

BAB III

METODOLOGI

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Berikut merupakan keterangan mengenai posisi penulis di B one corporation | PT. Satu Visi Indocreative, beserta alur koordinasi saat melakukan sebuah proyek.

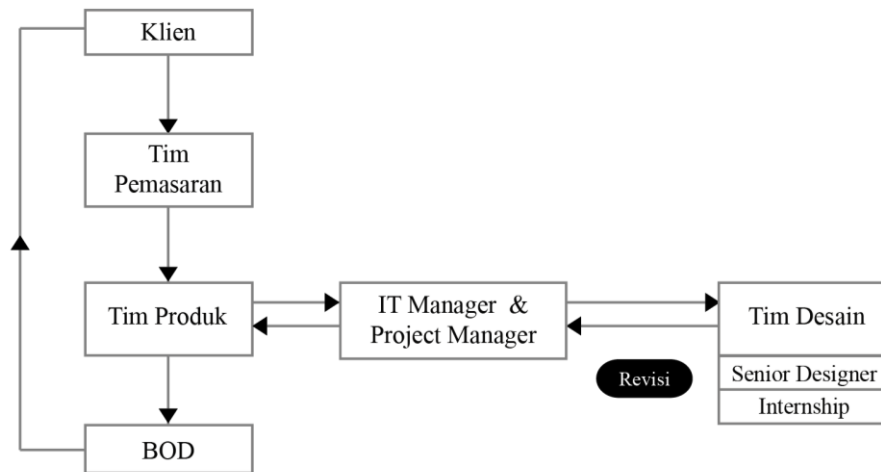
1. Kedudukan

Pada pelaksanaan praktek kerja magang, kedudukan penulis di B one corporation | PT. Satu Visi Indocreative adalah sebagai seorang *Graphic designer intern* yang ditempatkan pada Tim produk bagian Tim Desainer. Pekerjaan yang dikerjakan penulis ini dibimbing langsung oleh supervisor bernama Hamdan yang menjabat sebagai IT Manager, dibimbing oleh Project Manager, dan Desainer *senior*. Untuk menangani proyek penulis bekerja sama dengan tim produk yang terdiri dari 7 orang, dan dibagi pada beberapa tim, tim desain yang terdiri dari 3 orang dimana 1 orang desainer senior dan 2 orang *designer intern*, tim programmer terdiri dari 2 orang, 1 IT manager, dan 1 orang project manager.

2. Koordinasi

Alur dalam pelaksanaan koordinasi yaitu, pertama klien berkoordinasi langsung kepada tim pemasaran. Kemudian hasil dari koordinasi diberikan kepada tim produksi yaitu IT manager dan *Project manager*, untuk kemudian dibahas secara bersama dengan seluruh tim produk yang terdiri dari tim desain dan tim programmer, mengenai bahasan proyek lebih lanjut. Setelah *briefing* selesai, proyek dibagikan pada tiap-tiap tim salah satunya tim desainer yang dimana proyek akan melalui proses perancangan awal yang akan digunakan sebagai sampel sebelum mencapai kesepakatan. Untuk preview proses pengerjaan pada rancangan dilakukan melalui aplikasi zoom setiap satu sampai dua kali dalam seminggu, di waktu sore sekitar pukul 16.00 atau 16.30, oleh Supervisor bernama hamdan yang menjabat sebagai IT manager pada perusahaan, sedangkan untuk presentasi dan pengecekan desain akan

dilakukan kepada seluruh tim Produksi yang dipimpin Project manager bernama Zia, menggunakan bantuan aplikasi zoom jika WFH. Setelah perancangan awal selesai proyek akan diserahkan kepada BOD untuk menentukan kesepakatan lebih lanjut setuju atau tidak proyek dengan klien.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan penjabaran detail proyek yang dikerjakan penulis saat melakukan praktek kerja magang di B one corporation | PT. Satu Visi Indocreative :

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu 1	Konten Feed Instagram & KOPDI	<ul style="list-style-type: none"> Perancangan konten untuk feeds instagram. <i>Briefing</i> kasar project app KOPDI.
2	Minggu 2	Aplikasi KOPDI	<ul style="list-style-type: none"> <i>Briefing</i> detail <i>project</i> app KOPDI. Perancangan aplikasi Halaman akun pembeli: <ul style="list-style-type: none"> o Halaman <i>Account</i>

			<ul style="list-style-type: none"> ○ Halaman <i>Update Profile</i> ○ Halaman <i>Update Photo Profile</i> ○ Halaman <i>Update Account</i> ○ Halaman <i>Point Total</i> ○ Halaman <i>Transaction History</i> ○ Halaman <i>Kopay Saldo</i> ○ Halaman <i>View my voucher</i>
3	Minggu 3	Aplikasi KOPDI	<ul style="list-style-type: none"> ● Perancangan Halaman akun penjual: <ul style="list-style-type: none"> ○ Halaman <i>Create Toko</i> ○ Halaman <i>Update Toko</i> ○ Halaman <i>Tutup Toko</i> Halaman <i>Product</i>: <ul style="list-style-type: none"> ○ Halaman <i>Create Product</i> ○ Halaman <i>Update Product</i> ○ Halaman <i>Delete Product</i> ○ Halaman <i>Cari Product</i> ○ Halaman <i>Filter Product</i> ○ Halaman <i>Sort Product</i> ○ Halaman <i>View Product Detail</i> Halaman <i>Pengaturan Toko</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ Halaman <i>Rewards (Voucher)</i> Halaman <i>Laporan</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ Halaman <i>Delivery Options</i> ○ Halaman <i>Atur jam buka-tutup</i>

