

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

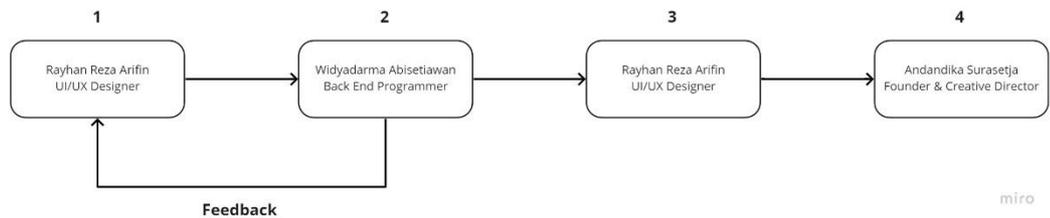
Dalam Moral, Penulis menempati posisi sebagai *UI/UX Designer* yang bertanggung jawab untuk merancang dan mengembangkan *website* belanja Moral. Selama menjalani praktik kerja magang, terdapat alur koordinasi yang perlu dijalani. Berikut merupakan proses alur koordinasi yang dilakukan selama kerja praktik magang.

3.1.1. Kedudukan

Penulis menempati kedudukan sebagai *UI/UX Designer* yang berada dibawah posisi *Operational Manager*. Kedudukan penulis sebagai *UI/UX Designer* dalam proses bekerja secara langsung melakukan asistensi kepada *Creative Director* dan bekerja sama dengan *Back End Programmer* untuk hal teknis *programming*. Hal ini dilakukan karena kedudukan penulis mempunyai tanggung jawab tersendiri.

3.1.2. Koordinasi

Proses alur koordinasi yang dilakukan oleh penulis selama kerja praktik magang dalam perancangan *website* adalah secara mandiri dalam pembuatan *user research*, *sitemap*, *user flow*, *high-fidelity prototype*, *user test*, koordinasi kepada *Back End Programmer*, lalu melakukan asistensi kepada *Creative Director*. Berikut merupakan alur koordinasi yang dilakukan selama kerja praktik magang.



Gambar 3. 1 Alur Koordinasi

Alur koordinasi selama penulis melakukan kerja praktik magang adalah seperti gambar di atas. Pada alur pertama, penulis melakukan perancangan seperti *sitemap*, *user flow*, dan *high-fidelity prototype* terlebih dahulu sebelum melakukan koordinasi dengan *Back End Programmer*. Setelah penulis melakukan perancangan tersebut, maka semua dokumen perancangan diberikan kepada *Back End Programmer* untuk dilakukan penilaian rancangan desain dapat dirancang atau tidak. Jika terdapat rancangan yang tidak sesuai, maka pihak *Back End Programmer* akan memberikan *feedback* kepada penulis untuk melakukan perbaikan. Jika *feedback* tersebut telah diterima oleh penulis, maka penulis segera melakukan perbaikan yang dibutuhkan dan memberikan *update* kepada pihak *Back End Programmer*. Setelah perbaikan dilakukan, maka penulis dapat melakukan asistensi kepada *Creative Director* dan melanjutkan penyempurnaan rancangan.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama praktik kerja magang, penulis melakukan perancangan *website* secara bertahap dan melakukan beberapa kegiatan yang diluar perancangan *website*. Berikut merupakan detail pekerjaan yang dilakukan oleh penulis selama melakukan kerja praktik magang di Moral.

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Minggu ke-1 (16 Agustus - 25 Agustus)	<i>Website</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Studi literatur - Pengumpulan data
2.	Minggu ke-2 (26 Agustus - 3 September)	<i>Website</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Sitemap</i> - <i>User flow</i>
3.	Minggu ke-3 (6 September - 14 September)	<i>Website</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Layout visual</i> - <i>Shooting virtual fashion presentation</i>
4.	Minggu ke-4 (15 September - 21 September)	<i>Website</i>	<i>Layout visual</i>
5.	Minggu ke-5 (22 September - 30 September)	<i>Website</i>	<i>User journey test</i>
6.	Minggu ke-6 (1 Oktober - 11 Oktober)	<i>Website</i>	Penyerahan dokumen untuk <i>Back End Programmer</i>
7.	Minggu ke-7 (12 Oktober - 20 Oktober)	<i>Website</i>	Pendataan produk untuk <i>website</i>
8.	Minggu ke-8 (21 Oktober - 29 Oktober)	<i>Workshop "The Making of a Fashion Film"</i>	Persiapan untuk <i>workshop</i>
9.	Minggu ke-10 (1 November - 7 November)	<i>private viewing Moral Samudra Spring Summer 2022</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Persiapan acara - Melakukan penerimaan tamu acara

