

BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Organisasi

Selama kerja magang berlangsung di PT Kompas Media Nusantara selama 4 bulan diberi tanggung jawab sebagai Front-End Developer Intern. Tugas dikerjakan selama periode magang adalah mengimplementasikan desain antarmuka yang telah dirancang oleh UI/UX *designer* dan fitur yang telah ditentukan oleh *product manager* dan *software developer lead* yang nantinya akan melalui tahap pengujian oleh *QA engineer*. Setelah hasil implementasi melalui rangkaian pengembangan maka nantinya akan diterbitkan pada situs interaktif.kompas.id.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan kerja magang sebagai Front-End developer intern, tugas dan tanggung jawab yang diberikan adalah sebagai berikut:

- Mengimplementasikan rancangan desain antarmuka dan fitur untuk TUTOR Visual Menjelajah Jawa-Bali dengan Mobil Listrik.
- Mengimplementasikan rancangan desain antarmuka dan fitur untuk TUTOR Visual Pesta Bola Qatar 2022.
- Mengimplementasikan rancangan desain antarmuka dan fitur untuk *project* Kompas & ICE BSD.
- Melakukan pembelajaran *framework* vue.js, tailwind serta penggunaan scss.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan kerja magang diuraikan seperti pada tabel berikut.

Tabel 3.1. Pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama pelaksanaan kerja magang

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
1	Melakukan onboarding berupa pengenalan pada lingkungan, nilai, produk perusahaan serta penjelasan terkait dengan job description dan <i>framework</i> yang akan digunakan.
2	Melakukan pembelajaran dalam menggunakan <i>framework</i> vue.js dan scss.
3	Melakukan pembelajaran seputar <i>framework</i> vue.js dan scss.
4	Mengerjakan tugas pembelajaran seputar <i>framework</i> vue.js dan scss dan Melakukan presentasi tugas yang diberikan.
5	Melakukan <i>weekly meeting</i> , pembagian tugas <i>project</i> tutur visual bulan Oktober, dan mengerjakan <i>task</i> yang sudah di bagikan.
6	Melakukan <i>weekly meeting</i> , membuat tampilan <i>introduction section</i> , dan <i>registration banner</i> untuk <i>project</i> Liburan Mobil Listrik Jakarta Bali menggunakan <i>framework</i> Vuejs.
7	Melakukan <i>weekly meeting</i> , membuat tampilan <i>registration banner</i> , dan <i>recommender section</i> untuk <i>project</i> Liburan Mobil Listrik Jakarta Bali menggunakan <i>framework</i> Vuejs.
8	Melakukan <i>weekly meeting</i> , membuat tampilan <i>recommender section</i> serta melakukan <i>pairing</i> dan <i>bug fixing project</i> Liburan Mobil Listrik Jakarta Bali.
9	Melakukan <i>weekly meeting</i> , membuat tampilan <i>share component</i> serta <i>bug fixing</i> , dan melakukan penyesuaian beberapa tampilan <i>project</i> Liburan Mobil Listrik Jakarta Bali.
10	Melakukan <i>weekly meeting</i> dan membuat <i>prototype</i> untuk proyek tutur visual Prediksi Jagoan Pesta Bola Qatar.
11	Melakukan <i>weekly meeting</i> untuk pembagian tugas, Membuat <i>header section</i> , <i>recommender section</i> , dan <i>navigation bar project</i> tutur visual bulan November yaitu Prediksi Jagoan Pesta Bola Qatar.
12	Membuat tampilan <i>golden choice</i> , melakukan QA dan <i>pairing</i> Tutur Visual bulan November yaitu Prediksi Jagoan Pesta Bola Qatar.

Tabel 3.2. Pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama pelaksanaan kerja magang (Lanjutan)

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
13	Mempelajari dan mengeksplorasi <i>framework</i> vue3 dari vuejs serta tailwind.
14	Mempelajari dan mengeksplorasi <i>framework</i> vue3 dari vuejs serta tailwind
15	Membuat <i>prototype</i> untuk <i>project</i> Kompas & ICE BSD
16	Mengembangkan rancangan antarmuka untuk <i>project</i> Kompas & ICE BSD
17	Mengembangkan rancangan antarmuka untuk <i>project</i> Kompas & ICE BSD
18	Mengembangkan rancangan antarmuka untuk <i>project</i> Kompas & ICE BSD

3.3.1 Implementasi

Berikut merupakan hasil implementasi dari projek tutur visual premium. selama periode magang ini terdapat 2 tutur visual yang sudah berhasil dibuat antara lain tutur visual berjudul Menjelajah Jawa-Bali dengan Mobil Listrik dan Prediksi Jagoan Pesta Bola Qatar.