			<ul style="list-style-type: none"> ○ Halaman Grafik Laporan Penjualan
4	Minggu 4	Aplikasi KOPDI	<ul style="list-style-type: none"> ● Presentasi hasil pengerjaan ● Konfirmasi klien
5	Minggu 5	Aplikasi KOPDI	<ul style="list-style-type: none"> ● Revisi Desain ● Review Desain
6	Minggu 6	Aplikasi KOPDI	<ul style="list-style-type: none"> ○ Perancangan Detail Halaman Akun Pembeli: Detail Halaman <i>Point Total</i>: <ul style="list-style-type: none"> ○ Halaman <i>View Point History</i> ○ Halaman <i>Redeem Point</i> Detail Halaman <i>Transaction History</i>: <ul style="list-style-type: none"> ○ Halaman <i>Filter history</i> ○ Halaman <i>Sort history</i> ○ Halaman <i>Give rates for products</i> Detail Halaman Kopay: <ul style="list-style-type: none"> ○ Halaman <i>Top up Bank Transfer</i> ○ Halaman <i>Top up Koperasi savings</i> Detail Halaman <i>View my voucher</i>: <ul style="list-style-type: none"> ○ Halaman <i>Use voucher</i> ○ Halaman <i>Cancel to use voucher</i> <ul style="list-style-type: none"> ● Revisi Desain ● <i>Review Desain</i>

7	Minggu 7	Aplikasi KOPDI	<ul style="list-style-type: none"> ○ Perancangan detail Halaman Akun Penjual: Detail Halaman Create Product: ○ Halaman <i>Upload product</i> ○ Halaman <i>Input manually</i> Detail Halaman Rewards (Voucher): ○ Halaman <i>Create Voucher</i> ○ Halaman <i>Edit Voucher</i> ○ Halaman <i>Delete Voucher</i> ○ Halaman <i>List Voucher</i> ○ Halaman <i>View Voucher</i> Detail Detail Halaman Laporan Product: ○ Halaman <i>Generate Laporan</i> ○ Halaman <i>Download Report (Excel)</i> Detail Halaman Redeem Point: ○ Halaman <i>Cari Voucher</i> ○ Halaman <i>Lihat Voucher</i> ○ Halaman <i>Beli Voucher</i> Detail Halaman Generate Laporan: ○ Halaman <i>Filter Data</i> ○ Halaman <i>Data Comparison</i>
---	----------	----------------	---

			<ul style="list-style-type: none"> • Revisi Desain • <i>Review</i> Desain
8	Minggu 8	Digital Promotional Marketing	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Briefing project</i> baru yaitu, Digital Promotional Marketing.
9	Minggu 9		<ul style="list-style-type: none"> • Belum diberikan <i>project</i> lanjutan.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam proses kerja magang sebagai *Graphic Designer* di B one corp | PT. Satu Visi Indocreative penulis bertanggung jawab untuk mendesain hal yang diperlukan. Proyek yang dikerjakan berupa perancangan UI/UX sebuah *mobile application* bernama KOPDI (Koperasi Digital) dan desain konten sosial media instagram.

Dalam perancangan, pertama yaitu pengerjaan desain untuk UI/UX aplikasi Koperasi Digital, penulis bertanggung jawab untuk mendesain halaman akun, yang meliputi akun pembeli dan penjual. Perancangan ini berupa mendesain *layout*, *ikon* yang digunakan, perancangan konsep aplikasi, serta *prototyping*. Sedangkan yang kedua yaitu mendesain sosial media untuk konten instagram perusahaan, penulis bertanggung jawab untuk membuat konsep desain dan *layout* berdasarkan aset dari perusahaan. Kedua perancangan *project* ini dikerjakan berdasarkan *brief* yang diberikan.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan desain yang dikerjakan penulis pada saat melakukan praktek kerja magang yakni sebagai berikut:

3.3.1.1 Desain UI/UX *Mobile Application* KOPDI Halaman Akun

Proses perancangan UI/UX *mobile application* KOPDI dibuat dengan melakukan beberapa tahapan pelaksanaan, yang terdiri dari *brief*, *brainstorming*, konsep, Desain UI meliputi sketsa dan digitalisasi, serta tahapan review dan revisi hasil pengerjaan.