10.	Minggu ke-11 (8 November - 15 November)	<i>private viewing Moral Samudra Spring Summer 2022</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan penerimaan tamu acara - Melakukan <i>loading out</i>
-----	---	---	---

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama penulis melakukan proses praktik kerja magang, penulis menyelesaikan beberapa tahapan dalam perancangan *website* dan bertanggung jawab terhadap koordinasi kepada *Back End Programmer*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan yang dilakukan oleh penulis selama melaksanakan praktik kerja magang dalam perancangan *website* adalah seperti *user research*, *sitemap*, *user flow*, *high-fidelity prototype*, *user test*, koordinasi kepada *Back End Programmer*, lalu melakukan asistensi kepada *Creative Director*. Selain melakukan tugas merancang *website*, penulis juga mengikuti kegiatan diluar pekerjaan utama seperti mengikuti *shooting virtual fashion presentation*, persiapan *workshop “ The Making of a Fashion Film”*, dan *private viewing Moral Samudra Spring Summer 2022*. Berikut merupakan rincian proses perancangan *website* dan melakukan beberapa kegiatan yang diluar perancangan *website* selama praktik kerja magang yang dilakukan oleh penulis.

3.3.1.1. User Research

Pada tahap ini, penulis melakukan pengambilan data lalu data tersebut diolah menjadi informasi untuk acuan perancangan *website*. Pengambilan

data dilakukan dengan cara studi literatur, studi eksisting, dan wawancara. Setelah melakukan pengambilan data, penulis mengolah data tersebut menjadi standar ketika merancang *website*. Hal ini dilakukan untuk perancangan *website* sesuai dengan target dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1. Studi Literatur

Penulis melakukan studi literatur untuk mendapatkan hal terpenting dalam merancang sebuah *website*. Studi literatur dilakukan oleh penulis dengan membaca beberapa jurnal tentang aspek terpenting dalam *website* untuk penggunaannya. Menurut Kuo dan Chen (2009), aspek terpenting yang perlu ada di dalam *website* adalah seperti *payment security, delivery security, security/privacy, authenticity of pictures, clearness of pictures, easy function keys, page color combination, dan completeness of product information*. Aspek tersebut menjadi hal terpenting dalam perancangan *website* karena bertujuan untuk mendatangkan kembali pelanggan yang pernah berkunjung dalam *website*.

2. Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting untuk melakukan beberapa perbandingan *website* yang akan dirancang. Analisis dari studi eksisting yang dilakukan, penulis melakukan analisis visual dan *user flow* pada beberapa *website* yang serupa. Penulis melakukan analisis *website* serupa seperti Louis Vuitton dan APC untuk menjadikan acuan visual

dan *user flow*. Hasil dari analisis visual yang telah dilakukan, penulis menemukan beberapa persamaan pada *layout website* yaitu menggunakan *white space* yang cukup banyak. Hasil dari analisis *user flow* yang telah dilakukan, penulis membuat kesimpulan bahwa dua *website* serupa tersebut menggunakan *navigation* model *stepwise*. Menurut Tidwell (2011), Model *stepwise* digunakan untuk mengarahkan pengguna langkah demi langkah melalui halaman dalam urutan yang telah ditentukan.

