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.

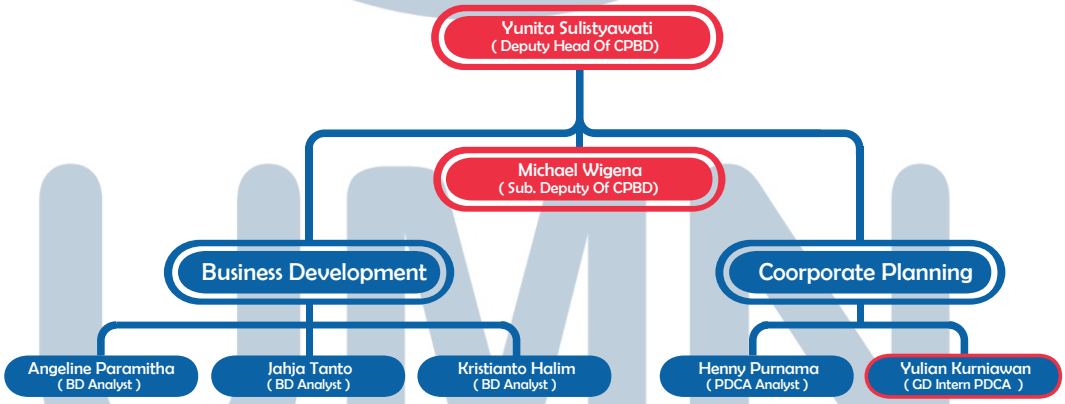
Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1. Kedudukan

Kedudukan penulis saat melakukan praktek kerja magangdi PT. Astra International Tbk.- Honda, penulis ditempatkan di divisi *Cooporate Planning & Business Development* di bagian PDCA Department sebagai *Intern Graphic Designer* dibawah bimbingan Yunita Sulistyawati selaku *Deputy Head Cooporate Planning & Business Development.* Pekerjaan yang dilakukan penulis selama melakukan praktek kerja magang sebagai *intern graphic designer* lebih mengarah ke branding dan desain user internface untuk website serta aplikasi. Sebagai graphic designer divisi PDCA Department. Berikut bagan kedudukan penulis saat melakukan praktek kerja magang di PT. Astra International, Tbk.- Honda bagian PDCA Department.



Gambar 3.1. Bagan Kedudukan Divisi PDCA Dept.

Divisi *Cooporate Planning & Business Development* dibagi menjadi 2, *Business Development* dan *Coorporate Planning*, Pada divisi *Business Development* terdiri dari 3 orang yaitu Angeline Paramitha, Jahja Tanto, dan Kristianto Halim yang menjabat sebagai *Business Development Analyst*, Sedangkan pada *Coorporate Planning* terdiri dari 2 orang yaitu Henny Purnama menjabat sebagai *PDCA Analyst* dan penulis sebagai *Graphic Design Internship PDCA.*

3.1.2. Koordinasi

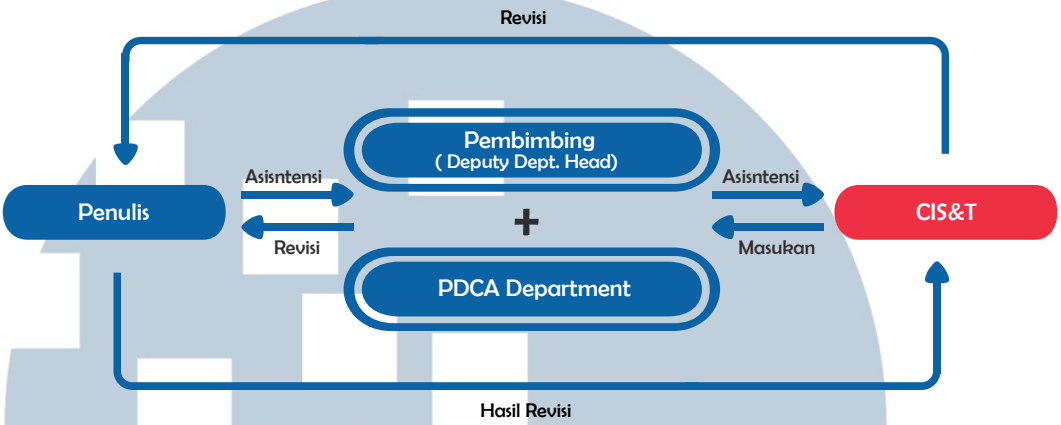
Selama melakukan praktek kerja magang terdapat dua jenis koordinasi yang dilaksanakan oleh penulis, yaitu koordinasi *external* (Astra International) dan koordinasi *internal* (dalam tim),

3.1.2.1. Koordinasi *External* dengan Astra International

Penulis melakukan project pembuatan *user interface website* Astra Motor Account yang melibatkan kerjasama dengan Astra International, pada alur kerja ini penulis bertanggung jawab untuk merancang *user interface website* Astra Motor Account.

Proses awal pada pembuatan UI Astra Motor Account pertama-tama penulis di brief oleh pembimbing lapangan mengenai tema dan kriteria desain yang digunakan dalam pembuatan *user interface*, Setelah tahapan tersebut penulis mulai melakukan *sketch*, pembuatan konsep dan memulai perancangan desain dengan beberapa alternatif desain yang sesuai dengan kriteria dan tema yang telah di brief oleh pembimbing dan melakukan asistensi kepada pembimbing dan tim, Kemudian tim PDCA melakukan meeting dengan Tim CIS&T (*Corporation Information System & Techonology* dari Astra International untuk membahas perihal desain u*ser interface* Astra Motor Account yang kemudian dilanjutkan dengan proses pembuatan website oleh Tim CIS&T dari Astra International.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.2. Bagan Alur Koordinasi External