1. Brief

Tahapan pertama yang dilakukan penulis mendapatkan brief proyek sebanyak 2 kali. *Brief* pertama dilakukan pada tanggal 04 Maret 2021 melalui via *Zoom meeting*, dan yang kedua *brief* dilakukan pada tanggal 08 Maret 2021 secara langsung di kantor B One. *Brief* ini diberikan oleh Project manager beserta IT manager kepada seluruh tim yang bersangkutan. Pertama, dalam *brief* tersebut penulis diperkenalkan proyek yang akan dikerjakan yaitu perancangan aplikasi untuk sebuah Koperasi, yang dibuat beralih dalam bentuk digital. Aplikasi ini dinamakan KOPDI, dan bentuk aplikasi KOPDI sejenis atau sama dengan aplikasi *e-commerce*. *Brief* juga menjabarkan secara detail apa saja yang akan terdapat pada aplikasi seperti berkenaan dengan konsep, fitur, target, kegunaan dan pembagian masing-masing proyek untuk para anggota dengan bantuan *google spreadsheets*.

No	Modules	Sub Modules	Features	Sub Features 1	Sub Features 2	PIC	Priority	Status
28				Akun		Silva	High	Ongoing
29	4 Akun Pembeli		Update Photo			Silva	High	Done
30			Update Profile			Silva	High	Done
31			Update Account			Silva	High	Done
32			Point Total	View Point History		Silva	High	Done
33				Redeem Point	Cari Voucher	Silva	High	Done
34					Lihat voucher	Silva	High	Done
35					Beli voucher	Silva	High	Done
36			Transaction History	Filter history		Silva	High	Done
37				Sort history		Silva	High	Done
38				Give rates for products		Silva	High	Ongoing
39			Kopay Saldo	Top up bank transfer		Silva	High	Done
40				Top up koperasi savings		Silva	High	Ready to Check
41			View my voucher	Use voucher		Silva	High	Ready to Check
42				Cancel to use voucher		Silva	High	Ready to Check
43	5 Akun Toko	Toko	Create Toko			Silva	High	Ready to Check
44			Update Toko			Silva	High	Done
45			Tutup Toko			Silva	High	Done
46		Product	Create Product	Upload product (bulk)		Silva	High	Done
47				Input manually		Silva	High	Done
48			Update Product			Silva	High	Done
49			Delete Product			Silva	High	Done
50			Can Product			Silva	High	Done
51			Filter Product			Silva	High	Done
52			Sort Product			Silva	High	Ready to Check
53			View Product Detail			Silva	High	Ready to Check
54		Pengaturan Toko	Rewards (Voucher)	Create Voucher		Silva	High	Ready to Check
55				Edit Voucher		Silva	High	Ready to Check
56				Delete Voucher		Silva	High	Done
57				List Voucher		Silva	High	Done
58				View Voucher Detail		Silva	High	Done
59			Delivery options			Silva	High	Done
60			Aktif jam buka-tutup			Silva	High	Done
61		Laporan	Laporan Penjualan	Generate Laporan	Filter Data	Silva	High	Done
62					Data Comparison (Download)	Silva	High	Done
63				Download Report (Excel)		Silva	High	Done
64		Laporan Product		Generate Laporan		Silva	High	Done
65					Filter Data (Download)	Silva	High	Done
66			Download Report (Excel)			Silva	High	Done

Gambar 3.2. Pembagian Proyek

2. Brainstorming

Setelah proses tahapan *brief*, Tim produk yang terdiri dari *Project manager*, IT manager, Tim desainer dan *Programmer* melakukan *brainstorming* kembali terhadap beberapa detail aplikasi, untuk memilih halaman-halaman dan fitur yang dirasa perlu ada pada aplikasi, serta

memilih halaman utama yang akan menjadi prioritas untuk dirancang terlebih dahulu yang nantinya akan dijadikan sampel untuk presentasi.

- Kopay akan diinclude dalam satu aplikasi yang sama.
- Opsi pengiriman barang (delivery):
 - JNE
 - JNT
 - Langsung dari toko
- Laporan penjualan dibuat grafik per minggu atau perbulan
- Info toko:
 - Nama
 - Reting
 - Follow
 - Gambaran singkat toko

Gambar 3.3. Catatan Hasil *Brainstorming*

3. Referensi

Terdapat beberapa referensi yang digunakan dalam perancangan aplikasi KOPDI. Referensi ini dipilih berdasarkan jenis aplikasi yang serupa, seperti Shopee, Tokopedia, dan Lazada. Pemilihan referensi ini bertujuan sebagai tolak ukur perancangan aplikasi dalam segi layout, dan alur aplikasi. Dari beberapa referensi yang digunakan ini penulis melihat dan mempelajari *layout* dan alur aplikasi yang sekiranya akan mudah dipahami dan digunakan oleh *user*.

4. Konsep

Konsep merupakan salah satu yang ditentukan pada saat *brief* dilakukan. Berdasarkan *brief*, konsep dari aplikasi KOPDI ini dapat tergambarkan oleh desain pada logo, yakni dapat dilihat dari bentuk dan pewarnaannya.



Gambar 3.4. Logo Aplikasi KOPDI

Bentuk lingkaran diluar *ikon* toko merupakan gambaran dari harapan KOPDI yang diibaratkan seperti sebuah roda akan terus berputar, atau selalu beroperasi untuk setiap penggunanya. Logo juga menggambarkan aplikasi yang modern dan *simple* untuk dapat digunakan oleh semua kalangan baik tua sampai muda, hal ini juga tergambarkan dari pemilihan warna dan *typeface* yang digunakan.

