



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

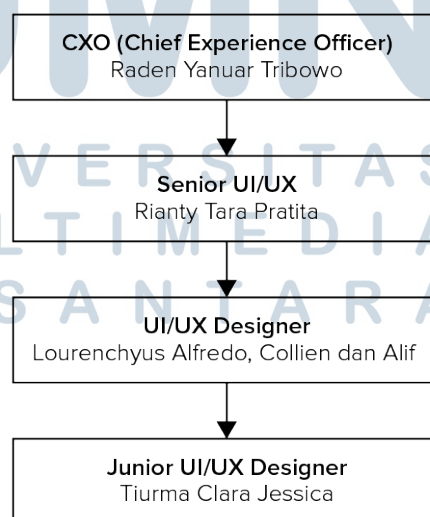
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Selama melaksanakan praktik kerja magang di PT. Meteor Inovasi Digital, penulis bekerja sebagai *Junior UI/UX Designer* yang dimbing oleh Lourenchyus Alfredo, Collien dan Alif selaku *UI/UX Designer*, serta di-supervisi oleh Rianty Tara Pratita selaku *UI/UX Designer* dan Raden Yanuar Tribowo selaku *Chief Experience Officer (CXO)*. Dalam melaksanakan praktik kerja magang, penulis diminta untuk menangani beberapa proyek, baik dalam kondisi awal hingga akhir proyek itu berlangsung dan maupun dalam kondisi proyek yang sedang berjalan. Penulis disupervisi oleh Rianty Tara Pratita dari awal hingga akhir penulis melaksanakan praktik magang, namun saat penulis telah menyelesaikan laporan praktik magang, Rianty Tara Pratita telah berhenti bekerja di PT. Meteor Inovasi Digital. Hal tersebut menyebabkan penulis meminta tanda tangan kepada Raden Yanuar Tribowo selaku *Chief Experience Officer (CXO)* dalam melengkapi data laporan praktik magang.

1. Kedudukan



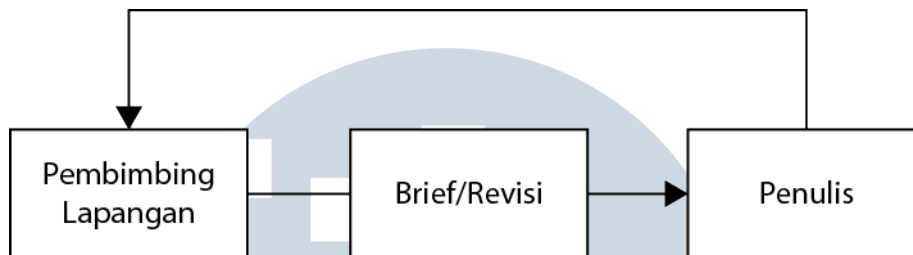
Gambar 3.1.1. Bagan alur kedudukan penulis

Penulis mendapatkan dan melaksanakan tugas yang berasal dari *supervisor* yakni Rianty Tara Pratita, namun terkadang penulis juga dapat meminta tugas dari Raden Yanuar Tribowo selaku *Chief Experience Officer (CXO)*, apabila tugas yang penulis kerjakan sudah selesai. Hal tersebut terjadi apabila Rianty Tara Pratita selaku *Senior UI/UX Designer* atau *supervisor* sedang tidak sedang berada di tempat (berhalangan hadir). Penulis sebagai *Junior UI/UX Designer* mengerjakan tugas berdasarkan *brief* yang sebelumnya dijelaskan oleh *supervisor*. Apabila proyek yang penulis kerjakan terdapat kekurangan maupun masukan dari *supervisor*, maka penulis wajib melakukan revisi, setelah itu hasil revisi, penulis serahkan kembali kepada *supervisor* untuk dapat dilakukan asistensi final.

Ada beberapa proyek yang telah diberikan *supervisor* kepada penulis diawali dengan melakukan proses asistensi berupa sketsa gambar yang dibuat manual oleh penulis. Sebelum melaksanakan proses sketsa, penulis juga melakukan *research* dan melihat referensi terlebih dahulu. Melihat referensi yang sudah ada adalah sebuah langkah yang baik, agar kita dapat dapat mengerjakan proyek tersebut dalam waktu seminim dan seefektif mungkin serta membantu kita dalam mengembangkan sebuah ide. Bila ada beberapa sketsa yang sudah dipilih oleh *supervisor*, penulis baru bisa melanjutkannya ke tahapan proses digitalisasi, di dalam tahap ini juga masih ada tahapan asistensi dan revisi apabila terdapat kekurangan maupun masukan dari *supervisor* ketika penulis mendigitalisasikan dari sketsa tersebut. Ada beberapa proyek yang telah melalui digitalisasi mengharuskan penulis untuk melanjutkan ke tahapan membuat *mock up*. Dalam hal ini penulis menggunakan aplikasi MarvelApp sebagai *preview* aplikasi untuk *mobile*.

2. Koordinasi

Di dalam bagian ini merupakan sebuah penjelasan mengenai informasi alur koordinasi pekerjaan yang penulis lakukan di PT. Meteor Inovasi Digital:



Gambar 3.1.2. Bagan alur koordinasi penulis

3.2. Tugas yang Dilakukan

Di dalam bagian ini berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang di PT. Meteor Inovasi Digital.

| Minggu | Proyek | Keterangan |
|--------|-------------------------|---|
| 1 | Pengenalan <i>UI/UX</i> | Pengenalan tentang <i>UI/UX</i> |
| 2 | Tugas Individu | <i>Brainstroming</i> dan membuat <i>wireframe</i> aplikasi untuk tugas individu |
| 3 | Oklat | Revisi <i>layout banner</i> untuk aplikasi Oklat |
| | | Membuat <i>login page</i> Aplikasi Oklat |
| 4 | Oklat | Revisi <i>layout banner</i> untuk aplikasi Oklat |
| 5 | Icon by Inkindo | Revisi <i>UI/UX</i> dan membuat <i>icon</i> untuk aplikasi Icon by Inkindo |
| 6 | Icon by Inkindo | Revisi <i>UI/UX</i> untuk aplikasi Icon by Inkindo |
| | Pengenalan Guideline | Pengenalan <i>guideline</i> dalam <i>UI/UX</i> |
| | Pengenalan MarvelApp | Pengenalan MarvelApp |
| | Bukit Asam | Membuat <i>mock-up website</i> Bukit Asam |

| | | |
|--|-----------------|--|
| | Inkindo | Membuat <i>mock-up website</i> Inkindo dan Membuat tabel kepengurusan Inkindo untuk <i>website</i> |
| 7 | Icon by Inkindo | Revisi <i>UI/UX</i> untuk aplikasi Icon by Inkindo |
| | Inkindo | Membuat tabel kepengurusan Inkindo untuk <i>website</i> |
| | Meteor | Membuat sketsa <i>icon</i> untuk <i>dashboard</i> Meteor |
| 8 | Icon by Inkindo | Revisi <i>UI/UX</i> untuk aplikasi Icon by Inkindo |
| | Meteor | Digitalisasi <i>icon</i> untuk <i>dashboard</i> Meteor |
| | Inkindo | Membuat tabel kepengurusan Inkindo untuk <i>website</i> |
| | Synthesis | <i>Reskin UI/UX</i> dan <i>tracing</i> logo untuk aplikasi Synthesis |
| | Oklat | Revisi <i>login page</i> untuk aplikasi Oklat |
| Membuat sketsa untuk ilustrasi <i>notification</i> untuk aplikasi Oklat | | |
| 9 | Inkindo | Membuat tabel kepengurusan Inkindo untuk <i>website</i> |
| | Meteor | Revisi <i>icon</i> untuk <i>dashboard</i> Meteor |
| | Oklat | Revisi <i>login page</i> dan membuat <i>guideline login page</i> untuk aplikasi Oklat |
| Digitalisasi ilustrasi <i>notification</i> untuk aplikasi Oklat | | |

| | | |
|-------|--|---|
| | | Belajar membuat ilustrasi <i>notification</i> untuk aplikasi Oklat dalam format file <i>gif</i> |
| | Icon by Inkindo | Revisi <i>UI/UX</i> dan membuat icon untuk aplikasi Icon by Inkindo |
| | Meteor | <i>Reskin</i> Maintenance Digiport Meteor |
| 10 | Icon by Inkindo | Revisi <i>UI/UX</i> untuk aplikasi Icon by Inkindo |
| | Inkindo | Membuat tabel kepengurusan Inkindo untuk <i>website</i> |
| | Meteor | Revisi <i>icon</i> untuk <i>dashboard</i> Meteor |
| 11 | Icon by Inkindo | Revisi <i>UI/UX</i> untuk aplikasi Icon by Inkindo |
| | Bondi | Membuat sketsa dan digitalisasi logo Bondi |
| | | Reskin <i>UI/UX</i> untuk aplikasi Bondi |
| | | Membuat ilustrasi <i>notification</i> untuk aplikasi Bondi |
| | | Revisi <i>UI/UX</i> untuk aplikasi Bondi |
| | | Revisi ilustrasi <i>notification</i> untuk aplikasi Bondi |
| 12 | Inkindo | Membuat tabel kepengurusan Inkindo untuk <i>website</i> |
| Oklat | Membuat poster untuk Oklat | |
| | Membuat postingan untuk Oklat | |
| | Membuat Sketsa Showcase Aplikasi Oklat | |
| | Icon By Inkindo | Revisi <i>UI/UX</i> Icon by Inkindo |
| Oklat | Revisi Poster Oklat | |
| | Revisi Postingan Oklat | |

| | | |
|----|-----------------|---------------------------------------|
| | | Membuat Digital Showcase Oklat User |
| | | Membuat Digital Showcase Oklat Driver |
| | | Membuat Manual Book Oklat |
| 13 | Icon By Inkindo | Revisi UI/UX Icon by Inkindo |
| | | Revisi Manual Book Oklat |
| | | Revisi Poster |
| 14 | Icon By Inkindo | Revisi UI/UX Aplikasi Icon by Inkindo |
| | Meteor | Revisi Icon untuk Dashboard Meteor |
| | Oklat | Revisi Manual Book Oklat |
| | Telkomsel | Revisi Layout Dashboard Telkomsel |

Tabel 3.1. Detail pekerjaan yang dilakukan selama magang

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan praktik kerja magang yang dilakukan di PT. Meteor Inovasi Digital dimulai pada pukul 09.00 WIB hingga pukul 17.00 WIB dan lembur pada hari-hari tertentu. Selama melaksanakan magang di perusahaan ini, penulis mempelajari hal-hal baru dalam media berbasis digital. Dari beberapa pekerjaan yang telah dikerjakan oleh penulis, terdapat tiga pekerjaan yang menarik untuk diangkat oleh penulis untuk dijadikan topik. Ketiga pekerjaan itu antara lain ialah pembuatan *UI/UX* untuk aplikasi Icon by Inkindo, *showcase* Oklat, dan logo Bondi. Selama penulis melaksanakan praktik kerja magang di PT. Meteor Inovasi Digital, penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator CC 2017, Adobe Photoshop CC 2015 dan *website* Marvel App untuk pembuatan *mock up*.

