



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

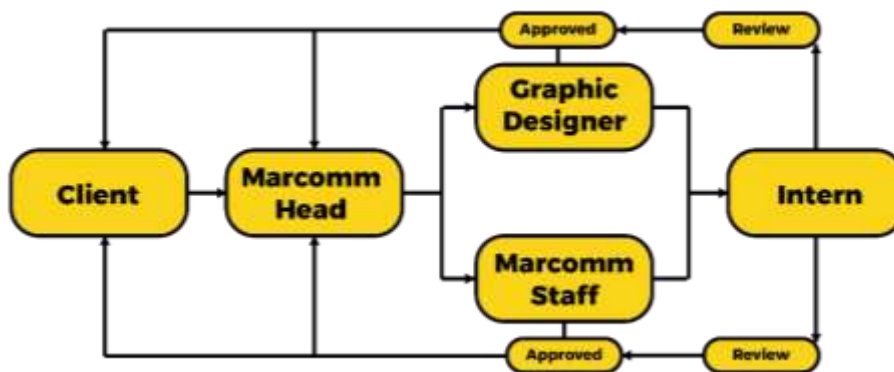
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

1. Kedudukan

Penulis memiliki kedudukan sebagai *Graphic Designer* yang memiliki tugas untuk menyediakan konten visual untuk beberapa akun sosial media Gorry seperti Gorry Gourmet, GorryWell dan Sehan Kitchen. Selain menyediakan desain untuk akun sosial media tadi, penulis juga mendapatkan beberapa tugas seperti *re-design packaging*, *layouting website* dan beberapa video *motion graphic*. Untuk jadwal konten sosial media semua sudah diberikan secara tertulis setiap bulannya sehingga timeline pekerjaan lebih bisa diatur secara baik.

2. Koordinasi



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Brief detail pekerjaan yang diberikan dari klien atau *Marcomm Head* dilanjutkan ke bagian *graphic design* atau *marcomm staff*, kemudian beberapa pekerjaannya diserahkan ke penulis. Setelah hasil desain telah selesai, penulis melakukan asistensi, jika sudah tidak ada revisi maka hasil akhir desain tersebut akan diserahkan ke klien atau *marcomm head*.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

| No. | Minggu | Proyek | Keterangan |
|-----|---------------------------|--|--|
| 1 | 24-28 Februari | 1.Konten Social Media | 1.Mendesain konten-konten untuk beberapa akun social media sesuai dengan jadwal yang sudah diberikan. |
| 2 | 2-6 Maret | 1.Konten Social Media 2.Desain UI Health Report aplikasi Gorry well | 1.Mengerjakan konten social media. 2.Membuat desain UI Health Report untuk aplikasi kesehatan Gorry Well |
| 3 | 9-20 Maret | 1.Konten Social Media 2.Desain Packaging Sehan Kitchen | 1.Mengerjakan konten social media. 2.Membuat desain packaging untuk Sehan Kitchen |
| 4 | 23-27 Maret | 1.Konten Social Media 2.Revisi Packaging Sehan Kitchen | 1.Mengerjakan konten social media. 2.Melakukan revisi untuk desain packaging sehan kitchen. |
| 5 | 30 Maret - 17 April | 1.Konten social Media 2.Desain Layout website Sehan Kitchen | 1.Mengerjakan konten social media. 2.Mendesain layout website untuk sehan kitchen. |
| 6 | 20 April - 1 Mei | 1.Konten Social Media 2.Revisi Layout Website Sehan Kitchen | 1.Mengerjakan konten social media. 2.Melakukan revisi layout website untuk sehan kitchen. |
| 7 | 4-15 Mei | 1.Konten Social Media 2.Foto Menu Makanan Baru | 1.Mengerjakan konten social media. 2.Melakukan sesi foto makanan menu baru untuk dimasukkan ke dalam desain yang akan datang. |
| 8 | 18-22 Mei | 1.Konten Social Media 2.Konten Gorry Berbagi | 1.Mengerjakan konten social media. 2.Mengerjakan konten kampanye gorry berbagi. |

Tabel 3.1. Detail pekerjaan yang dilakukan selama magang

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama menjalankan proses magang, penulis mengerjakan berbagai tugas baik secara individu maupun *team*. Tidak terkecuali selama *pandemic* COVID-19 berlangsung, meskipun sistem bekerja menjadi WFH, namun komunikasi tetap berlanjut, setiap pukul 09:00 serta 18:00 kami melakukan absen serta rapat dan *review* pekerjaan, sehingga proses bekerja tidak terganggu.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Selama menjalankan kegiatan magang di Gorry Gourmet, penulis dibimbing oleh Mas Ruri (Fakhrury Budi) sebagai *Creative Designer* di Gorry Gourmet. Sebelum memulai pekerjaan, penulis diberikan arahan mengenai tugas yang akan diberikan, setelah penulis melakukan proses desain, kemudian di asistensi dan diberikan revisi jika memang diperlukan sebelum diberikan ke klien atau *Marcomm Head*. Berikut beberapa hasil desain yang telah dibuat setelah melalui proses asistensi dan revisi.