A. *Flowchart*

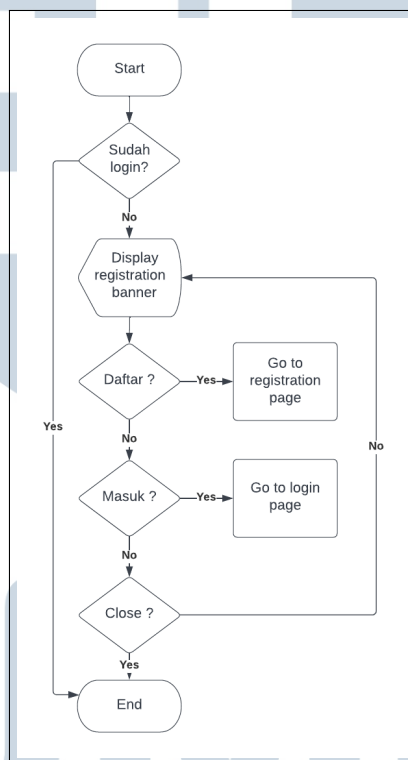
Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses atau intruksi dengan proses lainnya dalam suatu program. Berikut adalah *flowchart* yang digunakan

A.1 *Registration Banner*

Pada tutur visual Menjelajah Jawa-Bali dengan Mobil Listrik terdapat sebuah *registration banner* yang akan muncul jika pengguna belum melakukan login. Hal tersebut membuat sistem harus melakukan pengecekan terlebih dahulu status pengguna yang sedang mengakses tutur visual Menjelajah Jawa-Bali dengan Mobil Listrik, jika pelanggan belum melakukan login maka *registration banner*

akan muncul dan jika user udah melakukan login maka *registration banner* akan dilewati secara otomatis.

Pada *registration banner* ini terdapat 2 buah tombol yaitu tombol daftar dan tombol masuk. Tombol daftar dapat pengguna gunakan untuk mendaftarkan akun baru. Saat pengguna menekan tombol daftar maka pengguna akan dialihkan ke halaman registrasi. Tombol masuk dapat pengguna gunakan jika pengguna sudah pernah melakukan pendaftaran. Saat pengguna menekan tombol masuk maka pengguna secara otomatis dialihkan ke halaman *login*.

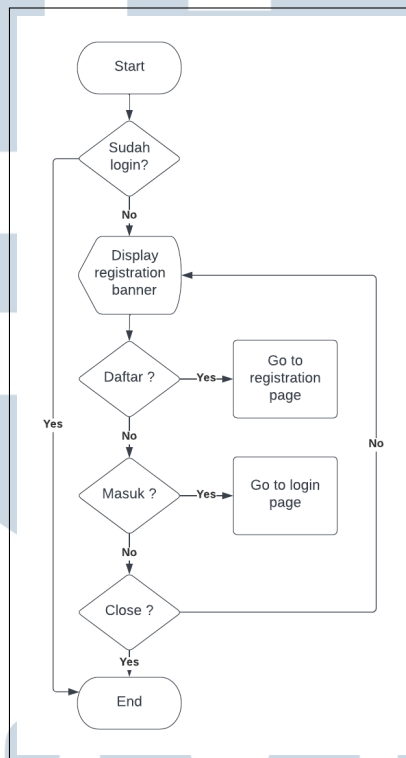


Gambar 3.1. *Flowchart Registration Banner*

A.2 *Bottom Sheet*

Bottom sheet ini merupakan sebuah komponen yang akan muncul saat pengguna tiba pada setiap kota yang sudah ditentukan. Komponen *bottom sheet* terdapat 2 buah *bottom sheet* yang memiliki fungsinya masing-masing yaitu *bottom sheet* energi dan *bottom sheet* vakansi. *Bottom sheet* energi ditujukan agar pengguna mengetahui letak stasiun pengisian kendaraan listrik Umum atau biasa disingkat SPKLU yang ada pada kota tersebut. *Bottom sheet* vakansi berfungsi agar pengguna mengetahui wisata yang dapat dinikmati oleh pengguna saat mengunjungi kota tersebut.

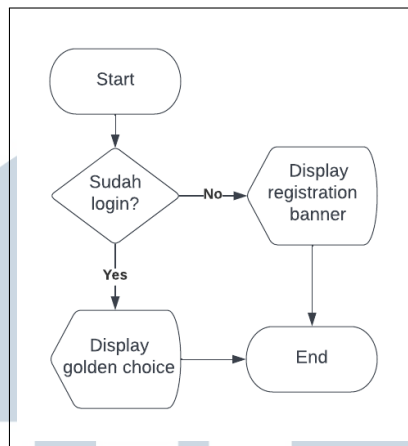
Pada *bottom sheet* energi terdapat tombol selanjutnya dimana pengguna dapat menekan tombol tersebut untuk melihat konten selanjutnya yaitu *bottom sheet* vakansi. Pada *bottom sheet* vakansi terdapat tombol sebelumnya jika pengguna ingin melihat kembali *bottom sheet* energi dan tombol selanjutnya agar pengguna dapat melanjutkan perjalanan ke kota yang akan dituju selanjutnya.



Gambar 3.2. *Flowchart Bottom Sheet*

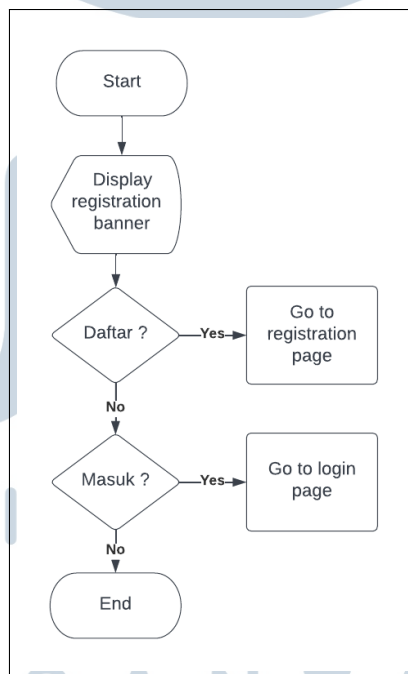
A.3 *Golden Choice*

Golden choice merupakan sebuah *section* dimana pengguna dapat memprediksi beberapa pemenang gelar individual yang ada pada piala dunia 2022, namun *section* ini dapat dilihat jika pengguna sudah melakukan *login*, oleh karena itu pada *section* ini terdapat 2 buah tampilan. Pertama adalah tampilan *registration banner* dimana *banner* ini akan muncul saat pengguna belum melakukan *login* dan yang kedua adalah tampilah *golden choice* dimana pengguna dapat memprediksi pemenang gelar individual yang ada.



