



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

Selama melaksanakan praktik kerja magang yang berlangsung sampai tanggal 9 April 2020 ditempatkan di divisi *product* sebagai *UI/UX*, tugas yang diberikan adalah menganalisa fitur aplikasi *Tebengan mobile* yang dibimbing oleh Ibu Nina Febrian sebagai *UI/UX Lead*. Di bawah ini tercantum nama dari tim yang termasuk dalam projek aplikasi *Tebengan mobile* :

Project Manager : Nadira Daniela

System Analyst : Annisa Hafenty

Developer : Abduh Siregar, Nyoman Sutralia & Osi Ramadhan

UI/UX Designer : Nina Febriana, Andika Dyan Ramaditya

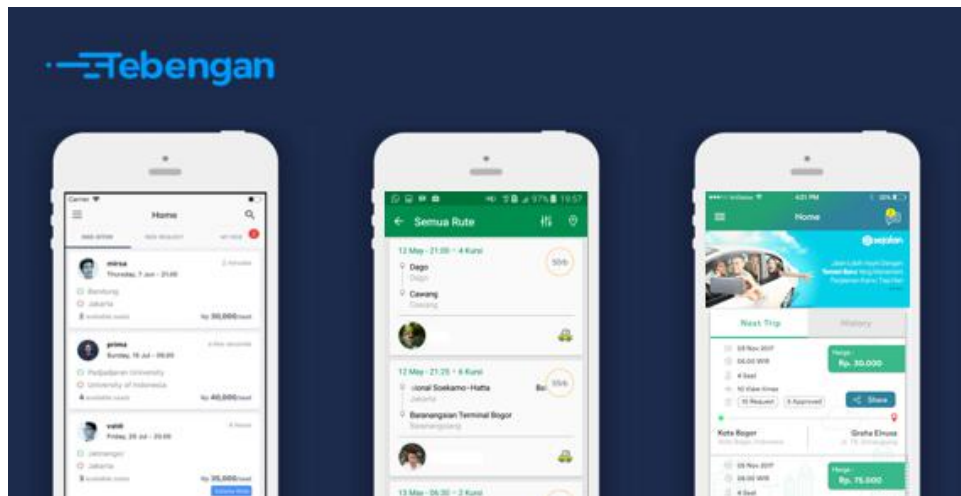
QA Engineer : Fahmi Hendro

Selama berlangsungnya projek Fitur pada aplikasi *Tebengan mobile*, *UI/UX* harus selalu berkoordinasi dengan tim agar tidak terjadi kesalahan.

3.2 Timeline Kegiatan Magang

3.2.1 Menganalisa *website, mobile apps (ios & android)*

Dengan melakukan *competitive analys* penulis menganalisa *website* serta *mobile apps* mau itu *android* ataupun *ios* .



Gambar 3.1 Tampilan *Competitor Tebengan*

Pada Gambar 3.1 di atas merupakan proses berlakukannya *competitive analys*, mahasiswa memulai dari membuat *matrix competitor analys*, *competitive analys* di lakukan dengan cara membandingkan 3 competitor yaitu Sejalan, Tebengan dan Nebengers .

No	Feature / Parameter	Sejalan	Nebengers	Tebengan
1	Notifikasi	✓	✗	✓
2	Profil	✓	✓	✓
3	pesan	✓	✓	✓
4	Pilih Rute	✓	✓	✓
5	Komunitas	✗	✓	✗
6	Rute Populer	✗	✓	✗

Gambar 3.2 Tampilan *Matrix Competitor Analys*

Pada Gambar 3.2 di atas mahasiswa membuat *Matrix* yang dibagi menjadi 6 bagian, yaitu notifikasi, profil, pesan, pilih rute, komunitas dan rute populer. Karena sebelumnya mahasiswa pernah melakukan *competitive analys* sebelumnya, maka tidak ada kendala yang cukup berarti pada tahap ini. Adapun hambatan muncul jika ada proses yang melibatkan *device IOS*.