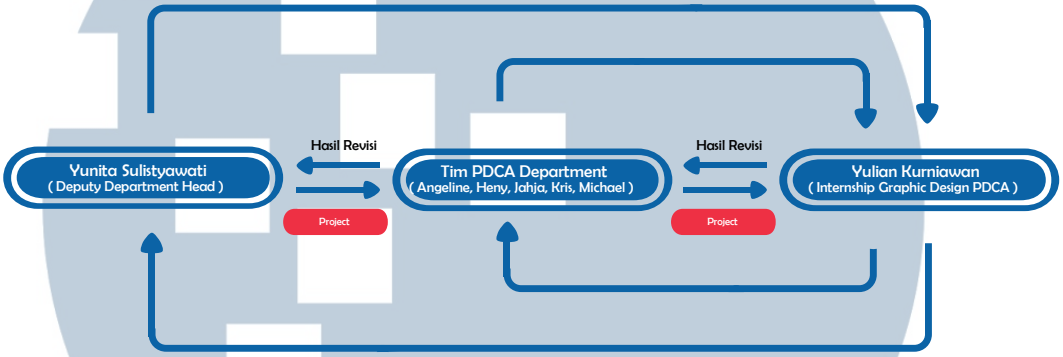
3.1.2.2. Koordinasi *Internal* Tim PDCA Department

Koordinasi internal tim PDCA *Department*, pada alur ini pembimbing selaku *Deputy Head Cooporate Planning & Business Development* yang mengkoordinir PDCA Dept. beranggotakan 7 orang termasuk penulis sebagai *intern graphic designer* yang ditempatkan pada bagian PDCA Dept.

Pembimbing lapangan selaku *Deputy Head* membagikan *project* yang berbeda-beda kepada anggota tim PDCA Dept. yang nantinya dari *project* tersebut diberikan kepada penulis sehingga penulis menerima *project* dari masing-masing anggota tim PDCA Dept., anggota tim PDCA Dept. yang telah menerima *project* tersebut kemudian melakukan *briefing* kepada penulis mengenai project yang akan di *develop* hanya sebatas kebutuhan desain, seperti pembuatan logo, *user interface*, dan media promosi.

Setelah diberikan brief, penulis mulai melakukan perancangan konsep, *sketch* dan elemen desain. Setelah melewati tahapan tersebut penulis merealisasikan tahapan tersebut melalui tahapan digitalisasi dan menghasilkan *output* berupa logo, desain *user interface* dan media promosi. Setelah

itu penulis melakukan asistensi kepada tim PDCA yang bertanggung jawab atas project tersebut, asistensi dilanjutkan dari anggota tim PDCA kepada Dept. Head.



Gambar 3.3. Bagan Alur Koordinasi *Internal*

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut tabel tugas yang dilakukan selama melakukan praktek kerja magang di PT. Astra Intenational, Tbk.- Honda bagian PDCA Department selama periode 3 (tiga) bulan terhitung dari tanggal 3 Juli 2017 sampai dengan 3 Oktober 2017.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Keterangan
1.	Pertama (3-7 Juli 2017)	• Pengenalan Struktur PT. Astra International, Tbk.- Honda.dan PDCA Department. • Briefing mengenai Project pertama aplikasi Motorku. • Merancang logo serta alternatif logo aplikasi Motorku. • Merancang *Icon* aplikasi Motorku.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

2.	Kedua (10-14 Juli 2017)	• Briefing Project kedua yaitu ASSIST (*Astra Integrated System*), aplikasi ASSIST *Document Services.* • Melakukan perancangan bermula dari pembuatan logo ASSIST *Document services* hingga mobile *user interface* aplikasi ASSIST Document Services.
3.	Ketiga (17-21 Juli 2017)	• Melakukan perancangan logo dan icon aplikasi ASSIST Sales serta melakukan beberapa revisi terhadap *user interface* (halaman utama dan halaman menu) ASSIST desktop dan ASSIST Mobile. • Briefing Project ketiga mengenai Astra Motor Account, membuat icon-icon serta melakukan sketching konsep *user interface* untuk aplikasi Astra Motor Account.
4.	Keempat (24-28 Juli 2017)	• Membuat mobile *Splash Screen* untuk Aplikasi Motorku. • Melakukan beberpa proses *editing* foto untuk membuat design *user interface.*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

		• Pembuatan *design user interface* Astra Motor Account *Website* dan Astra Motor Account *Mobile* yang tediri dari halaman utama dan halaman menu.
5.	Kelima (31 Juli – 4 Agustus 2017)	• Berkesempatan melakukan meeting dengan tim PDCA Dept. Dengan Tim pembuatan UX di PT. Astra International, Tbk. • Melakukan Revisi mengenai perubahan konsep rancangan *user interfac*e Astra Motor Account ke *user interface* yang bersifat *Rensponsive.*
6.	Keenam (7-11 Agustus 2017)	• Kembali melakukan revisi terhadap pembuatan *user interface* Astra Motor Account *Website* baik halaman utama maupun halaman menu *website* dan membuat beberapa alternatif design *user interface* untuk Astra Motor Account *Website*. • Briefing project membuat template *Power Point* sebanyak 7 desain. • Merancang desain *flyer* mengenai ketentuan jadwal masuk dan penggunaan Seragam Astra Motor.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

7.	Ketujuh (14-18 Agustus 2017)	• Briefing mengenai materi pembuatan buku panduan untuk PDCA Dept., melakukan perancang konsep buku panduan PDCA Dept.
8.	Kedelapan (21-25 Agustus 2017)	• Merancang Buku Panduan PDCA Dept. • Melakukan beberapa proses *Editing flyer* dan *Editing* foto Gedung Biz Astra Center.
9.	Kesembilan (28 Agustus – 1 September 2017)	• Membuat *Template Power Point* sebanyak 5 desain *template.* • Melakukan *editing flyer* bahan presentasi.
10.	Kesepuluh (5-8 September 2017)	• Briefing pemberian tugas baru mengenai perancangan poster aplikasi Motorku. • Melakukan perancangan Poster promosi untuk aplikasi Motorku.
11.	Kesebelas (11-15 September 2017)	• Melakukan beberapa revisi pada *user interface* untuk Astra Motor Account dan ASSIST.