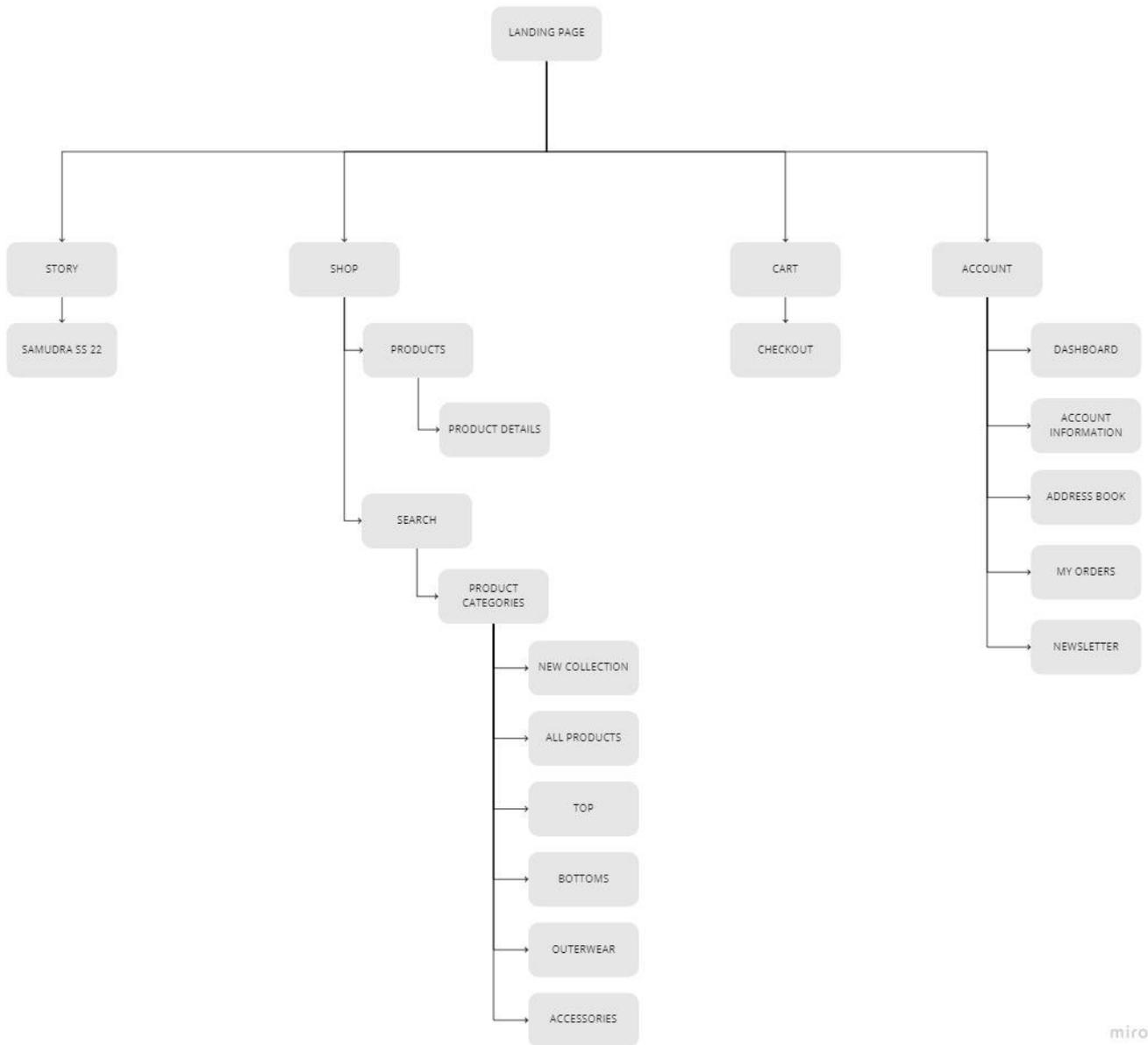
3. Wawancara

Penulis melakukan wawancara untuk mendapatkan data seperti penampilan gambar produk dan *user flow website*. Penulis mengambil data tersebut dengan waktu yang berbeda seperti pengambilan data penampilan gambar produk dilakukan diawal perancangan *website*. Lalu, pengambilan data seperti *user flow website* dilakukan pada tahap *user test* yaitu setelah penulis merancang *high-fidelity prototype*. Pengambilan data seperti penampilan gambar produk dilakukan secara *online* yaitu dengan *chat* Whatsapp, Instagram, dan Line. Hasil dari pengambilan data tersebut, responden memiliki ketertarikan terhadap produk yang ditampilkan secara *flat lay* dan produk yang digunakan oleh model.

3.3.1.2. Sitemap

Pada tahap ini, penulis melakukan penentuan konten yang perlu dimasukkan kedalam *website*. Penyusunan konten utama terdiri dari *story*, *shop*, *cart*,

dan *account*. Lalu, konten utama diperdalam lagi dengan membuat konten yang sesuai dengan kegunaannya masing-masing konten utama seperti pada halaman *story* memiliki halaman tentang koleksi yang pernah dirilis. Pada halaman *shop* memiliki halaman produk yang dijual dan sub halaman seperti *product categories* yang berisi konten *new collection*, *all products*, *top*, *bottoms*, *outerwear*, dan *accessories*. Pada halaman *cart* memiliki halaman *checkout*. Pada halaman *account* memiliki halaman seperti *dashboard*, *account information*, *address book*, *my orders*, dan *newsletter*.