3. 2. 2 Mengumpulkan Data *User* untuk Melakukan *Usability Testing* dan *Synthesis*

Sebelum melakukan *usability testing* ataupun *synthesis* yang perlu di didahulukan yaitu mengumpulkan data *user*, namun di karnakan data *user* hanya di pegang oleh *marketing*, mahasiswa melakukan *maping* untuk memberi tau ke *marketing* kriteria *user* yang di butuhkan baru selanjutnya mahasiswa dapat memproses data tersebut hingga dapat melakukan *usability testing*. Berikut merupakan proses *mapping* yang dapat dilihat pada Gambar 3.3 di bawah ini.



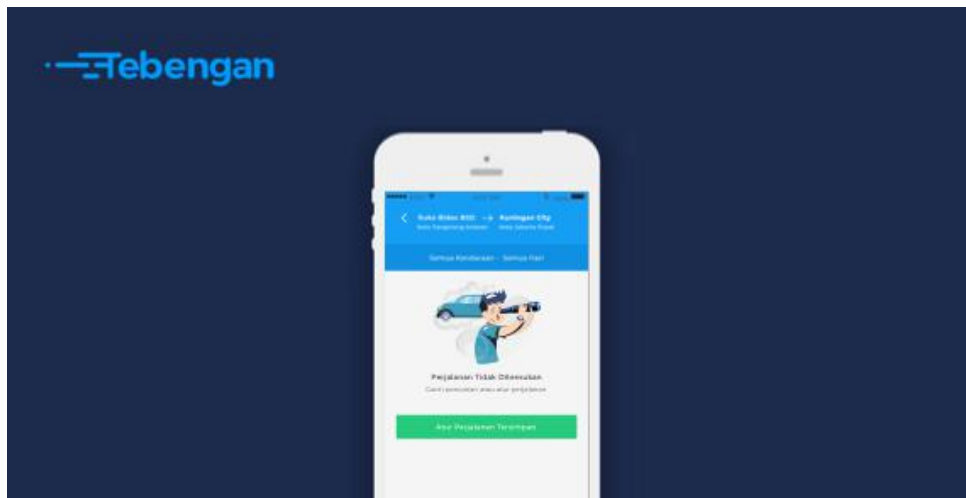
No	Feature / Parameter	Pelajar	Pekerja	Mahasiswa
1	Berpenghasilan	✗	✓	✗
2	Perjalanan > 10 Km	✗	✓	✓
3	Tempat tinggal di jakarta	✓	✓	✓
4	Umur > 17 tahun	✓	✗	✗
5	Melakukan perjalanan 10 X >	✗	✓	✓
6	Lokasi tujuan di tangerang	✓	✓	✗

Gambar 3.3 Mapping User Potensial

Pada Gambar 3.3 di atas dapat dilihat proses *mapping* yang dilakukan mahasiswa dengan menentukan kriteria dari *user* potensial. Untuk mencapai kriteria yang lebih sesuai maka pelajar, pekerja dan mahasiswa menjadi *user* potensial pada saat ini.

3. 2. 3 Membuat *UX Design* Untuk Fitur Baru

Pada halaman utama pada *mobile apps*, terdapat bagian yang harus di *improve*. Karena tidak sesuai dengan kebutuhan perusahaan, halaman tersebut dibuat terpisah menjadi sebuah fitur yang berdiri sendiri yang nantinya dipanggil jika pengguna tidak menemukan perjalanan yang searah bentuknya akan menjadi seperti yang terlihat pada Gambar 3.4 di bawah ini.