Tahapan yang dilakukan penulis saat memulai mengerjakan beberapa proyek yang dikerjakan yakni, penulis mendapatkan *brief* dari Rianty Tara Pratita selaku *supervisor*, berdasarkan *brief* yang diterima, penulis mulai melakukan brainstorming, konsep, sketsa. Setelah selesai melakukan proses sketsa penulis melakukan asistensi kepada *supervisor*, apabila ada kekurangan maupun masukan

dari *supervisor*, maka penulis wajib melakukan revisi, setelah itu hasil revisi, penulis serahkan kembali kepada *supervisor* untuk dapat dilakukan asistensi final. Penulis melakukan digitalisasi setelah sketsa yang sudah terpilih, di dalam tahapan ini juga masih ada tahapan asistensi dan revisi apabila terdapat kekurangan maupun masukan dari *supervisor* ketika penulis mendigitalisasikan dari sketsa tersebut. Ada beberapa proyek yang telah melalui digitalisasi mengharuskan penulis untuk melanjutkan ke tahap membuat *mock up*. Dalam hal ini penulis menggunakan aplikasi MarvelApp sebagai *preview* aplikasi untuk *mobile*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Selama penulis melaksanakan praktik kerja magang di PT. Meteor Inovasi Digital, penulis menggunakan *software* Adobe Illustrator CC 2017, Adobe Photoshop CC 2015 dan *website* Marvel App untuk pembuatan *mock up*. Berikut ini beberapa pekerjaan yang telah dilakukan penulis selama melaksanakan praktik kerja magang di PT. Meteor Inovasi Digital, penjelasan proses pekerjaan dijelaskan sebagai berikut:

1. Icon by Inkindo



Gambar 3.3.1. Logo Icon by Inkido

(Dokumen penulis, 2017)

Icon by Inkido adalah sebuah aplikasi dari suatu asosiasi perusahaan konsultan dan para ahli dari tingkat nasional sampai internasional. Di dalam aplikasi ini terdapat beberapa fitur, yakni antara lain: informasi tentang pakar (*user* dapat menemukan informasi tentang perusahaan konsultan dan ahli dan dapat menjual jasa konsultan),

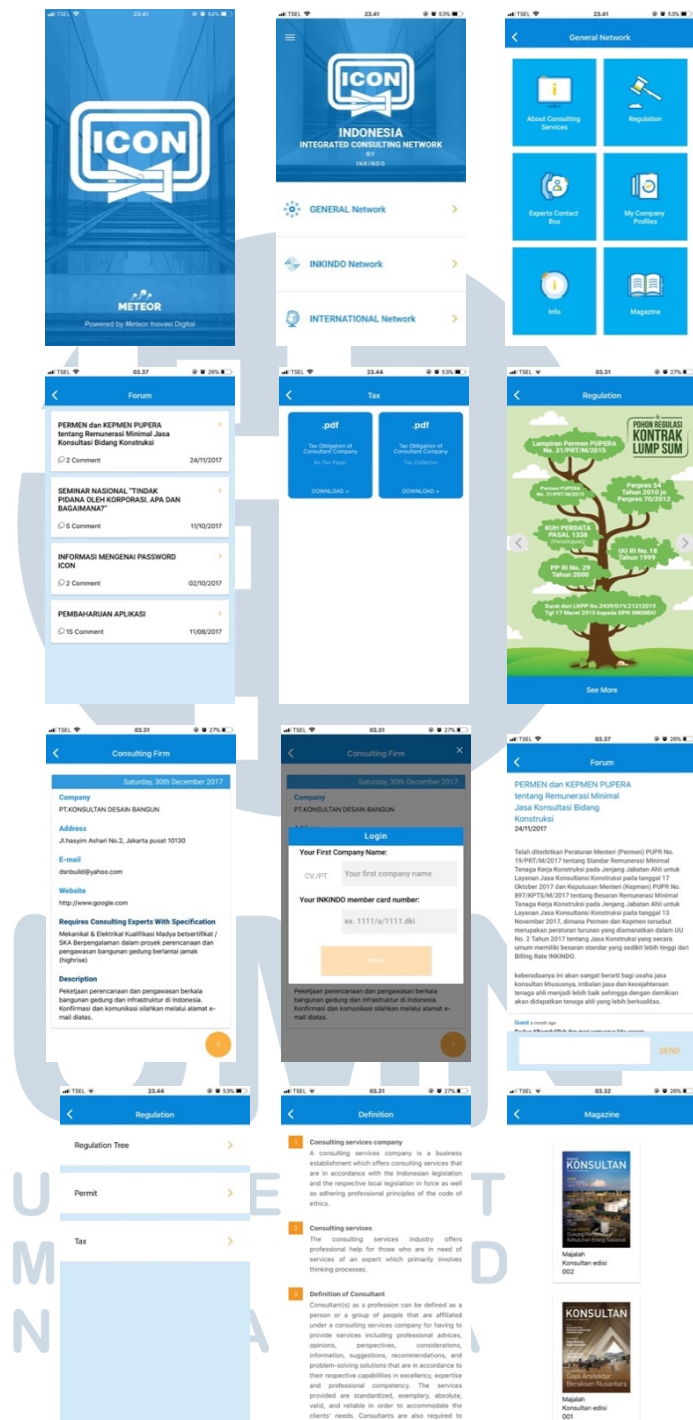
terdapat uraian peraturan (berisi aturan, lisensi, dan informasi pajak tentang layanan konsultasi), informasi profil perusahaan (berisi daftar konsultan insinyur konstruksi dan konsultan non-konstruksi), serta jaringan internasional (berisi tentang informasi perusahaan dan pakar konsultasi internasional).

Dalam perancangan desain dalam aplikasi Icon by Inkido, penulis telah diberi arahan atau di *brief* mengenai *flow* dan juga *wireframe* dari aplikasi Icon by Inkido yang sudah ada sebelumnya. Dalam proyek ini penulis hanya melanjutkan dan merevisi *layout* dan *UI/UX* untuk aplikasi Icon by Inkido sesuai arahan *supervisor*. Revisi ini dilakukan agar aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah dan nyaman oleh *user*.

a. *Brief*

Berdasarkan *UI/UX* Icon by Inkido yang sudah ada, ada beberapa bagian *UI/UX* yang perlu diubah oleh penulis, hal ini bertujuan agar *user* merasa nyaman dan mudah dalam menggunakan aplikasi dari Icon by Inkido. Perubahan yang dilakukan bukan hanya dari ruang lingkup *UI/UX* saja, namun juga dari sisi *flow* (alur dari aplikasi), bahkan ada beberapa fitur yang ditambahkan dan juga dihilangkan. Pada proyek ini, penulis diberikan tugas untuk merevisi *UI/UX* dan *flow* yang sudah ada. Berikut ini adalah beberapa tampilan *UI/UX* dari Icon by Inkido yang sudah ada:

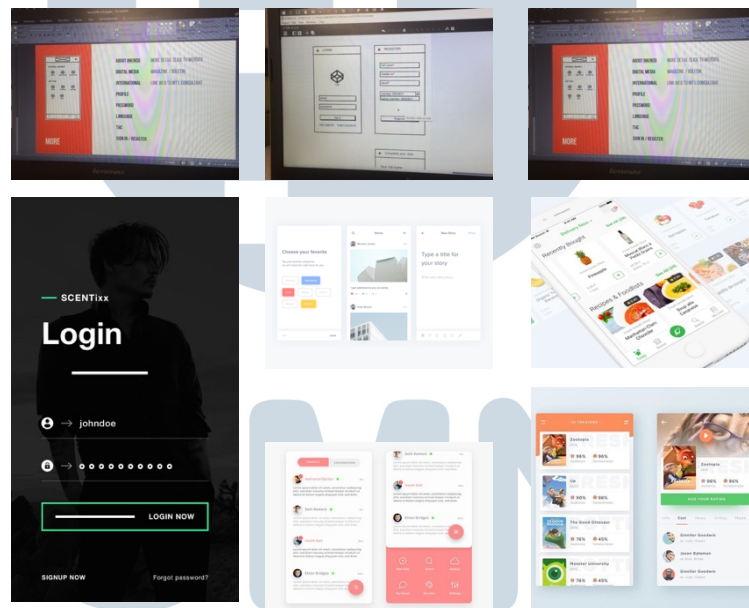
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.3.2. Brief Icon by Inkido
(Dokumen penulis, 2017)

b. *Brainstroming*

Pada tahapan setelah penulis mendapatkan *brief* dari *supervisor*, penulis mulai mempelajari *flow* dari aplikasi yang sudah ada, dengan cara menginstal aplikasi Icon by Inkindo di *smart handphone* milik penulis. Penulis juga mempelajari *flow* yang akan diubah sesuai arahan dari *supervisor*, namun ada beberapa *flow* yang juga penulis tentukan sendiri berdasarkan referensi yang penulis temukan dari internet. Hal itu di karenakan adanya penambahan fitur, kesesuaian dan ketepatan *flow* tersebut.



Gambar 3.3.3. Beberapa *flow* yang sudah ditentukan dan *moodboard* yang digunakan sebagai acuan

(Dokumen penulis, 2017)

c. Konsep Kreatif

Berdasarkan *guide* yang sudah pilih dan ditentukan oleh supervisor, penulis mulai menentukan *flow* yang akan penulis gunakan, sebagai acuan dalam mengerjakan *wireframe*. Dalam membuat *wireframe*, penulis juga harus memikirkan dari sisi *user*, karena pada dasarnya aplikasi yang penulis akan

buat peruntukan untuk *user*. Hal ini bertujuan agar *user* merasa nyaman dan mudah dalam menggunakan aplikasi dari Icon by Inkindo.

d. Sketsa

Dalam tahapan ini penulis mulai melakukan sketsa untuk *wireframe* yang akan digunakan sebagai acuan dari pembuatan desain atau *UI (User Interface)* dari aplikasi Icon by Inkindo ini, dalam tahapan ini penulis juga tidak hanya memikirkan dari ruang lingkup *UI (User Interface)* saja, namun juga dari ruang lingkup *UX (User Experience)*. Dalam tahapan ini penulis tidak langsung mendigitalisasikan *wireframe* yang ada, namun sebelum masuk ke dalam tahapan digitalisasi, *wireframe* yang penulis buat harus terlebih dahulu di presentasikan kepada *supervisor*.

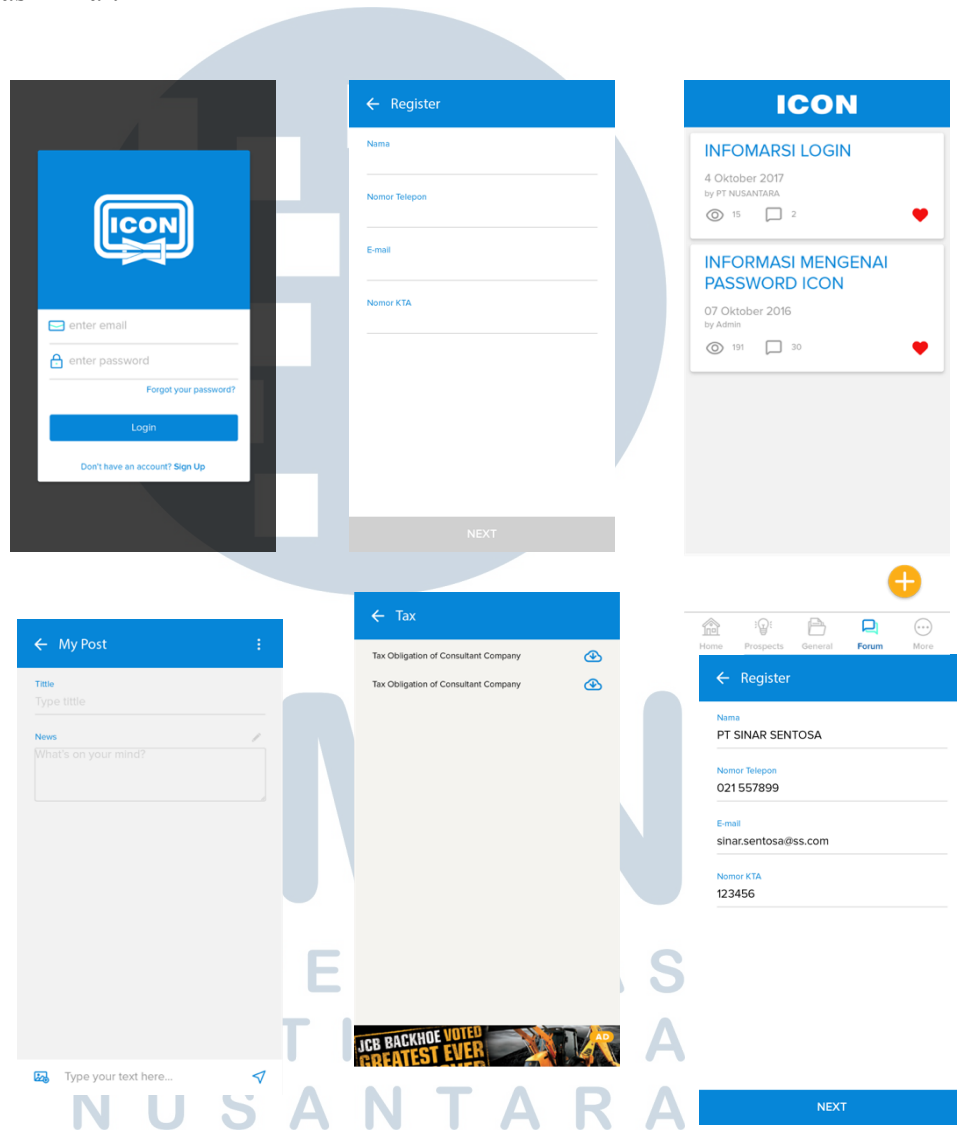
e. Digitalisasi

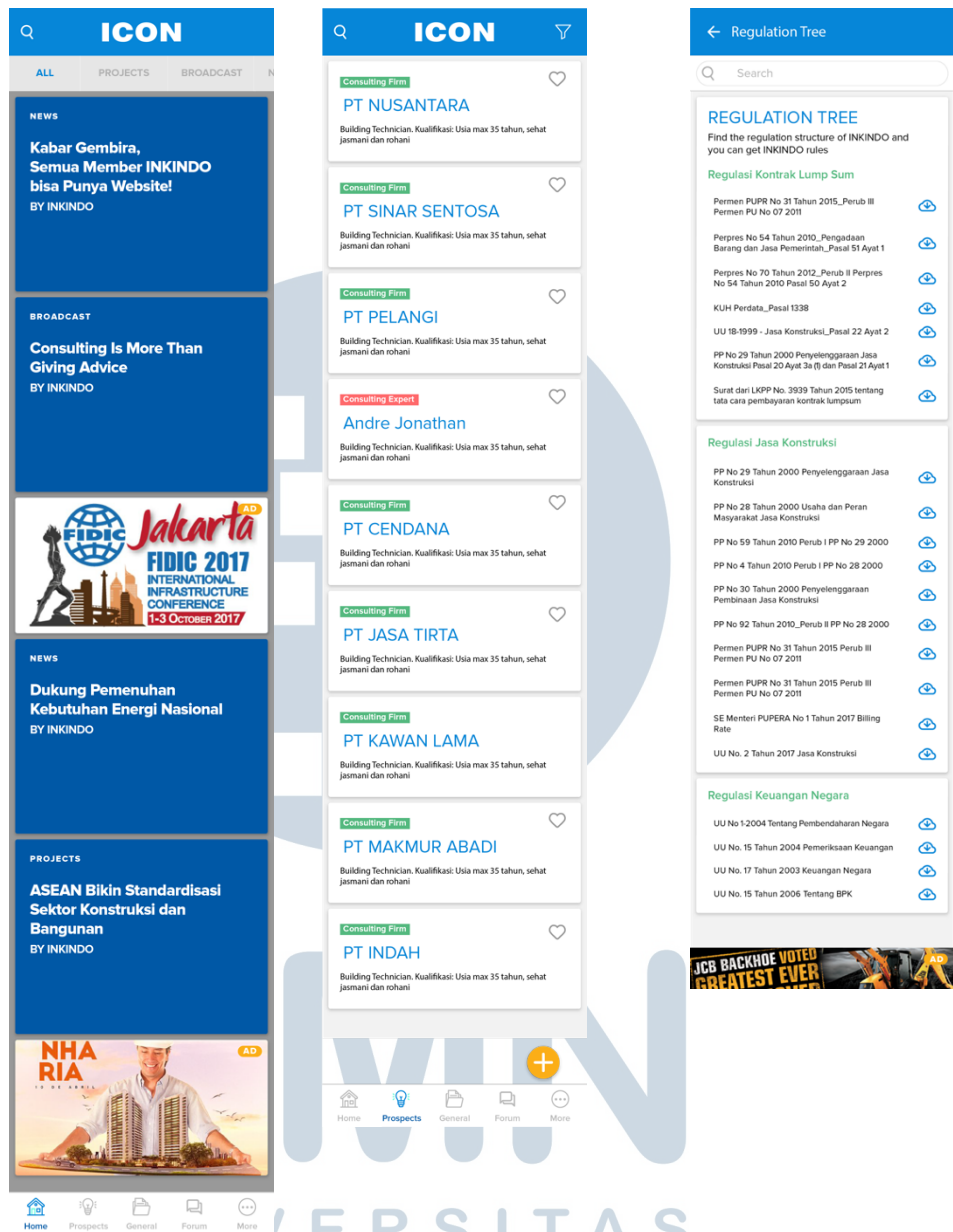
Setelah dilakukan asistensi final untuk *wireframe*, maka penulis baru memulai digitalisasi menggunakan Adobe Illustrator CC 2017. Penulis menggunakan Adobe Illustrator 2017, karena di dalam versi ini memang sudah diperuntukan dalam membuat dan mendesain sebuah rancangan aset untuk sebuah aplikasi. Di dalam tahapan digitalisasi ini, penulis juga melakukan asistensi, apabila terdapat kekurangan maupun masukan dari *supervisor* ketika penulis mendigitalisasikan *wireframe* tersebut, penulis wajib mengubah desain dari tampilan sebelumnya. Dalam melakukan digitalisasi ini penulis menggunakan *guideline* yang sudah ditentukan oleh pihak PT. Meteor Inovasi Digital dan beberapa dari *guideline* yang sudah penulis pelajari dari melihat beberapa referensi yang ada sebagai acuan dalam mendesain.

f. Revisi

Setelah penulis selesai melakukan digitalisasi dari *wireframe* dengan *guidelines* yang sudah ditentukan, penulis mulai melakukan asistensi. Penulis juga mengalami beberapa revisi dari *Senior UI/UX Designer*, hal ini

dikarenakan terdapat kekurangan maupun masukan dari *supervisor* ketika penulis mendigitalisasikan dari sketsa tersebut. Revisi yang dilakukan penulis seperti penambahan fitur maupun perubahan *flow*. Setelah penulis melakukan revisi, penulis juga melakukan asistensi, untuk mendapatkan hasil final.

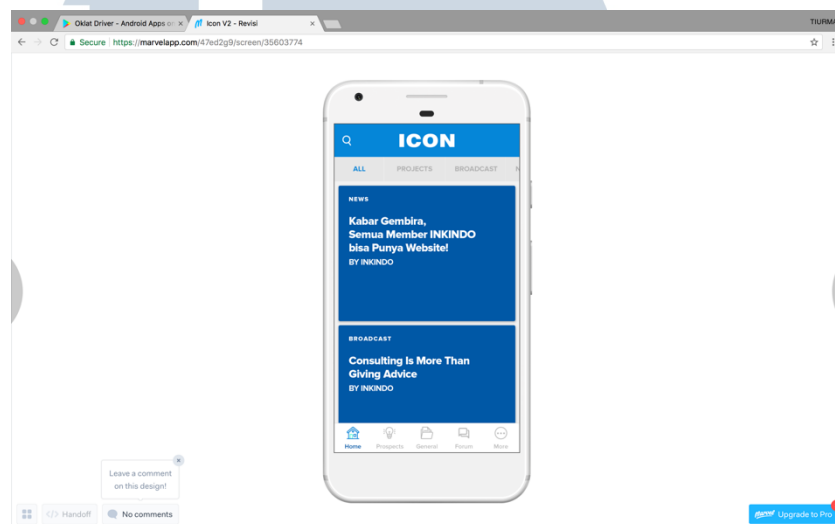




Gambar 3.3.4. Hasil revisi penulis
(Dokumen penulis,2017)

g. Final

Di dalam tahapan final ini, bila desain yang sudah terpilih dan disetujui oleh *supervisor* penulis melanjutkan ke tahap pembuatan *mock up* menggunakan aplikasi MarvelApp sebagai *preview* aplikasi untuk *mobile*. *Flow* yang digunakan dalam oleh penulis sesuai *flow* yang sudah penulis presentasikan kepada supervisor. Penulis menggunakan akun PT. Meteor Inovasi Digital dalam pembuatan mock up pada MarvelApp untuk melakukan preview.