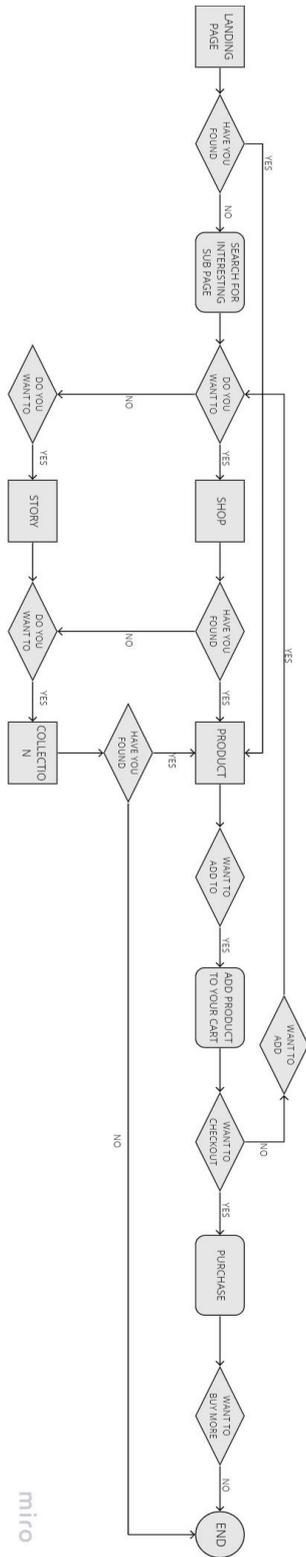
Gambar 3. 2 Sitemap

Pada gambar di atas, sitemap yang telah dirancang memiliki konten sebagai berikut. Pada halaman *story*, penulis merancang halaman tersebut untuk dokumentasi semua koleksi pakaian yang pernah dirilis oleh Moral sehingga pelanggan mendapatkan informasi seperti detail pakaian, tema, dan materi kampanye. Pada halaman *shop*, penulis merancang halaman

tersebut seperti penyediaan produk yang sedang dijual. Penulis juga merancang fitur *search* dengan penjabaran *product categories* seperti *new collection*, *all products*, *top*, *bottoms*, *outerwear*, dan *accessories* sehingga memudahkan pelanggan untuk melakukan pencarian produk yang diinginkan. Pada halaman *cart*, penulis merancang halaman tersebut untuk penyimpanan produk yang disukai oleh pelanggan dan memiliki kemungkinan yang tinggi untuk dibeli. Penyimpanan tersebut memperlihatkan produk yang ditambahkan ke halaman tersebut ketika pelanggan ingin membeli dan dapat melakukan transaksi ke halaman *checkout*. Pada halaman *account*, penulis merancang halaman tersebut dengan penjabaran halaman seperti *dashboard*, *account information*, *address book*, *my orders*, dan *newsletter*. Penjabaran halaman tersebut menyediakan informasi detail pelanggan yang digunakan untuk melakukan transaksi seperti Email, nama panjang, alamat pengiriman, nomor telepon, dan sejarah transaksi pelanggan.

3.3.1.3. User Flow

Pada tahap ini, penulis merancang *user flow* berdasarkan hasil studi eksisting yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Perancangan *user flow* berawal dari *sitemap* yang sudah dibuat lalu dirancang setiap tahapannya. Penulis membuat *user flow* dengan skenario pembeli yang ingin membeli pakaian di *website* Moral seperti berikut.

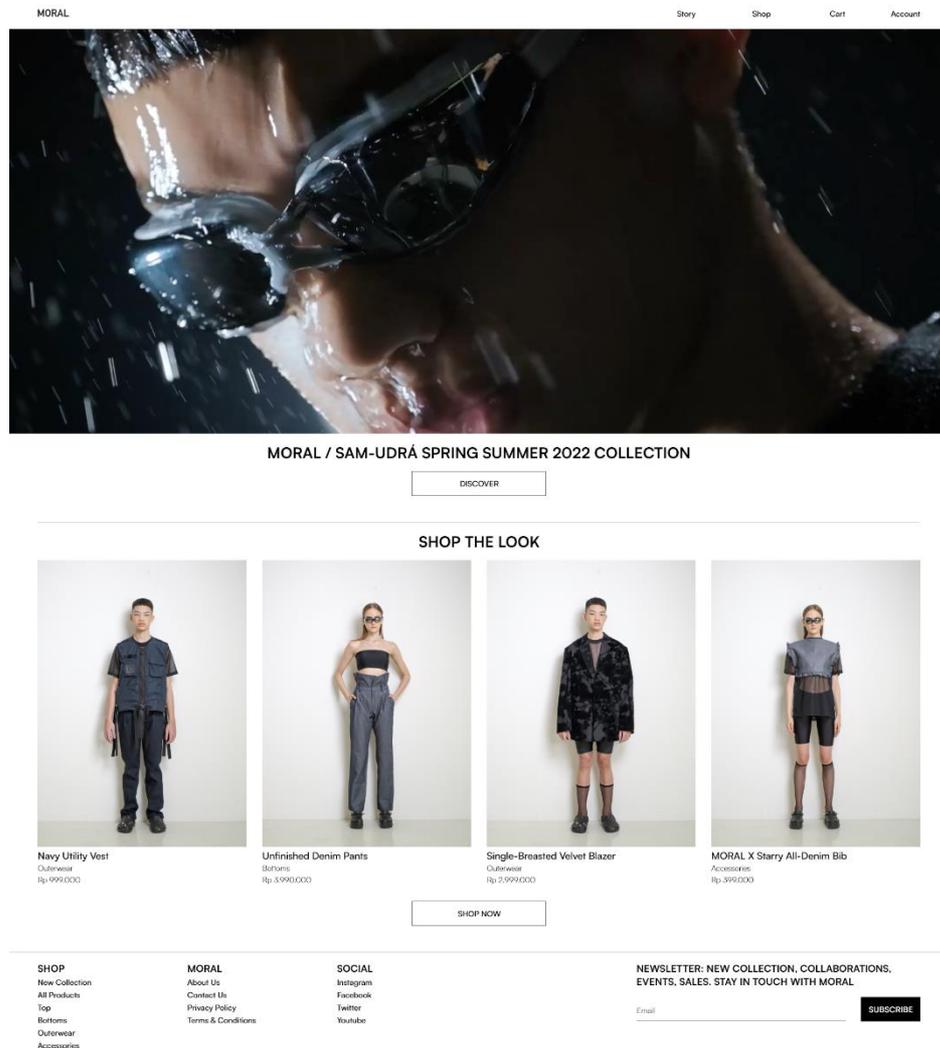


Gambar 3.3 User Flow

Gambar di atas adalah *user flow* dengan skenario pembeli yang ingin membeli pakaian di *website* Moral. Pada tahap pertama, pembeli akan masuk di *landing page*. Lalu, pada halaman *landing page* menawarkan beberapa pilihan produk dan pelanggan dapat memilih produk yang ingin dibeli. Jika pembeli sudah menemukan produk yang diinginkan, maka pelanggan dapat langsung melakukan *checkout*. Tetapi jika pelanggan masih ingin mencari produk yang diinginkan, maka pelanggan dapat mengeksplor *website* ke bagian halaman seperti *story* atau *shop*. Pada halaman tersebut, pembeli dapat memilih produk yang baru dirilis atau mencari produk dengan cara satu per satu.

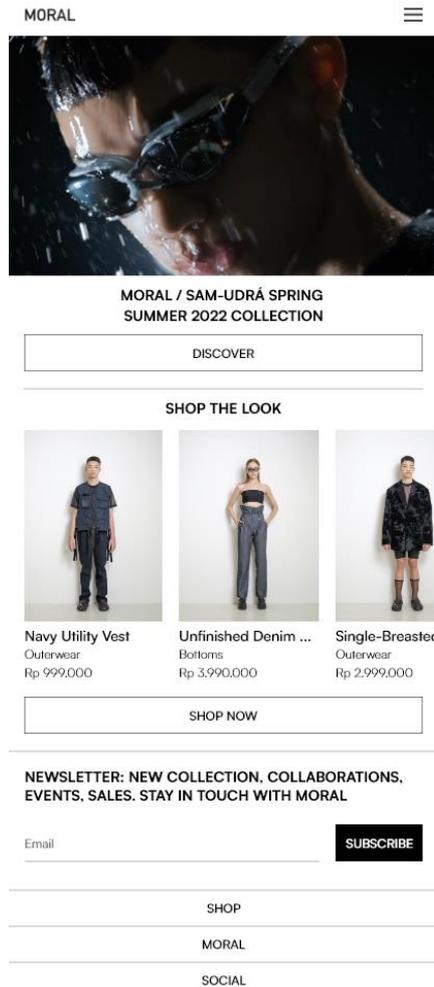
3.3.1.4. High-Fidelity Prototype

Pada tahap ini, penulis langsung melakukan perancangan *high-fidelity prototype* bertujuan untuk perancangan dapat diberikan kepada *Back End Programmer* dan lebih cepat untuk bisa dilakukan *user test*. Pada tahap perancangan *high-fidelity prototype*, penulis membuat desain yang diperlukan untuk dua *device* seperti *desktop* dan *mobile*. Tahap perancangan *high-fidelity prototype* masih termasuk pada perancangan visual terlebih dahulu dan belum dapat dilakukan uji coba kepada target pengguna. Hasil akhir dari perancangan *high-fidelity prototype* ini akan diberikan terlebih dahulu kepada *Back End Programmer* untuk dinilai desainnya dapat dirancang atau tidak.