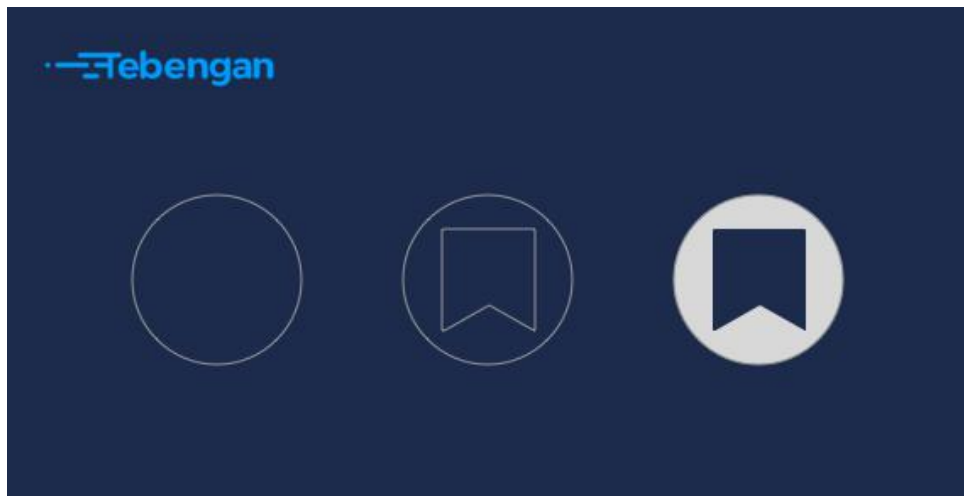


Gambar 3.4 Atur Perjalanan Tersimpan

Pada Gambar 3.4 di atas merupakan gambaran dari fitur baru yaitu Atur Perjalanan Tersimpan. Tantangan yang terdapat pada pekerjaan ini adalah mengetahui apakah fitur ini tepat buat *user*.

3. 2. 4 Membuat *Icon* Menggunakan Teknik *Iconography*

Salah satu komponen yang ada pada Tebengan *apps* adalah *icon*. Komponen ini berbentuk sesuai dengan yang di butuhkan. Berikut salah satu contoh *icon* yang dapat dilihat pada Gambar 3.5 di bawah ini.



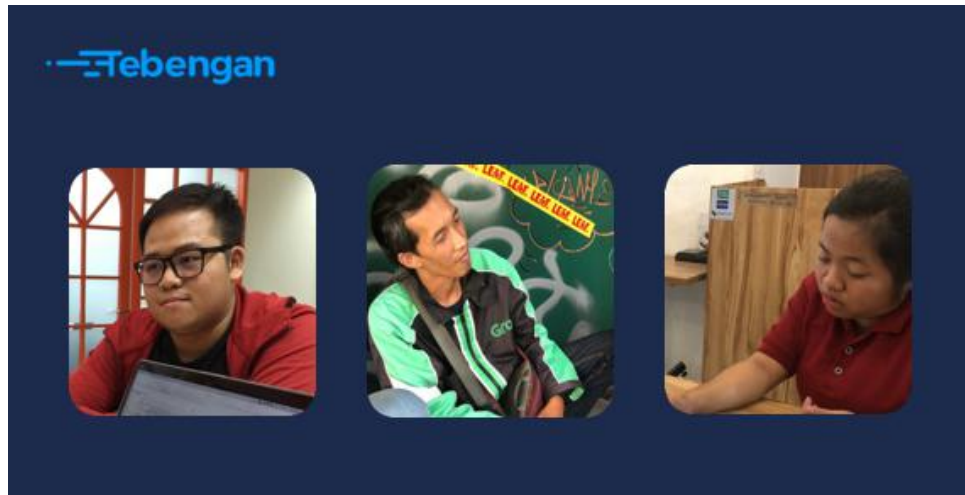
Gambar 3.5 Contoh Komponen *Icon Atur Perjalanan Tersimpan*

Pada Gambar 3.5 di atas menunjukkan salah satu contoh *icon* Atur Perjalanan Tersimpan. Walau terlihat sederhana dan seperti itu, sebenarnya komponen ini sangat penting untuk menghindari *user* dari kesalahan penyampaian informasi dari sebuah fitur.

3. 2. 5 *User Interview* untuk Mengetahui Lebih Dalam Fitur yang akan di buat Perusahaan

Setelah menggunakan beberapa metode *research*, pada minggu ke-6 mahasiswa di minta melakukan *research* fitur yang akan di buat perusahaan. Dari kegiatan tersebut, didapatilah beberapa kesulitan. Pertama, saat meminta *user* untuk datang ke kantor kami. Kedua, mengajukan *bounty* yang akan di terima *stakeholder*. Ketiga, menemukan *potential user* mengingat, *stakeholder* kami adalah seorang pekerja.

Berikut merupakan gambaran dari proses *interview* yang dapat dilihat pada Gambar 3.6 dibawah ini.