3.3.1.1. Konten Instagram

A. Konten Gorry Gourmet

Gorry Gourmet menggunakan Instagram selain sebagai media promosi juga digunakan untuk memberikan berbagai macam informasi tentang masakan, bisa berupa *fun fact*, *tips&tricks*, *nutritional facts*, dll. Oleh karena itu penulis diminta untuk membuat konten mengenai salah satu produk Gorry Gourmet yaitu Bumbu Dasar, namun disertakan dengan contoh menu dan cara memasaknya. Untuk warna yang digunakan, penulis menyesuaikan dengan warna bumbu masak dan masakannya agar sesuai dengan tema masakan.

1. *Brief*

Penulis diberikan arahan untuk membuat konten untuk mempromosikan salah satu produk terbaru Gorry Gourmet yaitu Bumbu Dasar. Penulis diberikan konten berupa contoh makanan yang bisa dimasak menggunakan bumbu tersebut sehingga selain sebagai media promosi, konten ini juga bisa digunakan sebagai konten informasi memasak. Untuk aset-aset foto, penulis menggunakan foto makanan yang diambil menggunakan situs Shutterstock yang disediakan dari Gorry, dan beberapa vector yang penulis ambil melalui freepik. Untuk target dari konten ini adalah ibu-ibu rumah tangga dan keluarga muda yang ingin mencoba memasak praktis dengan bumbu yang sudah jadi.

2. Perancangan

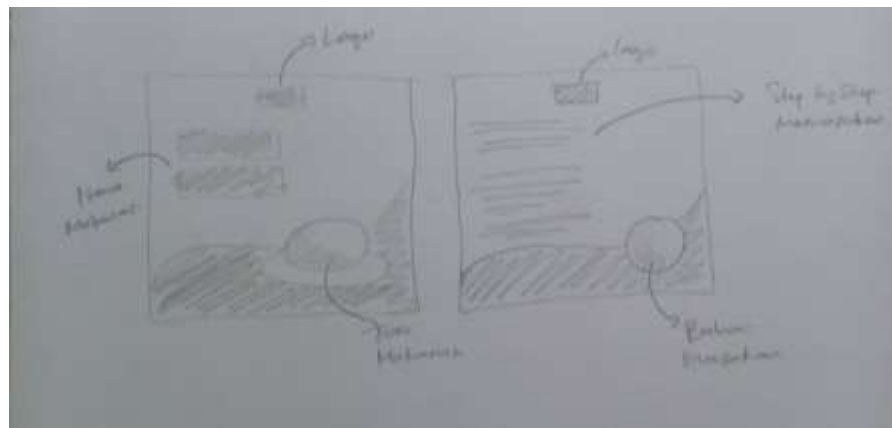
Dalam merancang konten ini, penulis diminta untuk menggunakan gaya desain yang sudah digunakan pada konten-konten Gorry sebelumnya, hanya saja untuk penggunaan warna, penulis bisa menggunakan warna dari maskaan yang digunakan sebagai *color palette* agar terlihat lebih serasi. Untuk *font* yang digunakan, penulis diminta untuk menggunakan Montserrat.



Gambar 3.2 Gambar *style* konten gorry gourmet

3. Pengerjaan

Dalam proses pengerjaan, penulis diberikan waktu 2 hari untuk satu konten Instagram. Pertama-tama penulis menyiapkan foto yang akan digunakan dan meng-*crop* foto tersebut sebelum melakukan proses *layout*. Setelah semua aset telah siap, penulis kemudian melanjutkan ke proses *layout* dan memasukan semua konten kedalam desain tersebut.



Gambar 3.3 Sketsa konten Gorry Gourmet



Gambar 3.4 Proses pengerjaan konten Gorry Gourmet

4. Revisi & hasil akhir

Setelah selesai melakukan proses desain, penulis kemudian mengirimkan hasil desain ke *Supervisor* untuk kemudian di cek dan diberitahu apakah masih perlu ada yang di revisi atau tidak. Setelah desain sudah disetujui, kemudian desain diberikan ke admin sosial media untuk kemudian di *posting* sesuai dengan tanggal yang ditentukan



Gambar 3.5 hasil jadi konten Gorry Gourmet bumbu dasar kuning



Gambar 3.6 hasil jadi konten Gorry Gourmet bumbu dasar putih

B. Konten Gorry Well

Selain Gorry Gourmet, penulis juga membuat desain untuk sosial media GorryWell. GorryWell merupakan sebuah aplikasi untuk memantau keseharian kita untuk bisa melihat kesehatan tubuh kita setiap harinya. Untuk akun GorryWell, tugas penulis hampir sama dengan Gorry Gourmet, hanya saja gaya desain yang digunakan lebih berbeda, gaya desain yang digunakan oleh GorryWell lebih sederhana dengan warna yang cerah dan penuh.

1. *Brief*

Untuk konten Instagram GorryWell, penulis diberikan arahan untuk menggunakan warna-warna yang cerah dan *fresh*, karena target mereka adalah anak-anak muda. Untuk aset foto penulis menggunakan *Shutterstock* dan beberapa ilustrasi penulis menggunakan *Freepik*. Untuk gaya ilustrasi, penulis diminta mengikuti gaya ilustrasi Gorry Well yang sebelumnya. Konten yang ingin ditunjukkan dalam desain ini adalah cara menggunakan aplikasi GorryWell untuk menemukan kalender rekomendasi menu makanan sehat bagi para penggunanya.