Gambar 3.3. *Flowchart Tampilan Golden Choice*

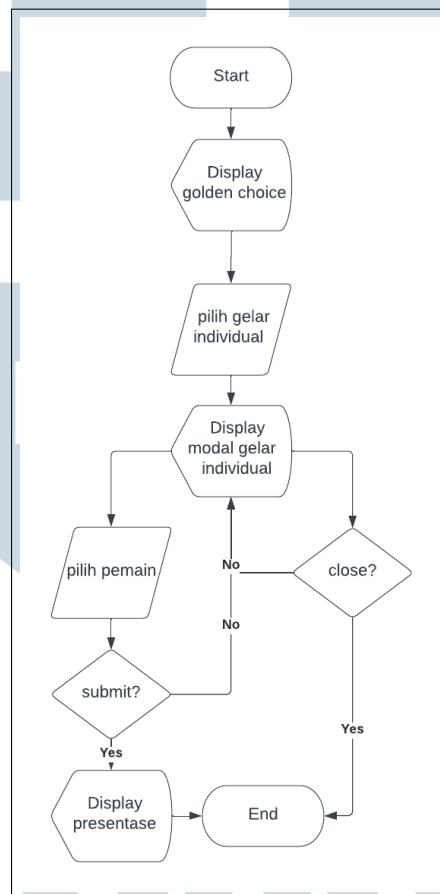
Pada registration banner terdapat 2 buah tombol yaitu tombol daftar dan tombol masuk. Tombol daftar dapat pengguna gunakan untuk mendaftarkan akun baru. Saat pengguna menekan tombol daftar maka pengguna akan dialihkan ke halaman registrasi. Tombol masuk dapat pengguna gunakan jika pengguna sudah pernah melakukan pendaftaran. Saat pengguna menekan tombol masuk maka pengguna secara otomatis dialihkan ke halaman *login*.



Gambar 3.4. *Flowchart Tampilan golden choice sebelum login*

Pada saat pengguna sudah *login* dengan akun maka pengguna dapat melihat beberapa gelar individual yang ada pada piala dunia 2022. Pengguna dapat memilih salah satu gelar individual terlebih dahulu, setelah pengguna memilih salah satu

gelar tersebut maka pengguna dapat melihat kandidat-kandidat yang ada pada modal yang tersedia. Saat pengguna sudah memilih maka pengguna dapat menekan tombol pilih pemain dan pengguna dapat melihat presentase pemilihan pemain tersebut yang dihitung dengan prediksi pengguna lainnya.



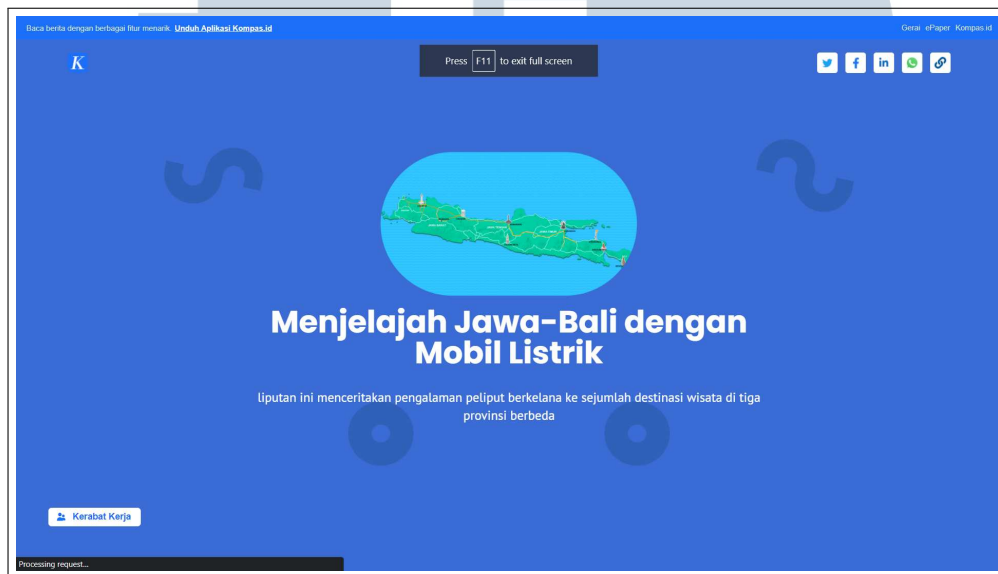
Gambar 3.5. Flowchart Tampilan *golden choice* sesudah login

B. Menjelajah Jawa-Bali dengan Mobil Listrik

Tutor visual Menjelajah Jawa-Bali dengan Mobil Listrik merupakan sebuah karya interaktif untuk mengajak para pembaca untuk beralih menggunakan mobil listrik dengan cara memberikan informasi seputar energi dan vakansi yang ada pada setiap daerah yang akan dikunjungi antara lain adalah Jakarta, Cirebon, Semarang, Yogyakarta, Surabaya, Situbondo, Banyuwangi, dan Bali. Pada tutor visual Menjelajah Jawa-Bali dengan Mobil Listrik juga menampilkan jumlah biaya yang digunakan dalam perjalanan dari pulau Jawa hingga Bali tersebut, serta mengetahui jarak yang dapat ditempuh jika baterai kendaraan terisi penuh yaitu 400 KM.