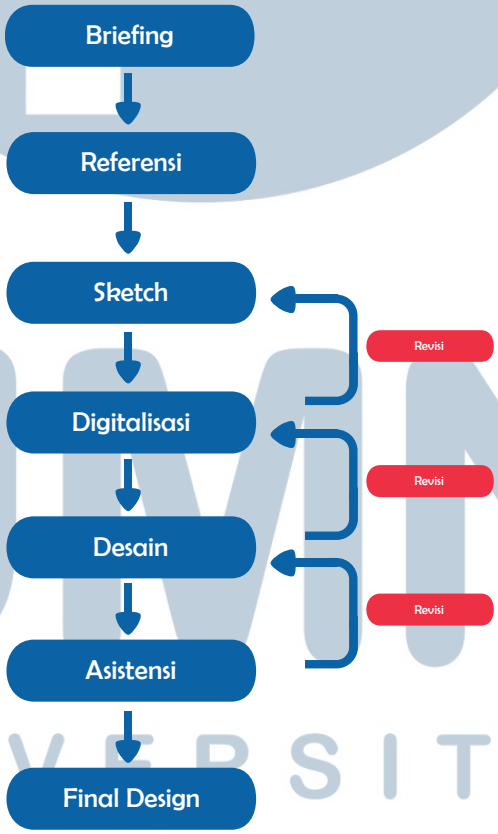
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

		• Melakukan revisi poster promosi untuk aplikasi Motorku. • *Briefing* mengenai konsep *teaser* SMS (*Sales and Marketing System*). • Melakukan perancangkan Konsep Teaser SMS (*Sales and Marketing System*). • Revisi Konsep Teaser SMS. • Melakukan Revisi Logo Astra pada Design Template.
12.	Keduabelas (18-22 September 2017)	• Melakukan revisi *user interface* Astra Motor Account • Mengedit Foto Gedung Astra Motor
13.	Ketigabelas (25-29 September 2017)	• Melakukan pembaharuan Logo Honda Care serta pembuatan filosofi logo • Melakukan revisi Logo Honda Care
14.	Keempatbelas (2-3 Oktober 2017)	• Pembuatan Desain Materi Presentasi • Melakukan revisi Logo Honda Care • Teaser Astra Account Motor

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses praktek kerja magang di PT. Astra International, Tbk.- Honda selama 3 bulan mengerjakan *project* yang mengarah pada perkembangan aplikasi dari pembuatan logo, tampilan *website* & *mobile*, serta media promosi pada media sosial melalui proses kreatif yang dilakukan oleh penulis melalui refrensi yang kemudian dilanjutkan dengan pembuatan sketsa yang nantinya akan dirancang melalui proses digitalisasi. Setelah melakukan serangkaian proses kreatif, penulis mengajukan rancangan desain yang telah dibuat kepada pebimbing dan penulis mendapatkan *feedback* mengenai rancangan sesuai dengan desain yang sesuai dengan *feedback* tersebut.



Gambar 3.4. Bagan Proses Kreatif

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3.3.1. Proses Pelaksanaan

3.3.1.1. Perancangan Logo Aplikasi ASSIST

Persaingan bisnis yang semakin ketat di zaman yang serba modern mengharuskan perusahaan untuk menciptakan strategi agar dapat bertahan di era persaingan yang ketat, menanggapi hal tersebut Astra Motor merancanakan untuk melakukan akselerasi digitalisasi melalui penggunaan apps, salah satu aplikasi yang sedang direncanakan oleh divisi *Cooporate Planning & Business Development* adalah aplikasi ASSIST (Astra Intergrated System), Aplikasi ASSIST yang sedang direalisasikan terbagi atas 2 jenis yaitu ASSIST Document Services dan ASSIST Sales.

Perancangan logo aplikasi ASSIST berfungsi sebagai salah satu teknik untuk membangun AIDA (Attraction, Interest, Desire, Action) komsumen, sedangkan dari sisi brand image memilikki fungsi sebagai pembentukan citra mindset komsumen mengenai jasa atau produk yang ditawarkan. Menurut (Rustan, 2009: 14), fungsi lain dari perancangan logo adalah untuk menciptakan brand *awarness*/kesadaran merek, membangun *market identity*, membangun *consumer awarness*, dan membangun *coorporate*.

1. ASSIST Document Services

ASSIST Document Services adalah sebuah aplikasi berbasis *mobile apps* yang membantu para konsumen Astra Motor untuk melakukan pengurusan dokumen dalam pembelian kendaraan roda dua berupa pengurusan STNK (Surat Tanda Nomor Kendaran) dan BPKB (Buku Pemilik Kendaraan Bermotor), dengan adanya aplikasi ini memudahkan para konsumen untuk melakukan konfirmasi pembayaran, mengetahui status dari proses pembuatan dokumen telah terselesaikan atau belum terselesaikan dan kapan para konsumen dipersilahkan untuk mengambil dokumen tersebut. Berikut hasil akhir dari perancangan logo aplikasi yang dilakukan penulis.

Sebelum melakukan perancangan logo, ada beberapa proses tahapan yang dilakukan oleh penulis dalam merancang logo aplikasi diantaranya, penulis mencari sumber refrensi tentang bagaimana merancang logo aplikasi, setelah itu penulis melakukan *sketching* logo dan melakukan asistensi kepada pembimbing.

Gambar 3.5. Sketsa Awal Perancangan Logo ASSIST Document Services

Logo yang telah dipilih melalui proses diskusi yang dilakukan oleh pembimbing dan tim PDCA kemudian penulis melakukan proses digitalisasi logo.

Gambar 3.6. Proses Digitalisasi Logo ASSIST Document Services

Setelah melakukan proses digitalisasi logo, penulis kembali mengajukan hasil desain kepada pembimbing yang kemudian logo

tersebut diserahkan kepada atasan, dan logo yang terpilih adalah logo kedua yang dinilai lebih mewakili perusahaan Astra Motor. Namun, belum hanya sampai disitu saja, logo yang telah dipilih masih harus memasukki tahap *finnishing* dan beberapa bagian harus direvisi, di tahap ini logo yang dibuat dibuat lebih rapi dan kontras sehingga memberikan kesan profesional.

Gambar 3.7. Proses Revisi Logo ASSIST Document Services

Deskripsi penjelasan mengenai logo:

a. Elemen dasar logo berbentuk folder, karena folder erat kaitannya dengan dokumen. Folder juga memilikki fungsi sebagai tempat atau wadah untuk menyimpan, menampung dokumen agar lebih tertata. Selain merapikan dokumen, folder juga mempermudah konsumen untuk melakukan pencarian dokumen serta pengecekan data.
b. Bila diperhatikan lebih cermat terdapat huruf 'A' yang mewakili dari kata 'ASSIST' selain itu huruf 'A' tersusun atas tiga garis, yang mewakilli dari sistem yang menghubungkan antara perusahaan Astra Motor, Biro Jasa, dan Polda Samsat untuk kepengurusan dokumen berupa STNK & BPKB.
c. Warna yang digunakan terdiri dari dua unsur warna diantaranya warna biru yang diadaptasi dari Logo perusahaan Astra Motor

sehingga menunjukkan identitas berasal dari perusahaan Astra Motor, sedangkan warna merah diadaptasi dari logo Honda.

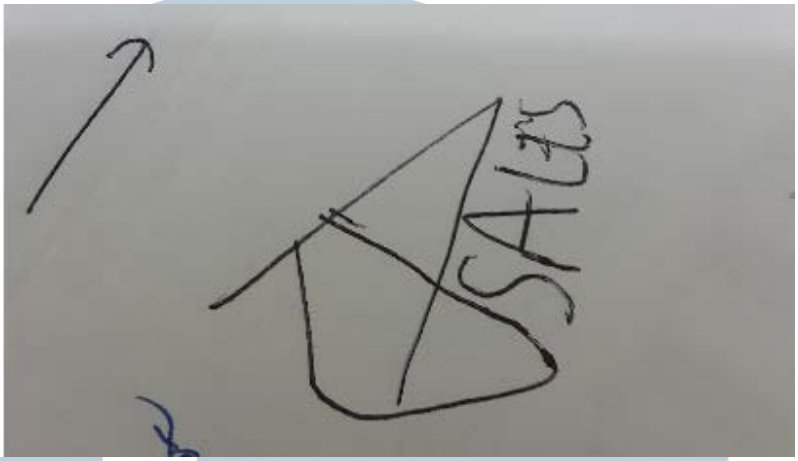
Gambar 3.8. Konserp Perancangan Logo ASSIST Document Services

2. Perancangan Logo *ASSIST Sales*

a. Perancangan Logo

Aplikasi ASSIST Sales merupakan aplikasi berbasis *Mobile* and *Website* namun aplikasi ini diperuntukan kepada *salesman*, Aplikasi ini berfungsi untuk menyimpan data konsumen saat melakukan pemesanan selain itu aplikasi ini juga berisikan katalog-katalog motor yang akan dipasarkan, dan berfungsi untuk meng-input data transaksi yang nantinya akan di*follow-up* kepada konsumen.

Pada dasarnya logo ASSIST Sales diadaptasi dari logo ASSIST Document Services sehingga logo ini menyerupai logo ASSIST Document Services. Proses perancangan logo diadaptasi dari logo ASSIST Document Services, proses dimulai dari melakukan *sketch* logo,setelah melakukan *sketching* logo penulis mengajukan *sketch* logo tersebut kepada pembimbing dan disetujui,



Gambar 3.9. Hasil Sketsa Logo ASSIST Sales

Setelah sketsa logo yang diajukan telah disetujui, kemudian penulis melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap digitalisasi,

Gambar 3.10. Proses Digitalisasi Logo ASSIST Sales

Setelah melakukan proses digitalisasi logo, penulis kembali mengajukan hasil desain kepada pembimbing yang kemudian pembimbing memutuskan untuk melakukan revisi pada logo yang telah dibuat, sehingga penulis melakukan revisi sekaligus tahap finnishing sesuai dengan permintaan pembimbing.

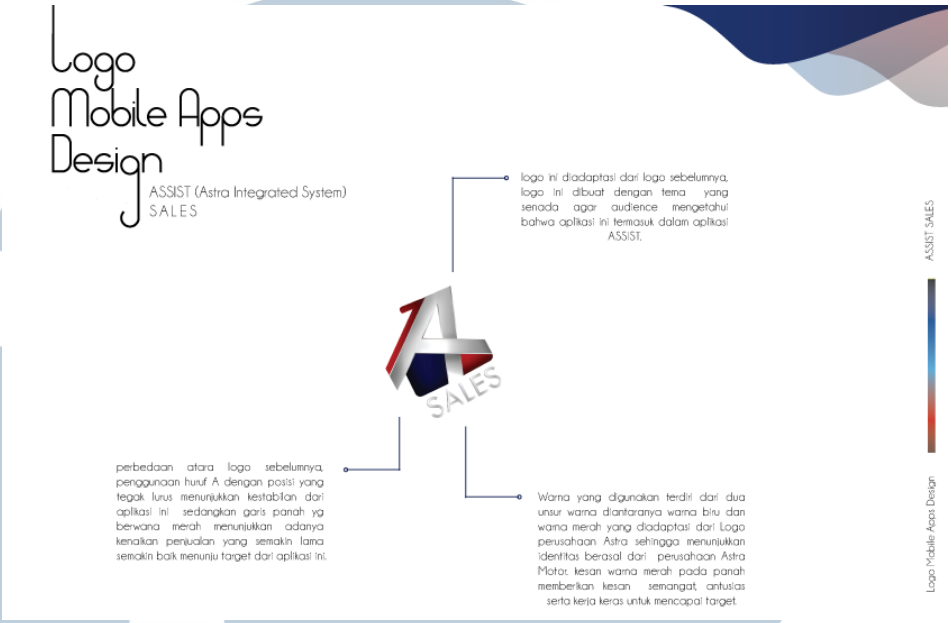
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.11. Hasil Akhir Perancangan Logo ASSIST Sales

Deskripsi penjelasan mengenai logo:

a. Logo ini diadaptasi dari logo sebelumnya, logo ini dibuat dengan tema yang senada agar audience mengetahui bahwa aplikasi ini termasuk dalam aplikasi ASSIST.
b. Perbedaan atara logo sebelumnya, penggunaan huruf A dengan posisi yang tegak lurus menunjukkan kestabilan dari aplikasi ini sedangkan garis panah yg berwana merah menunjukkan adanya kenaikan penjualan yang semakin lama semakin baik menunju target dari aplikasi ini.
c. Warna yang digunakan terdiri dari dua unsur warna diantaranya warna biru dan warna merah yang diadaptasi dari Logo perusahaan Astra sehingga menunjukkan identitas berasal dari perusahaan Astra Motor. kesan warna merah pada panah memberikan kesan semangat, antusias serta kerja keras untuk mencapai target.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.12. Konsep Perancangan Logo ASSIST Sales

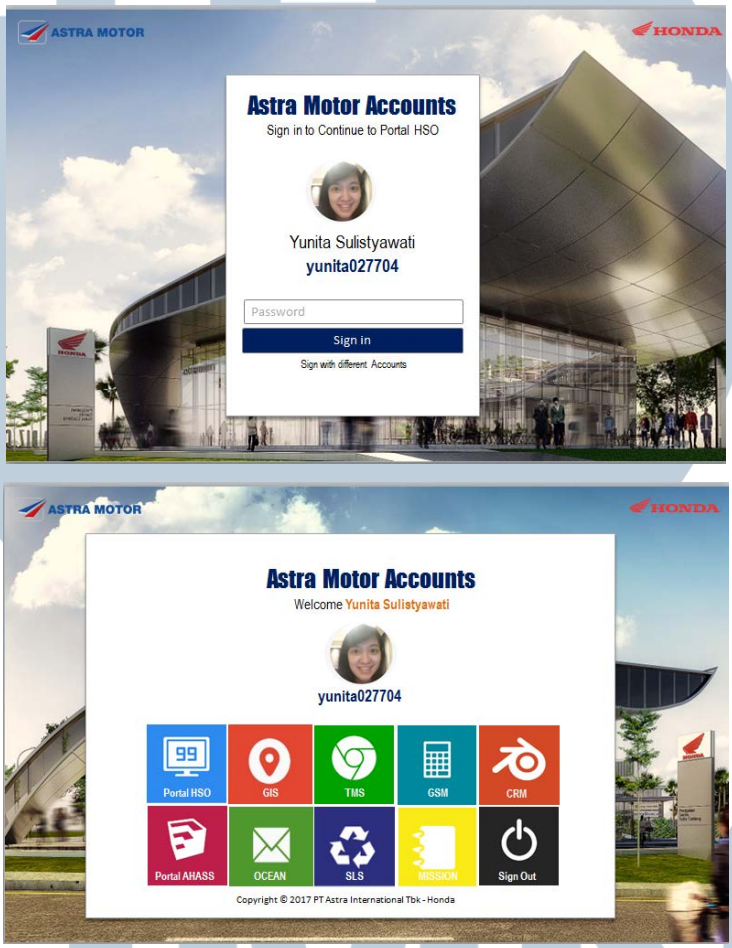
3.3.1.2. Perancangan User Interface Astra Motor Account

User interface adalah sebuah desain yang pengaplikasiannya pada mobile atau website yang berfokus dalam memaksimalkan penggunaan kepada user. Tujuan adanya interface membuat interaksi seminimal dan seefisian mungkin sehingga mudah dimengerti oleh pengguna.

Menurut (Scott,2014, diakses pada tanggal 20 Oktober 2017) terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan perancangan *user interface*,

- Membuat desain se-simpel mungkin;
- Kosistensi dalam penggunaan elemen serta menggunakan elemen *user interface* secara umum;
- Menentukan warna dan pola penggunaan sesuai dengan *user*;
- Menggunakan tipografi untuk menciptakan hirarki dan kejelasan;
- Informasi yang disampaikan dapat diterima oleh *user*;
- Menghindari penggunaan elemen yang dapat membinggungkan *user*.

Pada project ini, pembimbing memberikan bahan materi melalui *email* dan melampirkan materi mengenai pembaharuan desain *user interface* Astra Motor Account.



Gambar 3.13. Materi Website Astra Motor Account

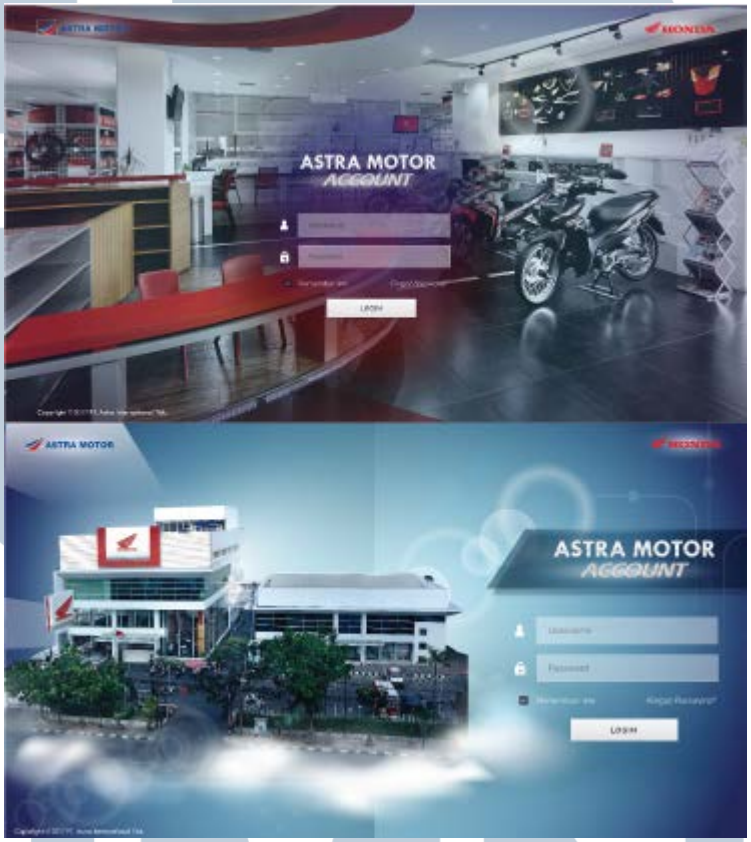
Pembimbing melakukan brief kepada penulis mengenai kriteria desain *user interface* yang akan dirancang terdiri dari dua halaman yaitu halaman depan dan halaman menu, lalu penulis memulai mencari informasi mengenai user interface dikarenakan materi tersebut belum pernah didaptkan oleh penulis, sehingga penulis pertama-tama mempelajari bagaimana cara membuat desain *user interface* yang baik, berikutnya penulis memulai untuk memikirkan konsep apa yang akan digunakan dalam melakukan perancangan *user interface*.

Desain *user interface* yang penulis buat ternyata harus mengalami banyak revisi dari segi ukuran dan kriteria dikarenakan brief yang diberikan oleh pembimbing tidak terlalu lengkap sehingga peneliti hanya melakukan pencharian melalui internet mengenai ukuran umum saat pembuatan desain *user interface*,

User Interface adalah suatu rangkaian tampilan grafis yng dapat dimengerti oleh user yang diprogram sehingga dapat dibaca oleh sistem operasi komputer. User interface juga memberikan pengalaman interaksi yang mudah dimengerti oleh para user (Octasa,2017).

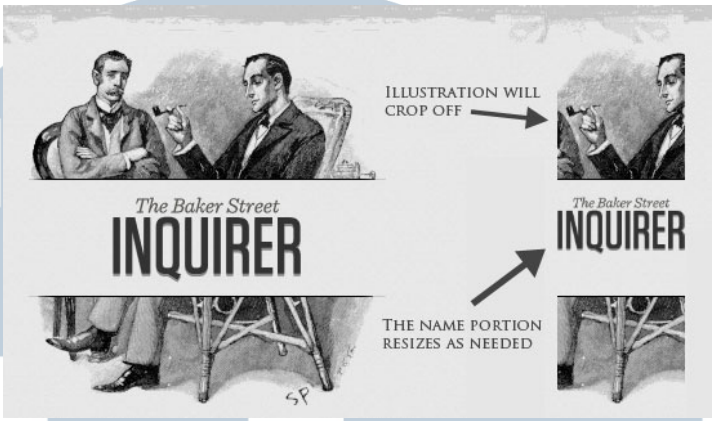
Gambar 3.14. Digitalisasi Halaman Depan UI Astra Motor Account Website

Kemudian, penulis membuat 2 alternatif desain user interface Astra Motor Account dengan ukuran yang sesuai dengan kriteria dari , desain *user interface* yang telah dibuat oleh penulis kemudian desain tersebut penulis ajukan kepada pembimbing, desain yang terpilih adalah desain yang kedua



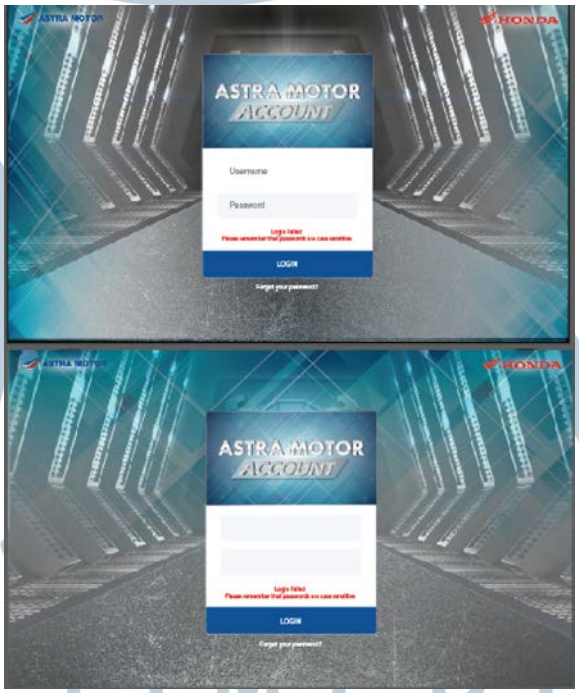
Gambar 3\.15. Revisi Hal.Depan UI Astra Motor Account

Dikarenakan project ini merupakan project kerja sama dengan Astra International dalam pembuatan UX (*User Experience*) dari *website* tersebut, tim PDCA dan penulis melakukan *meeting* dengan pihak CIS&T (*Corporation Information System & Techonology*) dari Astra International, dari hasil meeting ternyata desain yang telah dibuat oleh penulis mengalami perubahan total, dikarenakan dari pihak *developer* yaitu tim CIS&T Astra International yang berencana membuat *website* yang bersifat *Responsive*, desain responsive pada web desain adalah perubahan *layout* berdasarkan ukuran dan kemampuan perangkat.



Gambar 3.16. Gambaran Mengenai Responsive Website (https://www.smashingmagazine.com/2011/01/guidelines-for-responsive-web-design/ ,2011)

Dari hasil meeting dengan tim CIS&T, penulis kembali melakukan revisi sesuai dengan keputusan developer, kemudian melakukan perancangan ulang sesuai dengan kriteria dari developer, dan kemudian peneliti kembali mengajukan revisi kepada pembimbing,



Gambar 3.17. Revisi Kedua Hal. Depan UI Astra Motor Account

Setelah melakukan revisi, penulis kembali harus melakukan revisi dikarenakan pembimbing menyarankan agar pada tampilan user interface terdapat unsur motor,

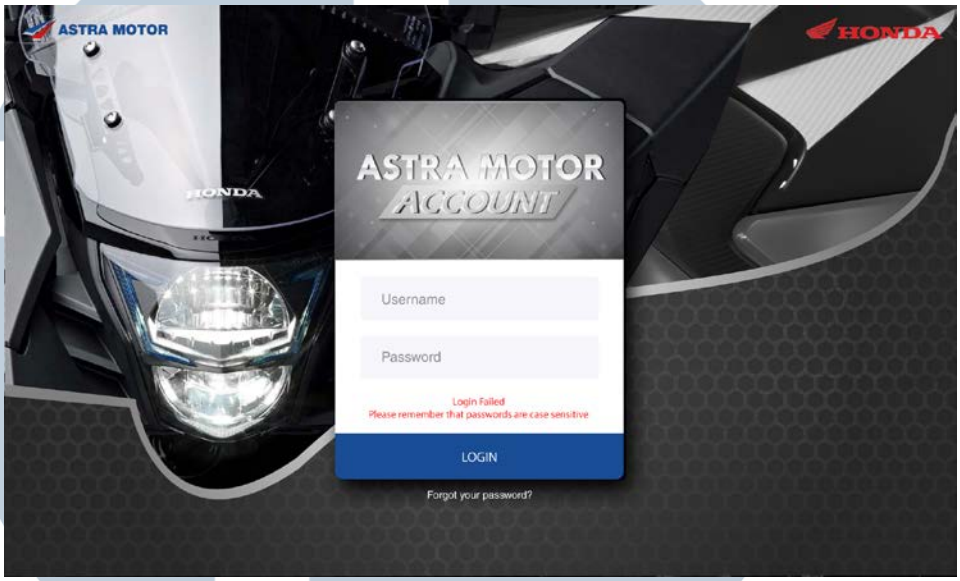
Gambar 3.18. Revisi Ketiga Hal. Depan UI Astra Motor Account

Setelah melakukan banyak revisi akhirnya pembimbing memilih desain yang pertama, setelah menyelesaikan desain halaman depan *user interface* Astra Motor Account penulis melanjutkan untuk membuat halaman menu,

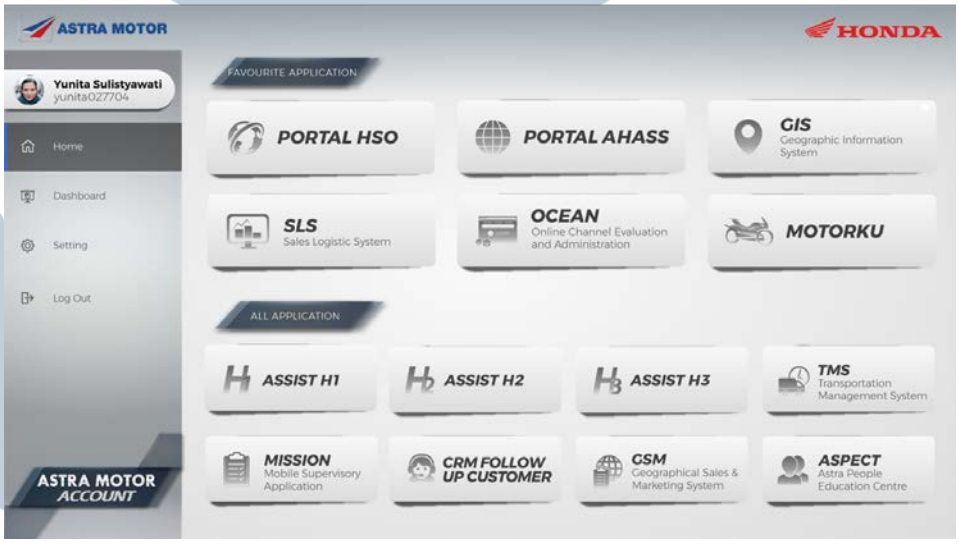
Gambar 3.19. Digitalisasi Hal. Menu UI Astra Motor Account

Perancangan halaman menu yang dilakukan penulis yang telah disetujui oleh pembimbing, kemudian desain yang telah ada diberikan kepada tim CIS&T untuk direalisasikan, namun desain yang penulis lakukan masih harus direvisi sehingga akhirnya tim PDCA kembali melakukan *meeting* kedua untuk membahas masalah desain, dari hasil *meeting* tersebut penulis

berkesempatan untuk melakukan revisi di Astra International agar memudahkan penulis saat ada hal yang perlu dipertanyakan.



Gambar 3.20. Hasil Akhir Perancangan UI Astra Motor Account (hal. depan)



Gambar 3.21. Hasil Akhir Perancangan UI Astra Motor Account (hal. Menu)

Perjalanan panjang yang ditempuh oleh penulis untuk menyelesaikan desain *user interface* Astra Motor Account yang terdiri dari halaman depan dan halaman menu akhirnya dapat diselesaikan sesuai dengan kriteria dari kedua belah pihak yaitu dari pihak tim PDCA sebagai

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

perwakilan dari Astra Motor dan tim CIS&T sebagai perwakilan dari Astra International.

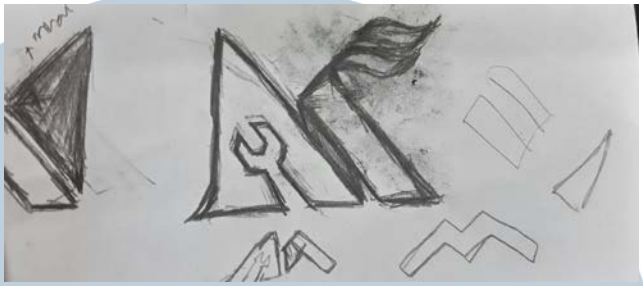
3.3.1.3. Perancangan Logo dan Media Promosi Aplikasi Motorku

Project perancangan logo aplikasi motorku merupakan project pertama yang penulis lakukaan saat menjalani praktek kerja magang, Project ini adalah salah satu request saat penulis selesai melakukan interview kepada user, pengerjaannya dilakukan saat sebelum melakukan penulis menjalankan praktek kerja magang. Dikarenakan keterbatasan waktu dan saat pengerjaan logo tersebut berpapasan dengan minggu-minggu UAS Semester-6, sehingga penulis harus membagi waktu antara belajar dan melakukan perancangan logo tersebut.

Peranan media promosi mempunyai peranan sebagai pendukung suatu brand melalui promosi suatu produk yang ditawarkan untuk mendapatkan perhatian audience. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan perancangan media promosi diantaranya adalah layout, menurut (rustan,2009: 75) ada 4 prinsip dasar dalam melakukan layout yaitu *sequence*, *emphasis*, *Balance*, dan *Unity*. Secara keseluruhan untuk merancang suatu desain harus mempertimbangkan komposisi desain, pesan yang ingin disampaikan, menentukan urutan yang mana yang harus dibaca terlebih dahulu, dan satu kesatuan dari elemen desain yang digunakan saat melakukan suatu perancangan.

Proses perancangan logo motorku, penulis memulai proses perancangan tersebut dengan melakukan proses sketching yang terdiri dari beberapa alternatif desain yang sesuai dengan brief yang telah disampaikan dengan salah satu anggota tim PDCA yaitu kak Angeline yang ditugaskan oleh kak Yunita Sulistyawati selaku Deputy Head Coorporate & Business Development sekaligus pembimbing lapangan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.22. Sketsa Awal Perancangan Logo Motorku

Setelah melakukan *sketching* penulis melanjutkan ketahap berikutnya yaitu tahap digitalisasi terlebih dahulu dan setelahnya penulis melakukan asistensi kepada kak Angeline,

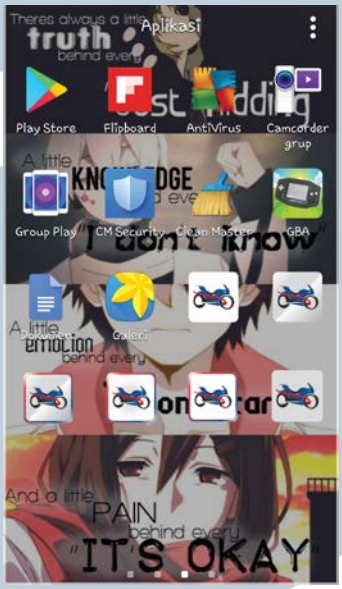
Gambar 3.23. Proses Digitalisasi Perancangan Logo Motorku

Kemudian dari hasil tersebut, penulis mendapat masukkan dari pembimbing untuk menggunakan *icon* motor untuk memberitahukan kepada para kosumen produk utama yang ditawarkan adalah aplikasi mengenai motor, sehinngga penulis melakukan revisi terhadap logo tersebut.

Gambar 3.24. Hasil Akhir Perancangan Logo Motorku

UMN
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Setelah selesai melakukan perancangan logo, kak Angeline memberikan tugas untuk membuat ikon aplikasi, *splash screen* dan media promosi aplikasi Motorku, setelah mendapat brief tugas baru penulis langsung melakukan perancangan tersebut



Gambar 3.25. Alternatif Desain Ikon Aplikasi Motorku

Dari banyak alternatif ikon aplikasi yang penulis telah rancang kemudian kak Angeline menentukan satu dari banyak alternatid desain ikon aplikasi yang diajukan oleh penulis.

Gambar 3.26. Hasil Akhir Perancangan Ikon Aplikasi Motorku

Setelah melakukan desain ikon aplikasi, penulis kembali melanjutkan pekerjaan yang telah diberikan oleh kak Angeline untuk melakukan perancangan media promosi untuk aplikasi motorku.

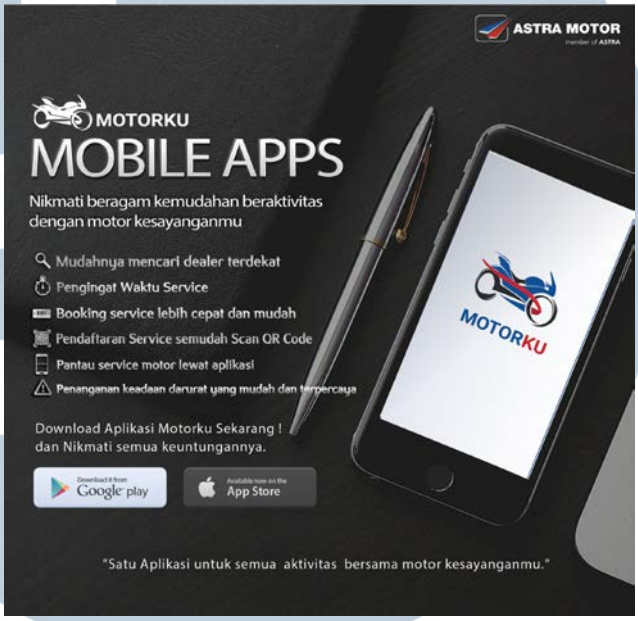
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 3.27. Perancangan Media Promosi Aplikasi Motorku

Ternyata desain yang penulis buat harus direvisi, sehingga penulis melakukan pembuatan ulang desain dari media promosi tersebut,

Gambar 3.28. Revisi Pertama Perancangan Media Promosi Aplikasi Motorku

Setalah melakukan revisi, penulis pun mengajukan kembali desain yang telah dibuat ternyata masukkan dari kak Angeline untuk memberikan icon-icon pada benefit dari aplikasi tersebut,



Gambar 3.29. Revisi Kedua Perancangan Media Promosi Aplikasi Motorku

Setelah melakukan perancangan media promosi, penulis kembali melanjutkan mengerjakan tugas selanjutnya yaitu membuat *splash screen*,

Gambar 3.30. Desain *Splash Screen* Aplikasi Motorku.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Pada bulan pertama melakukan praktek kerja magang, penulis disediakan beberapa fasilitas seperti laptop dan modem, namun ada beberapa kendala yang penulis alami saat menjalani praktek kerja magang di perusahaan PT. Astra International, Tbk- Honda.

Beberapa kendala yang penulis temukan saat melakukan praktek kerja magang penulis mengalami kendala pada fasilitas internet dikarenakan *wi-fi* hanya diberikan kepada karyawan dan tamu dengan kapasitas berkisar 3 *Gigabyte*, dan pengisian modem hanya dilakukan pada bulan pertama saja, dikarena keterbatasan internet penulis harus menggunakan kuota pribadi dengan melakukan *tethetring* internet dari *handphone* ke laptop.

Selain itu, Keterbatasan e-mail perusahaan yang hanya dapat menampung pengiriman data dengan kapasitas maksimal 2 Mb (*Megabyte*), sedangkan dengan kapasitas tersebut penulis hanya dapat mengirimkan data desain hanya berupa JPG dan PNG yang harus dicompress terlebih dahulu dengan merubah resolusi pixel menjadi lebih rendah yang menyebabkan kualitas desain menjadi menurun.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi dari kendala yang ditemukan saat menjalankan praktek kerja magang diantaranya penggunaan internet dapat diatasi dengan penggunaan internet pribadi melalui *tethetring* internet dari *handphone* ke laptop serta menggusahakan penggiriman data saat berada di tempat yang menyediakan *free wi-fi* seperti *mall*, tempat makan ataupun *cafe* atau perusahaan juga menyediakan *wi-fi* kepada internship.

Keterbatasan *e-mail* perusahaan yang hanya dapat menampung pengiriman data dengan kapasitas maksimal 2 Mb (*Megabyte*), dapat diatasi dengan mengirimkan data secara langsung dengan menggunakan *flashdisc*, tetapi kelemahanya pengirim dan penerima harus berada disatu tempat yang sama. Solusi lain bila pengirim dan penerima tidak berada disatu tempat dengan mengirimkan data menggunakan *email* pribadi kepada penerima.