman *Package Service Onboarding* didalam aplikasi OKLAT. Gambar tersebut menggunakan bentuk kado untuk bagian belakangnya untuk memberikan pesan bahwa pengantaran barang yang dilakukan oleh OKLAT dilakukan dan dikerjakan dengan spesial. Ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan garis membulat dan juga garis putus-putus untuk agar dapat menciptakan ciri khas ilustrasi dari PT.Meteor Inovasi Digital.



KIRIM PAKET LEBIH EFISIEN

Kirim paket lebih mudah dengan layanan antar jemput.

Gambar 3.14. *Package Service Onboarding* Final

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

b. Onboarding Page Alun-alun



Gambar 3.15. Logo Alun-Alun

Alun-alun *Smart Access* merupakan sebuah aplikasi yang ditargetkan untuk masyarakat yang sedang mencari informasi dari daerah tertentu. Alun-alun ini memiliki berbagai fitur didalamnya, yaitu pencarian tempat wisata, pencarian tempat kuliner, pencarian jasa profesional, dan juga pencarian jasa tukang.

Favorite Place Onboarding Alun-alun, merupakan halaman pertama *onboarding* dalam aplikasi Alun-alun. *Onboarding Page* ini merupakan *vanilla onboarding page* yang berarti satu desain *onboarding* ini dapat digunakan diberbagai tempat, hal ini dikarenakan aplikasi Alun-alun memiliki desain dan nama yang berbeda-beda dipengaruhi oleh kota tempat aplikasi ini diedarkan. *Favorite Place Onboarding* ini bertujuan untuk menjelaskan tentang sebuah fitur yang dapat menunjukkan tempat pariwisata terdekat atau yang berada di daerah tertentu dengan *brief headcopy* “Nyaman & Ada di Segala Cuaca”. Langkah pertama yang dilakukan yaitu melakukan proses sketsa untuk memvisualisasikan pikiran penulis dengan petunjuk *brief* yang telah disebutkan sebelumnya. Kemudian penulis mulai mencari warna dan mulai membuat *color palette* agar dapat diterapkan didalam seluruh *onboarding* yang ada. Dalam proses pengerjaannya, *color palette* merupakan proses yang sulit, karena penulis dituntut untuk membuat warna disetiap halaman *onboarding* tidak terlalu mencolok namun tetap *colorful*. Solusi yang penulis lakukan yaitu menentukan warna dasar terlebih dahulu, kemudian untuk warna lainnya ditentukan berdasarkan uji coba. Proses terakhir adalah mendigitalisasikan sketsa yang telah dilakukan sebelumnya.



Gambar 3.16. Sketsa *Favorite Place Onboarding*

Gambar 3.16 merupakan gambar final halaman *Favorite Place Onboarding* didalam aplikasi Alun-alun. *Brief* yang didapat oleh penulis yaitu untuk membuat sebuah ilustrasi yang menggambarkan fitur yang terdapat pada aplikasi Alun-alun untuk mencari obyek wisata yang terdapat di sebuah daerah tertentu. Penggambaran dibuat dengan garis putus-putus agar dapat menciptakan ciri khas ilustrasi yang sudah dibuat dan dikembangkan sejak pertama kali mengerjakan proyek *Onboarding* ini.



Gambar 3.17. *Favourite Place Onboarding* Final

Food Finding Onboarding Alun-alun, merupakan halaman kedua *onboarding* dalam aplikasi Alun-alun yang bertujuan untuk menjelaskan tentang fitur yang terdapat didalam aplikasi yang berfungsi untuk mencarikan sebuah tempat makan yang terkenal atau direkomendasikan oleh masyarakat sekitar. Kemudian dilakukan proses asistensi dan revisi.



Gambar 3.18. Sketsa *Food Finding Onboarding*

Gambar 3.18 merupakan gambar final halaman *Food Finding Onboarding* didalam aplikasi Alun-alun. Pada halaman ini, penulis membuat ilustrasi visual lebih menonjolkan kesan makanan yang berasal dari gerobak atau jajanan pinggirannya untuk memberikan kesan sederhana. Ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan garis membulat dan juga garis putus-putus untuk agar dapat menciptakan ciri khas ilustrasi dari PT.Meteor Inovasi Digital.



Gambar 3.19. *Food Finding Onboarding* Final

Professional Finding Onboarding OKLAT, merupakan halaman ketiga *onboarding* dalam aplikasi Alun-alun yang bertujuan untuk menjelaskan tentang servis pencarian seorang profesional dalam sebuah bidang tertentu di sekitar pengguna aplikasi.