B.1 Introduction Section

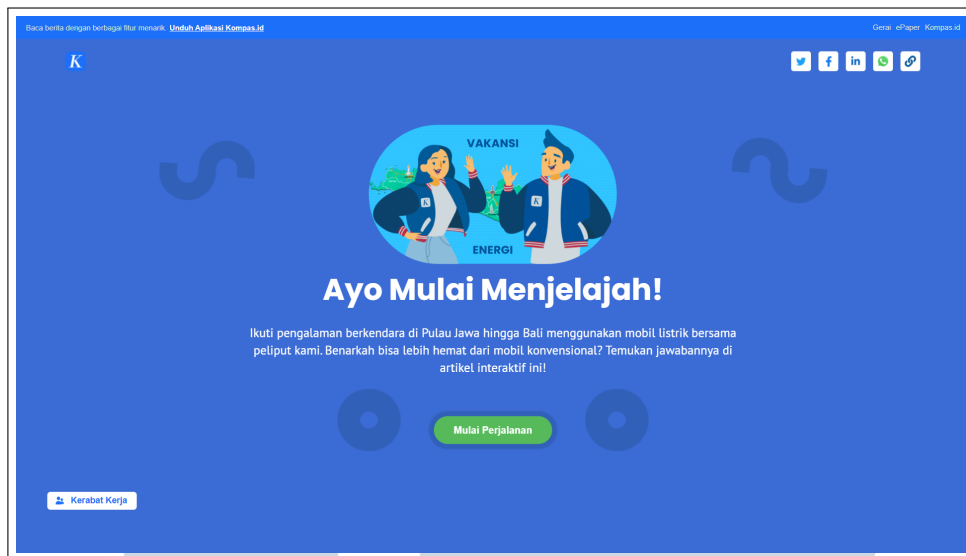
Introduction section Merupakan tampilan awal yang akan pengguna lihat saat membuka tutur visual Menjelajah Jawa-Bali dengan Mobil Listrik. Pada halaman ini pengguna dapat melihat gambar dan teks berupa sinopsis dan ajakan untuk memulai tutur visual Menjelajah Jawa-Bali dengan Mobil Listrik. Terdapat 2 versi tampilan yang akan muncul secara bergantian. Versi pertama akan muncul saat pengguna pertama kali membuka yang dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.6. *Introduction Section*

Versi kedua dapat dilihat setelah berganti secara otomatis setelah 3 detik yang dapat dilihat pada gambar 3.2. Dalam versi kedua ini memiliki tombol mulai perjalanan untuk memulai tutur visual Menjelajah Jawa-Bali dengan Mobil Listrik.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.7. Introduction Section

B.2 Registrasion Banner

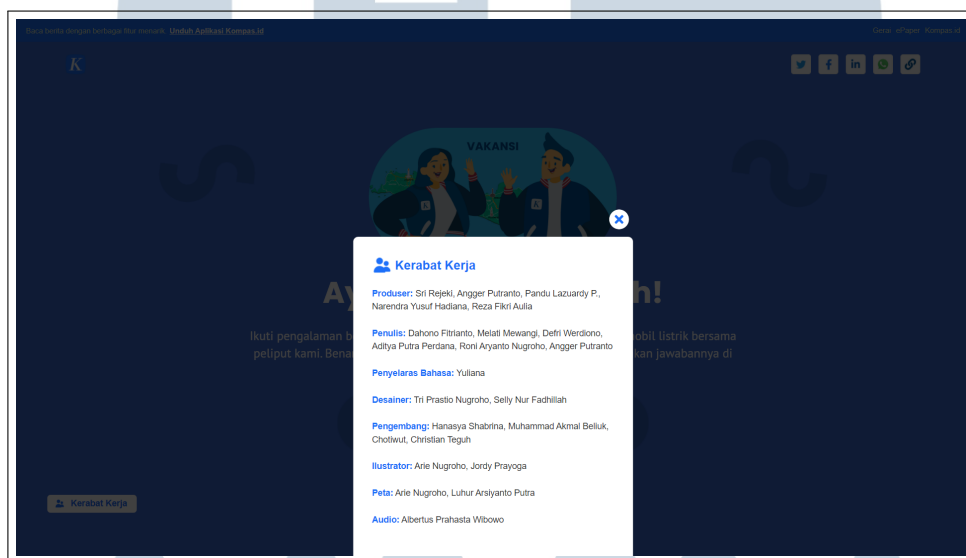
Registrasion banner Merupakan tampilan yang dimana bertujuan untuk mengajak para pengguna untuk melakukan registrasi atau masuk dengan menggunakan akun yang dimiliki. Tampilan *registrasion banner* ini akan muncul saat pengguna yang membuka tutur visual Menjelajah Jawa-Bali dengan Mobil Listrik sebagai *anonymous*.