Gambar 3. 4 Desktop High-Fidelity Prototype

Gambar di atas adalah *high-fidelity prototype* halaman bagian *landing page* untuk *desktop*. Perancangan tersebut menggunakan ukuran yang telah disepakati dengan *Back End Programmer* yaitu dengan menggunakan ukuran *1080x1920 pixel*. Perancangan halaman menggunakan 12 kolom sebagai acuan *layout* karena mengikuti standar *desktop layout website* menurut *Back End Programmer*.



Gambar 3. 5 *Mobile High-Fidelity Prototype*

Gambar di atas adalah adalah *high-fidelity prototype* halaman bagian *landing page* untuk mobile. Perancangan tersebut menggunakan ukuran yang telah disepakati dengan *Back End Programmer* yaitu dengan menggunakan ukuran 736x414 pixel. Perancangan halaman menggunakan 4 kolom sebagai acuan *layout* karena mengikuti standar *mobile layout website* menurut *Back End Programmer*. Hasil akhir *perancangan mobile high-fidelity prototype* memiliki perbedaan dengan desain untuk *desktop*.

Pada gambar di atas, desain *mobile* lebih padat tetapi tidak menghilangkan *white space* yang diperlukan dalam rancangan.

3.3.1.5. User Test

Pada tahap ini, penulis hanya melakukan pemberian desain akhir kepada *Back End Programmer* dalam bentuk dokumen. Dokumen yang diberikan kepada *Back End Programmer* adalah seperti *sitemap*, *user flow*, *high-fidelity prototype*, dan *wireframe*. Dokumen yang diberikan adalah dalam bentuk *folder-sharing platform* yaitu Miro. *Folder-sharing platform* digunakan bertujuan untuk memberikan akses kepada *Back End Programmer* dapat melakukan edit atau komentar secara *online* sehingga memudahkan penulis dan *Back End Programmer* untuk bekerja sama. Tahap pemberian dokumen tersebut kepada *Back End Programmer* adalah untuk dinilai bagian desain *desktop* maupun *mobile website* memungkinkan dapat dirancang atau tidak.

3.3.1.6. Koordinasi kepada Back End Programmer

Pada tahap ini, penulis melakukan koordinasi dengan *Back End Programmer* dari awal perancangan *website*. Setiap tahapan seperti perancangan *sitemap*, *user flow*, *high-fidelity prototype*, dan *wireframe* dilakukan *update* terlebih dahulu untuk membahas bersama jika rancangan perlu dilakukan perbaikan atau tidak. Koordinasi kepada *Back End Programmer* dilakukan secara *online* yaitu menggunakan *Whatsapp*. Koordinasi seperti pemberian dokumen untuk memudahkan pekerjaan, penulis dan pihak *Back End Programmer* sepakat untuk menggunakan Miro

sebagai *folder-sharing platform* dan Microsoft Excel sebagai pendataan produk yang akan ditampilkan di dalam *website*. Sampai saat ini, tahapan koordinasi kepada *Back End Programmer* masih berlanjut karena desain *website* pada *desktop* dan *mobile* masih dalam tahap penilaian.

3.3.1.7. Asistensi kepada *Creative Director*

Pada tahap ini, penulis melakukan asistensi kepada *Creative Director* dalam bentuk penilaian visual *website* yang telah dirancang dan *update* hasil pembahasan penulis dengan pihak *Back End Programmer*. Asistensi dilakukan secara berkala dan dilakukan secara *offline*. Asistensi yang dilakukan oleh penulis dalam hal visual *website* terjadi beberapa perubahan karena ada beberapa aset seperti foto dan informasi produk harus menunggu terlebih dahulu dari *fashion designer* untuk menyelesaikan semua produk yang akan dijual. Lalu, beberapa dokumen seperti cerita tentang setiap koleksi juga masih dalam tahap pengumpulan yang dilakukan oleh *Creative Director* karena semua dokumentasi setiap koleksi berada dalam kondisi teracak. Dokumentasi setiap koleksi akan masuk pada halaman *story* sehingga pengunjung *website* mendapatkan informasi semua koleksi yang pernah dirilis oleh Moral.

3.3.1.8. *Shooting Virtual Fashion Presentation*

Moral ingin merilis koleksi terbarunya yaitu *Moral Samudra Spring Summer 2022* dengan cara membuat *virtual fashion presentation*. *Virtual fashion presentation* bertujuan untuk mempromosikan koleksi terbaru dengan memperlihatkan pakaian-pakaian yang dikenakan oleh model dan

dibuat menggunakan video kreatif sehingga dapat menarik banyak penonton.

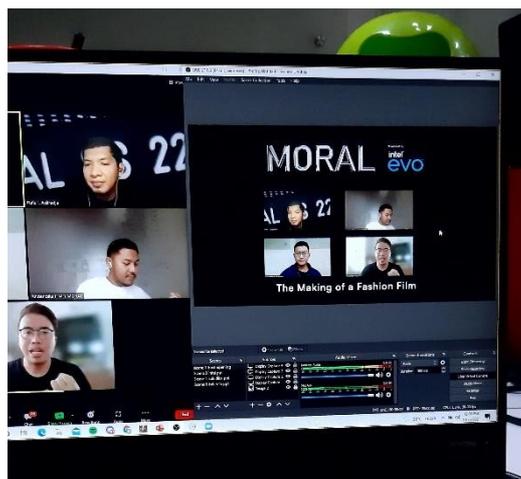


Gambar 3. 6 Moral Virtual Fashion Presentation

Penulis mengikuti proses *shooting* yang dilakukan pada tanggal 7 September 2021 di Shooting Star Studio Pondok Labu. Selama proses *shooting*, penulis ditugaskan untuk mengamati *flow* dan membantu mengarahkan model sesuai arahan *Creative Director*. Proses *shooting* dilakukan dari jam 6 pagi sampai jam 10 malam yang terdiri dari 4 *sequence*. Masing-masing *sequence* adalah pengambilan video yang menampilkan koleksi pakaian berdasarkan warna atau tema yaitu *balebat-blue*, *tangage-silver*, *layung-orange*, dan *peuting-black*. Selain pengambilan video, proses pengambilan foto untuk katalog dilakukan pada sebelum pengambilan video. Hasil akhir dari *shooting virtual fashion presentation* akan diunggah ke Youtube.

3.3.1.9. Persiapan *Workshop “The Making of a Fashion Film”*

Workshop “The Making of a Fashion Film” adalah salah satu agenda dari Moral dalam salah satu cara promosi selama koleksi terbaru dikeluarkan. Acara *workshop* dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2021 dan *workshop* tersebut dilakukan selama satu jam dari jam 11 pagi hingga jam 12 siang. *Workshop* tersebut dihadiri 52 peserta yang berminat dengan pembahasan *workshop*. Pada acara *workshop*, dihadiri juga dengan pembicara seperti Andandika Surasetja selaku *Creative Director* Moral, Refa Adireja selaku *Videographer* atau *Film Maker*, dan Silvester Widyo selaku *Country Marketing Manager* Intel Indonesia. *Workshop* dilengkapi dengan pembahasan teknologi Intel berperan dalam produksi *fashion film*, tujuan dan proses pembuatan *fashion film*, dan teknis produksi *fashion film*.



Gambar 3. 7 Workshop “The Making of a Fashion Film”

Penulis mendapatkan tugas untuk mengurus *workshop* seperti membuat *flow*, registrasi, sertifikat, dan menjadi moderator Zoom. Pada tahap pembuatan *flow*, penulis merancang *flow* dengan urutan seperti penyebaran undangan menggunakan sosial media Instagram, pengisian data seperti

nama lengkap, Email, dan nomor telepon melalui Google Form, pengiriman link Zoom melalui Email peserta, dan pelaksanaan *workshop*. Penulis membuat registrasi menggunakan Google Form sehingga mendapatkan data seperti nama lengkap, Email, dan nomor telepon mudah didapatkan. Pembuatan sertifikat dilakukan secara bersamaan ketika data peserta sudah masuk dalam *link* registrasi yang sudah disebarluaskan melalui sosial media menggunakan Google Form sehingga proses pendataan sertifikat dapat dilakukan dengan cepat. Setelah semua proses persiapan sudah dilakukan, penulis mendapatkan tugas menjadi moderator Zoom. Tugas moderator Zoom pada saat *workshop* dimulai adalah mengatur penampilan Zoom sedemikian rupa sehingga tujuan menampilkan *brand* Moral dapat dilihat oleh peserta *workshop*. Ketika *workshop* telah dilakukan, pembagian sertifikat disebarluaskan melalui Whatsapp yang didapatkan dari nomor telepon pada Google Form.

3.3.1.10. *Private Viewing Moral Samudra Spring Summer 2022*

Private Viewing Moral Samudra Spring Summer 2022 adalah acara eksklusif Moral untuk mendatangkan tamu undangan melihat koleksi terbaru. Acara *private viewing* dilakukan selama 10 hari dengan membagi undangan tamu pada hari yang berbeda dan dengan jam yang telah ditentukan sehingga dapat menjalankan protokol kesehatan. Acara *private viewing* diadakan di Asau, Grand Wijaya, Jakarta Selatan. Selama proses acara, penulis bertugas sebagai penerima tamu undangan dengan menjelaskan koleksi terbaru

Moral dan melayani tamu yang ingin mencoba pakaian atau membeli pakaian.



Gambar 3. 8 *Private Viewing Moral Samudra Spring Summer 2022*

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam melaksanakan kerja praktik magang di Moral, penulis mendapatkan beberapa kendala dalam proses perancangan *website* seperti koordinasi kepada *Back End Programmer*. Kendala dalam koordinasi kepada *Back End Programmer* adalah seperti penyesuaian desain visual *website* dan penyesuaian *timeline*. Kendala yang dialami oleh penulis adalah dalam bentuk penyesuaian bentuk dokumen yang diberikan dan waktu pengerjaan yang berbeda karena menggunakan pihak *outsorce Back End Programmer*.

Kendala dalam penyesuaian desain visual *website* selama proses perancangan adalah karena penulis harus mengetahui setiap bentuk dokumen yang diberikan dapat mengkomunikasikan secara tepat seperti *file* dan aset *website*. *File* yang diberikan oleh penulis seperti format *file* harus menyesuaikan dengan keinginan *Back End Programmer* dan aset *website* seperti desain visual juga harus disesuaikan dengan kapasitas kemampuan *Back End Programmer* sehingga semua keinginan rancangan *website* dapat tercapai dari pihak Moral dan *Back End Programmer*.

Kendala dalam penyesuaian *timeline* selama proses perancangan adalah penulis tidak dapat memaksakan semua rancangan dapat dikerjakan sesuai tepat waktu karena pihak *Back End Programmer* memiliki jangka waktu pengerjaan tersendiri dalam menyelesaikan dokumen yang diberikan oleh penulis. Maka dari itu, penulis harus memberikan waktu yang lebih fleksibel kepada pihak *Back End Programmer* sehingga rancangan yang sudah dibuat dapat sesuai dengan keinginan. Hal tersebut dilakukan karena dalam perancangan *website* bersifat secara berkala dan perlu dilakukannya *update* jika dari pihak Moral memiliki konten atau produk terbaru yang ingin dimasukkan kedalam *website*.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Penulis melakukan beberapa cara untuk menyelesaikan beberapa kendala seperti penyesuaian desain visual *website* dan penyesuaian *timeline* dalam bentuk kesepakatan. Bentuk kesepakatan yang dilakukan oleh penulis adalah dengan cara berkomunikasi yang memerlukan koordinasi dengan *Creative Director* dan pihak

Back End Programmer sehingga dalam proses perancangan *website* dapat menjadi solusi bersama.

Komunikasi yang dilakukan oleh penulis dengan *Creative Director* adalah sebagai perantara utama koordinasi dengan pihak *Back End Programmer* sehingga mendapatkan gambaran umum proses perancangan *website*. Dalam proses koordinasi dengan *Creative Director* dan pihak *Back End Programmer*, penulis memberikan beberapa solusi yang dapat dijadikan suatu kesepakatan seperti saran pengerjaan, rencana yang akan dilakukan, dan *update* secara berkala dalam proses perancangan *website*.

Hasil dari koordinasi tersebut, penulis mendapatkan kesepakatan seperti penyesuaian desain visual *website* yang dapat dikerjakan oleh *Back End Programmer* dan *timeline* pengerjaan lebih fleksibel yang disetujui oleh *Creative Director* sehingga rancangan *website* mencapai yang diinginkan oleh semua pihak. Bentuk koordinasi dengan cara berkomunikasi juga membentuk keharmonisan antara penulis, *Creative Director*, dan *Back End Programmer* untuk jangka waktu yang panjang karena sifat pengerjaan *website* adalah secara berkala.