Gambar 3.20. Sketsa *Professional Finding Onboarding*

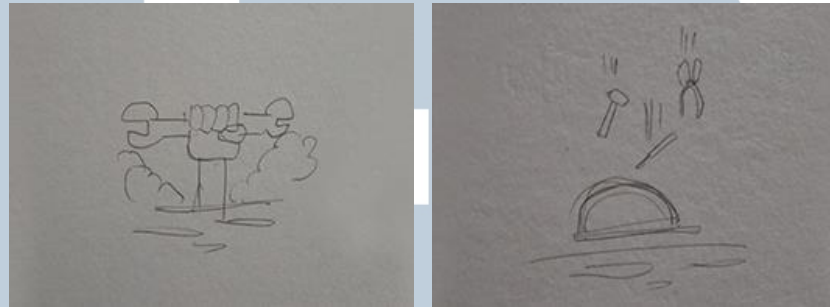
Gambar 3.20 merupakan gambar final halaman *Professional Finding Onboarding* didalam aplikasi Alun-alun. Dalam melakukan proses final dalam halaman ini, penulis memberikan warna pakaian karakter lebih beragam namun melalui proses asisternsi dan revisi, warna final yang digunakan masih merupakan turunan dari warna merah yang dipakai didalam halaman *onboarding*. Ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan garis membulat dan juga garis putus-putus untuk agar dapat menciptakan ciri khas ilustrasi dari PT. Meteor Inovasi Digital.



Gambar 3.21. *Professional Finding Onboarding* Final

Worker Finding Onboarding Alun-alun, merupakan halaman keempat *onboarding* dalam aplikasi Alun-alun yang bertujuan untuk menjelaskan tentang servis yang ditawarkan berupa pencarian tukang atau pekerja yang berada disekitar pengguna aplikasi. Dalam pembuatan halaman *onboarding* ini penulis memberikan dua alternatif sketsa berupa ilustrasi tangan

memegang kunci Inggris dan ilustrasi alat-alat kerja. Kemudian dilakukan proses asistensi dan terpilih ilustrasi kedua yang menggambarkan peralatan kerja yang kemudian dilakukan proses digitalisasi.



Gambar 3.22. Sketsa *Worker Place Onboarding*

Gambar 3.22 merupakan gambar final halaman *Worker Finding Onboarding* didalam aplikasi Alun-alun. Pada halaman ini, penulis membuat garis pergerakan agar ilustrasi terlihat lebih hidup dan tidak monoton. Ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan garis membulat dan juga garis putus-putus untuk agar dapat menciptakan ciri khas ilustrasi dari PT.Meteor Inovasi Digital.



Gambar 3.23. *Worker Place Onboarding* Final

c. Onboarding Page PXP



Gambar 3.24. PXP Logo

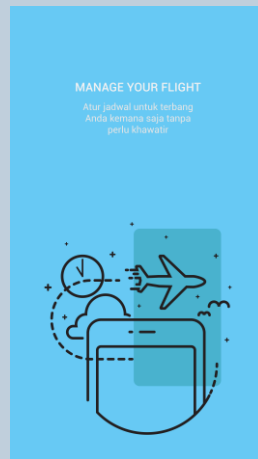
Plug X Play (PXP) merupakan aplikasi yang ditujukan kepada perusahaan yang bertujuan untuk mempermudah seorang karyawan yang sedang melakukan perjalanan bisnis. *PXP* memiliki fitur penerbangan dan fitur penginapan yang memiliki kelebihan yaitu memantau dan menjaga pengeluaran biaya dari perjalanan bisnis tersebut oleh perusahaan asalnya.

Flight Onboarding PXP, merupakan halaman pertama *onboarding* dalam aplikasi *PXP* yang bertujuan untuk menjelaskan tentang servis pengaturan jadwal penerbangan untuk penerbangan bisnis. Langkah pertama yang dilakukan yaitu mencari referensi dan melakukan proses sketsa. Halaman *onboarding* ini dibuat dengan hanya menggunakan *outline* dan dengan elemen-elemen grafis lainnya. Proses terakhir adalah mendigitalisasikan sketsa yang telah dilakukan sebelumnya.



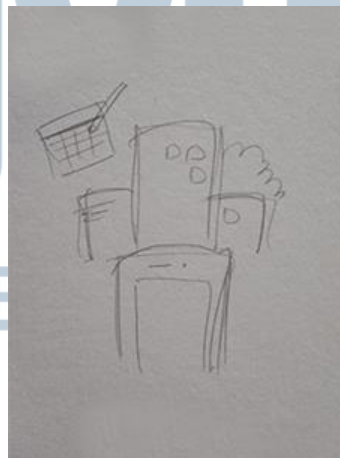
Gambar 3.25. Sketsa *Flight Onboarding*

Gambar 3.25 merupakan gambar final halaman *Flight Onboarding* didalam aplikasi *PXP*. Penggambaran *style* ilustrasi untuk *PXP* dibuat berbeda dari *onboarding* lainnya, pada *onboarding* ini lebih ditonjolkan elemen grafis sehingga ilustrasinya hanya berupa *outline*.



Gambar 3.26. *Flight Onboarding* Final

Hotel Onboarding PXP, merupakan halaman kedua *onboarding* dalam aplikasi *PXP* yang bertujuan untuk menjelaskan tentang servis pemesanan kamar hotel dalam melakukan perjalanan bisnis. Pada halaman ini penulis membuat sesederhana mungkin namun masih menggambarkan *Head copy* dari *onboarding*. Kemudian dilakukan proses asistensi dan revisi.



Gambar 3.27. Sketsa *Hotel Onboarding*

Gambar 3.27 merupakan gambar final halaman *Hotel Onboarding* didalam aplikasi *PXP*. Penulis menggunakan ilustrasi sederhana namun tetap harus menggambarkan sebuah *hotel*. Penggambaran *onboarding* lebih ditonjolkan pada penggunaan elemen grafis dan *outline* pada ilustrasinya.



Gambar 3.28. *Hotel Onboarding* Final

dalam aplikasi *PXP* yang bertujuan untuk menjelaskan tentang fitur yang ditawarkan agar dapat mengatur penggunaan uang sehingga dapat lebih hemat. Dalam pengerjaan halaman ini penulis mengambil visual yang berhubungan dengan ekonomi / keuangan seperti grafik dan membuat dua alternatif yaitu ilustrasi dengan penggambaran diagram batang sebagai visual utama dan juga penggambaran alat-alat yang berhubungan dengan bidang ekonomi seperti kertas dan kalkulator. Kemudian dilakukan proses asistensi dan digitalisasi.



Gambar 3.29. Sketsa *Saving Onboarding*

Gambar 3.29 merupakan gambar final halaman *Saving Onboarding* didalam aplikasi *PXP*. Ilustrasi yang terpilih menggambarkan bentuk-bentuk gabungan dari kedua sketsa sebelumnya.



Gambar 3.30. *Saving Onboarding* Final

2. Dongeng Naura Apps

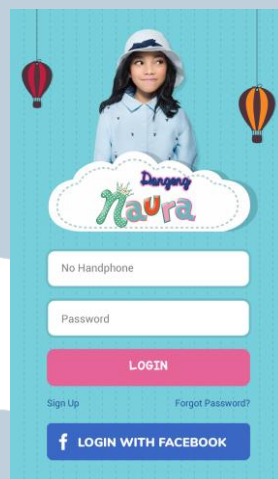


Gambar 3.31. Dongeng Naura Logo

Dongeng Naura Apps merupakan sebuah aplikasi yang ditujukan kepada penggemar seorang penyanyi cilik bernama Naura. Dalam perancangan aplikasi Dongeng Naura, penulis telah terlebih dahulu diberikan arahan mengenai *flow* dan juga *wireframe* dari aplikasi Dongeng Naura. Sifat penulis dalam proyek aplikasi Dongeng Naura ini yaitu melanjutkan dan menambahkan *layout* sebelumnya dan membuat agar aplikasi ini dapat nyaman digunakan, berikut beberapa rancangan *layout* aplikasi Dongeng Naura yang menjadi *jobdesk* penulis :

a. *Login Page DN*

Login Page atau halaman *login* merupakan sebuah halaman yang terdapat sebelum masuk pada sebuah aplikasi, halaman *login* terdapat *field bar* yang pada umumnya bertujuan untuk memasukan *id* dan *password*, namun aplikasi Dongeng Naura dibuat berbeda dengan mengubah *field id* menjadi nomor telepon. Halaman *login* aplikasi Dongeng Naura didominasi warna biru, putih dan juga merah muda sebagai warna utama dalam aplikasi ini. Foto Naura diletakan ditengah dan di halaman *login* bertujuan agar penggemar Naura yang sebagian besar merupakan anak kecil dapat tertarik untuk masuk kedalam aplikasi ini.



Gambar 3.32. Dongeng Naura *Login Page*

b. *Badges*

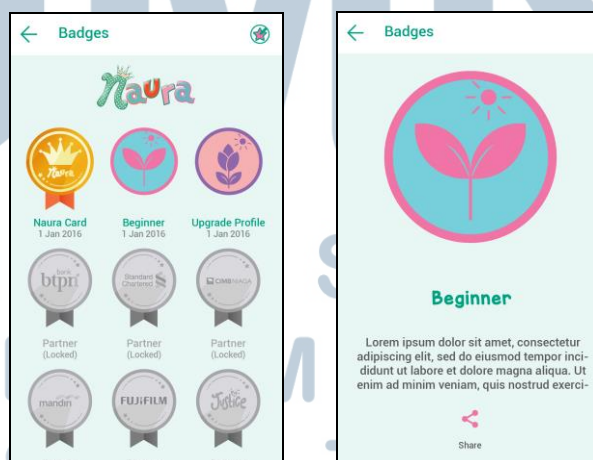
Badges merupakan halaman yang berisi *achievement* atau medali yang diberikan oleh Dongeng Naura Apps kepada pengguna karena telah melakukan suatu aktivitas tertentu seperti menyaksikan konser Naura, atau isi ulang kartu XL, dan lain sebagainya. Dalam mengerjakan halaman ini, penulis tidak hanya mengerjakan tampilan halaman saja tetapi juga mengerjakan tampilan *badges* nya dan juga *flow* memasukan kode untuk mendapatkan medali tertentu. Pengerjaan *badge* untuk Aplikasi Dongeng Naura dapat memberikan pengalaman baru bagi penulis terutama dalam bidang ilustrasi, karena penulis dituntut untuk membuat beberapa alternatif

badge namun tetap dapat menggambarkan arti dan penjelasan dari setiap *badge* itu sendiri.



Gambar 3.33. *Badges Preview*

Gambar 3.32 merupakan *badge* yang dikelompokkan menjadi kelompok *thematic*, yaitu kelompok *badge* yang dibuat berdasarkan makna atau arti dari lagu-lagu yang dinyanyikan oleh Naura. Dalam membuat satu *badge* penulis mendengarkan lagu tersebut dan juga membaca liriknya agar dapat diambil kesimpulan dari lagu tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk visual. Warna yang digunakan untuk *badge-badge* tersebut menggunakan warna yang *colorful* dan juga *pastel* untuk menciptakan kesan ceria karena target yang dituju adalah anak kecil.

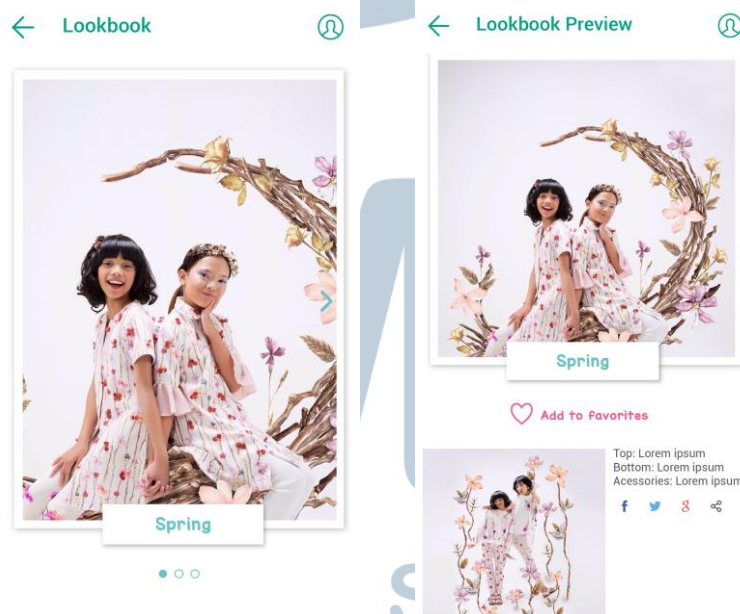


Gambar 3.34. *Badges Page Preview*

Halaman *badges* dibuat memanjang kebawah dengan tujuan tidak merepotkan pengguna dan juga dapat menghemat penggunaan halaman. Penyusunan dan penempatan *badges* disusun berdasarkan tingkat kepentingan, pada tahap pertama diletakan *badge Naura Card* yaitu merupakan *badge* yang spesial karena mendaftar masuk aplikasi Dongeng Naura dengan menggunakan kartu perdana XL. Kemudian urutan kedua terdapat *badge* pemula atau yang baru login pertama kali dan juga Upgrade Profile untuk yang melengkapi data dirinya di dalam aplikasi. Kemudian selanjutnya penempatan *badge* untuk sponsor dan yang terakhir diletakan *badge-badge* lainnya seperti *thematic* dan *activity*

c. *Lookbook*

Lookbook merupakan halaman yang juga dapat disebut sebagai sarana bagi Naura dan *management* dalam menampilkan *fashion trend* yang untuk anak remaja dengan Naura sebagai acuan model didalamnya.



Gambar 3.35. *Lookbook Page Preview*

Halaman pertama untuk *lookbook* adalah halaman *slide show* foto-foto *fashion trend* Naura yang di kelompokkan sesuai tema yang diangkat, dalam contoh di Gambar 3.35 *fashion trend* dikelompokkan sesuai dengan musim dan

bila di pilih maka akan masuk ke *lookbook preview* yang terdapat variasi foto, penjelasan singkat mengenai pakaian yang dipakai oleh naura dan juga terdapat *button* tambahkan ke *favourite* serta tombol bagikan. Peletakan foto dibuat dengan menggunakan *frame* agar terlihat seperti foto album serta menambahkan dekorasi.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Secara garis besar, kendala yang penulis temukan dan rasakan selama praktik kerja magang adalah kurangnya pengetahuan serta pengalaman penulis dalam pengerjaan *UI/UX*. Pengerjaan *UI/UX* serta ilustrasi untuk sebuah media berbasis digital merupakan pengalaman baru bagi penulis bahkan belum pernah sama sekali membuat desain terkait *UI/UX*. Penggunaan sistem *grid* dan penghitungan dengan menggunakan *pixel* juga menjadi kendala bagi penulis dalam membuat *layout mobile apps*, dalam pembelajarannya penulis lebih terbiasa dengan media berbasis cetak yang menggunakan standard hitungan *300dpi* dan pengaturan warna *CMYK* sementara itu dalam pengerjaan *UI/UX* menggunakan *standard* hitungan *72dpi* dan pengaturan warna *RGB*. Penghitungan *grid* pun tak selesai sampai situ saja, peran desainer *UI/UX* adalah membuat tampilan visual yang kemudian dapat diberikan kepada bagian *developer* untuk dibuat dalam bentuk bahasa pemrograman, sehingga rasio tampilan layar dihitung dengan menggunakan satuan *dp* agar bagian *developer* dapat membuat tampilan aplikasi sama dengan *mock up* atau tampilan yang diberikan oleh bagian desain Dalam proses pembuatan *onboarding page*, penulis merasa kesulitan dalam melakukan digitalisasi karena gaya gambar yang masih harus di olah dan di kembangkan agar dapat diterapkan menjadi ciri khas dari PT. Meteor Inovasi Digital.

Kemudian terdapat kendala minor yaitu pengetahuan baru yang didapat oleh penulis mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam sebuah aplikasi dimana istilah ini sering digunakan dalam mendesain *UI/UX*, istilah-istilah tersebut adalah *splash screen*, *onboarding*, *form*, *card*, *dropdown list*, *pop up card*, *blank slate*, *image slider*, *hamburger menu*, *side menu*, *hover menu*, *landing page*, *showcase* dan *wireframe*.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi kendala-kendala yang telah ditulis sebelumnya, penulis membaca *Meteor User Interface Guideline Book* yaitu buku panduan atau buku standar dalam membuat desain yang berlaku didalam PT. Meteor Inovasi Digital, kemudian penulis juga mencoba melihat beberapa referensi dari *soft file* aplikasi sebelumnya sehingga penulis dapat melakukan pemahaman mengenai *UI/UX* melalui uji coba atau secara latihan (*learn by doing*). Selain itu penulis juga melihat referensi dari berbagai *website* dan juga aplikasi yang ada seperti Dribbble.com, Pinterest.com, atau akun Instagram UI UX Design, dan aplikasi Air Bnb, Traveloka, serta Gojek.

Solusi yang diberikan terkait pengukuran menggunakan satuan *dp* yaitu penulis diberikan tugas dan juga sebagai latihan bagi penulis dalam membuat *guideline* halaman disebuah aplikasi yang tentu saja diawasi oleh kakak senior penulis yaitu Elyfas dan juga Lourenchyus sehingga penulis mulai dapat memahami cara menghitung dengan menggunakan satuan *dp* dan juga dapat membuat *guideline apps*.

Solusi terhadap ciri khas dan gaya ilustrasi yaitu dengan melakukan pengolahan gaya gambar, sketsa, dan pencarian referensi, yang kemudian didapatkan hasil akhir berupa penggambaran yang dibuat dengan garis putus-putus dan juga efek pergerakan untuk menghindari gambar yang terlalu statis.

Mengenai istilah-istilah yang terdapat pada *mobile apps*, penulis diberikan penyuluhan atau pengenalan bagian-bagian aplikasi oleh kak Elyfas sehingga penulis lebih mudah menebak dan mengetahui istilah-istilah tersebut seiring dengan pengerjaan desain.