Gambar 3.8. Registration Banner

B.3 Kerabat Kerja

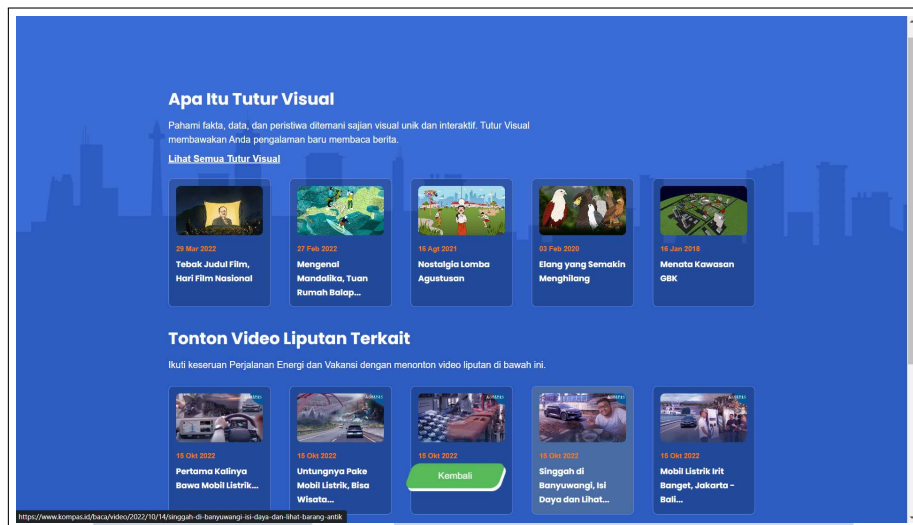
Kerabat kerja Merupakan sebuah tampilan yang bertujuan untuk menampilkan nama-nama kerabat yang berkontribusi dalam pengerjaan tutur visual Menjelajah Jawa-Bali dengan Mobil Listrik. Pada bagian ini terdapat tombol bertuliskan kerabat kerja yang akan memicu munculnya modal kerabat kerja. Modal kerabat kerja akan muncul dari bagian bawah dengan animasi naik keatas, Jika pengguna menekan tanda silang atau bagian luar dari modal maka modal akan tertutup kembali dengan cara menghilang dengan animasi turun kebawah.



Gambar 3.9. Kerabat Kerja

B.4 Recommender Section

Bagian *recommender section* ini merupakan bagian yang menampilkan tutur visual lainnya sebagai rekomendasi kepada pengguna dan menampilkan beberapa video liputan terkait dengan perjalanan energi dan vakansi yang dilakukan oleh jurnalis tim Kompas. *Recommender section* ini akan muncul saat pengguna menekan tombol lihat artikel lainnya pada halaman *end state*. Pengguna dapat kembali ke halaman *end state* saat pengguna menekan tombol kembali.



Gambar 3.10. *Recommender Section*

Selain itu pada *Recommender Section* ini juga terdapat *footer* yang dapat dilihat pada gambar 3.6.