Gambar 3.7. Hasil final penulis
(Dokumen penulis,2017)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Oklat



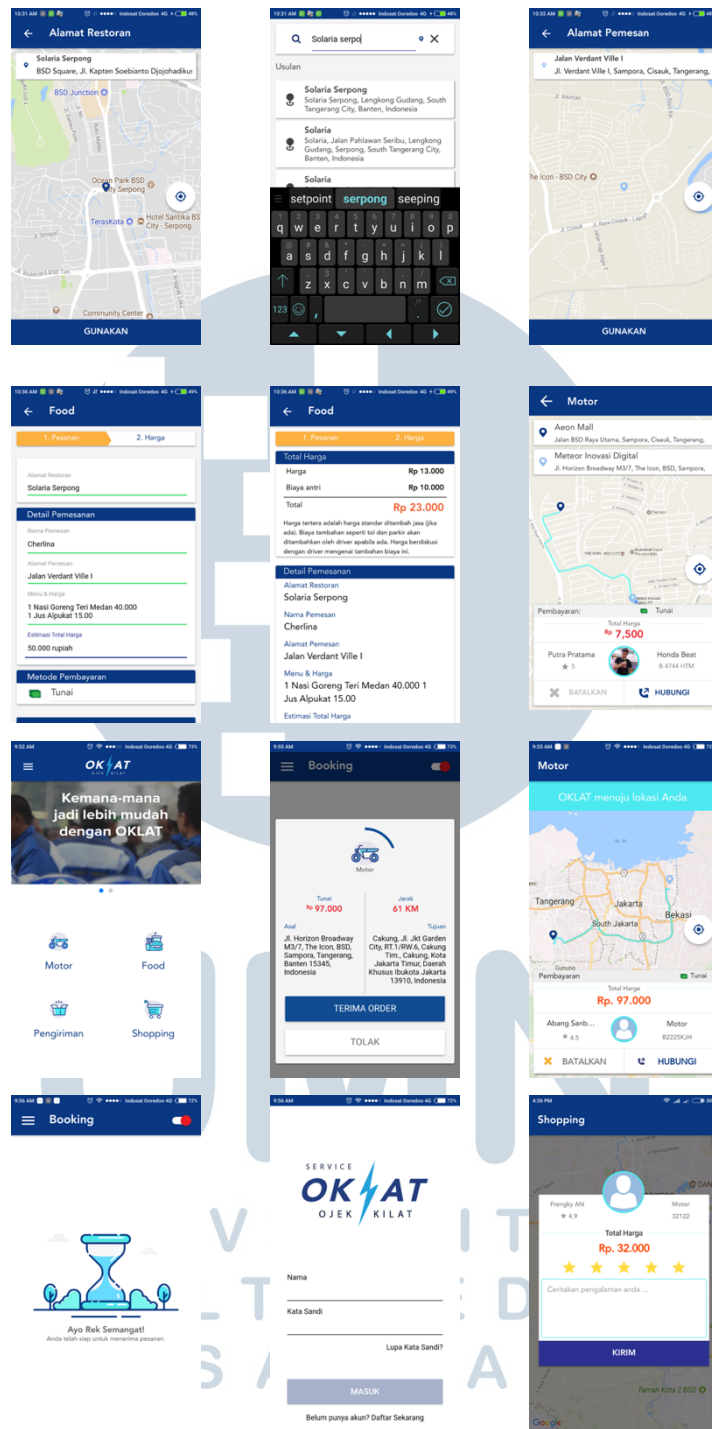
Gambar 3.3.5. Logo Oklat
(Dokumen penulis,2017)

Oklat adalah aplikasi yang dibuat untuk memudahkan transportasi. Pada awalnya aplikasi ini dikhususkan hanya bisa diakses di daerah Malang, namun rencananya ke depannya aplikasi ini akan tersebar di beberapa bagian di daerah Indonesia. Dalam perancangan desain dalam aplikasi Oklat, penulis telah diberi arahan atau di *brief* mengenai *flow* dan juga *wireframe* dari aplikasi Oklat yang sudah ada sebelumnya.

Dalam perancangan desain dalam aplikasi Oklat, penulis telah diberi arahan atau di *brief* mengenai *flow* dari aplikasi Oklat. Dalam proyek ini penulis hanya membuat *showcase* Aplikasi Oklat yang nantinya berada di *google play store*. Penulis diberi tugas untuk membuat 2 jenis *showcase*, yakni untuk *user* dan *driver*.

a. *Brief*

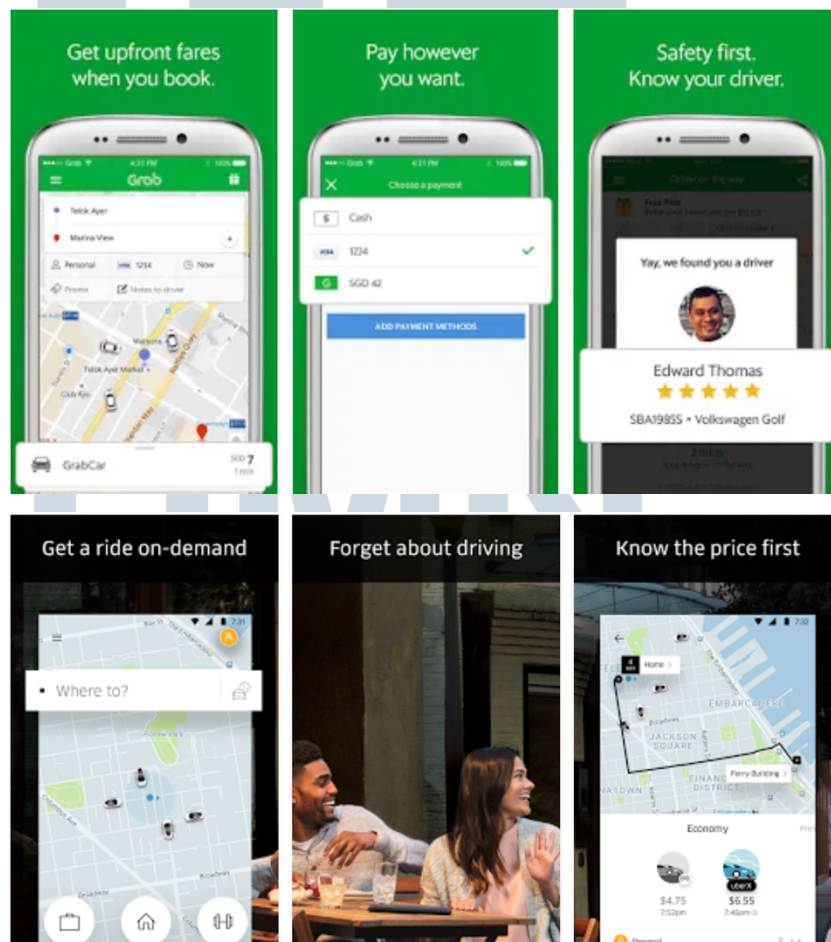
Berdasarkan *UI/UX* Oklat yang sudah ada, penulis diminta untuk membuat *showcase* Aplikasi Oklat yang nantinya berada di *google play store*. Penulis diberi tugas untuk membuat 2 jenis *showcase*, yakni untuk *user* dan *driver*. *Showcase* ini bertujuan agar *user* dapat memahami fungsi dari aplikasi Oklat. Berikut ini adalah tampilan dari aplikasi Oklat yang sudah ada dari aplikasi *user* dan *driver*.

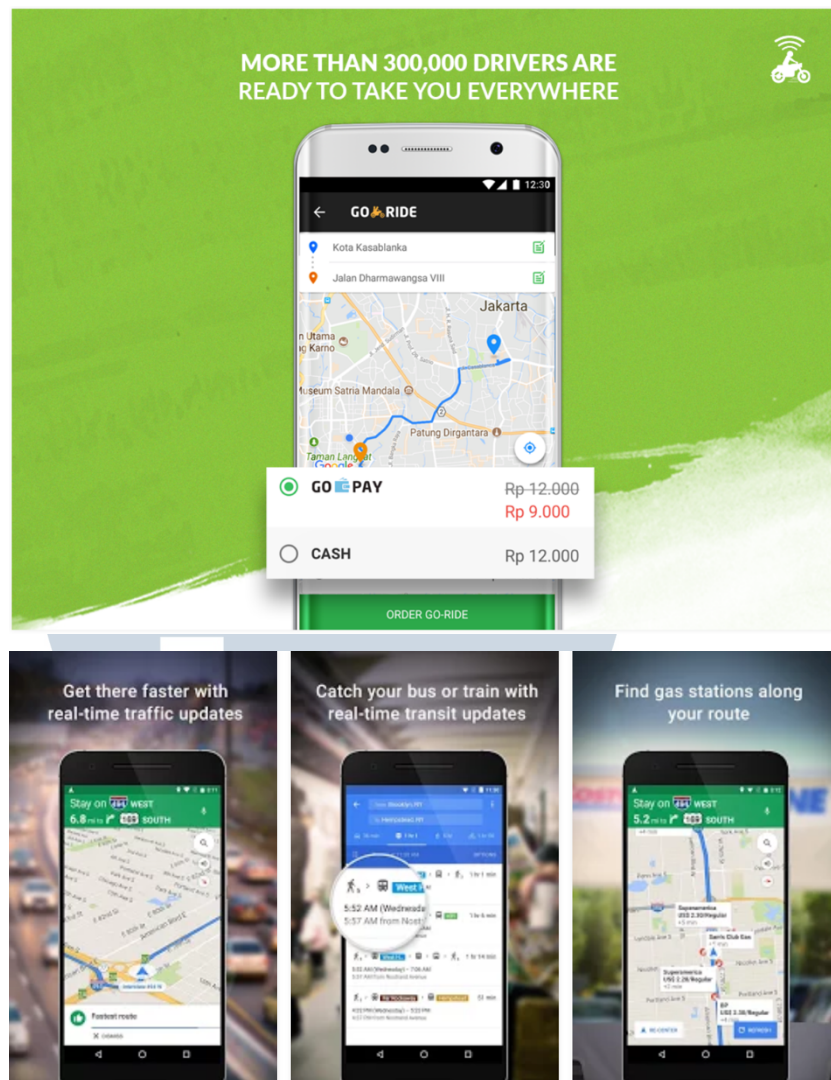


Gambar 3.3.6. *Brief* Oklat
(Dokumen penulis,2017)

b. *Brainstroming*

Pada tahapan setelah penulis mendapatkan *brief* dari *supervisor*, penulis mulai mempelajari *flow* dari aplikasi yang sudah ada dan memilih *screenshot* yang akan penulis pakai untuk menjadi bahan dalam pembuatan showcase Oklat. Di dalam tahapan ini penulis juga melakukan *research* dan mulai mencari referensi sebagai acuan dasar dalam mendesain. Hal ini dilakukan agar penulis bisa mengerjakan proyek tersebut dalam waktu seminim dan seefektif mungkin serta membantu penulis dalam mengembangkan ide.





Gambar 3.3.7. Moodboard yang digunakan sebagai acuan

(Dokumen penulis,2017)

c. Konsep Kreatif

Penulis bekerjasama dengan *copywriter* yang bertugas untuk membuat kata-kata yang akan ditampilkan dalam aplikasi tersebut. Kata-kata tersebut membantu dalam proses mendesain *showcase*. Kata-kata yang dibuat oleh *copywriter* tersebut juga menjadi acuan penulis untuk mencari screenshot yang tepat untuk mendeskripsikan fitur-fitur dari aplikasi Oklat.

Google Play OKLAT

Screenshot 1 : Layanan transportasi khusus di Kota Malang.

Ojek
Screenshot 2 : Antar jemput jadi lebih mudah.

Food
Screenshot 3 :Makan apa saja di Malang, bisa!

Kurir
Screenshot 4 : Kirim barang bisa tiba di hari yang sama.

Shopping
Screenshot 5 : Belanja kebutuhan dengan satu sentuhan.

Google description :

OKLAT sebagai layanan transportasi khusus daerah Malang yang menyediakan layanan ojek, kurir, pesan antar makanan, dan belanja untuk memudahkan penduduk Malang memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Dengan pilihan pembayaran mulai dari cash, debit, sampai saldo OKLAT memberikan kemudahan bagi pengguna dan service provider dalam melakukan transaksi. Buktinya transaksi akan langsung dikirimkan ke e-mail Anda di hari yang sama.

Dengan beberapa fitur seperti:

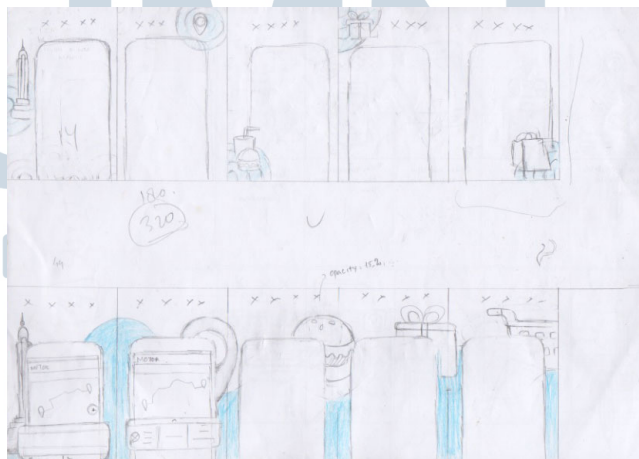
1. Motor : Dengan tarif 1500/km, membuat perjalanan Anda menjadi lebih cepat dan murah.
2. Kurir: Kirim paket lebih mudah tanpa perlu mencari jasa kurir terdekat, karena paket dapat dijemput di lokasi Anda.
3. Pesan Antar Makanan: Bekerja sama dengan beberapa merchant, OKLAT siap menolong Anda yang kelaparan dengan mengantarkan makanan ke depan pintu Anda.
4. Belanja : Pemenuh kebutuhan sehari-hari, tv atau belanja bulanan tanpa perlu keluar kos/kedaraan atau antri bayar, karena OKLAT yang melakukan itu semua untuk Anda.

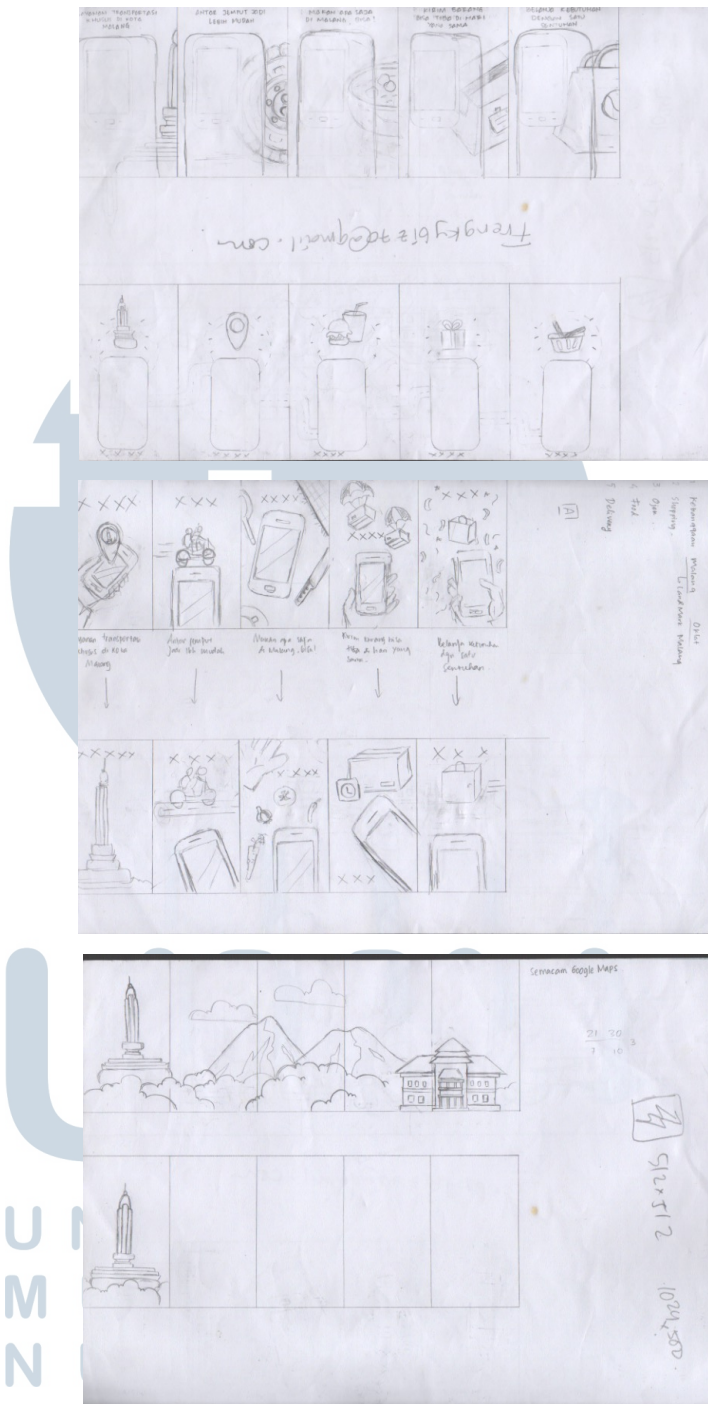
Dengan menggunakan OKLAT, Anda telah membantu mendukung kesejahteraan ojek lokal di Malang!

Gambar 3.3.8. Konsep kreatif Oklat
(Dokumen penulis,2017)

d. Sketsa

Dalam tahapan ini penulis mulai melakukan sketsa untuk tampilan *showcase* dari aplikasi Oklat. Dalam tahapan ini penulis tidak langsung mendigitalisasikan *wireframe* yang ada, namun sebelum masuk ke dalam tahapan digitalisasi, *wireframe* yang penulis buat harus terlebih dahulu di asistensi oleh *supervisor*.

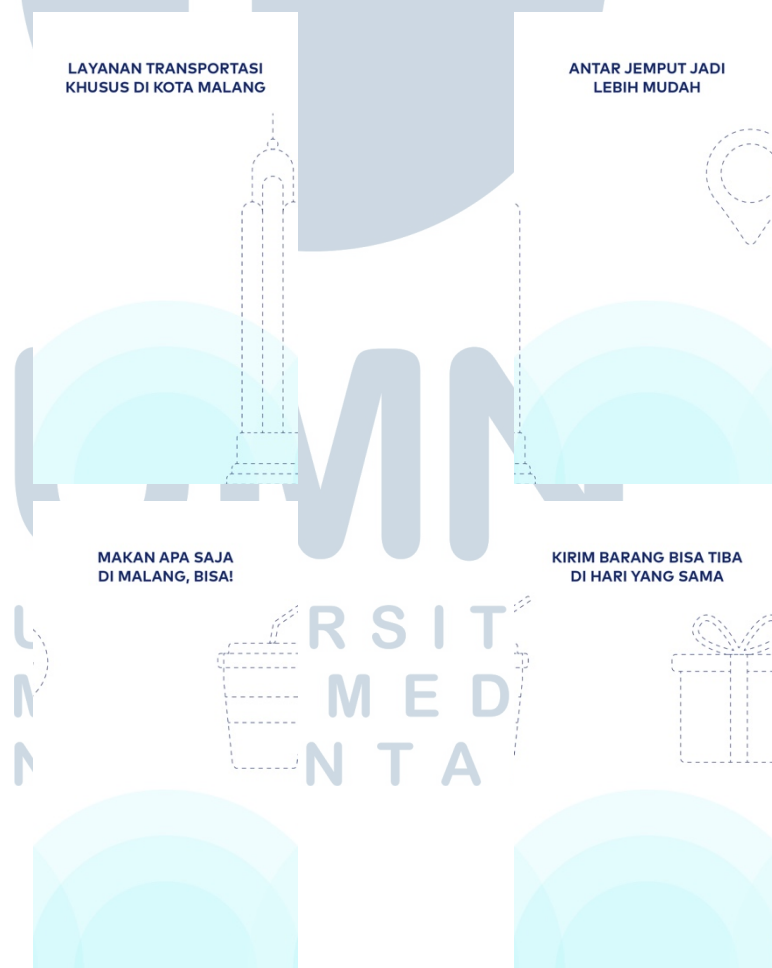




Gambar 3.3.9. Sketsa Oklat
(Dokumen penulis,2017)

e. Digitalisasi

Setelah dilakukan asistensi final untuk sketsa, maka penulis baru memulai digitalisasi menggunakan Adobe Illustrator CC 2017. Penulis menggunakan ukuran *artboard* yang sesuai ukuran yang ditentukan untuk membuat *showcase* pada google play store. Di dalam tahapan digitalisasi ini, penulis juga melakukan asistensi, apabila terdapat kekurangan maupun masukan dari *supervisor* ketika penulis mendigitalisasikan *wireframe* tersebut, penulis wajib mengubah desain dari tampilan sebelumnya. Dalam melakukan digitalisasi ini penulis menggunakan warna turunan dari aplikasi Oklat yang sudah ada. Berikut ini merupakan digitalisasi dari *showcase* Oklat untuk user.



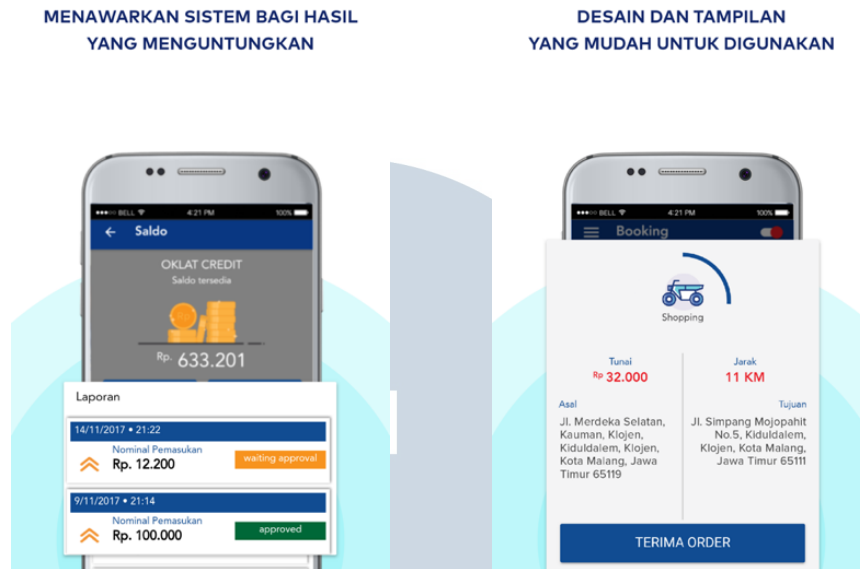
BELANJA KEBUTUHAN
DENGAN SATU SENTUHAN



Gambar 3.3.10. Digitalisasi Oklat untuk *user*
(Dokumen penulis,2017)

- *Showcase* Oklat untuk *Driver*
Showcase Oklat untuk *Driver* berisi tentang fungsi yang ditawarkan dari aplikasi Oklat khususnya untuk driver.





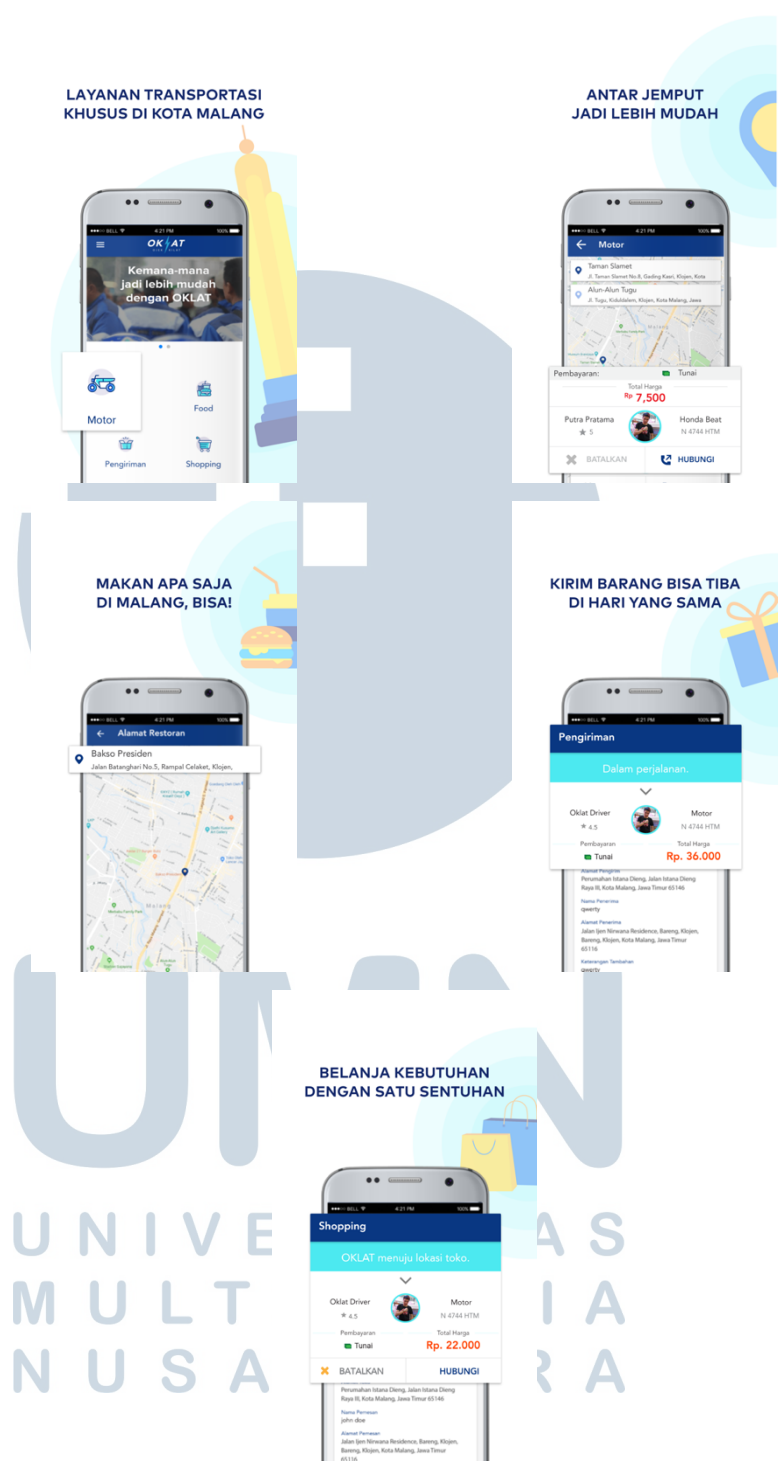
Gambar 3.3.11. Digitalisasi Oklat untuk *driver*
(Dokumen penulis,2017)

f. Revisi

Setelah penulis selesai melakukan digitalisasi *showcase* untuk aplikasi Oklat, penulis melakukan asistensi kembali dengan *supervisor*. Penulis juga mengalami beberapa revisi dari *Senior UI/UX Designer*, hal ini dikarenakan terdapat kekurangan maupun masukan dari *supervisor* ketika penulis mendigitalisasikan dari sketsa tersebut, seperti revisi warna, karena warna yang penulis pakai kurang sesuai dengan permintaan dari *supervisor*. Setelah penulis melakukan revisi, penulis juga melakukan asistensi, untuk mendapatkan hasil final.

- *Showcase* Oklat untuk *User*

Showcase Oklat untuk *User* berisi tentang fungsi yang ditawarkan dari aplikasi Oklat khususnya untuk user.



Gambar 3.3.12. Revisi Oklat untuk user
(Dokumen penulis, 2017)

- *Showcase* Oklat untuk *Driver*
Showcase Oklat untuk *Driver* berisi tentang fungsi yang ditawarkan dari aplikasi Oklat khususnya untuk driver.



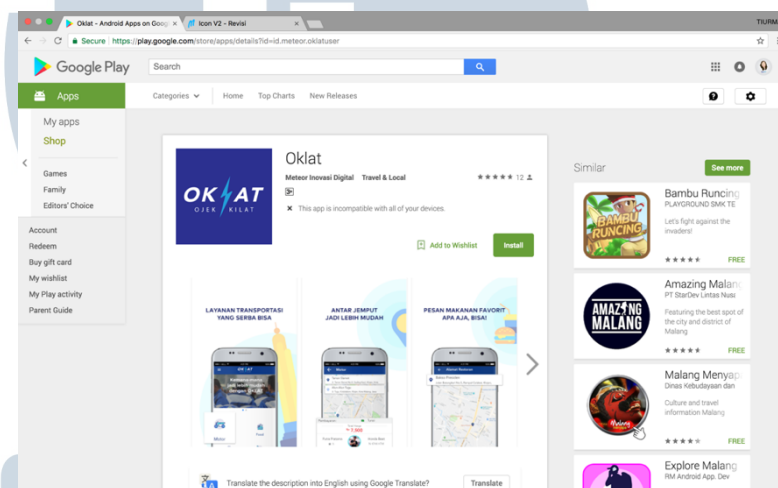
Gambar 3.3.13. Revisi Oklat untuk *driver*

(Dokumen penulis,2017)

g. Final

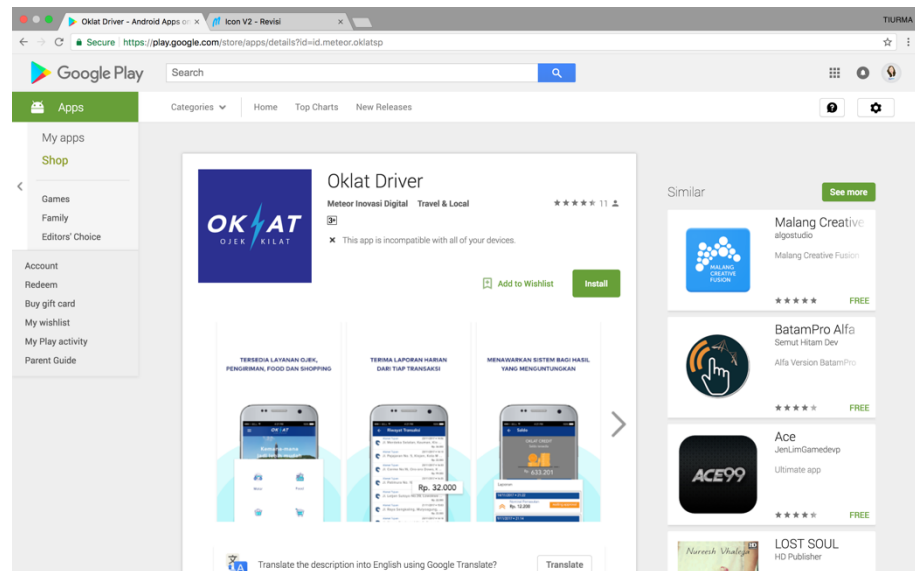
Berikut ini tampilan showcase yang sudah dibuat oleh penulis dan telah di setujui oleh *supervisor*, serta telah diupload ke google play store oleh pihak *developer*.

- *Showcase Oklat untuk User*
Showcase Oklat untuk User berisi tentang fungsi yang ditawarkan dari aplikasi Oklat khususnya untuk user.



Gambar 3.3.14. Final Oklat untuk *user*
(Dokumen penulis,2017)

- *Showcase Oklat untuk Driver*
Showcase Oklat untuk Driver berisi tentang fungsi yang ditawarkan dari aplikasi Oklat khususnya untuk driver.



Gambar 3.3.15. Final Oklat untuk *driver*
(Dokumen penulis,2017)

3. Bondi



Gambar 3.3.16. Logo Bondi
(Dokumen penulis,2017)

Bondi adalah sebuah aplikasi yang dibuat untuk memudahkan dalam transportasi. Aplikasi ini dikhususkan dan hanya bisa diakses di daerah Purwokerto. Dalam perancangan desain dalam aplikasi Bondi, penulis telah diberi arahan atau di *brief* mengenai *flow* dan juga *wireframe* dari aplikasi Bondi. Dalam proyek ini penulis membuat logo dan membuat tampilan *home page (landing page)* sesuai instruksi dari *supervisor* untuk aplikasi Bondi. Hal pertama yang dilakukan penulis sebelum masuk kedalam tahap sketsa ialah melakukan *research*, setelah itu mulai membuat sketsa dan pada akhirnya melakukan digitalisasi dari logo Bondi tersebut. Setiap progress yang penulis lalui tidak terlepas dari tahap asistensi.

a. *Brief*

Berdasarkan *brief* yang penulis dapatkan dari *supervisor*, ada beberapa bagian *UI (User Interface)* yang perlu diubah oleh penulis, hal ini dikarenakan layanan dari aplikasi ini hanya untuk layanan transportasi dengan menggunakan becak motor. Pada proyek ini penulis juga diminta untuk mencari warna yang sesuai untuk aplikasi ini namun masih berkolerasi dengan warna logo dari Purwokerto. Berikut ini adalah logo dari daerah Purwokerto.

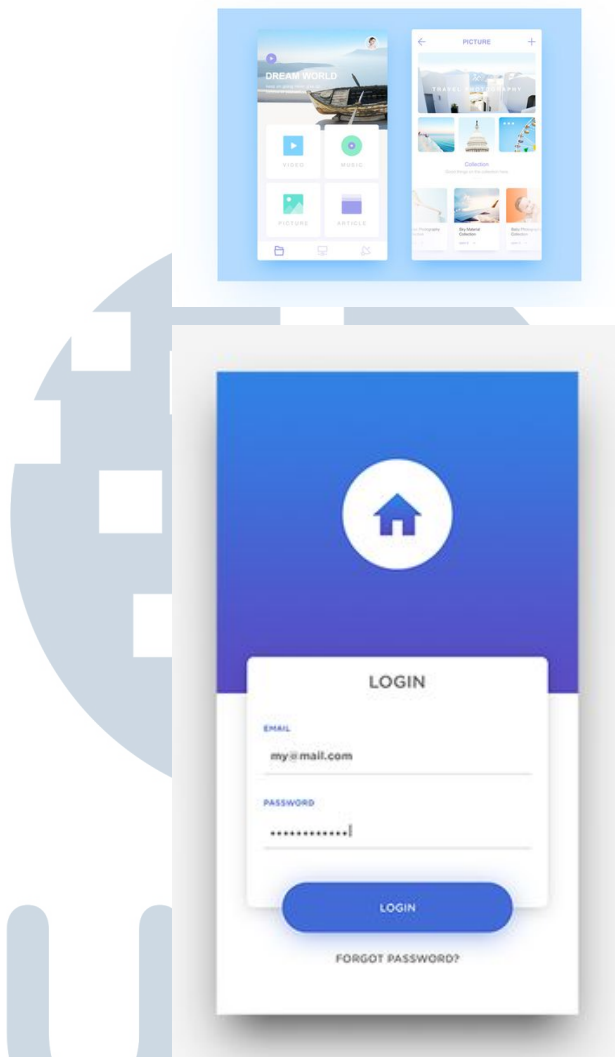


Gambar 3.3.17. Logo Purwokerto

(D)

b. *Brainstroming*

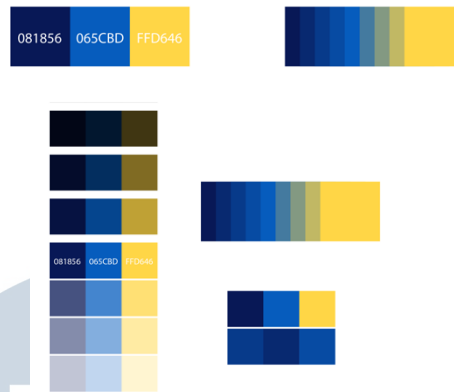
Pada tahapan setelah penulis mendapatkan *brief* dari *supervisor*, penulis mulai mempelajari *flow* dari aplikasi yang mirip dengan proyek Bondi. Lalu penulis juga mempelajari *flow* yang akan di ubah sesuai arahan dari *supervisor*. *UI/UX* yang akan digunakan untuk proyek Bondi, ialah *UI/UX* yang sebelumnya sudah pernah dibuat, dalam tahap ini penulis hanya melakukan *reskin* yakni menggubah warna yang akan digunakan untuk aplikasi Bondi berdasarkan hasil *research* penulis.



Gambar 3.3.18. Moodboard yang digunakan sebagai acuan
(Dokumen penulis,2017)

c. Konsep Kreatif

Berdasarkan *guide* yang sudah pilih dan ditentukan oleh supervisor, penulis mulai mencari warna yang akan digunakan dalam aplikasi Bondi. Berikut ini adalah warna yang di dapatkan penulis berdasarkan hasil *reseacrh*. Berdasarkan hasil *brief* dari *supervisor*, warna yang ambil ialah turunan dari warna biru dan kuning yang terdapat pada logo Purwokerto.



Gambar 3.3.19. *Colour pallet* yang digunakan untuk logo Bondi dan juga merupakan warna untuk *reskin UI/UX* dari aplikasi Bondi (Dokumen penulis,2017)

d. Sketsa

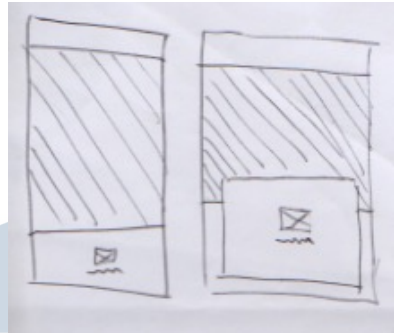
Dalam tahapan ini penulis mulai melakukan sketsa untuk logo dan *wireframe* dari *home page (landing page)* yang akan digunakan untuk aplikasi Bondi. Dalam tahapan ini penulis tidak langsung mendigitalisasikan *wireframe* yang ada, namun sebelum masuk ke dalam tahapan digitalisasi, *wireframe* yang penulis buat harus terlebih dahulu di asistensi oleh *supervisor*.

- Sketsa logo Bondi



Gambar 3.3.20. Sketsa logo Bondi (Dokumen penulis,2017)

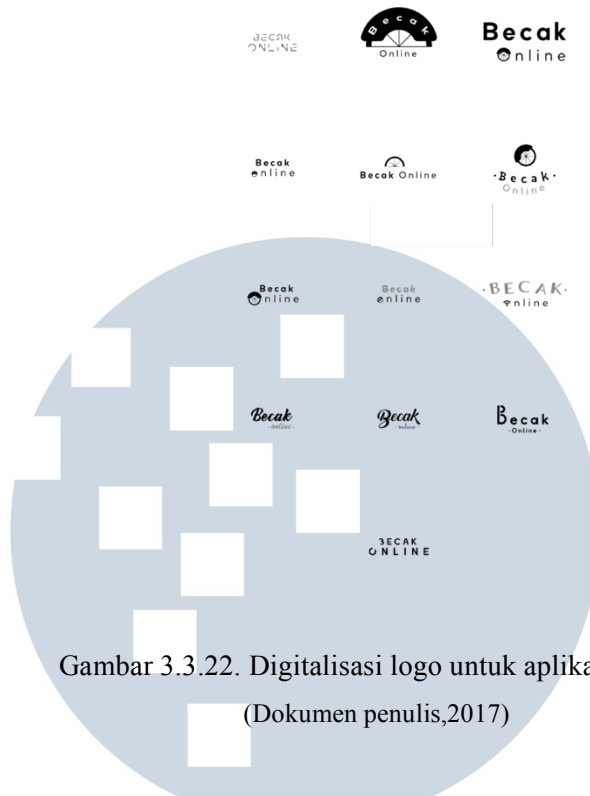
- Sketsa *home page (landing page)* aplikasi Bondi



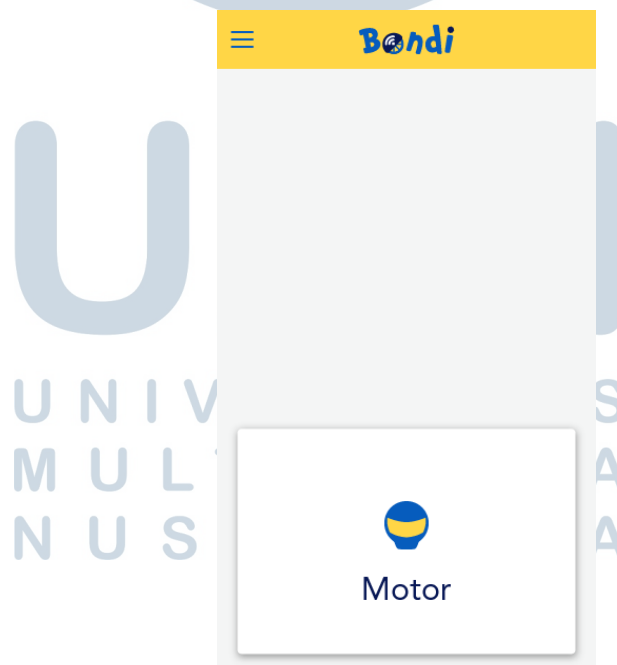
Gambar 3.3.21. Sketsa *wireframe* untuk aplikasi Bondi
(Dokumen penulis,2017)

e. Digitalisasi

Setelah dilakukan asistensi final untuk *wireframe* dan logo, maka penulis baru memulai digitalisasi menggunakan Adobe Illustrator CC 2017. Penulis menggunakan Adobe Illustrator 2017, karena di dalam versi ini memang sudah diperuntukan dalam membuat dan mendesain sebuah rancangan aset untuk sebuah aplikasi. Di dalam tahapan digitalisasi ini, penulis juga melakukan asistensi, apabila terdapat kekurangan maupun masukan dari *supervisor* ketika penulis mendigitalisasikan *wireframe* dan logo tersebut, penulis wajib mengubah desain dari tampilan sebelumnya. Dalam melakukan digitalisasi ini penulis menggunakan *guideline* yang sudah ditentukan oleh pihak PT. Meteor Inovasi Digital dan beberapa dari *guideline* yang sudah penulis pelajari dari melihat beberapa referensi yang ada sebagai acuan dalam mendesain.



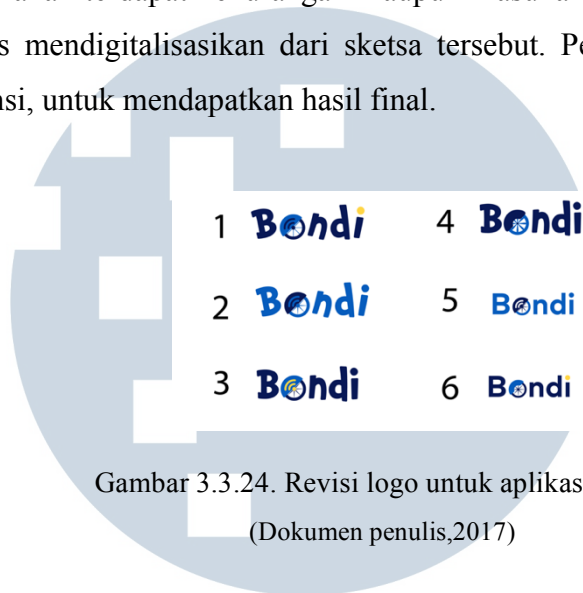
Gambar 3.3.22. Digitalisasi logo untuk aplikasi Bondi
(Dokumen penulis,2017)



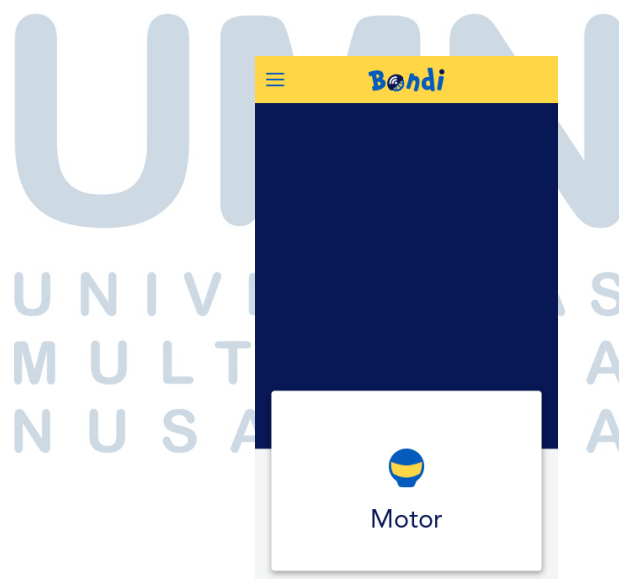
Gambar 3.3.23. Digitalisasi *wireframe* untuk aplikasi Bondi
(Dokumen penulis,2017)

f. Revisi

Setelah penulis selesai melakukan digitalisasi dari *wireframe* dan logo dengan *brief* yang sudah ditentukan, penulis mulai melakukan asistensi. Penulis juga mengalami beberapa revisi dari *Senior UI/UX Designer*, hal ini dikarenakan terdapat kekurangan maupun masukan dari *supervisor* ketika penulis mendigitalisasikan dari sketsa tersebut. Penulis juga melakukan asistensi, untuk mendapatkan hasil final.



Gambar 3.3.24. Revisi logo untuk aplikasi Bondi
(Dokumen penulis,2017)



Gambar 3.3.25. Revisi wireframe untuk aplikasi Bondi
(Dokumen penulis,2017)

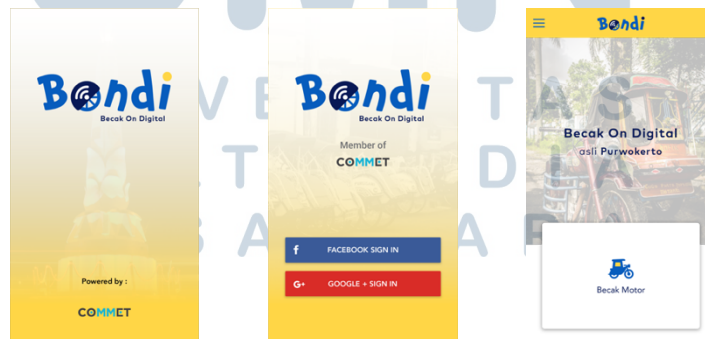
g. Final

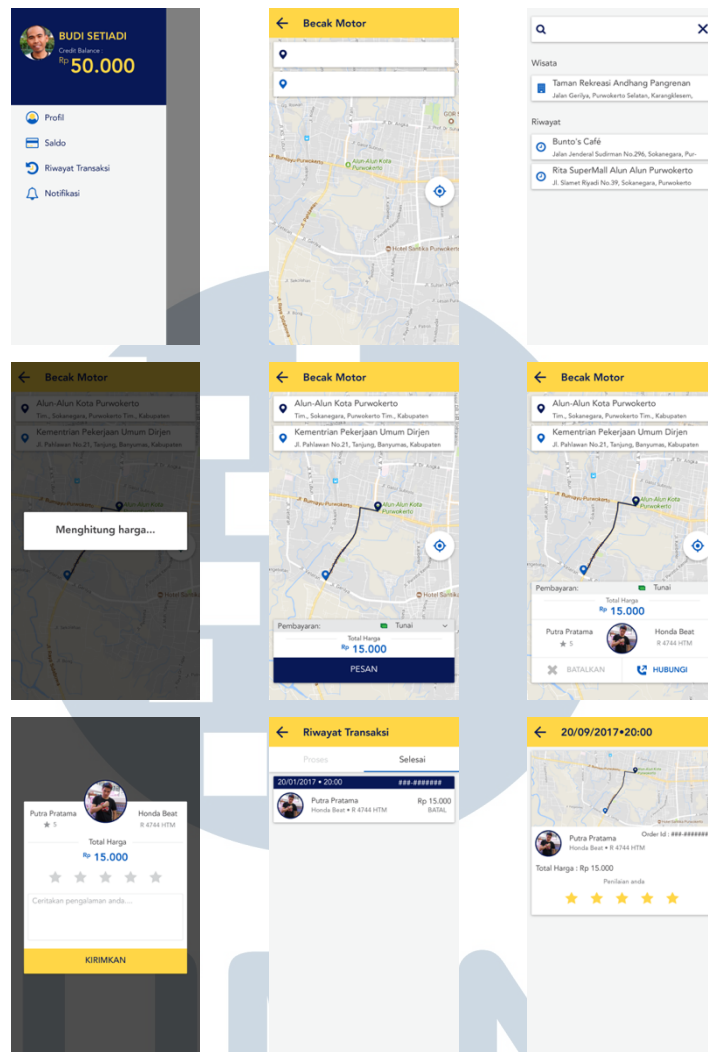
Di dalam tahapan final ini, bila desain yang sudah terpilih dan disetujui oleh *supervisor* penulis melanjutkan ke tahap pembuatan mock up menggunakan aplikasi MarvelApp sebagai *preview* aplikasi untuk *mobile*. *Flow* yang digunakan dalam oleh penulis sesuai *flow* yang sudah di asistensi penulis kepada supervisor. Penulis menggunakan akun PT. Meteor Inovasi Digital dalam pembuatan *mock up* pada MarvelApp untuk melakukan *preview*.

- Logo Bondi



- UI/UX untuk aplikasi Bondi





Gambar 3.3.27. Final UI/UX untuk aplikasi Bondi
(Dokumen penulis,2017)

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang penulis hadapi selama magang 3 bulan di PT. Meteor Inovasi Digital ialah antara lain:

- a. Sebagai desainer grafis, penulis hanya paham dari perspektif *UI (User Interface)* saja, namun sebuah aplikasi dikatakan baik apabila *user* mengerti dan dapat menggunakannya dengan mudah. Oleh karena itu *UI (User Interface)* dan *UX (User Experience)* harus berjalan seimbang.
- b. Kurangnya pengetahuan penulis tentang *UI/UX* menyebabkan kinerja penulis menjadi lebih lambat.

- c. Penulis juga mengalami kesulitan berkomunikasi sehingga terkadang terjadi kesalah pahaman antara penulis dengan supervisor. Saat penulis melakukan praktik magang, pada awalnya penulis juga merasa kesulitan dalam menggunakan *software* yang belum pernah gunakan sebelumnya, yakni MarvelApp.
- d. Seiring dengan pembiasaan diri untuk menggunakan MarvelApp, akhirnya penulis bisa menggunakan MarvelApp untuk menyelesaikan tugas dari PT. Meteor Inovasi Digital.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

- a. Solusi yang penulis dapat lakukan ialah mencari referensi sebanyak-banyaknya, rajin berlatih, dan bertanya serta konsultasi dengan senior dalam divisi kreatif.
- b. Penulis berusaha mempelajari *UI/UX* lebih dalam lagi saat melakukan praktik kerja magang.
- c. Penulis juga mendapat masukan dan dorongan dalam melakukan proyek dari berbagai divisi salah satunya dari divisi *commercial*, sehingga penulis menjadi paham fungsi dari konten-konten yang dikerjakan oleh penulis. Penulis juga mencoba untuk memberanikan dan membiasakan diri untuk berkomunikasi dengan sesama rekan kerja, dengan begitu penulis bisa lebih percaya diri bila berkomunikasi dengan rekan kerja.
- d. Ketika penulis sedang sengga, penulis mempelajari mempelajari MarvelApp, dan bertanya dengan supervisor bila ada yang masih kurang paham.