5. Sketsa *Wireframe*

Sebelum aplikasi dirancang, penulis membuat sketsa terlebih dahulu agar memiliki gambaran untuk mengembangkan *interface* pada visual aplikasi dari beberapa referensi serta mengikuti *brief* yang telah ditentukan. Berikut adalah rancangan sketsa kasar halaman akun pada aplikasi KOPDI:



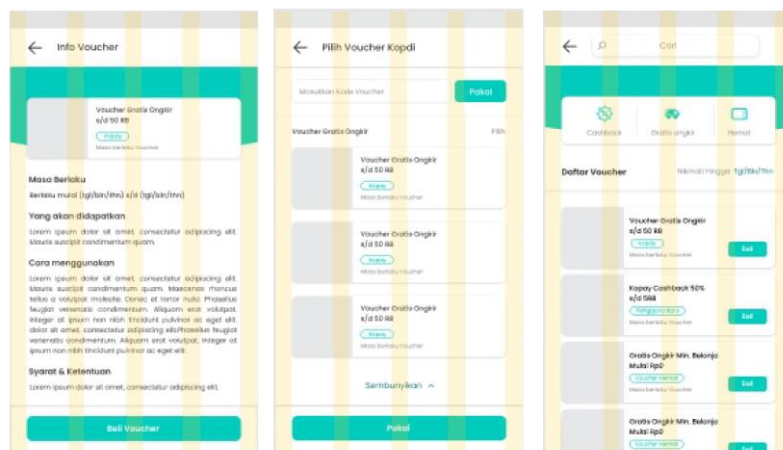
Gambar 3.5. Sketsa Aplikasi

6. Desain UI

Dalam proses ini penulis menjabarkan mengenai pembuatan tampilan visual aplikasi yang dirancang. Perancangan tampilan *user interface* (UI) ini dibentuk dari gambaran referensi yang dipilih. Tampilan visual yang akan dijabarkan disini adalah mengenai *interface*, dan *ikon*, di dalam aplikasi Halaman akun, yang penulis kerjakan. Penulis menggunakan aplikasi Figma dalam proses digitalisasi, karena figma memiliki fitur kolaborasi yang dapat memudahkan koordinasi dalam pengerjaan antar anggota tim.

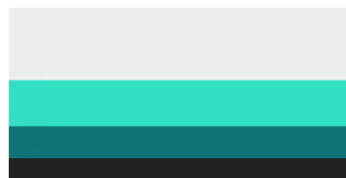
a. Interface

Aplikasi KOPDI menggunakan pemilihan layar android dengan ukuran *screen width* 360px dan *screen height* 640px, dengan *margin* kanan dan kiri berukuran 24px, menggunakan *column grid* sebanyak 9 buah. Penggunaan *column grid* digunakan agar konten lebih mudah dibaca dan tata letak konten terlihat lebih rapi.



Gambar 3.6. Grid Aplikasi

Untuk pemilihan warna pada aplikasi telah ditentukan oleh Project manager dengan senior desainer yaitu berdominan warna hijau kebiruan, *background* berwarna putih, dan *typeface* berwarna hitam. warna-warna ini dipilih karena menunjukkan kesan modern ketika digunakan.



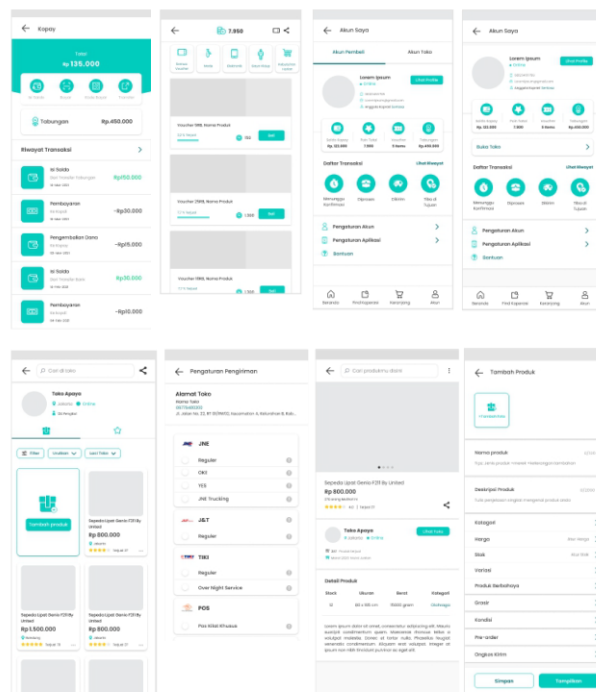
Gambar 3.7. Color Palet

Dalam aplikasi KOPDI juga terdapat penggunaan *typeface*, yang dipilih yaitu berjenis sans serif bernama Poppins font serta aplikasi ini juga terdapat tambahan ilustrasi dengan *style flat illustration* yang dipilih agar tampilan pada aplikasi ini terlihat menarik dan tetap terkesan minimalis.



Gambar 3.8. Ilustrasi dan *Typeface*

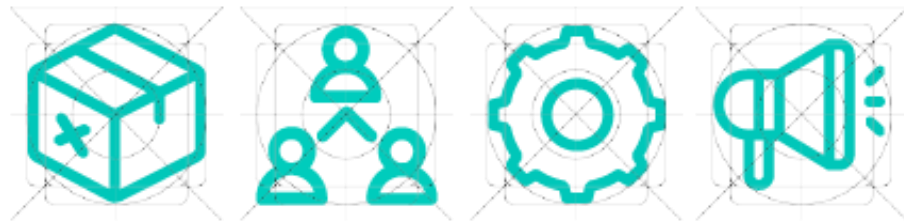
Berikut merupakan beberapa contoh hasil dari digitalisasi yang dikerjakan penulis pada Aplikasi KOPDI untuk halaman akun pembeli dan penjual:



Gambar 3.9. Digitalisasi

b. Ikon

Penulis juga membuat desain ikon pada beberapa halaman aplikasi. *Style* ikon yang dipilih ini memiliki sudut *rounded* agar terkesan ramah dan nyaman dilihat oleh para pengguna aplikasi. Ikon dibentuk dengan menggunakan *Keyline shapes* sebagai penuntun dasar pembuatan ikon dengan ukuran 24 x 24 px.



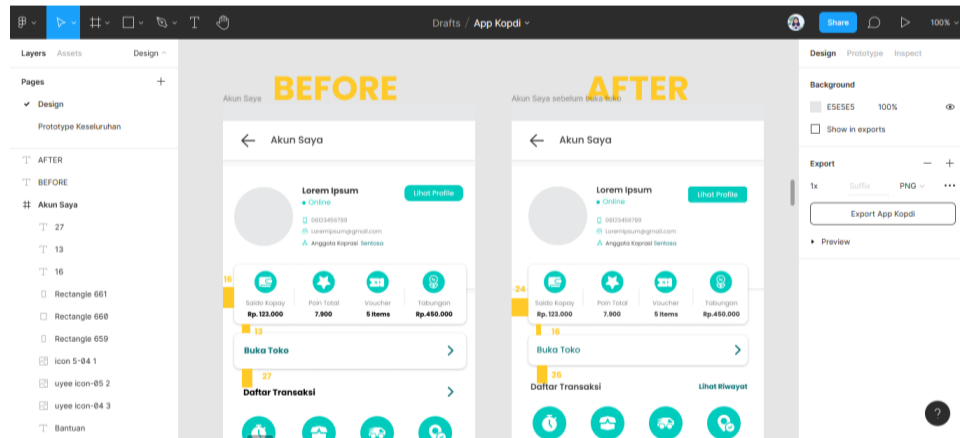
Gambar 3.10. Perancangan Ikon

7. *Review* dan Revisi

Pada pengerjaan proyek aplikasi KOPDI penulis selalu melakukan *Review* dan Revisi di waktu sore, sekitar pukul 16.00 atau 16.30 WIB, dilakukan satu sampai dua kali dalam seminggu, dan dihadiri oleh seluruh Tim produk yang terdiri dari *Project* manager, IT manager, Tim desainer dan *Programmer* melalui via *Zoom meeting* atau tatap muka di kantor B one. Namun pengerjaan yang dikerjakan penulis setiap harinya juga selalu dalam pantauan, karena tim menggunakan bantuan aplikasi dalam berkoordinasi kerja antar anggota, yaitu Jira dan Figma maka status pengerjaan akan selalu *diupdate* berjalan pada aplikasi Jira, dan ketika status pengerjaan telah *di update*, tim bisa langsung *mereview* pengerjaan di aplikasi figma.

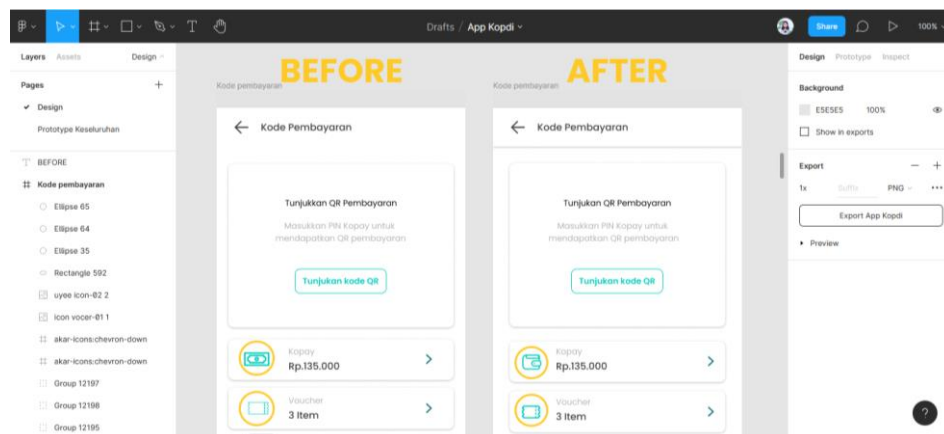
Dalam proses pengerjaan aplikasi KOPDI ini penulis beberapa kali mengalami revisi di beberapa bagian yaitu seperti dalam segi *layout*, ikon, pewarnaan, dan fitur-fitur yang dihilangkan atau mengalami pergantian.