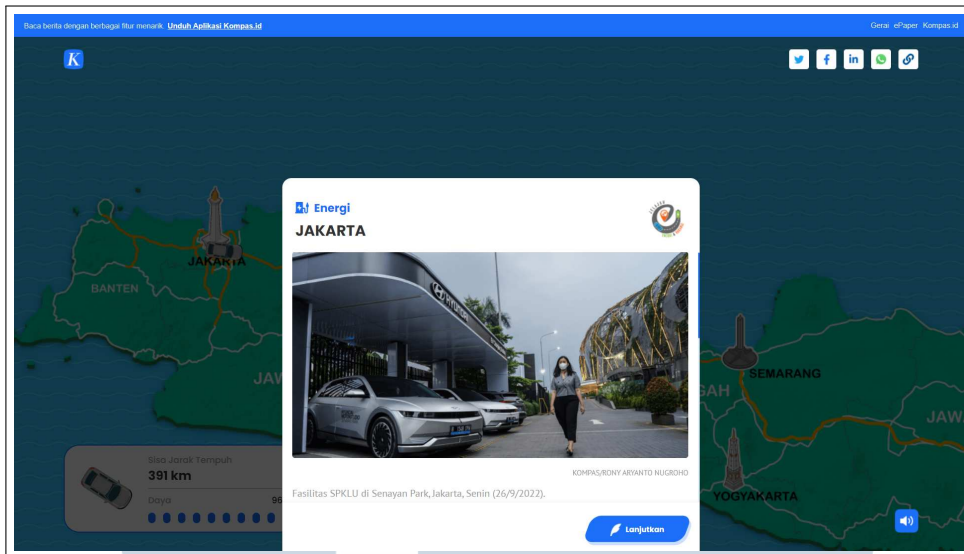


Gambar 3.11. *Footer*

B.5 *Bottom Sheet*

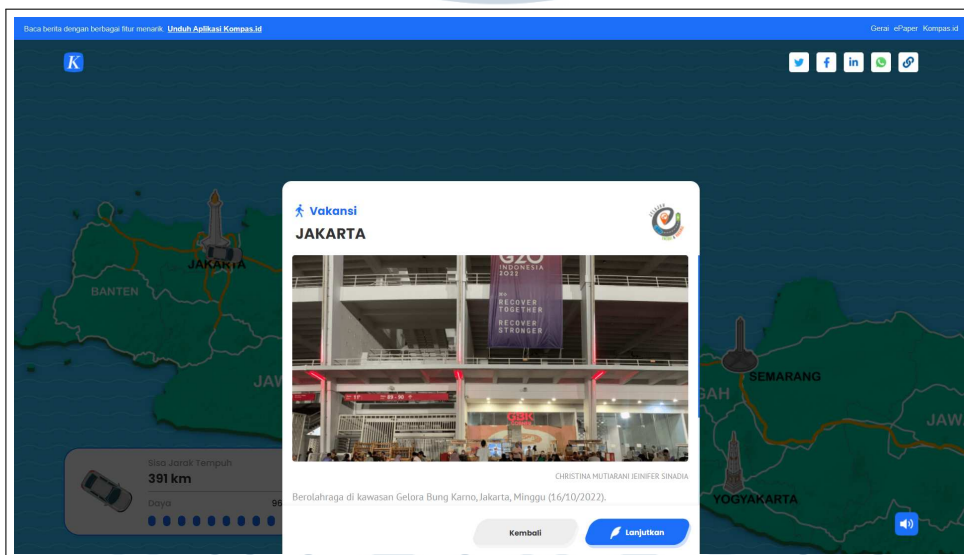
Bottom sheet ini merupakan bagian *component widget* yang menampilkan sebuah informasi dari bawah layar perangkat yang digunakan. *Bottom sheet* ini terdiri dari 2 bagian di setiap kotanya, yaitu *bottom sheet* energi dan *bottom sheet* vakansi.

Bottom sheet energi sendiri akan menampilkan informasi singkat berupa SPKLU (Stasiun Pengisian Kendaraan Listrik Umum) serta pemberhentian tertentu yang memiliki SPKLU pada daerah yang sedang disinggahi. pada *bottom sheet* energi terdapat tombol lanjutkan untuk melanjutkan ke *bottom sheet* vakansi.



Gambar 3.12. *Bottom Sheet* Energi

Bottom sheet vakansi sendiri akan menampilkan informasi singkat berupa tempat wisata pada daerah yang sedang disinggahi. pada *bottom sheet* vakansi terdapat tombol kembali untuk kembali ke *bottom sheet* energi dan tombol lanjutkan untuk melanjutkan perjalanan ke kota berikutnya.

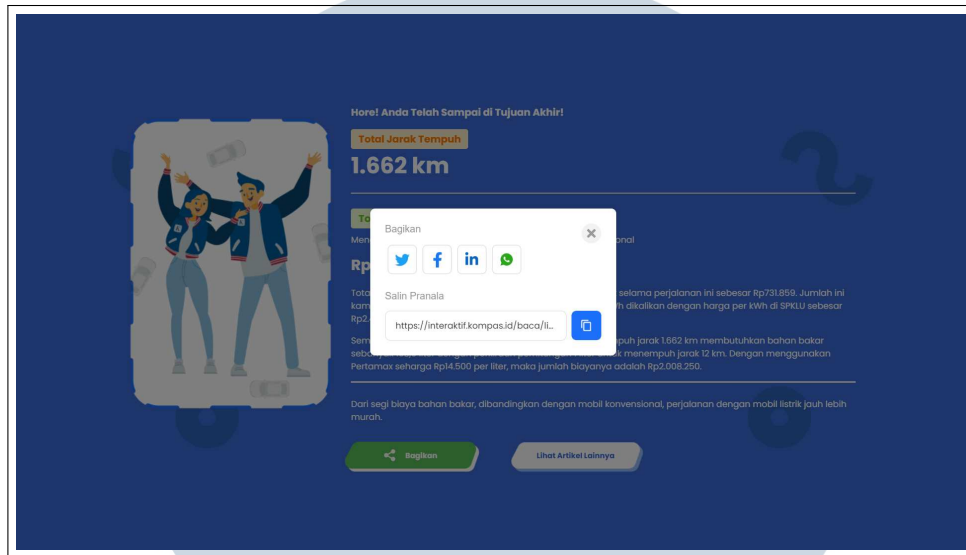


Gambar 3.13. *Bottom Sheet* Vakansi

B.6 *Share Component*

Share component ini merupakan *component* yang dapat memudahkan pengguna saat ingin membagikan tutur visual ini kepada orang lain. pengguna

dapat membagikan melalui Twitter, Facebook, Whatsapp, LinkedIn, atau dengan meduplikasi link dengan menekan tombol dengan *icon copy* yang telah di sediakan.



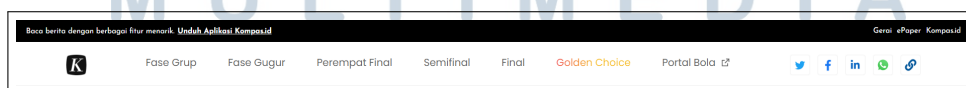
Gambar 3.14. *Share Component*

C. Prediksi Jagoan Pesta Bola Qatar

Prediksi Jagoan Pesta Bola Qatar merupakan karya yang ditujukan untuk para pencinta sepak bola dimana pengguna dapat melakukan simulasi dalam memprediksi negara yang akan keluar sebagai pemenang pada pentas piala dunia 2022 Qatar. Selain melakukan simulasi negara pemenang piala dunia pengguna juga dapat memilih beberapa *golden choice* antara lain *golden glove*, *golden ball*, *golden boot*, dan *best young player* pada ajang pentas piala dunia 2022 Qatar.