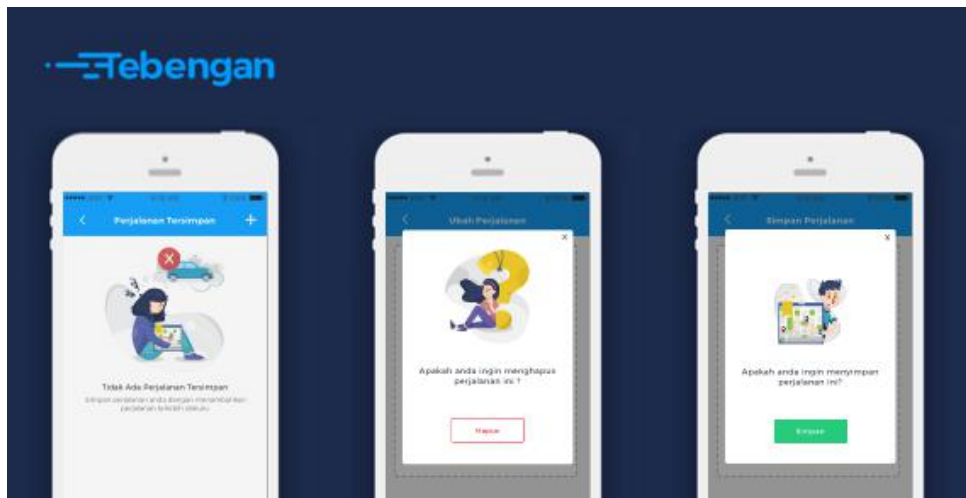


Gambar 3.6 User Interview dengan Stakeholder

Pada Gambar 3.6 di atas dapat dilihat suasana saat melakukan *interview* dengan *user* agar dapat mengetahui lebih dalam kebiasaan *user* saat menggunakan fitur yang akan dibuat.

3. 2. 6 Bersama dengan *Graphic Designer* Membuat *Ilustrasi*

Illustration merupakan salah satu komponen *design* yang terbentuk dari bentukan dari kumpulan *vector*. Bentuk dari *Illustration* tergantung pada penempatannya dapat dilihat pada Gambar 3.7 di bawah ini.

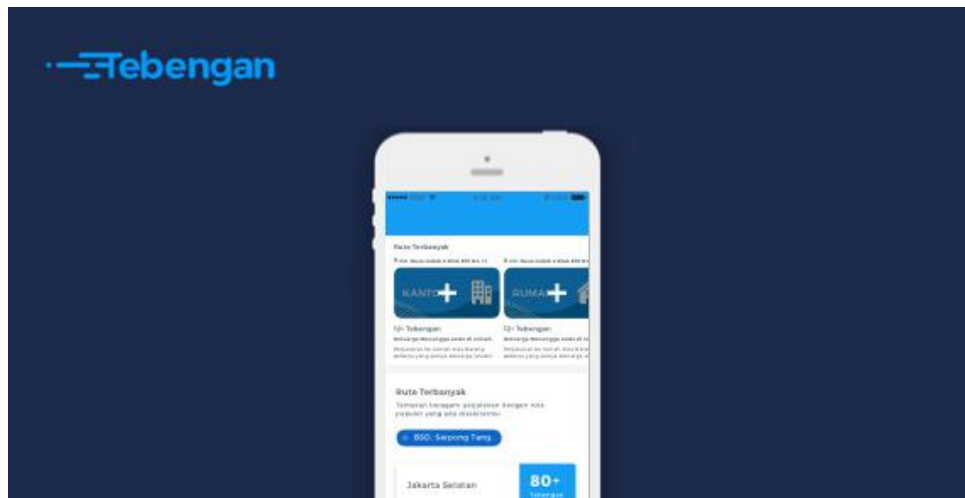


Gambar 3.7 Ilustrasi pada Fitur Perjalanan Tersimpan

Pada Gambar 3.7 di atas dapat dilihat gambaran ilustrasi pada fitur perjalanan tersimpan. Pertama, mahasiswa di minta untuk membuat ilustrasi untuk mewakili sebuah halaman yang tidak ada perjalanan tersimpan. Kedua mahasiswa di minta untuk membuat *popup illustration* untuk menyimpan atau pun menghapus data perjalanan.

3. 2. 7 Bersama *System Analyst* Membuat *Copy Writting*

Sebagai *UI/UX* yang menerapkan estetika sebagai standar, sudah seharusnya sebuah halaman yang di susun oleh tim *UI/UX* memiliki alur *design* yang indah dan rapi. Untuk mendukung hal ini, direncanakanlah untuk bekerja sama dengan *system analyst* untuk membuat *copy writting*. Berikut adalah salah satu contoh dari pembuatan *copy writting* yang diterapkan pada *design* yang dapat dilihat pada Gambar 3.8 di bawah ini.

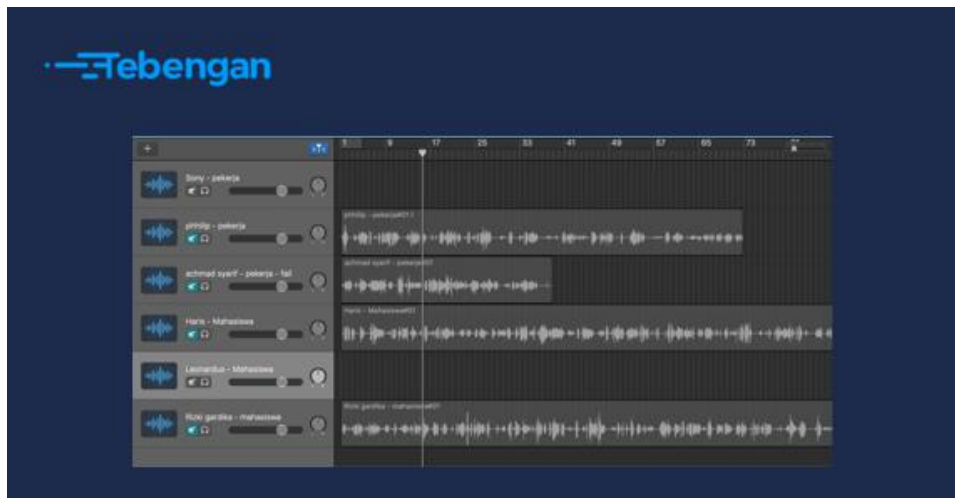


Gambar 3.8 Copy Writing Home Page

Pada Gambar 3.8 di atas dapat dilihat contoh pembuatan *copy writing* pada halaman *Home*. Dimana pada awalnya, *copy writing* ditulis tanpa memikirkan apakah sesuai dengan user atau sesuai dengan komponen halaman-nya masing-masing.

3. 2. 8 Mengelola Data dengan Tim Marketing

Menjelang akhir bulan, mahasiswa mendapat tugas untuk melakukan riset kebutuhan pengguna dengan teknik *phone interview* seperti pada Gambar 3.9 di bawah ini.



Gambar 3.9 Phone Interview

Pada Gambar 3.9 di atas merupakan contoh dari proses *phone interview*. Pertama, mahasiswa di minta untuk melakukan *phone interview* di karenakan hal itu, mahasiswa bekerja sama dengan tim *marketing* untuk mendapatkan data user yang sudah di *mapping*. Kedua, di lakukanya *phone interview* dengan cara melakukan *call* kepada pengguna

3.3 Kendala dan Solusi

3.3.1 Kendala

Masalah yang dihadapi mahasiswa selama melakukan kerja magang di Tebengan.id yaitu:

1. Mahasiswa tidak mendapat akses kepada *list/contact user* di Tebengan.id.
2. Sulitnya komunikasi dengan *Lead Marketing*.

3. 3. 2 Solusi

Masalah yang dihadapi mahasiswa selama melakukan kegiatan magang di Tebengan.id tidak menghalangi mahasiswa untuk menemukan solusi. Berikut hal yang dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala tersebut:

1. Berusaha untuk meminta kepada *lead UX* untuk data yang di perlukan.
2. Berkomunikasi dengan tim *marketing* untuk melakukan *meeting* dan membahas alur yang tepat untuk mendapatkan data.