Untuk segi *layout* penulis mengalami perluasan *margin* pada sisi kanan dan kiri yaitu dari 16px menjadi ukuran 24px, dan jarak atas bawah atau *leading* konten diselaraskan dengan mengubah ukuran menjadi kelipatan genap sehingga *layout* mengalami perubahan yang signifikan mengenai jarak. Berikut salah satu contohnya:



Gambar 3.11. Perubahan *Layout*

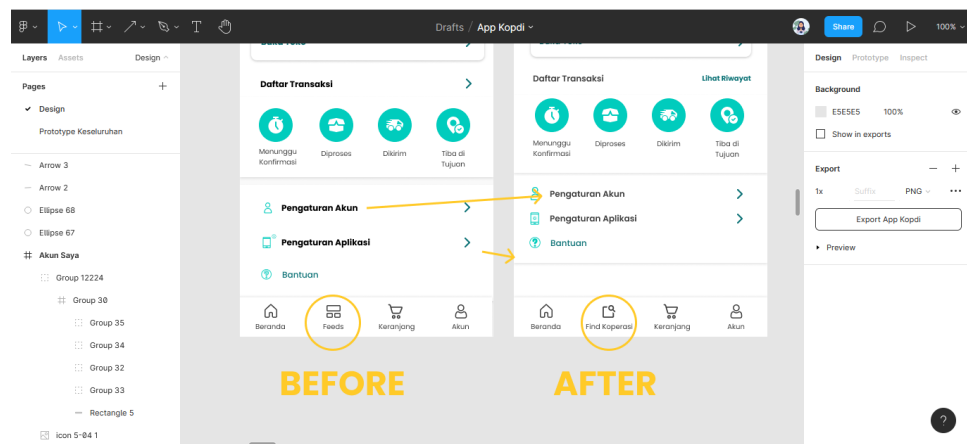
Kemudian revisi selanjutnya terjadi pada ikon. Seluruh ikon juga mengalami perubahan ukuran menjadi 24px X 24px. Juga terdapat beberapa perubahan bentuk dalam penggunaan ikon pada aplikasi KOPDI ini demi menjaga konsistensi dan diharapkan membuat *user* lebih mudah dalam memahaminya. Berikut salah satu contoh dari perubahan ikon:



Gambar 3.12. Perubahan Ikon

Sedangkan perubahan pada warna dan fitur tidaklah terlalu banyak. Untuk warna penulis hanya merubah sedikit saja kode warna, seperti warna hitam yang mulanya dipilih dengan warna hitam pekat kode #000000 menjadi sedikit pudar dengan kode #3E3E3E menyelaraskan dengan cahaya pada *handphone* agar tidak terlalu kuat atau mencolok. Kemudian warna putih untuk *background* dasar semula sedikit menjuru ke abu dengan kode #F9F9F9 diganti menjadi putih pekat dengan kode #FFFFFF agar terkesan lebih modern.

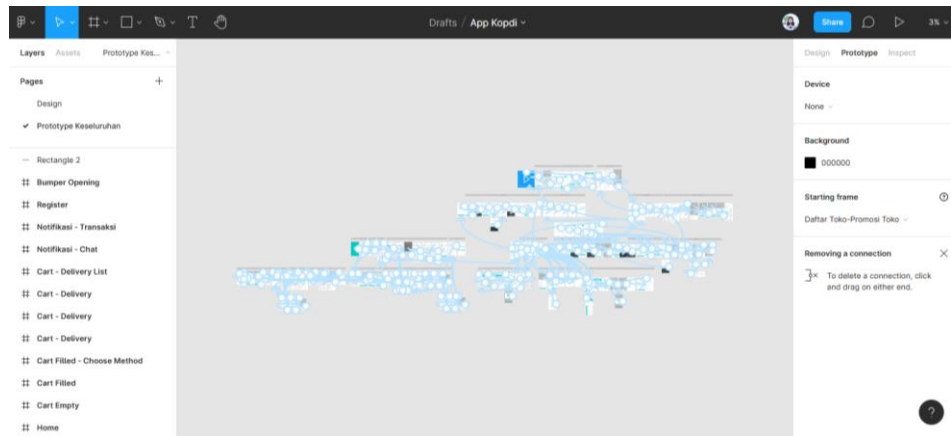
Untuk fitur, terdapat penambahan dan pengurangan. Seperti salah satu contoh penambahan yaitu, fitur meninjau lokasi menggunakan sambungan pada *google maps*, dan adanya fitur peninjauan Koperasi antar daerah. Untuk pengurangan, mulanya terdapat fitur *feeds* yang menjadi salah satu fitur utama di menubar pada halaman *home*, kemudian dihilangkan dan digantikan dengan fitur tinjauan Koperasi.



Gambar 3.13. Perubahan Warna dan fitur

8. *Prototype*

Dari hasil perancangan aplikasi yang telah selesai dibuat, selanjutnya penulis melakukan tahapan *prototyping*. *Prototyping* ini merupakan proses penyatuan halaman guna mengetahui dan memperjelas *flow* agar tidak adanya halaman atau fitur fitur yang terlewat pada aplikasi, serta menguji kelayakan ide, sebelum membuat desain akhir. Pelaksanaan prototype ini dilakukan secara digital, penyajiannya menggunakan aplikasi figma.

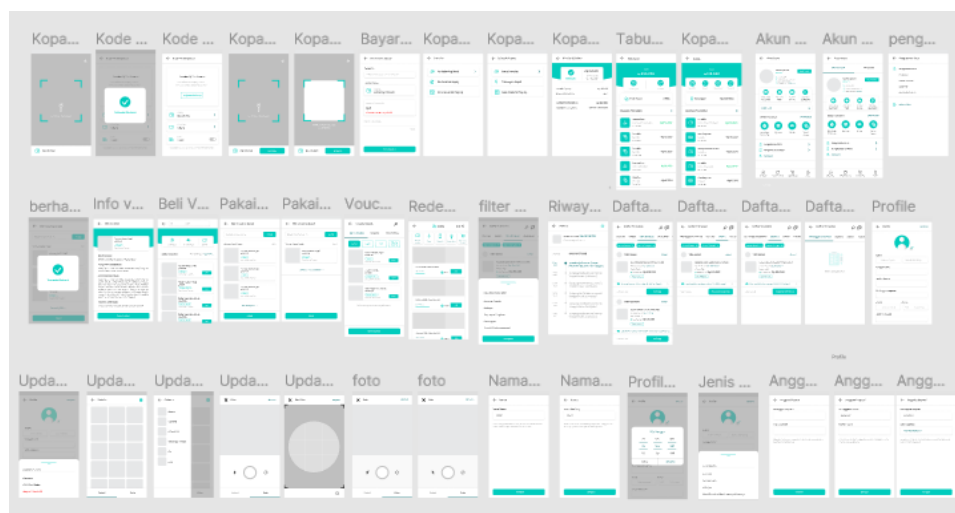


Gambar 3.14. *Prototype KOPDI*

9. Finalisasi

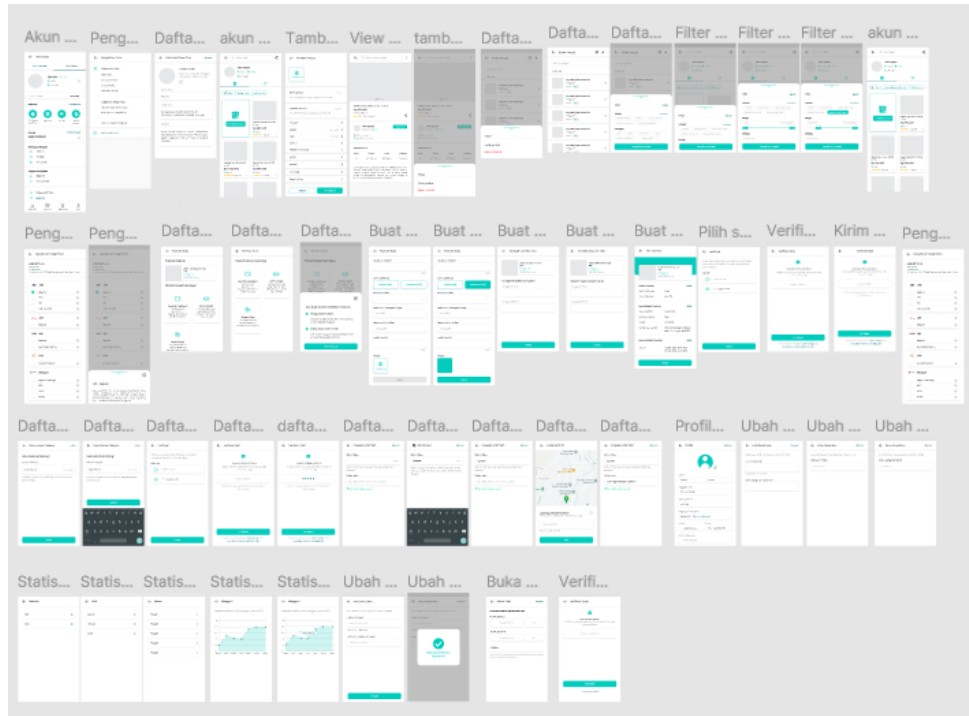
Setelah desain melakukan beberapa tahapan dan telah melewati beberapa kali revisi kini halaman akun pada aplikasi KOPDI telah mencapai titik final. Perancangan yang telah selesai dikerjakan oleh penulis selanjutnya diserahkan kepada Project manager dan IT manager.

Berikut merupakan hasil dari perancangan final halaman akun pembeli. Dimana didalamnya terdapat halaman *update profil*, halaman *update photo profil*, halaman *update account*, halaman *point total*, halaman *transaction history*, halaman *Kopay saldo*, halaman *view my voucher*, dan halaman detail lainnya.