2. Perancangan

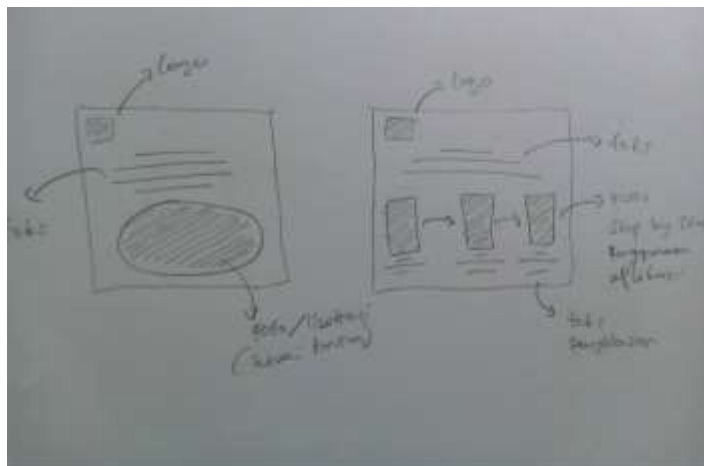
Dalam merancang konten Instagram Gorry Well, penulis diminta mengikuti gaya desain sebelumnya, warna yang digunakan juga lebih ke warna-warna pastel. *Font* yang digunakan masih sama yaitu Montserrat.



Gambar 3.7 Gambar *style* konten Gorry Well

3. Pengerjaan

Dalam proses pengerjaan, penulis diberikan waktu 2 hari untuk satu konten Instagram. Pertama-tama penulis mempersiapkan foto atau ilustrasi yang akan digunakan sesuai konten yang ingin dibuat. Untuk aset foto, penulis menggunakan *Shutterstock* atau menggunakan foto yang sudah ada, untuk ilustrasi penulis menggunakan *freepik* atau membuat sendiri ilustrasinya. Setelah semua aset sudah siap, penulis kemudian mulai merancang *layout* dan memasukan semua tulisan ke dalam desain tersebut.



Gambar 3.8 Sketsa konten Gorry Well



Gambar 3.9 Proses pengerjaan konten Instagram Gorry Well

4. Revisi & hasil akhir

Setelah selesai melakukan proses desain, penulis kemudian mengirimkan hasil desain ke *Supervisor* untuk kemudian di cek dan diberitahukan apakah masih perlu ada yang di revisi atau tidak. Setelah desain sudah disetujui, kemudian desain diberikan ke admin sosial media untuk kemudian di *posting* sesuai dengan tanggal yang ditentukan.



Gambar 3.10 hasil jadi konten Gorry Well menu rekomendasi



Gambar 3.11 hasil jadi konten Gorry Well emotional eating



Gambar 3.12 hasil jadi konten Gorry Well #gerakdulujaja

C. Konten Sehan Kitchen

Sehan Kitchen juga merupakan salah satu akun Instagram yang dipercayakan ke penulis untuk dibuatkan desain kontennya. Sehan Kitchen merupakan penyedia jasa catering higienis dengan harga yang terjangkau. Untuk gaya desain dan warna yang digunakan, Sehan Kitchen menggunakan konsep *Girly* dan menggunakan warna merah muda sebagai warna dominan.

1. Brief

Untuk konten Instagram Sehan Kitchen, penulis diberikan arahan untuk menggunakan warna merah muda dan turunannya sebagai warna dominan dan menggunakan konsep yang *girly*, karena target mereka adalah ibu-ibu dan muda-mudi khususnya kaum perempuan. Untuk aset foto penulis menggunakan *Shutterstock*, dan untuk gaya ilustrasi, penulis diminta mengikuti gaya ilustrasi Sehan Kitchen yang sebelumnya.

2. Perancangan

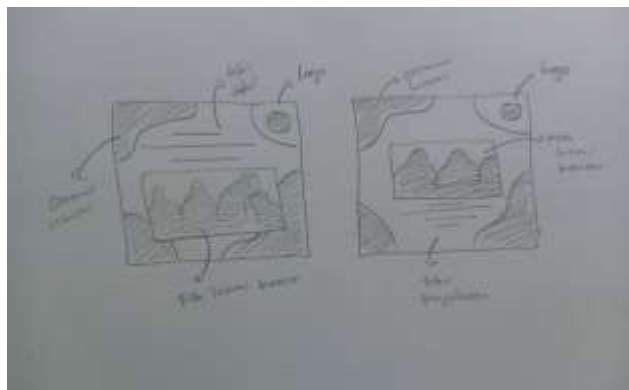
Dalam merancang konten Instagram Sehan Kitchen, penulis diminta mengikuti gaya desain sebelumnya dan menggunakan warna dasar merah muda.



Gambar 3.13. Gambar *style* konten Sehan Kitchen

3. Pengerjaan

Dalam proses pengerjaan, penulis diberikan waktu 2 hari untuk satu konten Instagram. Pertama penulis mempersiapkan sesuai konten yang ingin dibuat menggunakan *Shutterstock*. Setelah semua aset sudah siap, penulis kemudian mulai merancang *layout* dan memasukan semua materi tulisan ke dalam desain tersebut.