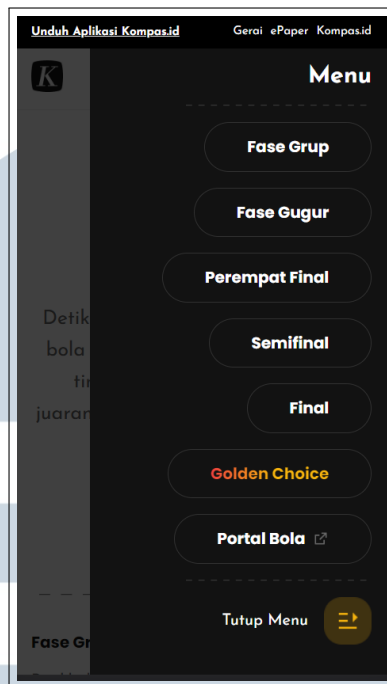
C.1 *Navigation Bar*

Navigation bar merupakan sebuah bagian yang berfungsi untuk mengarahkan pengguna menuju bagian yang dipilih. Gambar 3.10 merupakan gambar *navigation bar* pada perangkat dekstop dan *tablet*.



Gambar 3.15. *Navigation Bar*

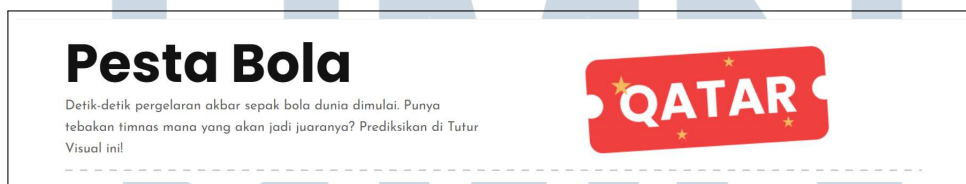
Gambar 3.11 merupakan gambar *navigation bar* pada perangkat *smartphone*.



Gambar 3.16. *Navigation Bar Mobile*

C.2 *Header Section*

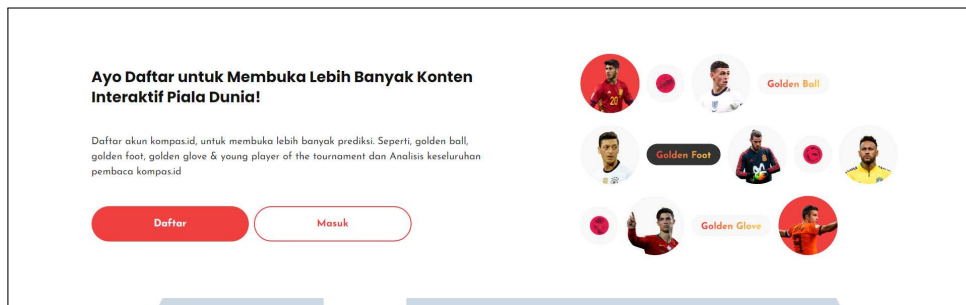
Header section merupakan bagian yang akan pengguna lihat pertama kali saat membuka halaman utama. Pada *header section* ini berisikan gambar dan ajakan untuk ikut memprediksi pemenang dari ajang pesta bola 2022.



Gambar 3.17. *Header Section*

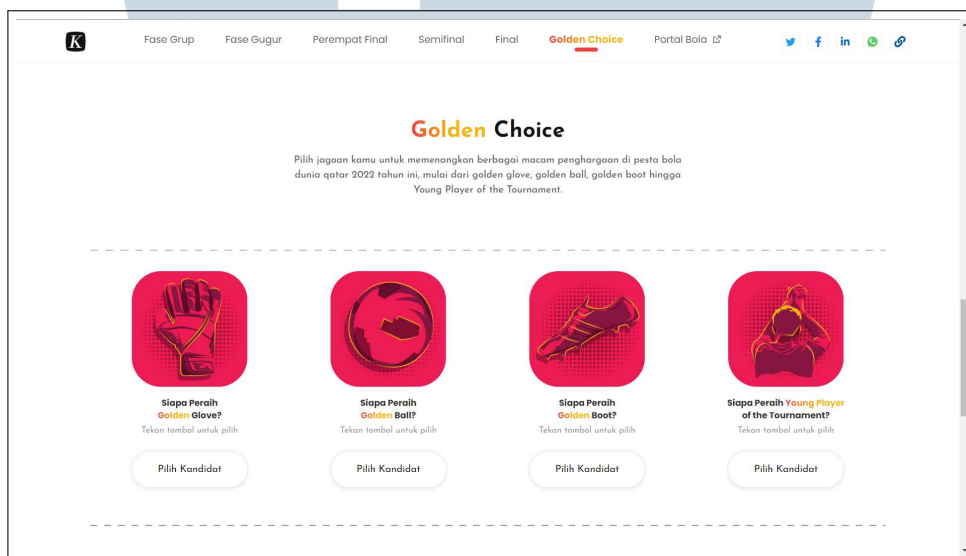
C.3 *Golden Choice Section*

Pada *golden choice section* ini merupakan bagian dimana pengguna dapat memprediksi pemain yang pengguna dukung untuk memenangi kategori yang ada, antara lain *golden glove*, *golden ball*, *golden boot*, dan *best young player* pada ajang pentas piala dunia 2022 Qatar. Gambar 3.13 merupakan tampilan saat pengguna belum melakukan *login*.