Gambar 3.15. Halaman Akun Pembeli

Selanjutnya yaitu hasil dari perancangan halaman akun penjual. Di dalam akun penjual terdapat beberapa halaman seperti halaman *create* toko, halaman *update* toko, halaman tutup toko, halaman *product*, halaman pengaturan toko, halaman laporan, dan halaman detail lainnya. Berikut adalah gambar dari halaman toko yang dirancang oleh penulis:



Gambar 3.16. Halaman Akun Penjual

3.3.1.2 Desain Sosial Media Instagram

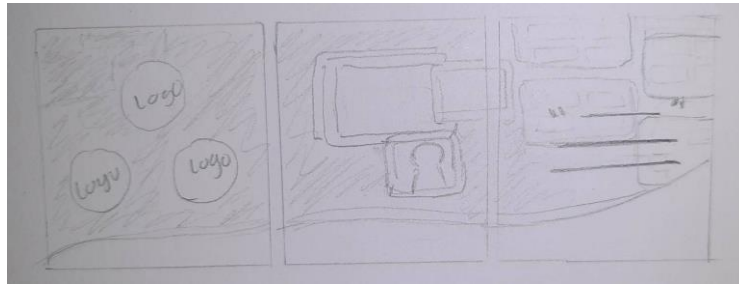
Dalam pembuatan desain sosial media Instagram ini desain diperuntukan untuk akun resmi Instagram B one yang dimana konten berisikan *update-update* dari kegiatan yang dilakukan perusahaan. Tahapannya yaitu:

1. *Brief*

pertama penulis mendapatkan brief dari IT manager berisikan penjelasan apa saja isi konten yang akan digunakan pada desain, jumlah postingan, warna dan pemberian asset seperti logo, gambar, dan isi konten.

2. Sketsa

Setelah itu penulis mencoba merancang dalam bentuk sketsa terlebih dulu agar memiliki gambaran *layout* yang sesuai sebelum masuk pada tahapan digitalisasi. Berikut hasil dari perancangan tahap sketsa:



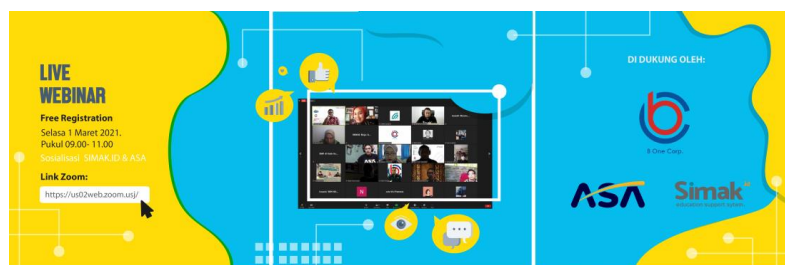
Gambar 3.17. Sketsa Desain Sosial Media Instagram

3. Digitalisasi

Lalu setelah dirasa cukup penulis masuk pada tahapan digitalisasi, menggunakan *software adobe illustrator*, dengan jumlah 3 kanvas berukuran 1080px X 10080px.

4. Review dan Revisi

Untuk tahapan *Review* dan *Revisi* ini penulis melakukannya dengan menyerahkan hasil desain kepada IT manager, jika terdapat kesalahan penulis akan merevisinya kemudian diberikan kembali, proses ini akan terjadi berulang jika terdapat revisian pada pengerjaan. Dalam pengerjaan desain untuk *feed* instagram ini penulis hanya mengalami satu kali revisi yaitu untuk mengubah warna dasar pada konten. Berikut adalah hasil final dari desain:



Gambar 3.18. Desain Final Social Media Instagram

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Pada saat praktek kerja magang berlangsung, penulis tidak banyak merasakan adanya kendala saat bekerja, namun kendala yang ada lebih kearah teknis, seperti memahami aplikasi baru yang digunakan untuk koordinasi proyek antar divisi, kemudian perbedaan warna cahaya yang dihasilkan antar laptop berdasarkan jenis layar, sehingga hasil warna karya yang digunakan sering disangka berbeda ada yang terlihat lebih cerah atau sebaliknya, dan juga terdapat beberapa alur Halaman yang penulis merasa belum jelas untuk menetapkannya, karena adanya kebijakan semasa pandemi dengan bekerja dari rumah, maka sering kali memunculkan adanya miskomunikasi antar anggota dalam pengerjaan proyek.

3.3.3 Solusi Atas Kendala yang Dilakukan

Dalam mengatasi kendala yang ditemukan selama proses kerja magang, penulis melakukan beberapa hal. Untuk kendala dalam pemahaman aplikasi baru penulis beradaptasi dengan cara mempelajari lebih lanjut aplikasi tersebut, mencoba -coba fitur dan banyak bertanya agar lebih mudah beradaptasi dengan aplikasi. Sedangkan untuk masalah warna karena merupakan permasalahan teknis, penulis hanya perlu mengkonfirmasi lebih lanjut dah menyamakan kode warna yang akan digunakan. Kemudian Penulis juga belajar berkomunikasi secara baik untuk menghindari terjadinya miskomunikasi. Dikarenakan pekerjaan yang lebih banyak dilakukan Work from Home, sehingga komunikasi menjadi kurang efektif, Oleh karena itu, penulis belajar berkomunikasi dan mengutarakan hal-hal yang ingin disampaikan atau ditanyakan secara teliti dan jelas agar menghindari adanya miskomunikasi tersebut.