Gambar 3.14 Sketsa konten Sehan Kitchen



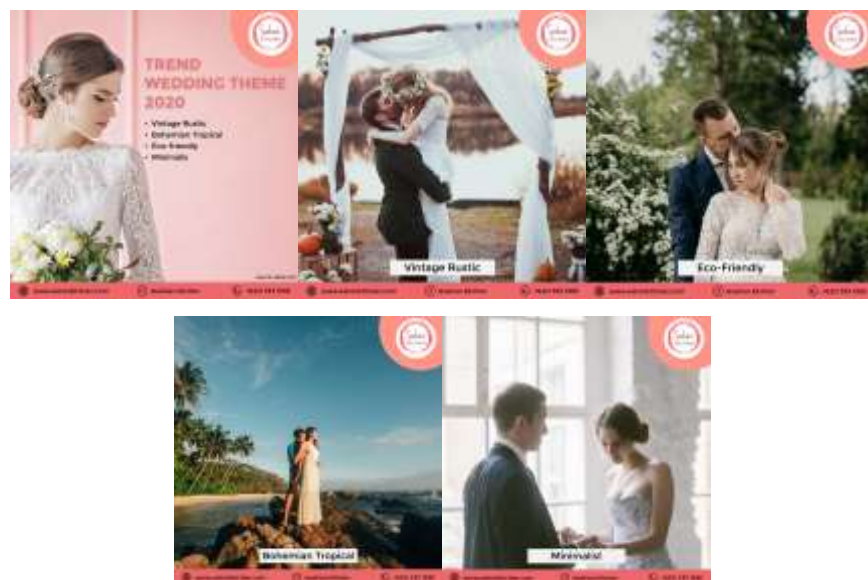
Gambar 3.15. Proses pengerjaan konten Sehan Kitchen

4. Revisi & hasil akhir

Setelah selesai melakukan proses desain, penulis kemudian mengirimkan hasil desain ke *Supervisor* untuk kemudian di cek dan dilihat apakah masih perlu ada yang di revisi atau tidak. Setelah desain sudah disetujui, kemudian desain diberikan ke admin sosial media untuk kemudian di *posting* sesuai dengan tanggal yang ditentukan.



Gambar 3.16. Hasil jadi konten Sehan Kitchen buka puasa di rumah



Gambar 3.17. Hasil jadi konten Sehan Kitchen wedding dress

3.3.1.2. Packaging Sehan Kitchen

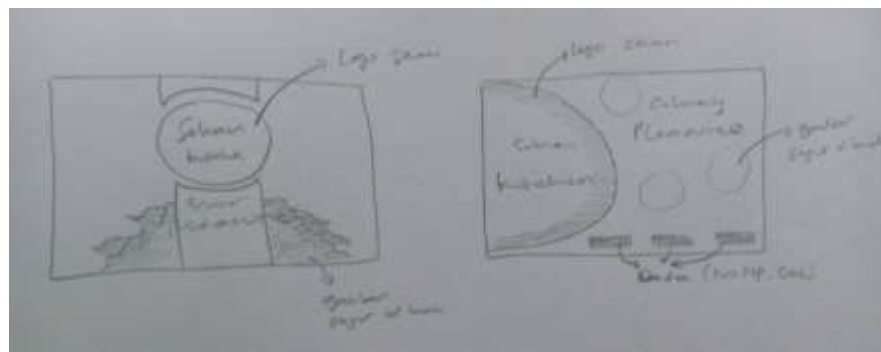
Penulis diberi tugas untuk mendesain ulang kemasan makanan untuk Sehan Kitchen. Dalam *brief* yang diberikan, penulis diberikan waktu 2 minggu untuk mengerjakan tugas ini dan 1 minggu lagi untuk revisi jika diperlukan. Untuk *template* dan aset gambar, penulis diberikan aset yang sudah pernah digunakan untuk kemasan sebelumnya, penulis menggunakan warna merah muda dan turunannya, karena warna ini sesuai dengan identitas Sehan Kitchen yang sudah ada.

1. *Brief*

Untuk tugas mendesain ulang kemasan Sehan Kitchen, penulis diberikan *brief* untuk menggunakan 1 warna saja yaitu merah muda dan turunannya, kemudian penulis diberikan aset berupa gambar *vector* sayur sayuran yang sebelumnya pernah digunakan untuk dijadikan hiasan di desain kemasan ini. Ukuran kemasan juga diberikan kepada penulis. Untuk tugas ini penulis diberikan waktu 2 minggu untuk pengerjaan dan 1 minggu untuk revisi jika diperlukan.

2. Pengerjaan

Dalam proses pengerjaan, penulis diberikan waktu 2 minggu. Pertama-tama penulis mencoba membuat sketsa tampilan kemudian mendesain hasil sketsa tersebut. Penulis menggunakan ilustrasi buah dan sayur untuk hiasan agar terlihat lebih menarik.



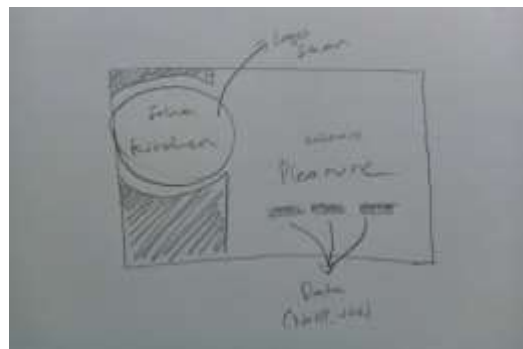
Gambar 3.18 Sketsa kemasan Sehan Kitchen



Gambar 3.19. Desain awal kemasan Sehan Kitchen

3. Revisi & hasil akhir

Setelah memberikan kedua alternatif design diatas, penulis diberitahukan bahwa tempat mencetak kemasan tersebut tidak bisa mencetak gambar yang terlalu detail dan juga warna gradasi, sehingga penulis diminta untuk menyederhanakan desain tersebut sehingga bisa dicetak dan penulis diminta untuk memberikan alternatif desain dengan warna hitam. Setelah penulis memberikan hasil revisi tersebut, akhirnya kemasan makanan ini siap dicetak.



Gambar 3.20 Sketsa revisi kemasan Sehan Kitchen



Gambar 3.21. Finalisasi kemasan Sehan Kitchen



Gambar 3.22. Mockup desain awal kemasan Sehan Kitchen



Gambar 3.23. Hasil jadi kemasan Sehan Kitchen

3.3.1.3. *Website Sehan Kitchen*

Selain kemasan makanan, penulis juga diberi tugas untuk membuat *layout website* untuk Sehan Kitchen dengan 2 versi yaitu *mobile* dan *desktop*. Untuk desain *layout* yang digunakan, penulis diberikan arahan untuk tetap menjaga tampilan dari *website* sehan yang sudah ada, jadi penulis hanya perlu memperbaharui tampilan *website* baru dengan mengubah foto, *icon*, dan menambahkan ornamen-ornamen lainnya supaya terlihat lebih rapih dan professional.

1. *Brief*

Penulis diberikan brief untuk menjaga tampilan awal *website* yang sebelumnya, hanya saja diberikan pembaharuan seperti *icon* baru, foto baru, dan ornamen-ornamen yang menunjukkan sisi Indonesia. Penulis diberikan waktu selama 3 minggu untuk mendesain tampilan *website* dan 1 minggu lagi untuk revisi jika diperlukan. Setelah desain sudah jadi, penulis dan tim desain lainnya bertemu dengan tim IT yang akan mengerjakan *website* ini berdasarkan desain yang sudah dibuat.

2. Pengerjaan

Dalam pengerjaan ini, penulis diminta untuk mencari foto-foto baru, membuat *icon* baru, dan memberikan ornamen yang menunjukkan identitas Indonesia. Untuk foto penulis menggunakan *Shutterstock* dan juga aset foto makanan perusahaan yang ada, untuk *icon* penulis membuat *icon* baru dengan ketentuan menggunakan warna merah yang senada dengan warna *website* tersebut, kemudian untuk ornament penulis mengambil bagian dari motif batik untuk dijadikan *background website* sehingga *background website* tidak lagi polos seperti sebelumnya.



Gambar 3.24 Sketsa tampilan *website* Sehan Kitchen



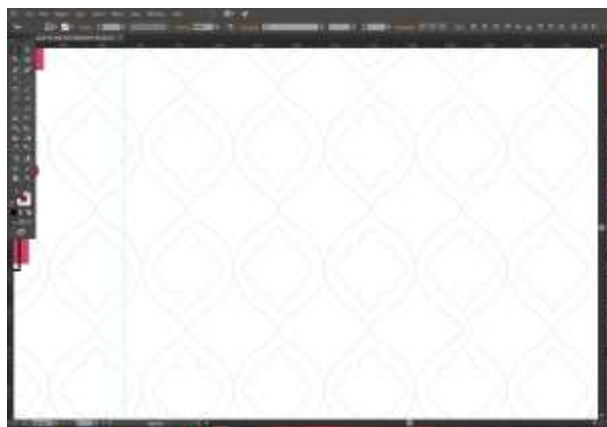
Gambar 3.25. Pengerjaan tampilan *website* Sehan Kitchen



Gambar 3.25. Icon baru yang sudah di desain ulang



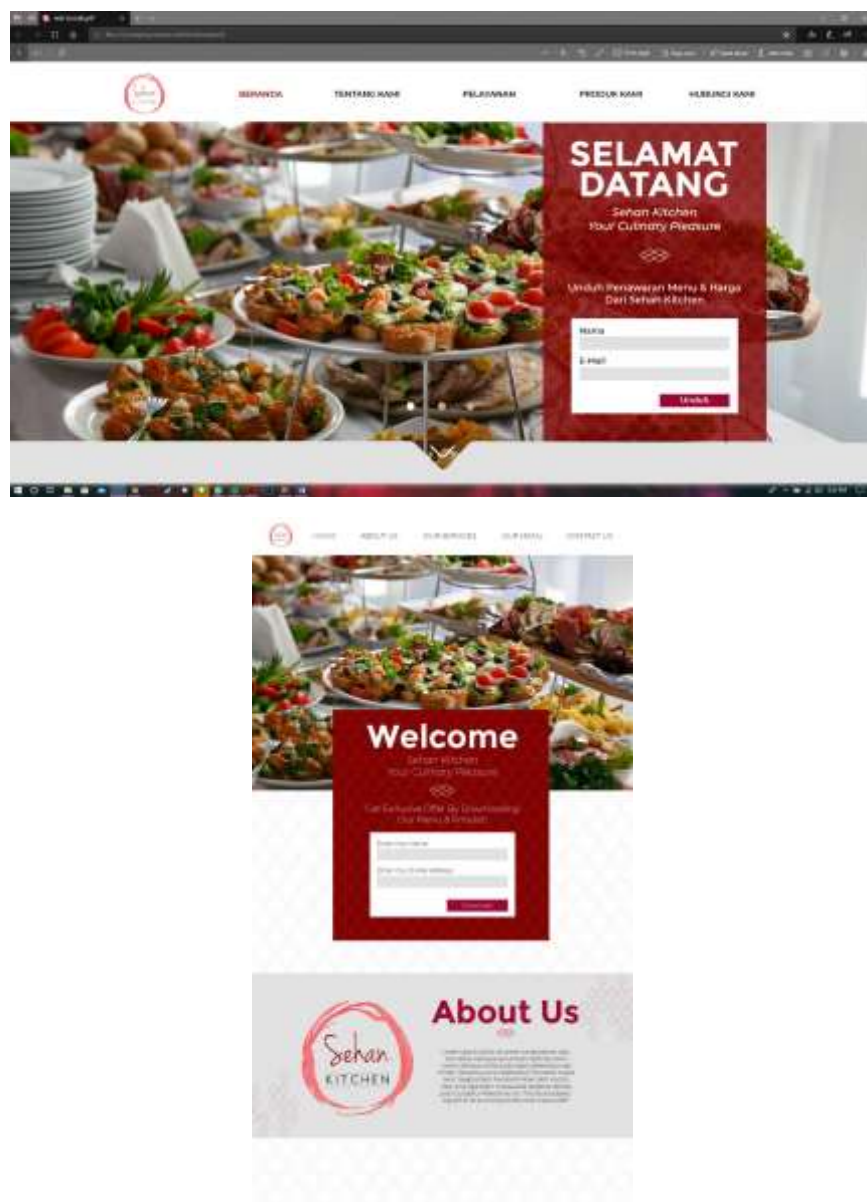
Gambar 3.25. Elemen tambahan untuk menunjukkan kesan nusantara



Gambar 3.25. Penggunaan motif batik untuk *background* agar menunjukkan kesan nusantara

3. Revisi & hasil akhir

Setelah desain sudah selesai, penulis kemudian memberikan hasil desain ke *supervisor* untuk dilihat dan diberikan masukan. Setelah desain sudah final, tim Desain bertemu dengan tim IT untuk melakukan tes *mockup* dan kemudian dilihat apa saja yang perlu diubah. Setelah desain sudah final, maka dilanjutkan oleh tim IT untuk membuat *coding website* tersebut.



Gambar 3.26. Hasil jadi tampilan website desktop dan mobile Sehan Kitchen

3.3.1.4. *Health Report Gorry Well*

Gorry Well merupakan sebuah aplikasi pemantau kesehatan kita, kita bisa melihat seberapa sehatkah kita dalam kehidupan sehari-hari dengan memasukan data mengenai setiap aktifitas yang kita lakukan, mulai dari makanan yang dimakan, jam tidur, durasi berolahraga, dsb. Oleh karena itu, Gorry Well selalu memberikan rangkuman kesehatan mingguan ke setiap pengguna aplikasi tersebut.

1. *Brief*

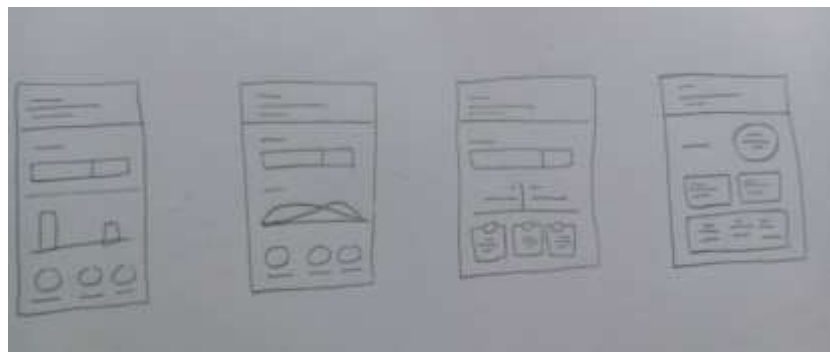
Penulis diminta untuk membuat desain laporan kesehatan tersebut, penulis diberi *brief* untuk sebisa mungkin menggunakan angka untuk grafiknya agar lebih mudah dibuat oleh tim IT dan lebih mudah dipahami oleh para penggunanya. Penulis kemudian diberikan contoh referensi yang diinginkan oleh klien.



Gambar 3.27. Referensi desain yang diberikan ke penulis sebagai contoh.

2. Pengerjaan

Penulis diberikan waktu selama 1 minggu untuk membuat tampilan rangkuman kesehatan mingguan ini. Untuk konten isian di dalamnya, penulis diberikan oleh klien apa saja yang harus diinformasikan di dalam laporan ini. Untuk aset yang digunakan, penulis membuat semua aset sendiri dan untuk warna yang digunakan penulis menggunakan warna hijau dan biru untuk memberikan kesan sehat dan bersih.



Gambar 3.28 Sketsa tampilan rangkuman kesehatan Gorry Well



Gambar 3.29. Proses pengerjaan rangkuman kesehatan mingguan aplikasi Gorry Well

3. Revisi & hasil akhir

Setelah penulis memberikan desain akhir, *supervisor* kemudian memberikan desain tersebut kepada tim IT untuk dilihat apakah bisa dibuat atau tidak. Setelah dicek ternyata ada beberapa revisi, yaitu tidak bisa menggunakan grafik yang terlalu rumit dan penulis diminta menggunakan angka saja untuk menunjukkan progress kesehatannya. Setelah mendapatkan revisi, penulis membuat desain baru yang lebih *simple* dan hanya menggunakan angka saja untuk menunjukkan progress kesehatan pengguna aplikasi Gorry Well.



Gambar 3.30. Desain awal



Gambar 3.31. Alternatif desain setelah revisi



Gambar 3.32. Hasil akhir tampilan rangkuman kesehatan mingguan aplikasi Gorry Well.

3.3.1.5. *Newsletter*

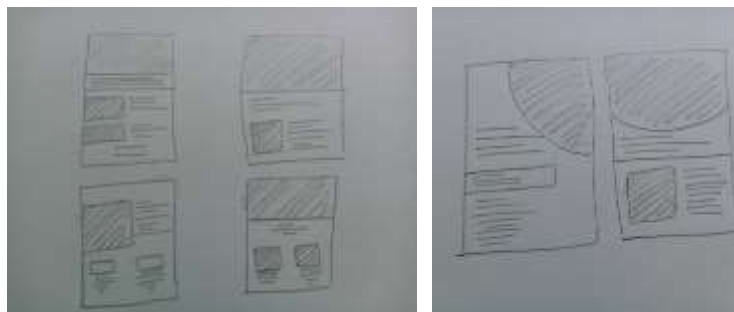
Selain konten Instagram, penulis juga sering diminta untuk membuat *Newsletter* untuk digunakan di *Email*, *WhatsApp*, Aplikasi, *Website*, dll. *Newsletter* biasanya berisi mengenai info promo dan juga berita terbaru untuk disebar ke pelanggan Gorry Gourmet.

1. *Brief*

Untuk *newsletter* penulis diberikan *brief* untuk membuat gaya desain dan warna sesuai dengan konten dan gaya yang sudah ada. Untuk aset foto penulis menggunakan *shutterstock* dan stok foto perusahaan yang ada.

2. Pengerjaan

Untuk durasi pengerjaan, penulis diberikan waktu 1 minggu untuk mengerjakan dan revisi. Ukuran desain *newsletter* disesuaikan dengan konten yang ada karena akan disebar melalui email pengguna aplikasi Gorry Well dan *website* Gorry Well.



Gambar 3.33 Sketsa tampilan *newsletter*



Gambar 3.34. Pengerjaan *newsletter*

3. Revisi & hasil akhir

Setelah selesai melakukan proses desain *newsletter*, penulis kemudian mengirimkan hasil desain ke *supervisor* untuk kemudian di cek apakah masih perlu ada yang di revisi atau tidak. Setelah desain sudah disetujui, kemudian desain diberikan ke admin sosial media untuk kemudian di *posting* sesuai dengan tanggal yang ditentukan.



Gambar 3.35. Hasil jadi *Newsletter*

3.3.1.6. *Motion Graphic*

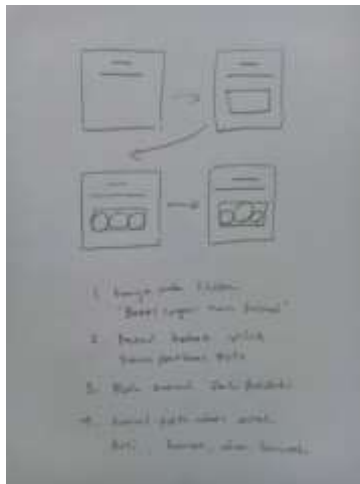
Selain mendesain gambar statis, penulis juga diberikan tugas untuk membuat beberapa *motion graphic* sederhana. Untuk *motion graphic*, penulis diberikan *deadline* selama kurang lebih satu minggu tiap 1 *motion graphic*, semua aset dibuat oleh penulis sendiri menggunakan *Adobe Illustrator*, kemudian di *import* ke *After Affect* untuk dijadikan *motion graphic*.

1. *Brief*

Untuk pembuatan *motion graphic* ini, penulis diberikan tugas untuk membuat *motion graphic* mengenai konten "Batas wajar penggunaan sosmed" dan konten mengenai Hari Raya idul fitri. Penulis diberikan arahan untuk mengikuti *style* Gorry Well yang sudah ada, dengan warna pastel yang cerah dan disesuaikan untuk target anak muda.

2. Pengerjaan

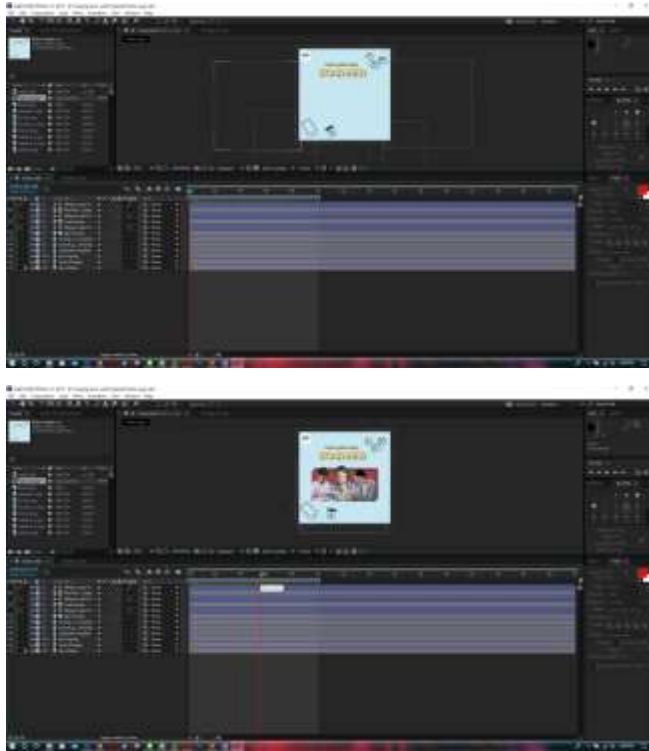
Untuk durasi pengerjaan, penulis diberikan waktu 1 minggu untuk setiap *motion graphic*, untuk aset yang digunakan penulis membuat sendiri aset yang ingin digubakan dan untuk aset foto penulis menggunakan *Shutterstock*. Setelah semua aset sudah tersedia, penulis mulai mengerjakan, dimulai dengan membuat desain di *Adobe Illustrator* kemudian setelah desain sudah disetujui, penulis meng-*import* desain tersebut ke *After Effect* untuk kemudian dijadikan *motion graphic*



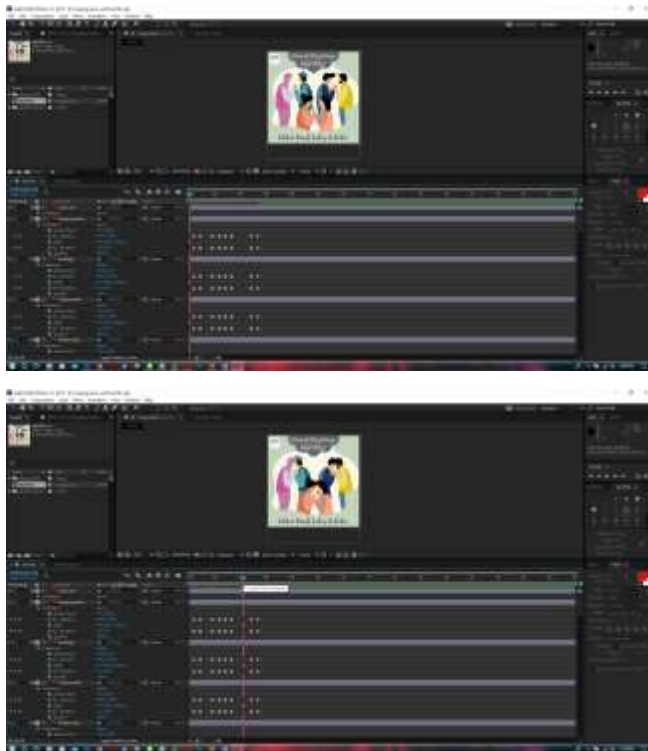
Gambar 3.36 Sketsa *timeline motion graphic* batas wajar sosial media



Gambar 3.37 Sketsa *timeline motion graphic* hari raya idul fitri



Gambar 3.38. Proses pengerjaan *mograph* batas wajar penggunaan sosmed



Gambar 3.39. Proses pengerjaan *mograph* hari raya idul fitri

3. Revisi & hasil akhir

Setelah semua desain selesai dikerjakan, penulis memberikan hasil akhir ke *supervisor* untuk dilihat dan dicek apa saja yang perlu direvisi. Setelah tidak ada yang perlu di revisi, kemudian desain diteruskan ke admin sosial media untuk kemudian di *posting* di sosial media sesuai jadwal yang sudah ditentukan



Gambar 3.40. Hasil jadi *motion graphic*

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani kegiatan magang, penulis tidak terlalu banyak menemukan kendala yang berarti. Salah satu kendala yang penulis temukan adalah ketika membuat desain website untuk Sehan Kitchen, tim IT yang bertugas untuk membuat UX website tersebut sedikit kesulitan untuk mewujudkan tampilan yang diberikan oleh tim desain, sehingga harus beberapa kali mengubah desain agar bisa diwujudkan oleh tim IT. Selain itu kendala yang dialami tidak terlalu berpengaruh ke dalam proses bekerja.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang ada pada saat itu adalah lebih sering berkomunikasi antar tim divisi, agar dapat ditemukan titik tengah untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut, selain itu proses *trial and error* juga terus dilakukan untuk memaksimalkan hasil pengerjaan *website* tersebut.