Gambar 3.18. *Golden Choice Section* sebelum login

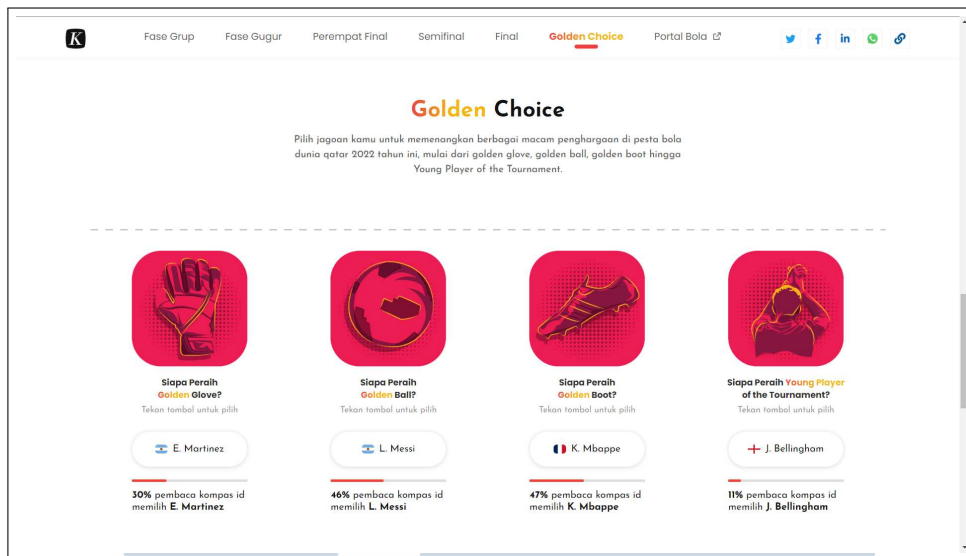
Pada gambar 3.14 merupakan tampilan saat pengguna sudah melakukan login. pengguna juga dapat memprediksi keempat pemenang gelar individual dalam ajang pentas piala dunia 2022 Qatar.



Gambar 3.19. *Golden Choice Section* sesudah login

Pada gambar 3.15 merupakan tampilan saat pengguna sudah memprediksi keempat pemenang gelar individual yang ada pada piala dunia 2022 Qatar. Pada bagian bawah tombol terdapat besaran presentase pengguna yang memilih kandidat tersebut.

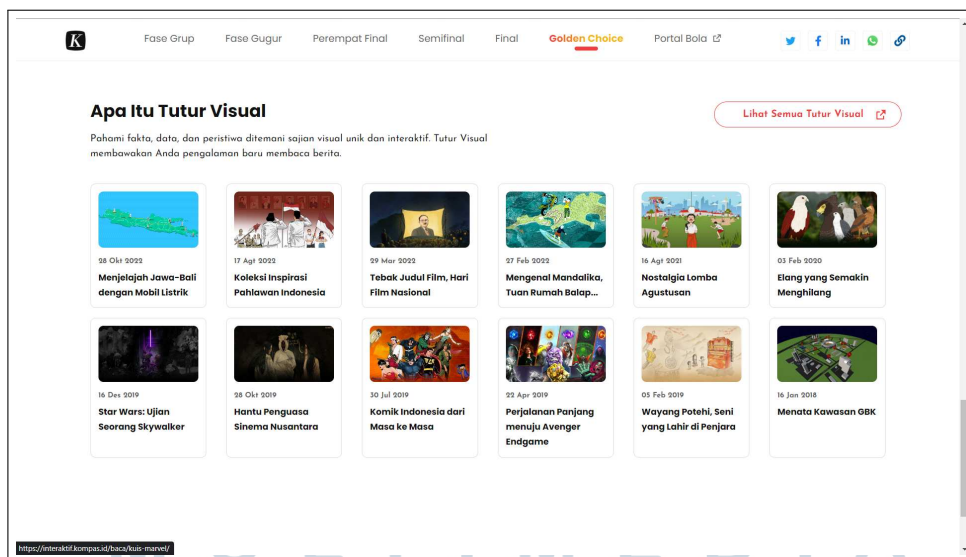
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.20. Golden Choice Section sudah memilih

C.4 Recommender Section

Bagian *recommender section* ini merupakan bagian yang menampilkan tutur visual lainnya sebagai rekomendasi kepada pengguna. *recommender section* ini berada di bagian terbawah pada halaman utama.



Gambar 3.21. Recommender Section

Selain itu pada *recommender section* ini juga terdapat sebuah footer yang dapat dilihat pada gambar 3.16.



Gambar 3.22. Footer

3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan

3.4.1 Kendala yang ditemukan

Berikut beberapa kendala yang ditemukan saat mengembangkan tutur visual premium.

- tampilan yang belum fix saat pengerjaan.
- Terdapat beberapa penulisan yang berbeda pada versi dekstop dan *mobile*

3.4.2 Solusi yang ditemukan

Berikut beberapa kendala yang ditemukan saat mengembangkan Tutur Visual Premium.

1. Melakukan pengecekan dan memperbarui desain secara berkala selama masa pengembangan.
2. Melakukan konfirmasi kepada UI/UX desainer terkait dengan penulisan yang berbeda-beda.

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA