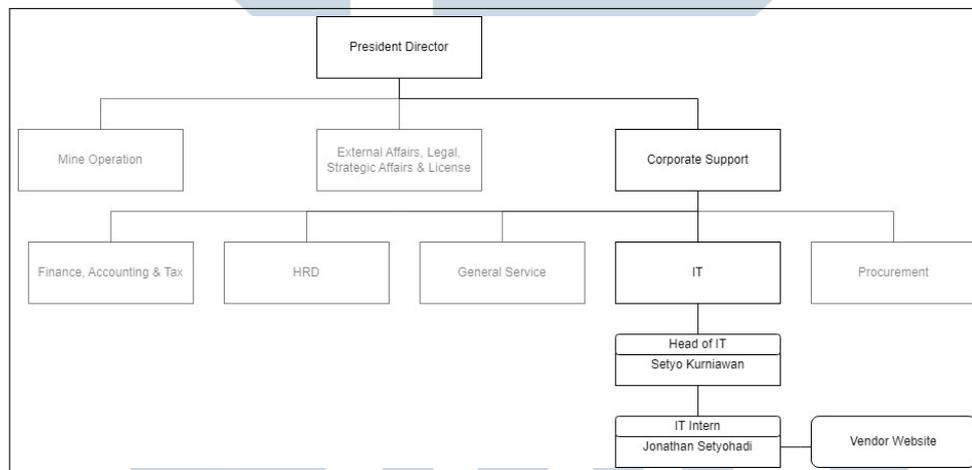


BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Organisasi

Dalam pelaksanaan kerja magang di PT Energi Batu Hitam, fokus utama adalah pada pengembangan website perusahaan.[14] Bab ini menjelaskan langkah-langkah yang diambil dalam mengawasi dan berpartisipasi dalam proses pengembangan website, mulai dari tahap desain hingga implementasi.[11] Melalui kolaborasi dengan tim di PT Energi Batu Hitam, berbagai tantangan dan kebutuhan perusahaan dalam membangun sebuah platform digital yang efektif dapat dipahami dan ditangani. Dengan pendekatan yang terarah dan terintegrasi, laporan ini menguraikan proses tersebut dengan detail, serta pengalaman dan pembelajaran yang diperoleh selama magang. Kedudukan dan organisasi magang di PT Energi Batu Hitam dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Kedudukan dan organisasi di perusahaan PT Energi Batu Hitam

Sebagai karyawan magang di PT Energi Batu Hitam, penempatan dilakukan di departemen IT yang merupakan bagian integral dari Corporate Support. Dalam peran ini, tugas dilakukan langsung di bawah bimbingan Head of IT, Bapak Setyo Kurniawan, yang berperan sebagai supervisor sekaligus mentor selama masa magang. Bapak Setyo memberikan arahan dan dukungan yang sangat membantu dalam mengembangkan keterampilan teknis dan profesional di bidang teknologi informasi. Penempatan sebagai *IT Intern* dengan fokus sebagai *frontend developer* dan *UI/UX designer*, dimana diberikan tanggung jawab untuk mendesain dan mengembangkan antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif.

Selama masa magang, salah satu tugas utama adalah berkoordinasi dengan pihak eksternal perusahaan, khususnya vendor website. Tugas sebagai PIC (Person In Charge) mencakup tanggung jawab untuk menjembatani komunikasi antara perusahaan dengan vendor tersebut. Dalam kapasitas ini, memastikan bahwa segala kebutuhan dan permintaan perusahaan terkait pengelolaan website tersampaikan dengan jelas dan cepat kepada vendor, serta memantau progres dan hasil kerja mereka.

Komunikasi selama magang berlangsung menggunakan dua metode, yaitu luring dan daring. Karena bekerja langsung di bawah pengawasan *supervisor* di Kantor Pusat, komunikasi secara luring bisa dilakukan dengan mudah dan efektif. Sementara itu, untuk berkomunikasi dengan vendor website, metode daring melalui aplikasi WhatsApp digunakan. Penggunaan media daring ini sangat membantu dalam menjaga kelancaran komunikasi dan koordinasi dengan pihak eksternal meskipun tidak berada di lokasi yang sama.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama durasi magang di PT Energi Batu Hitam (EBH), tugas utama yang diberikan adalah membangun *website company profile* perusahaan. Website ini bertujuan untuk mempromosikan produk, menampilkan profil perusahaan, dan menyediakan informasi mengenai pendaftaran kerja. Pengembangan website ini sangat penting untuk memperkuat kehadiran digital perusahaan dan memfasilitasi komunikasi dengan calon pelanggan dan karyawan.[15]

Dalam pengembangan website ini, terdapat dua tugas utama. Pertama, bertanggung jawab untuk membuat desain website dan prototipenya. Menggunakan Figma, tata letak dan estetika website dirancang berdasarkan kebutuhan perusahaan dan umpan balik dari tim internal. Desain ini harus mencerminkan identitas perusahaan dan memastikan navigasi yang mudah bagi pengguna. Kedua, tugas juga mencakup komunikasi dan pengawasan pengerjaan website oleh vendor eksternal. Ini melibatkan koordinasi rutin dengan vendor untuk memastikan bahwa desain yang telah dibuat diimplementasikan dengan benar dan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan.

Desain yang dibuat merupakan gabungan dari hasil desain vendor eksternal dengan menggunakan Figma. Proses ini dimulai dengan menerima draft awal dari vendor, kemudian melakukan analisis dan memberikan masukan untuk perbaikan. Revisi ini mencakup berbagai aspek, mulai dari tata letak, palet warna, hingga

elemen interaktif di website. Dengan demikian, desain akhir yang dihasilkan adalah kolaborasi antara ide-ide dari vendor dan penyesuaian untuk memastikan hasil yang optimal dan sesuai dengan visi perusahaan.

Garis besar tahapan pengerjaan website ini melibatkan beberapa langkah kunci. Pertama, tahap desain *wireframe* dilakukan untuk menentukan struktur dasar dan elemen-elemen utama dari website. Langkah ini penting untuk memvisualisasikan layout secara keseluruhan sebelum masuk ke tahap desain yang lebih rinci. Kedua, menggunakan Figma, desain *wireframe* ini kemudian dikembangkan menjadi desain yang lebih lengkap dengan menambahkan detail estetika dan interaktif. Selanjutnya, tahap *slicing* website dilakukan untuk memecah desain Figma menjadi komponen-komponen yang siap untuk dikodekan.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Periode magang mulai dari 12 Februari 2024 di PT Energi Batu Hitam (EBH), dijalankan berbagai tugas terkait pengembangan *website company profile* perusahaan. Dalam pelaksanaan magang ini, proses desain dan pengawasan pengembangan website, berkoordinasi dengan tim internal dan vendor eksternal untuk memastikan hasil yang optimal. Seluruh tugas dilaksanakan sesuai dengan *timeline* yang telah ditentukan dan mengikuti prosedur kerja yang telah disepakati.

Pelaksanaan kerja magang diuraikan seperti pada Tabel 3.1.



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

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
1	Masa orientasi dan pengenalan lingkungan kerja
2	Memulai diskusi dengan supervisor terkait kebutuhan website perusahaan
3	Memulai proses desain <i>wireframe</i> tampilan website
4	Melanjutkan proses desain <i>wireframe</i> dan review dengan supervisor
5	Memulai proses desain tampilan website menggunakan Figma
6	Melanjutkan proses desain tampilan website menggunakan Figma
7	Review desain tampilan website dengan tim dan supervisor
8	Memulai proses slicing desain website purwarupa
9	Melanjutkan proses slicing desain website purwarupa
10	Memulai kontak dengan vendor eksternal, diskusi terkait desain, memberikan desain website purwarupa sebagai referensi
11	Diskusi lebih lanjut dengan vendor eksternal, menerima umpan balik awal
12	Memulai diskusi desain dengan vendor dan direksi perusahaan, revisi desain menggunakan Figma
13	Melanjutkan revisi desain dan finalisasi desain menggunakan Figma
14	Memulai proses slicing desain Figma baru menjadi website purwarupa
15	Melanjutkan proses slicing dan mempersiapkan presentasi desain final
16	Presentasi desain final kepada direksi dan vendor, serta penyelesaian laporan magang

3.3.1 Minggu Ke-1: Masa Orientasi dan Pengenalan Lingkungan Kerja

Pada minggu pertama, masa orientasi dilakukan untuk mengenal lingkungan kerja dan memahami struktur organisasi di PT Energi Batu Hitam. Diskusi awal dengan supervisor dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan dari pengembangan website perusahaan. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa semua pihak memiliki pemahaman yang sama tentang proyek yang akan dikerjakan.

3.3.2 Minggu Ke-2: Diskusi dengan Supervisor

Pada minggu kedua, diskusi lebih lanjut dengan supervisor dilakukan untuk menggali lebih dalam kebutuhan website perusahaan. Pertemuan ini berfokus pada pemahaman yang lebih mendalam mengenai tujuan dan ekspektasi proyek.

3.3.3 Minggu Ke-3: Memulai Proses Desain Wireframe

Pada minggu ketiga, proses desain *wireframe* tampilan website dimulai. *Wireframe* ini berfungsi sebagai kerangka dasar yang menggambarkan struktur halaman dan tata letak elemen-elemen utama pada website. *Wireframe* membantu tim dalam merancang navigasi dan memastikan semua fitur penting telah dipertimbangkan.

3.3.4 Minggu Ke-4: Melanjutkan Proses Desain Wireframe dan Review

Pada minggu keempat, proses desain *wireframe* dilanjutkan dan direview bersama supervisor. Ini memastikan bahwa semua elemen yang diperlukan telah tercakup sebelum melanjutkan ke tahap desain visual.

3.3.5 Minggu Ke-5: Memulai Proses Desain Menggunakan Figma

Pada minggu kelima, desain tampilan website mulai dibuat menggunakan Figma. Figma adalah alat desain antarmuka yang memungkinkan kolaborasi real-time dan memudahkan proses pembuatan prototipe interaktif. Pada tahap ini, elemen visual dan estetika website mulai dibentuk berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat sebelumnya.

3.3.6 Minggu Ke-6: Melanjutkan Proses Desain Menggunakan Figma

Pada minggu keenam, desain tampilan website dilanjutkan menggunakan Figma. Semua elemen visual diperbaiki dan disempurnakan berdasarkan masukan dari tim dan supervisor.

3.3.7 Minggu Ke-7: Review Desain dengan Tim dan Supervisor

Pada minggu ketujuh, hasil desain yang telah dibuat direview bersama tim dan supervisor. Feedback yang diterima digunakan untuk melakukan penyesuaian dan

perbaikan pada desain.

3.3.8 Minggu Ke-8: Memulai Proses *Slicing* Desain Website Purwarupa

Pada minggu kedelapan, proses *slicing* desain website purwarupa dimulai. *Slicing* adalah langkah di mana desain grafis dipecah menjadi elemen-elemen yang lebih kecil untuk kemudian diintegrasikan ke dalam kode HTML dan CSS. Ini memungkinkan desain yang dibuat di Figma untuk diimplementasikan dalam bentuk website yang fungsional.

3.3.9 Minggu Ke-9: Melanjutkan Proses *Slicing* Desain Website Purwarupa

Pada minggu kesembilan, proses *slicing* desain website purwarupa dilanjutkan. Semua elemen yang telah dipecah diintegrasikan untuk membentuk halaman web yang utuh dan fungsional.

3.3.10 Minggu Ke-10: Kontak dengan Vendor Eksternal

Pada minggu kesepuluh, kontak dengan vendor eksternal dimulai. Diskusi dilakukan untuk menyampaikan desain purwarupa yang telah dibuat dan memastikan vendor memahami kebutuhan dan standar yang diharapkan. Desain website purwarupa diberikan sebagai referensi untuk memandu vendor dalam proses pengembangan lebih lanjut.

3.3.11 Minggu Ke-11: Diskusi Lanjutan dengan Vendor Eksternal

Pada minggu kesebelas, diskusi lebih lanjut dilakukan dengan vendor eksternal. Umpan balik awal diterima dan digunakan untuk membuat penyesuaian yang diperlukan pada desain.

3.3.12 Minggu Ke-12: Diskusi Desain dengan Vendor dan Direksi

Pada minggu kedua belas, diskusi desain intensif dilakukan dengan vendor dan direksi perusahaan. Revisi dan penyesuaian desain dilakukan berdasarkan masukan yang diterima dari kedua pihak. Figma digunakan kembali untuk mengimplementasikan perubahan yang disepakati, memastikan desain akhir memenuhi ekspektasi perusahaan.

3.3.13 Minggu Ke-13: Melanjutkan Revisi Desain dan Finalisasi Menggunakan Figma

Pada minggu ketiga belas, revisi desain dilanjutkan dan finalisasi desain dilakukan menggunakan Figma. Semua perubahan yang telah disepakati diterapkan untuk menghasilkan desain akhir yang siap untuk diimplementasikan.

3.3.14 Minggu Ke-14: Memulai Proses *Slicing* Desain Figma Baru

Pada minggu keempat belas, proses *slicing* dilakukan kembali untuk desain Figma yang telah direvisi. Desain baru ini dipecah menjadi elemen-elemen web yang dapat diintegrasikan dan diujicoba dalam bentuk website purwarupa.

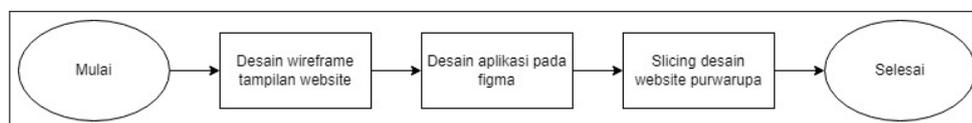
3.3.15 Minggu Ke-15: Melanjutkan Proses *Slicing* dan Persiapan Presentasi

Pada minggu kelima belas, proses *slicing* dilanjutkan dan persiapan presentasi desain final dilakukan. Semua elemen web diintegrasikan untuk memastikan halaman web berfungsi dengan baik.

3.3.16 Minggu Ke-16: Presentasi Desain Final dan Penyelesaian Laporan Magang

Pada minggu keenam belas, desain final dipresentasikan kepada direksi dan vendor. Setelah presentasi, laporan magang diselesaikan dan diserahkan untuk penilaian akhir.

Untuk dapat melihat secara lebih jelas tahapan pengerjaan tersebut, dapat dilihat pada Gambar 3.2



Gambar 3.2. *flowchart* pembuatan purwarupa website PT Energi Batu Hitam

Untuk memulai proses pembuatan purwarupa website PT Energi Batu Hitam, langkah pertama adalah merancang *wireframe* tampilan website. *wireframe* ini bertujuan untuk menggambarkan secara kasar struktur dan tata letak halaman web. Setelah *wireframe* selesai, selanjutnya adalah merancang aplikasi menggunakan perangkat lunak Figma. Figma memungkinkan desainer untuk membuat prototipe

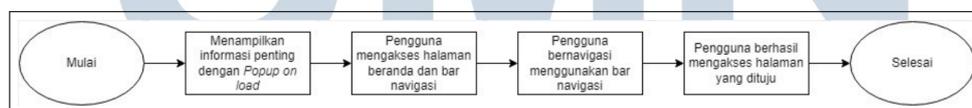
interaktif dengan menyatukan elemen-elemen desain secara intuitif. Setelah desain aplikasi selesai, langkah selanjutnya adalah melakukan proses slicing desain purwarupa. Proses slicing ini melibatkan pemotongan desain grafis menjadi elemen-elemen terpisah yang dapat diintegrasikan ke dalam pengembangan web. Setelah semua tahapan tersebut diselesaikan, purwarupa website PT Energi Batu Hitam dianggap selesai dan siap untuk dilanjutkan ke tahap pengembangan lebih lanjut.

3.3.17 Tahapan Pembuatan *Mockup Design*

Tahapan pembuatan *mockup design* dimulai dengan pengumpulan bahan dan referensi yang relevan untuk memahami kebutuhan dan preferensi desain perusahaan. Beberapa sesi diskusi diadakan dengan tim internal PT EBH untuk mendapatkan insight yang jelas tentang elemen-elemen penting yang harus ada di website. Setelah itu, mulai membuat *wireframe* sebagai kerangka dasar tata letak website. *Wireframe* ini kemudian dikembangkan menjadi desain visual yang lebih detail menggunakan Figma, di mana setiap elemen desain diatur dengan cermat untuk memastikan kesesuaian dengan identitas merek perusahaan dan kenyamanan navigasi bagi pengguna.

A. *Flowchart*

Flowchart adalah alat yang digunakan untuk menggambarkan alur navigasi dan interaksi pengguna dengan website. *Flowchart* untuk website PT EBH menggambarkan alur navigasi website yang dapat dilihat pada Gambar 3.3



Gambar 3.3. *Flowchart* Alur Navigasi Website

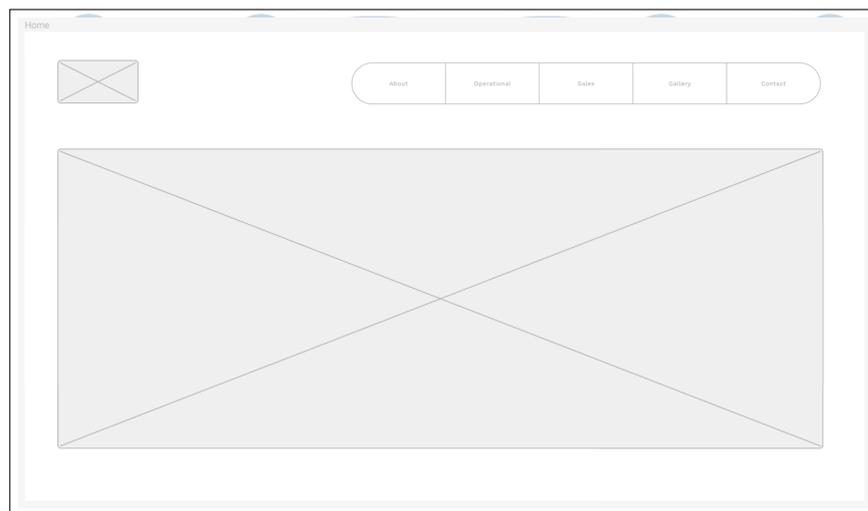
Proses navigasi website dimulai dengan menampilkan informasi penting kepada pengguna menggunakan fitur popup on load saat halaman pertama kali diakses. Popup ini bertujuan untuk memberikan informasi yang relevan atau penting sebelum pengguna mulai menjelajahi situs. Setelah popup ditutup, pengguna akan diarahkan ke halaman beranda di mana mereka dapat melihat bar navigasi yang berisi tautan ke berbagai bagian situs. Pengguna kemudian dapat menggunakan bar navigasi ini untuk bernavigasi ke halaman-halaman lain

di website. Dengan memilih salah satu tautan di bar navigasi, pengguna akan diarahkan ke halaman yang mereka tuju. Proses navigasi ini dianggap selesai ketika pengguna berhasil mengakses halaman yang diinginkan, memastikan pengalaman penjelajahan yang efisien dan intuitif.

B. *Wireframe*

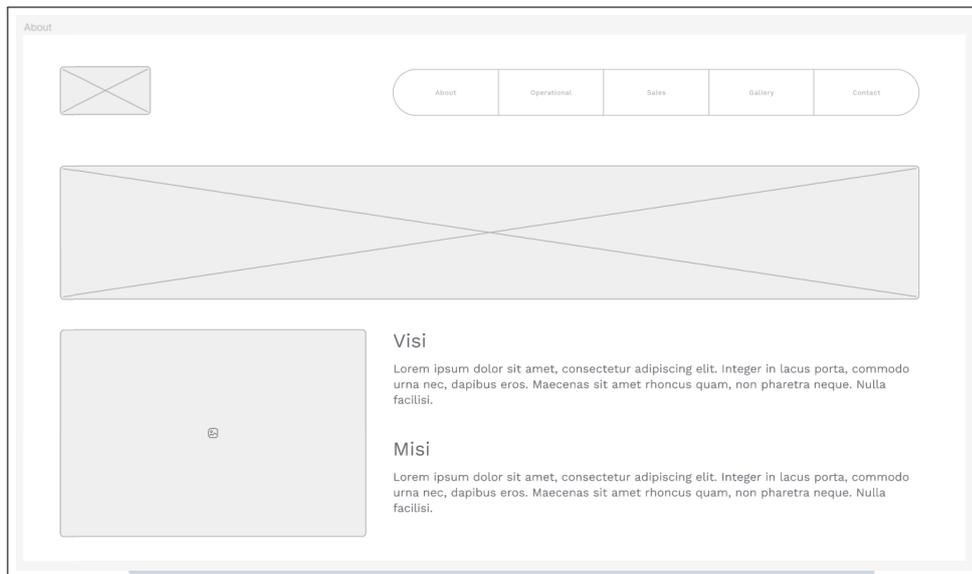
Wireframe adalah representasi visual dari struktur dasar website, yang berfungsi sebagai panduan untuk tata letak dan hierarki konten. Pada tahap ini dirancang *wireframe* untuk enam halaman utama website.

PT Energi Batu Hitam adalah perusahaan tambang batu bara yang memasarkan produk batu bara kepada konsumen. Dengan logo yang mengusung tema warna hijau, situs web perusahaan ini dirancang dengan kombinasi warna hijau dan putih yang sederhana dan modern. Desain ini tidak hanya mencerminkan identitas visual perusahaan tetapi juga diharapkan dapat menarik pelanggan untuk membeli produk batu bara dari PT Energi Batu Hitam. Setelah konsep desain ditetapkan, langkah selanjutnya adalah membuat *wireframe*. Perancangan tampilan antarmuka atau prototyping dilakukan menggunakan aplikasi Figma. Hasil *wireframe* untuk halaman *home*, *about*, *operational*, *product*, *gallery*, *career*, dan *contact* dapat dilihat pada gambar-gambar berikut.



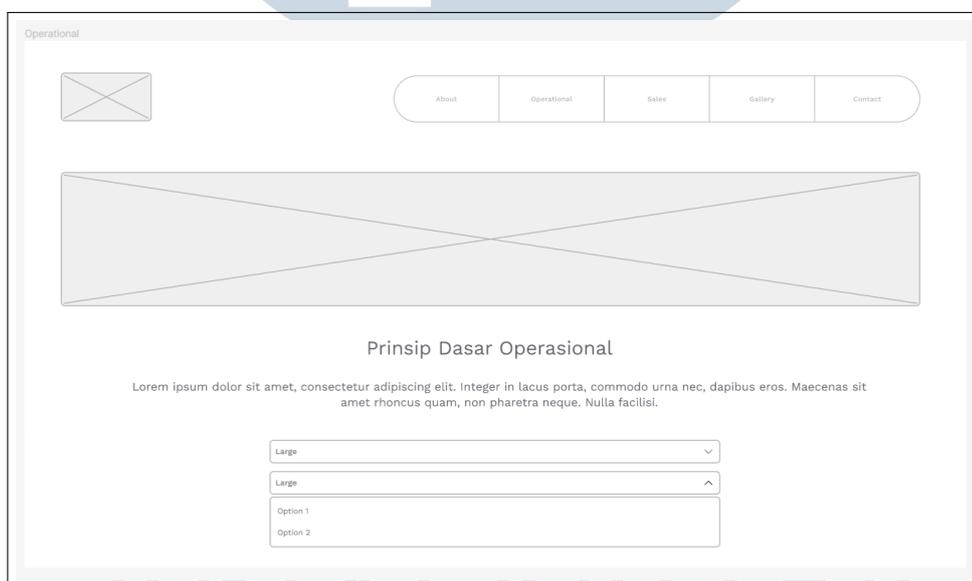
Gambar 3.4. *Wireframe* Halaman *Home*

Gambar 3.4 menunjukkan *wireframe* untuk halaman *Home*, yang mencakup elemen-elemen utama seperti header, banner utama, dan informasi tentang produk perusahaan.



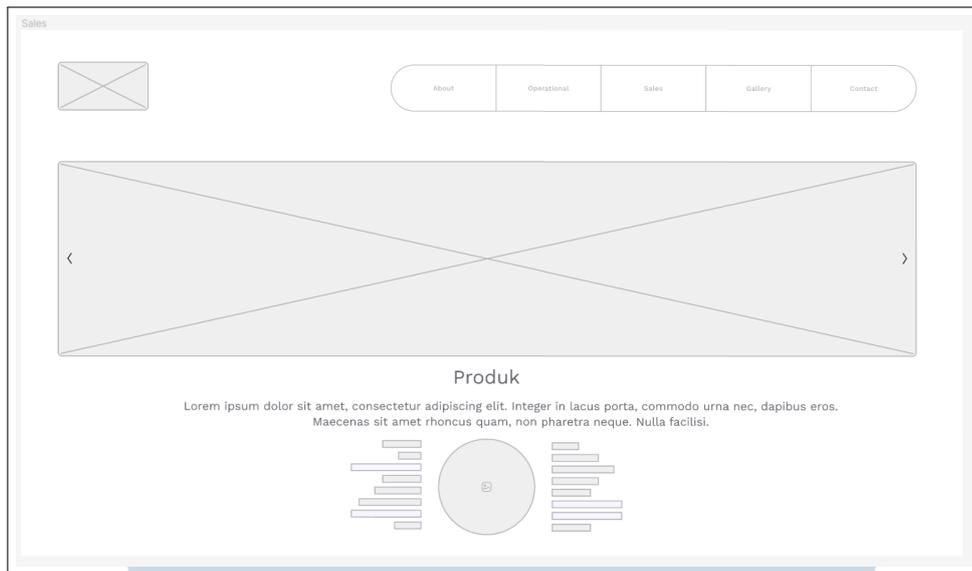
Gambar 3.5. *Wireframe* Halaman *About*

Gambar 3.5 menunjukkan *wireframe* untuk halaman *About*, yang berisi informasi mengenai visi dan misi dan nilai-nilai perusahaan.



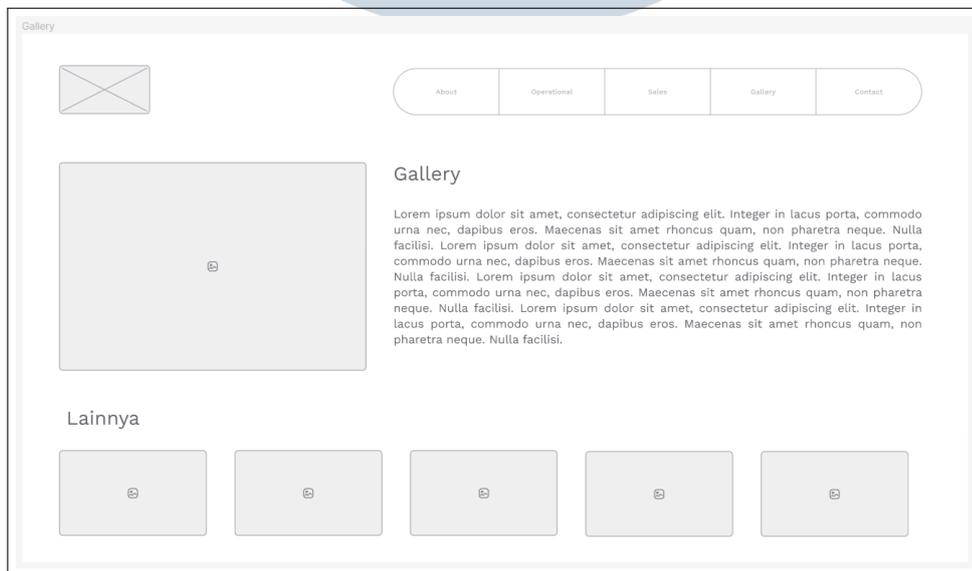
Gambar 3.6. *Wireframe* Halaman *Operational*

Gambar 3.6 menunjukkan *wireframe* untuk halaman *Operational*, yang menyediakan informasi mengenai operasi penambangan, fasilitas, rantai pasok produk, dan teknologi yang digunakan oleh PT Energi Batu Hitam.



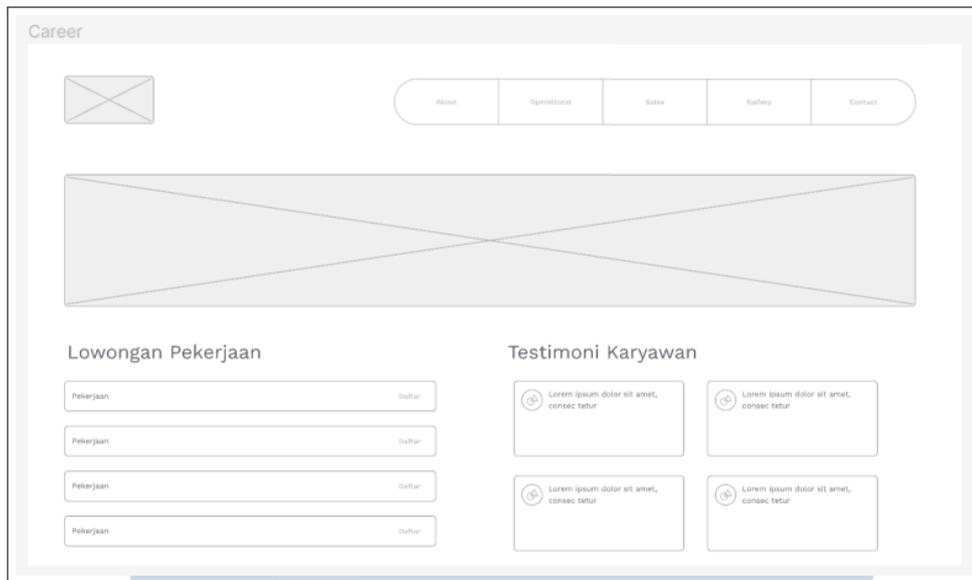
Gambar 3.7. Wireframe Halaman *Product*

Gambar 3.7 menunjukkan *wireframe* untuk halaman *Product*, yang menampilkan berbagai produk batu bara yang ditawarkan oleh PT Energi Batu Hitam, lengkap dengan deskripsi dan spesifikasi produk.



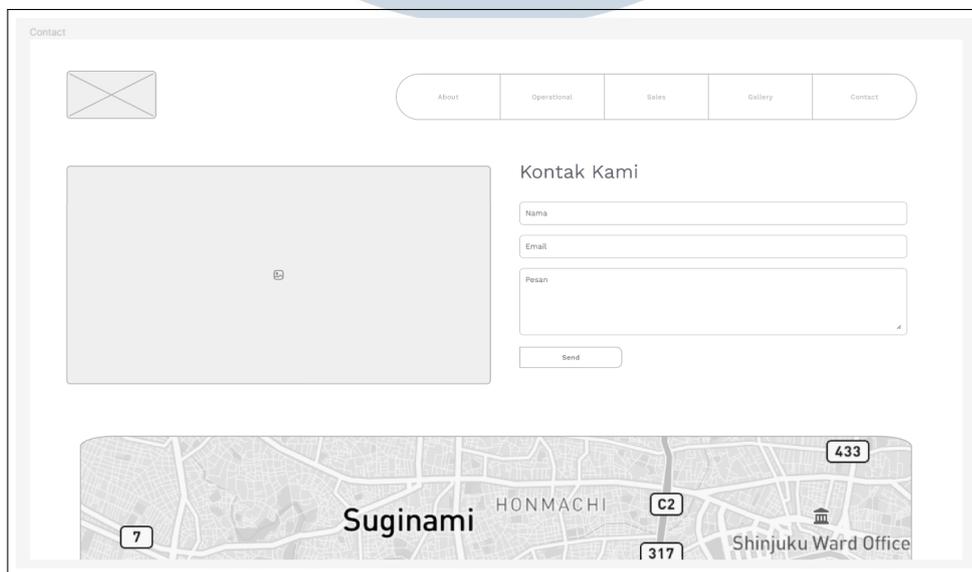
Gambar 3.8. Wireframe Halaman *Gallery*

Gambar 3.8 menunjukkan *wireframe* untuk halaman *Gallery*, yang berfungsi sebagai galeri foto dan video yang menampilkan kegiatan operasional dan acara-acara penting perusahaan.



Gambar 3.9. Wireframe Halaman Career

Gambar 3.9 menunjukkan *wireframe* untuk halaman *Career*, yang memberikan informasi mengenai peluang karir, proses rekrutmen, dan lowongan pekerjaan yang tersedia di PT Energi Batu Hitam.

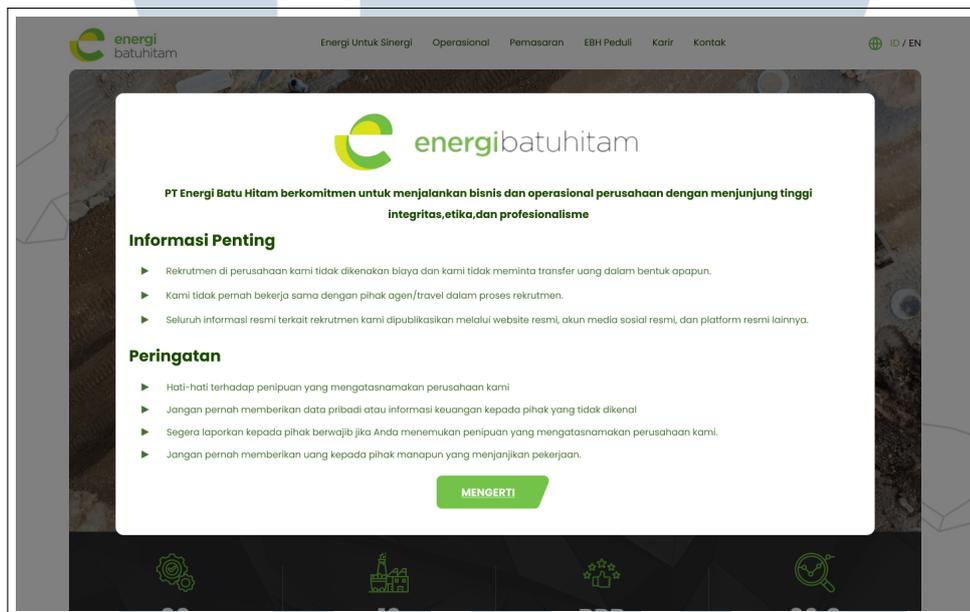


Gambar 3.10. Wireframe Halaman Contact

Gambar 3.10 menunjukkan *wireframe* untuk halaman *Contact*, yang berisi informasi kontak perusahaan, termasuk alamat, nomor telepon, email, dan formulir kontak online untuk menghubungi PT Energi Batu Hitam.

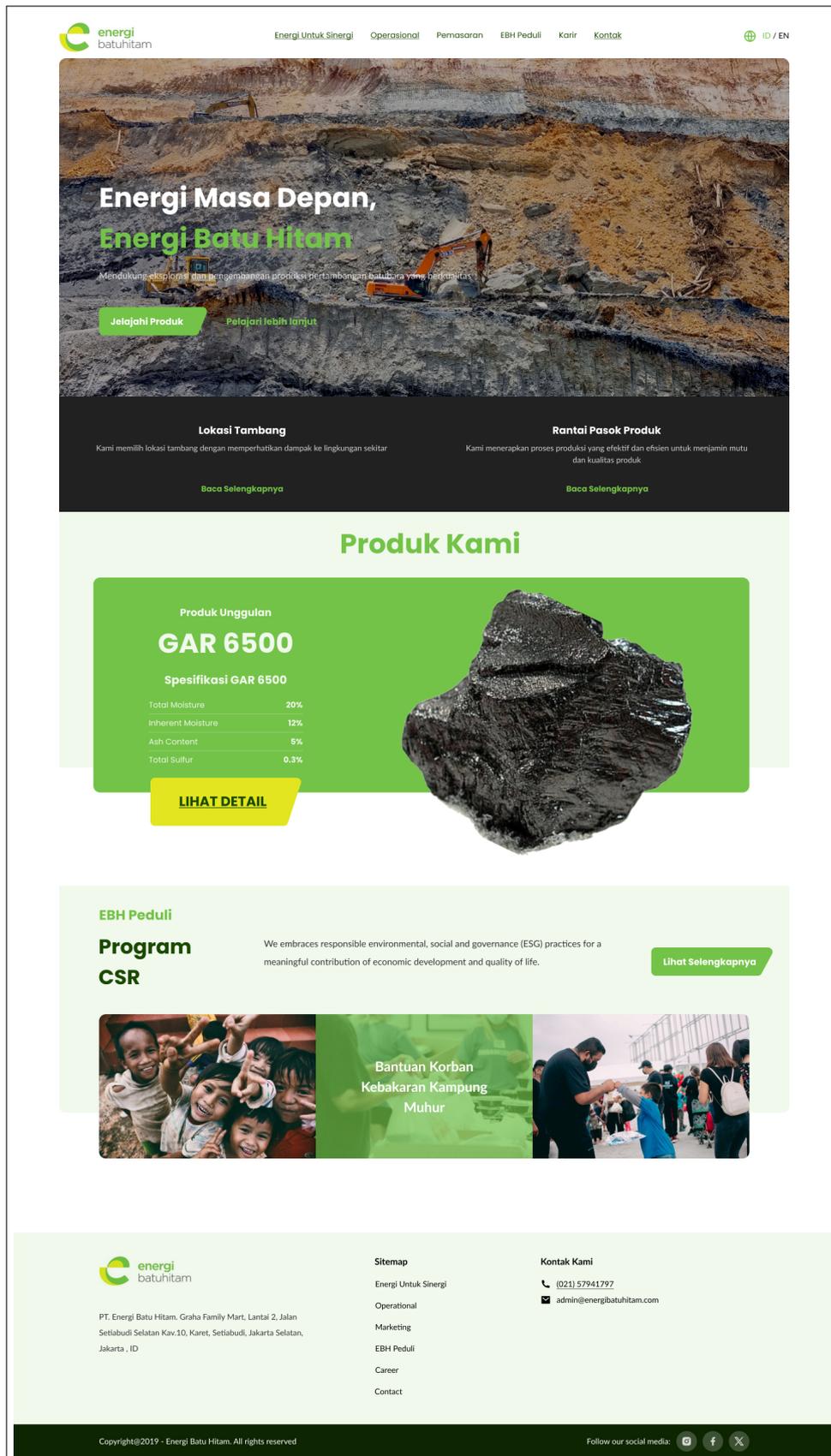
C. Figma

Figma adalah alat desain berbasis web yang memungkinkan kolaborasi secara real-time antara tim desain. Dalam proyek ini, Figma digunakan untuk mengembangkan *wireframe* menjadi mockup desain visual yang lebih detail. Setiap elemen desain, mulai dari warna, tipografi, hingga ikonografi, diatur dengan cermat untuk menciptakan antarmuka yang intuitif dan sesuai dengan identitas merek PT EBH. Figma memudahkan proses revisi dan mendapatkan umpan balik dari tim internal, karena setiap perubahan dapat dilihat dan disetujui secara langsung. Selain itu, dengan fitur prototyping Figma, simulasi interaktif dari website dapat dibuat untuk menguji navigasi dan alur pengguna sebelum melangkah ke tahap pengembangan.[11]



Gambar 3.11. Desain Figma Prototipe Website *Popup on Load*

Pada Gambar 3.11 dapat dilihat hasil desain prototipe untuk tampilan awal ketika pengunjung masuk ke dalam website. Tampilan Popup ini bertujuan sebagai informasi penting yang harus diketahui pengunjung website terkait beberapa penipuan yang sering mengatasnamakan PT Energi Batu Hitam. Popup ini dapat ditutup untuk lanjut menelusuri website dengan menekan tombol 'mengerti' atau mengklik di area luar kotak popup.



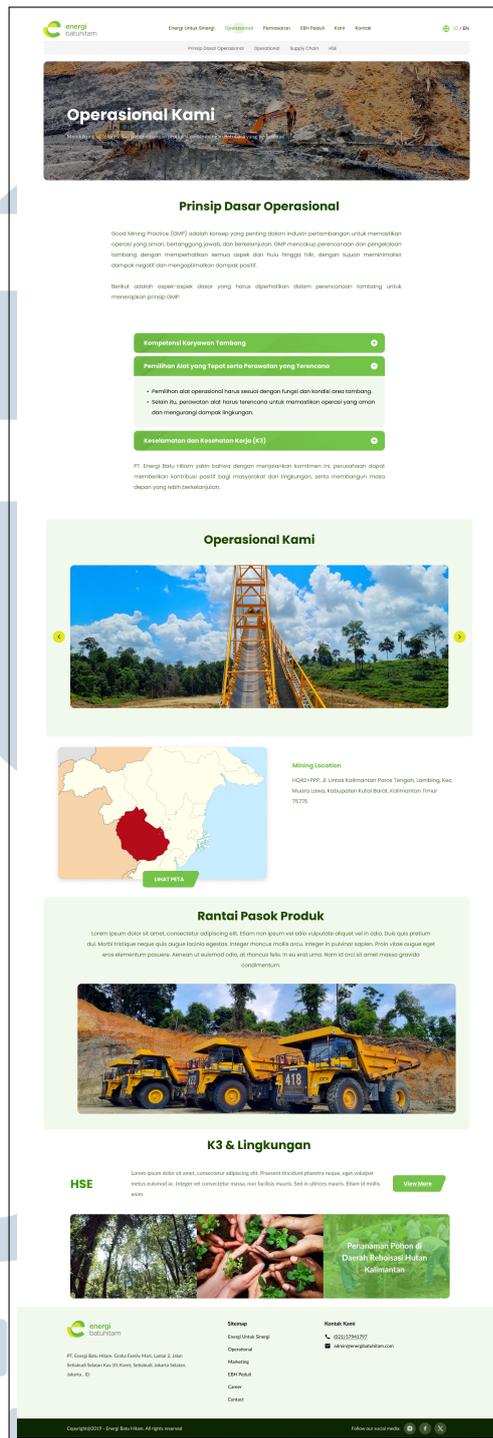
Gambar 3.12. Desain Figma Prototipe Website halaman *Homepage*

Pada Gambar 3.12 dapat dilihat hasil desain prototipe untuk halaman beranda yang menjadi tampilan awal website. Halaman ini berfokus pada pemasaran produk dan langsung mengarahkan pengunjung ke halaman produk.



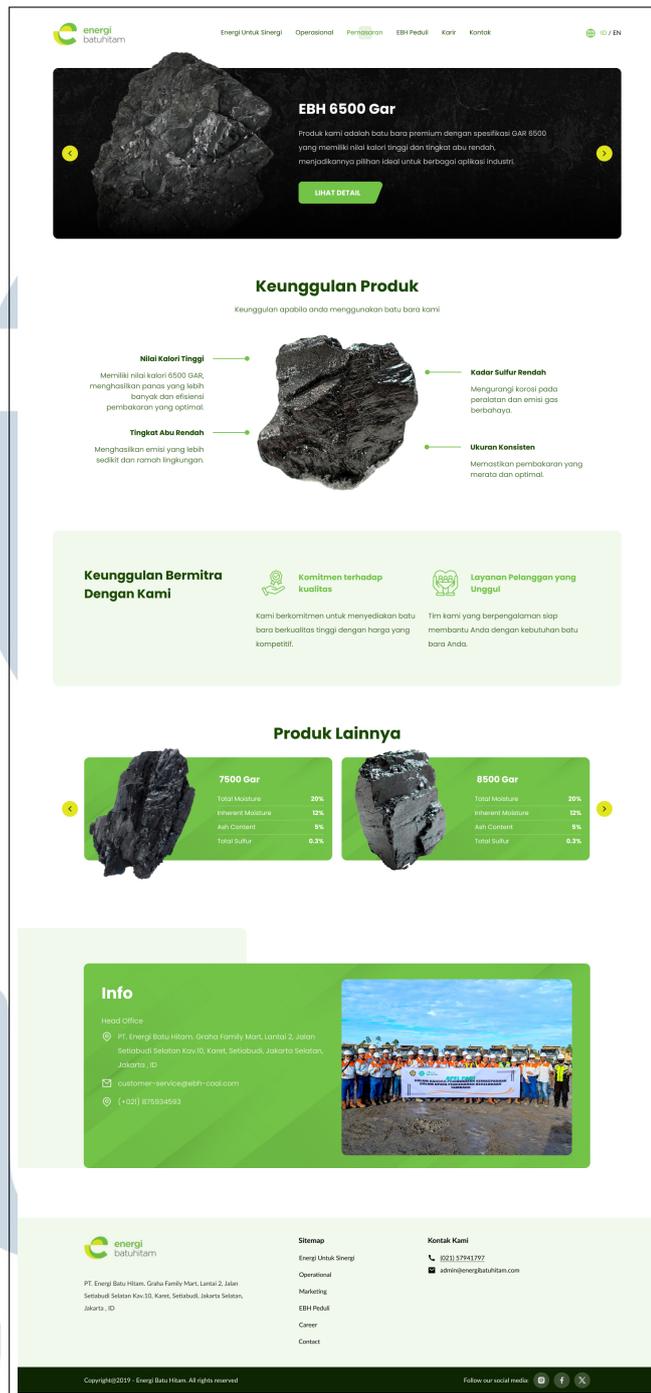
Gambar 3.13. Desain Figma Prototipe Website halaman *About*

Pada Gambar 3.13 dapat dilihat hasil desain prototipe untuk halaman "Energi untuk Sinergi". Halaman about ini menjelaskan visi, misi, dan nilai inti perusahaan.



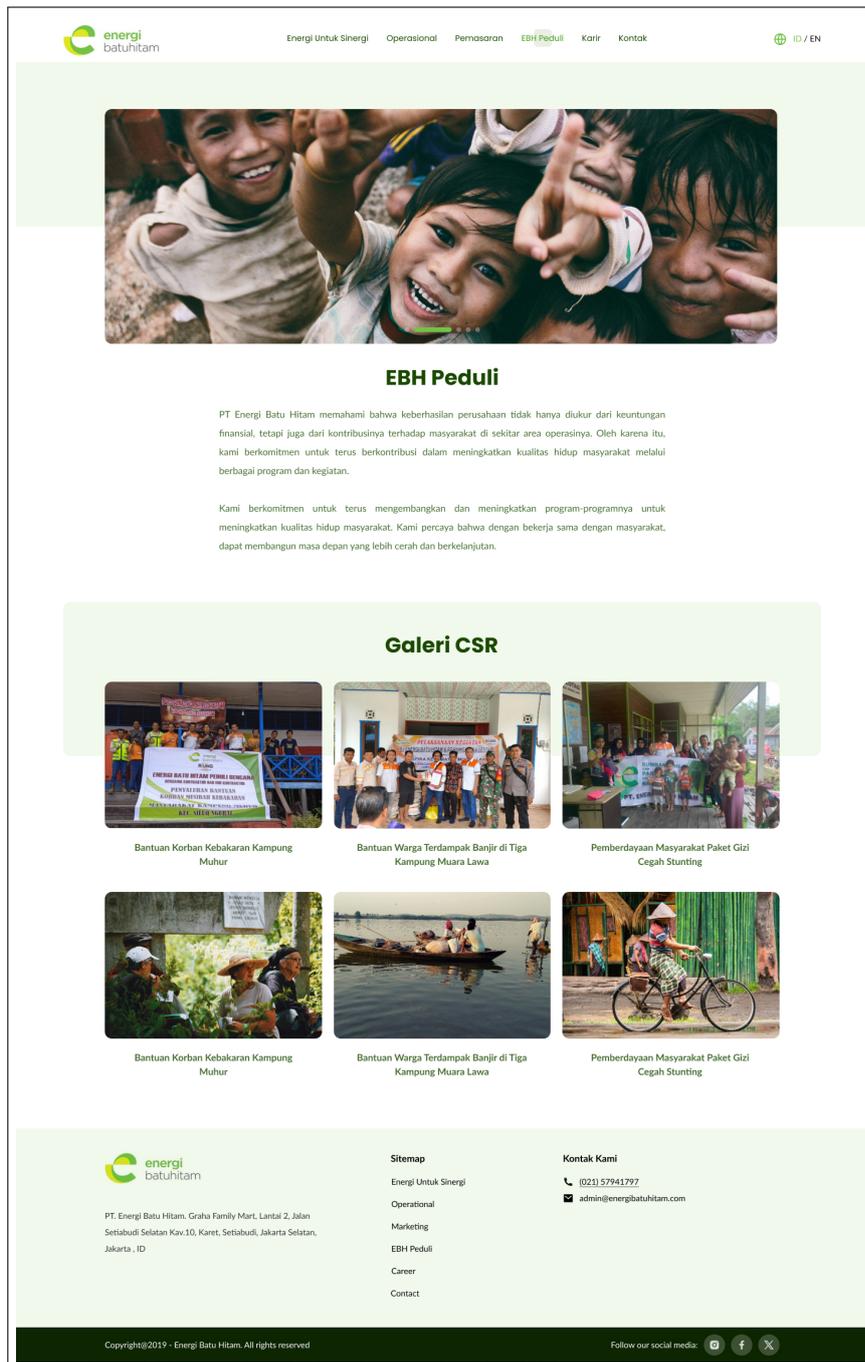
Gambar 3.14. Desain Figma Prototipe Website halaman *Operasional*

Pada Gambar 3.14 dapat dilihat hasil desain prototipe untuk halaman operasional. Halaman ini menjelaskan terkait operasional perusahaan yang penting diketahui oleh calon pembeli, termasuk foto tambang dan prinsip dasar operasional.



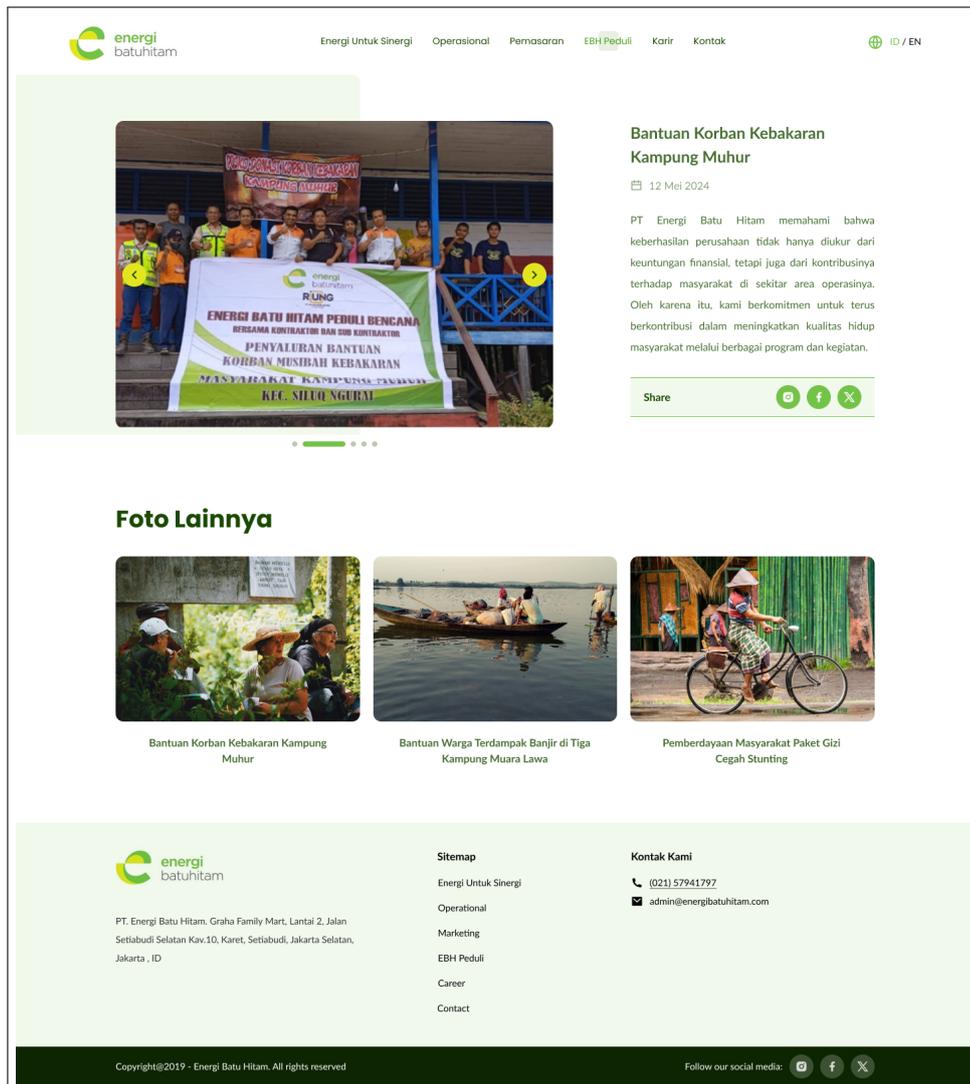
Gambar 3.15. Desain Figma Prototipe Website halaman Sales

Pada Gambar 3.15 dapat dilihat hasil desain prototipe untuk halaman pemasaran. Halaman ini berisi produk yang dijual serta kontak untuk melakukan pembelian.



Gambar 3.16. Desain Figma Prototipe Website halaman *Gallery*

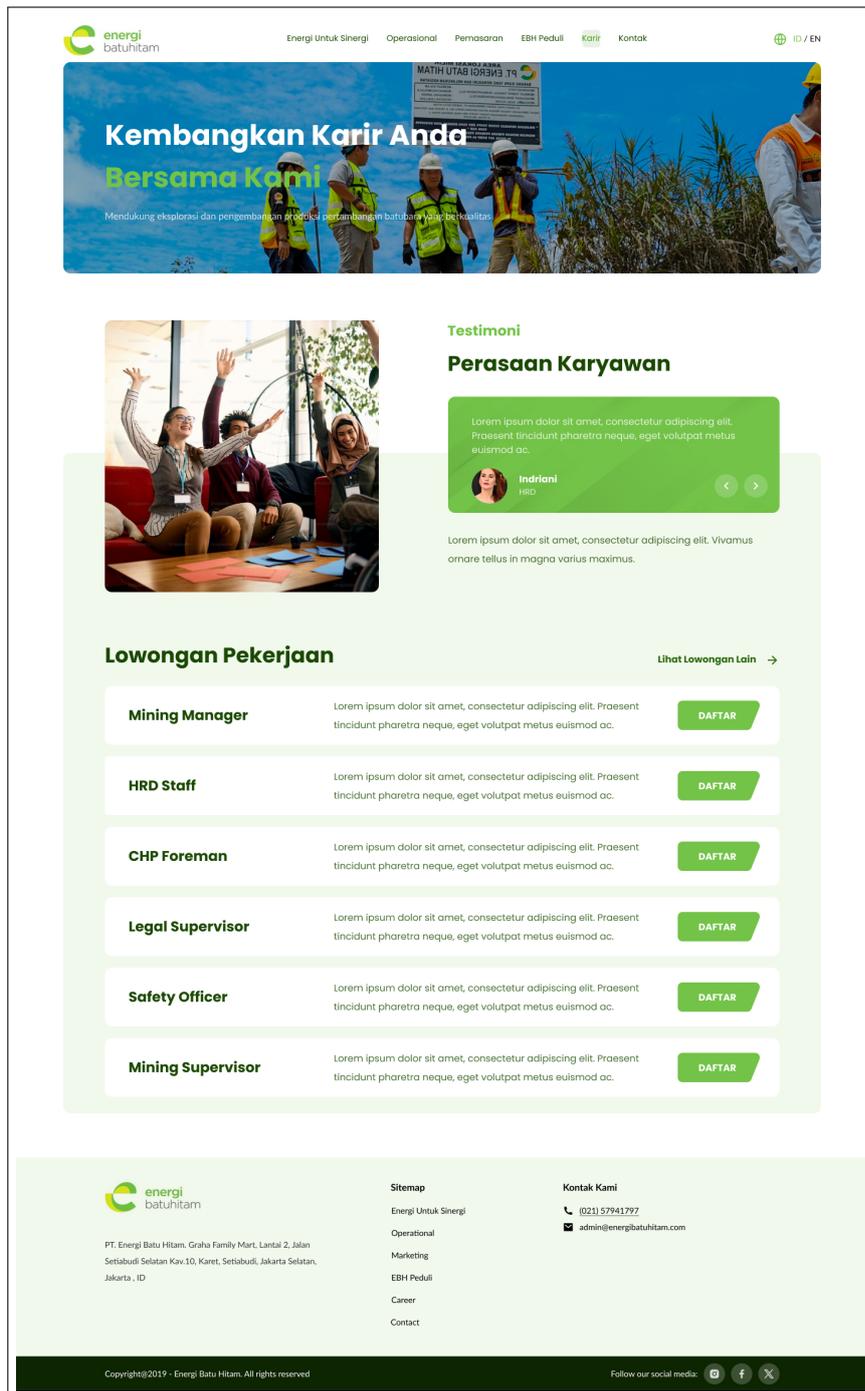
Pada Gambar 3.16 dapat dilihat hasil desain prototipe untuk halaman EBH Peduli. Halaman ini berisi galeri foto dan informasi terkait bukti kepedulian EBH terhadap lingkungan serta kegiatan CSR.



Gambar 3.17. Desain Figma Prototipe Website halaman Gallery-detail

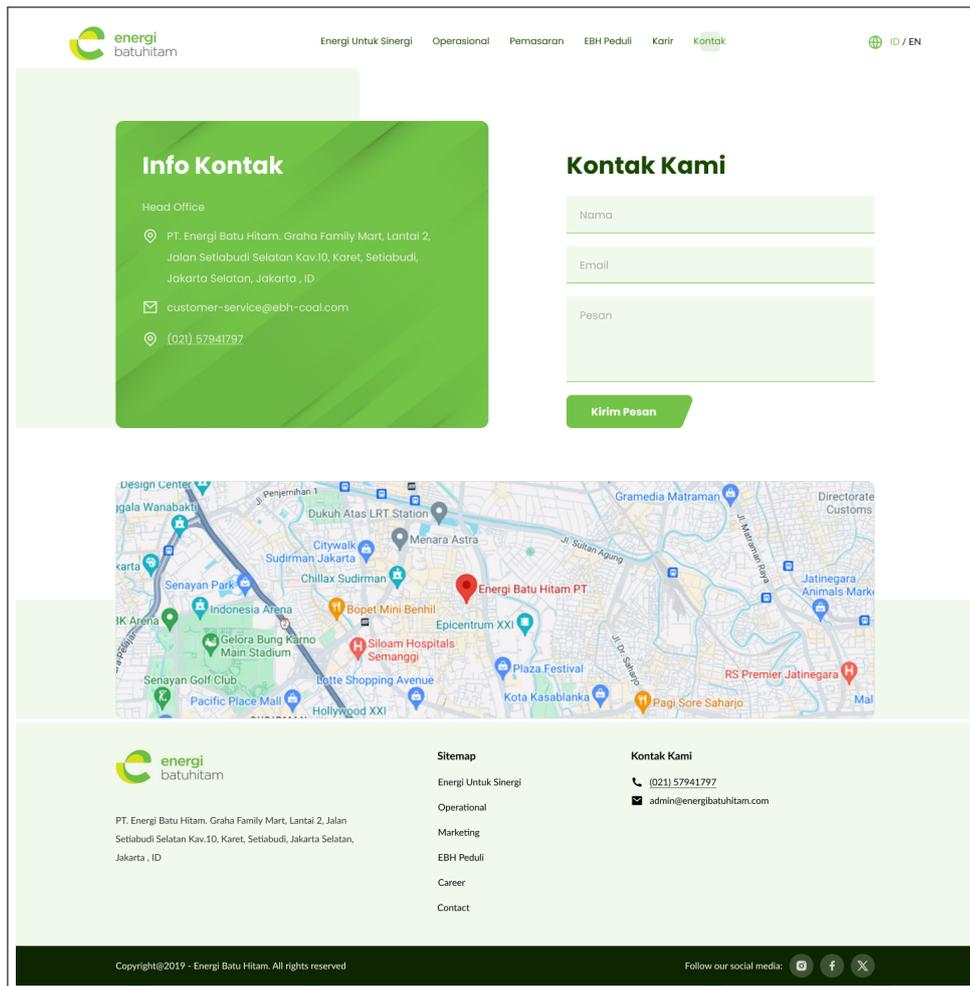
Pada Gambar 3.17 dapat dilihat hasil desain prototipe untuk halaman EBH Peduli. Halaman ini berisi galeri foto dan informasi terkait bukti kepedulian EBH terhadap lingkungan serta kegiatan CSR.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.18. Desain Figma Prototipe Website halaman Career

Pada Gambar 3.18 dapat dilihat hasil desain prototipe untuk halaman karir. Halaman ini mempromosikan lowongan pekerjaan di EBH.



Gambar 3.19. Desain Figma Prototipe Website halaman Kontak

Pada Gambar 3.19 dapat dilihat hasil desain prototipe untuk halaman kontak. Halaman ini berisi kontak *head office* dan peta lokasi.

3.3.18 Tahapan Konversi Mockup ke HTML

Setelah mockup desain final disetujui, langkah berikutnya adalah mengkonversi desain tersebut ke dalam kode HTML. Proses ini dimulai dengan memecah desain menjadi komponen-komponen HTML yang lebih kecil dan dapat dikelola, seperti *header*, *footer*, navigasi, dan konten utama. HTML5 digunakan untuk memastikan struktur semantik yang baik dan CSS3 untuk menata tampilan sesuai dengan desain di Figma. Untuk interaktivitas dan responsivitas, JavaScript murni diterapkan tanpa menggunakan framework atau pustaka tambahan. Setiap halaman diuji secara menyeluruh untuk memastikan konsistensi antara mockup dan versi HTML, serta kompatibilitas dengan berbagai perangkat dan browser.

Penekanan pada detail ini penting untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal sesuai dengan standar yang diharapkan oleh PT EBH.

Setelah desain final disetujui, langkah-langkah berikut dilakukan untuk mengkonversi mockup desain ke dalam kode HTML:

A. Analisis Desain

Langkah pertama adalah melakukan analisis mendalam terhadap desain yang telah disetujui. Analisis ini mencakup:

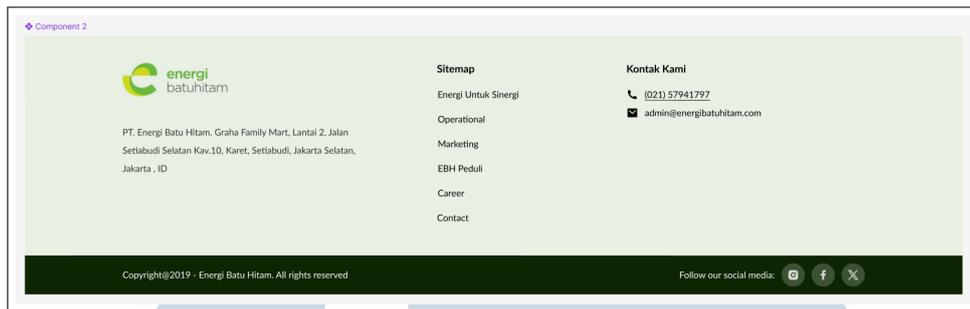
1. Memahami struktur desain, termasuk komponen-komponen seperti *footer* dan *navbar*.
2. Membuat *sitemap* untuk memahami navigasi dan alur antar halaman.

A.1 Komponen



Gambar 3.20. *Mockup* Desain Komponen *Navbar*

Pada Gambar 3.20 dapat dilihat desain bar navigasi untuk setiap halaman. Ketika mengakses halaman yang berbeda akan ada perubahan tampilan di bar navigasi yang menandakan lokasi pengguna sedang berada di halaman mana.



Gambar 3.21. *Mockup* Desain Komponen *Footer*

Pada Gambar 3.21 dapat dilihat desain *footer* yang akan ditampilkan sama di setiap halaman. *Footer* akan berada di posisi paling bawah setiap halaman.

A.2 *Sitemap*



Gambar 3.22. *Sitemap* Prototipe Website PT EBH

Website PT Energi Batu Hitam memiliki beberapa bagian utama untuk memfasilitasi informasi yang komprehensif bagi pengguna. Di bagian "Energi Untuk Sinergi", terdapat *header* yang mencantumkan visi dan misi perusahaan serta nilai inti yang menjadi dasar operasional perusahaan.

Pada bagian "Operasional", *header* memperkenalkan prinsip dasar operasional, yaitu *Good Mining Practice*, dilengkapi dengan foto-foto tambang, alat, dan lain-lain. Pengguna juga dapat melihat peta lokasi tambang, penjelasan rantai pasok produk, dan informasi terkait *HSE (Health, Safety, and Environment)*. Tersedia tombol "Lihat detail" yang mengarahkan pengguna ke halaman detail HSE.

Bagian "Pemasaran" memberikan penjelasan produk batu bara, keunggulan produk, serta manfaat bermitra dengan PT Energi Batu Hitam. Informasi kontak pemasaran juga tersedia untuk kemudahan komunikasi lebih lanjut.

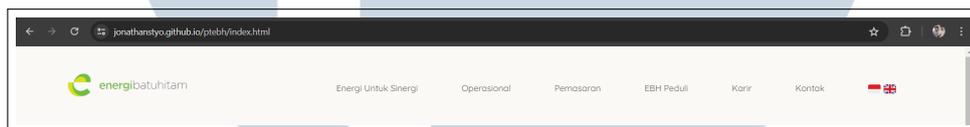
Di segmen "EBH Peduli", dijelaskan tentang program *CSR (Corporate Social Responsibility)* perusahaan, lengkap dengan galeri foto-foto program tersebut.

Untuk bagian "Karir", tersedia *header*, testimoni karyawan, dan daftar lowongan pekerjaan yang tersedia. Terdapat juga tombol "Daftar" yang mengarahkan pengguna ke link pendaftaran melalui *Google Form*.

Terakhir, di bagian "Kontak", pengguna dapat menemukan informasi kontak dan alamat *head office* serta peta lokasi kantor pusat, memudahkan aksesibilitas dan komunikasi dengan perusahaan.

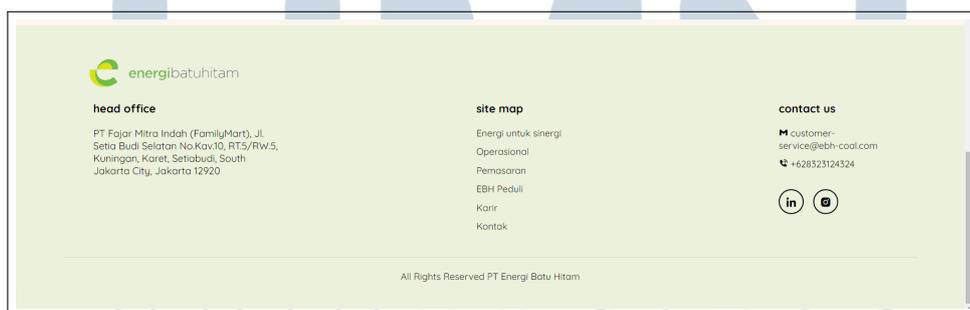
B. Penyusunan Struktur per Halaman dan Styling

Selanjutnya, kita mulai dengan pengkodean halaman beranda. Fokus utama adalah pada pembuatan *navbar* dan *footer* sesuai dengan desain dengan *styling* menggunakan CSS untuk memastikan tampilan halaman sesuai dengan desain yang telah dibuat.



Gambar 3.23. Tampilan *Navbar*

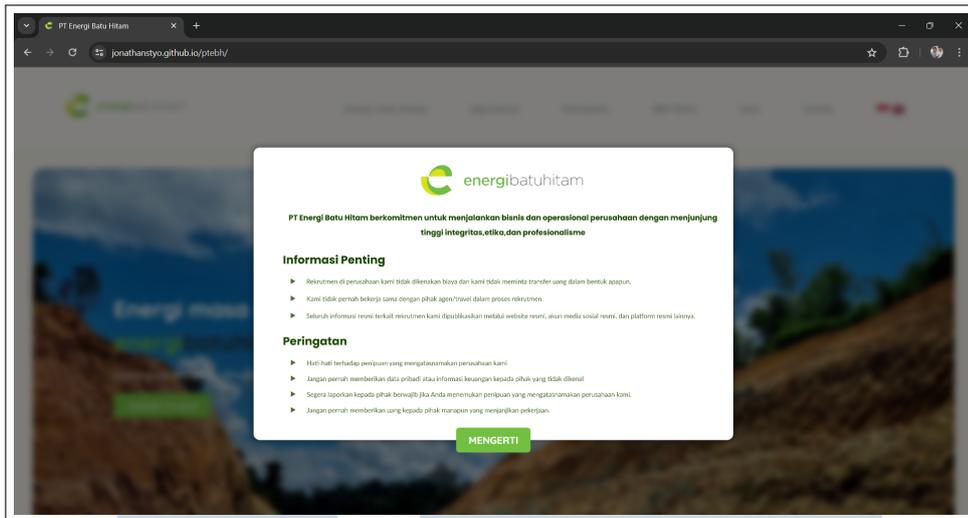
Gambar 3.23 menunjukkan hasil tampilan dari *navbar* setelah diimplementasikan. *Navbar* ini berfungsi sebagai elemen navigasi utama pada website, membantu pengguna mengakses berbagai halaman dengan mudah.



Gambar 3.24. Tampilan *Footer*

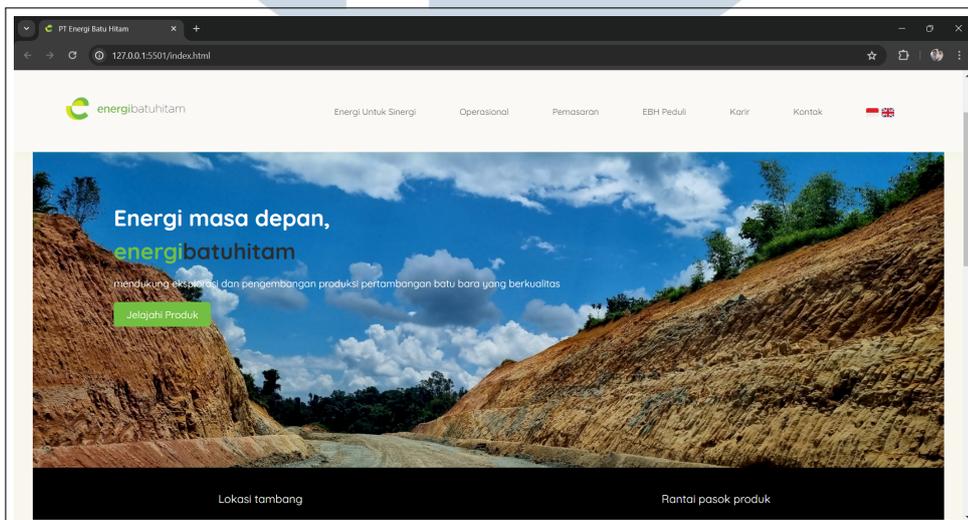
Gambar 3.24 menunjukkan hasil tampilan dari *footer* setelah diimplementasikan. *Footer* ini mencakup informasi penting seperti kontak perusahaan, tautan ke halaman kebijakan privasi, dan media sosial.

Setelah tampilan *navbar* dan *footer* selesai dikonversi, dilanjutkan dengan tampilan utama halaman Home.



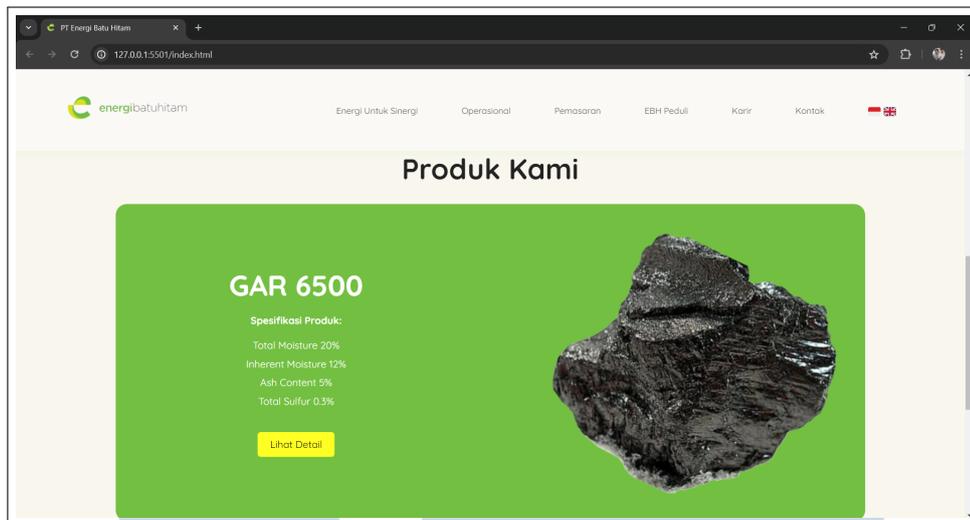
Gambar 3.25. Prototipe Website Halaman *Landing*

Gambar 3.25 menunjukkan hasil prototipe halaman *landing* website. Halaman ini berfungsi sebagai halaman utama yang menyambut pengguna dengan tampilan menarik dan informasi penting mengenai PT Energi Batu Hitam.



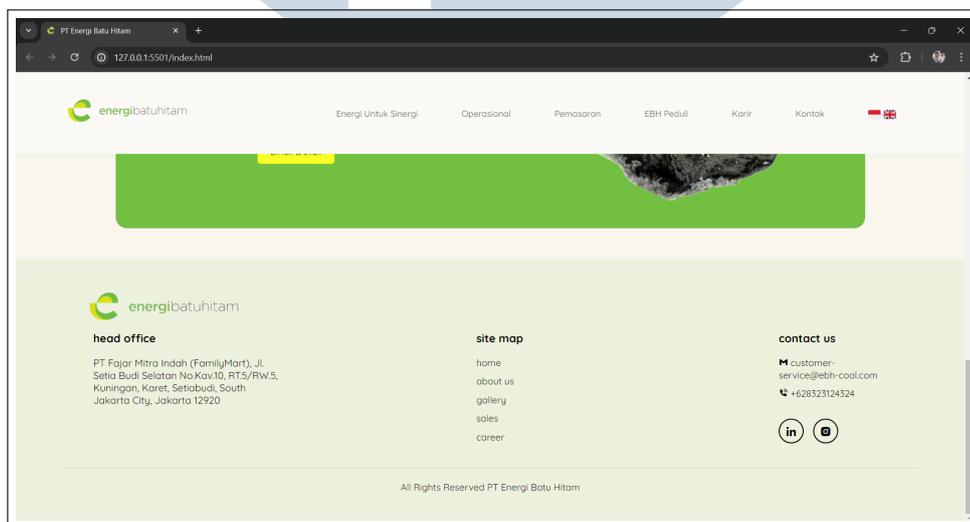
Gambar 3.26. Prototipe Website Halaman Beranda

Gambar 3.26 menunjukkan hasil prototipe halaman beranda website. Halaman beranda ini menampilkan informasi singkat mengenai perusahaan, layanan utama, dan berita terbaru.



Gambar 3.27. Prototipe Website Halaman Beranda

Gambar 3.27 menunjukkan bagian lain dari prototipe halaman beranda, yang menampilkan lebih banyak detail tentang layanan perusahaan dan proyek yang sedang berjalan.

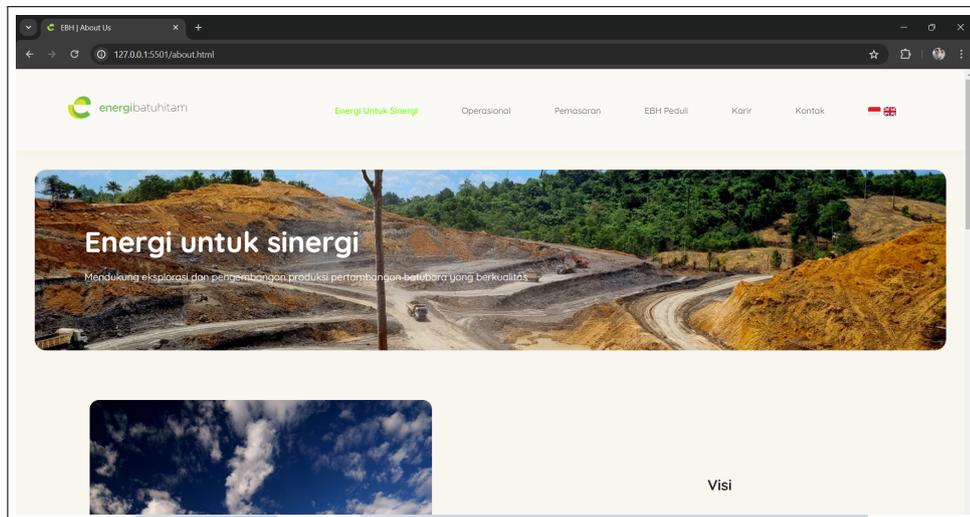


Gambar 3.28. Prototipe Website Halaman Beranda

Gambar 3.28 menunjukkan bagian akhir dari prototipe halaman beranda, termasuk testimoni dari klien dan informasi kontak singkat.

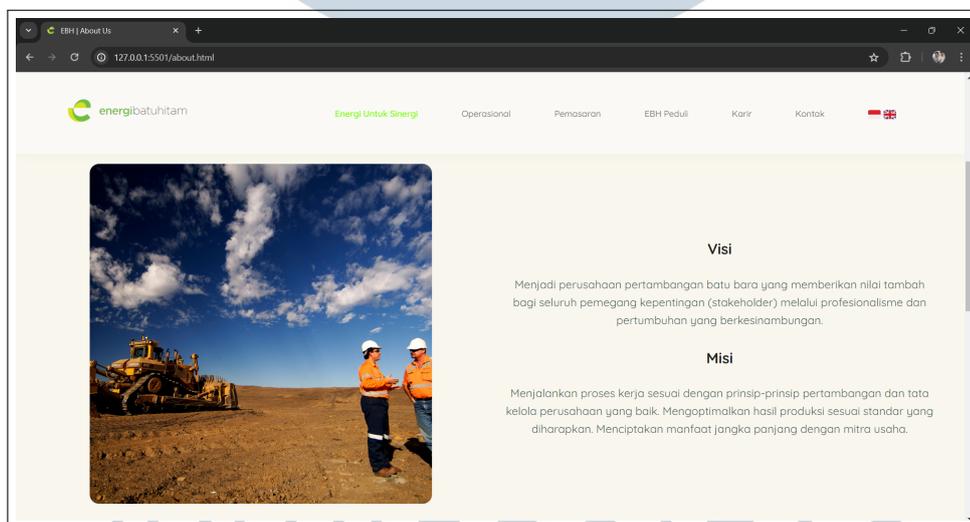
Setelah halaman beranda selesai, lanjutkan dengan pengkodean halaman-halaman lainnya seperti halaman "Energi Untuk Sinergi", "Operasional", "Pemasaran", "EBH Peduli", "Karir", dan "Kontak". Fokus pada implementasi struktur dasar HTML terlebih dahulu, kemudian tambahkan konten sesuai dengan desain. Menggunakan pendekatan yang konsisten untuk navigasi dan footer pada

setiap halaman agar tampak seragam.



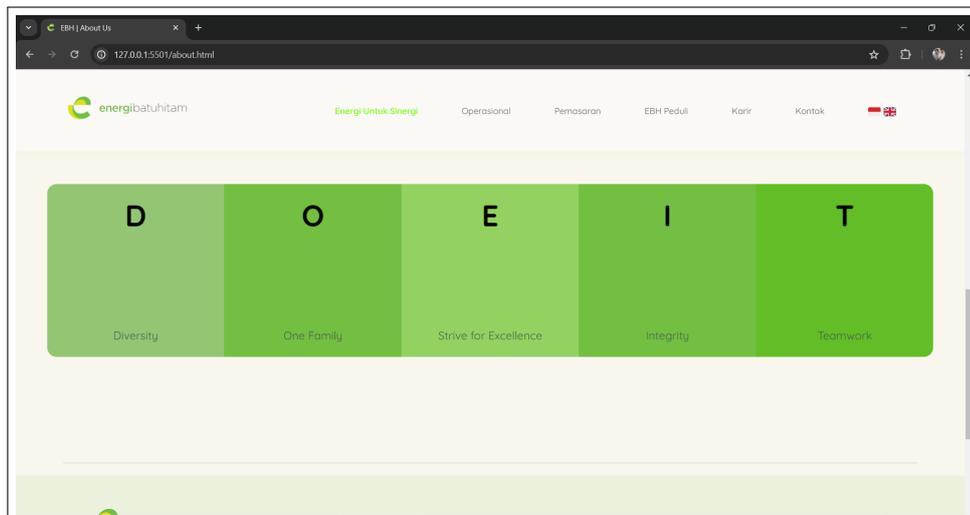
Gambar 3.29. Prototipe Website Halaman Energi untuk Sinergi

Gambar 3.29 menunjukkan hasil prototipe halaman "Energi untuk Sinergi", yang berisi informasi tentang visi, misi, dan nilai-nilai perusahaan.



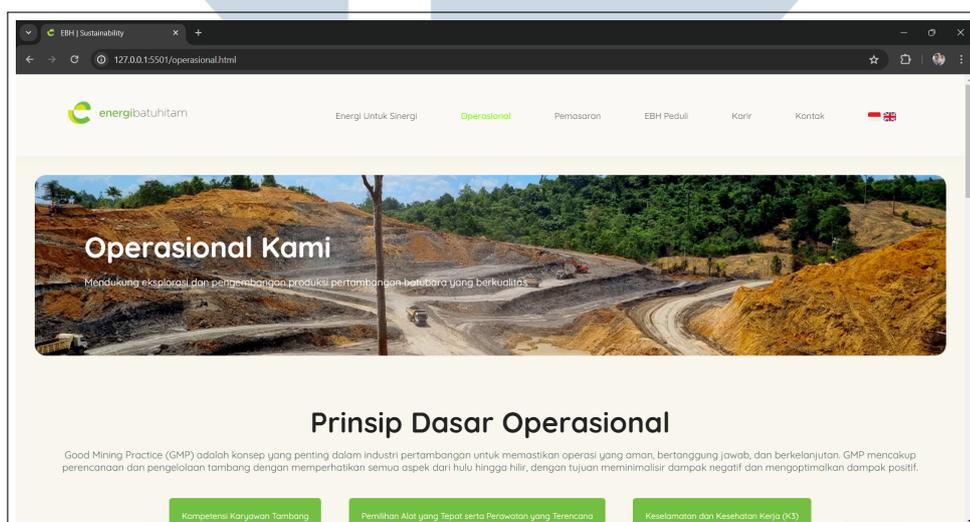
Gambar 3.30. Prototipe Website Halaman Energi untuk Sinergi

Gambar 3.30 menunjukkan bagian lain dari halaman "Energi untuk Sinergi", yang lebih detail mengenai program-program sinergi yang dilakukan oleh perusahaan.



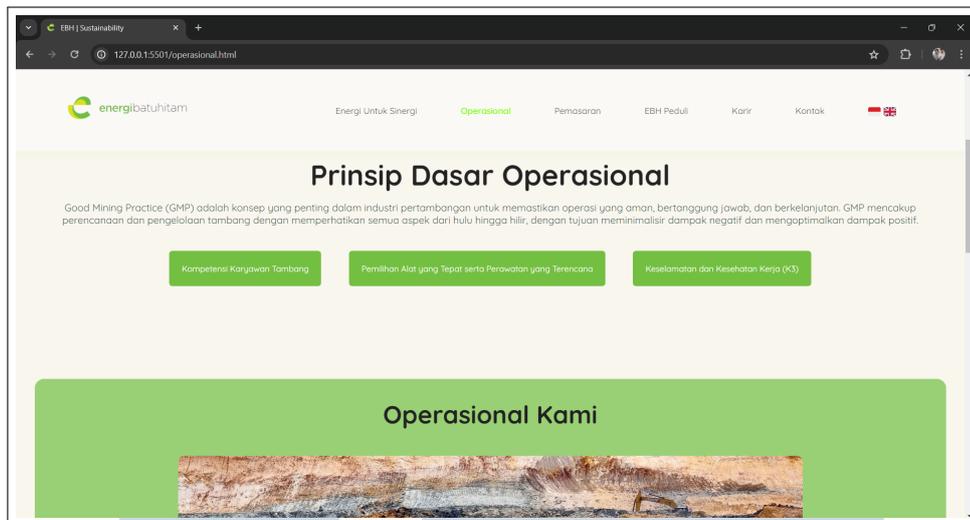
Gambar 3.31. Prototipe Website Halaman Energi untuk Sinergi

Gambar 3.31 menunjukkan tampilan tambahan dari halaman "Energi untuk Sinergi", termasuk testimoni dan pencapaian program-program tersebut.



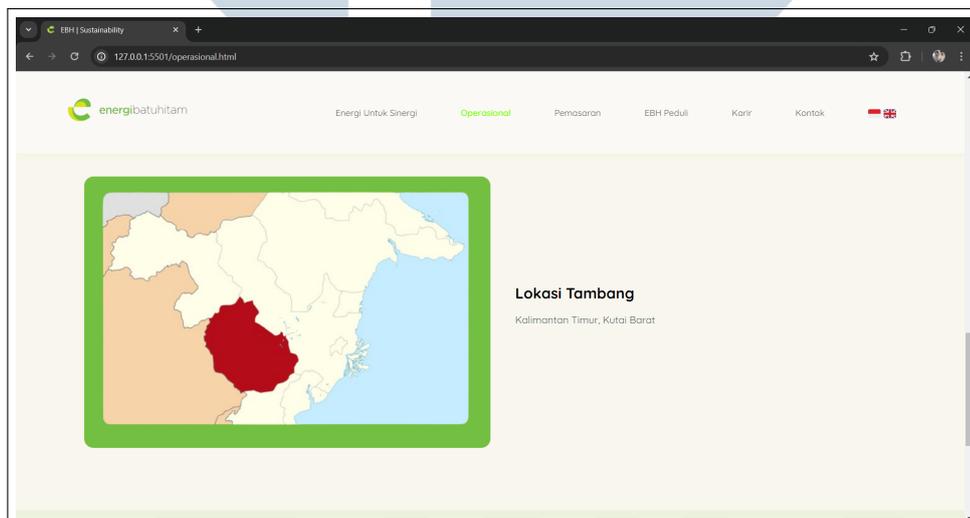
Gambar 3.32. Prototipe Website Halaman Operasional

Gambar 3.32 menunjukkan hasil prototipe halaman "Operasional", yang menyediakan informasi mengenai operasi penambangan, fasilitas, dan teknologi yang digunakan oleh PT Energi Batu Hitam.



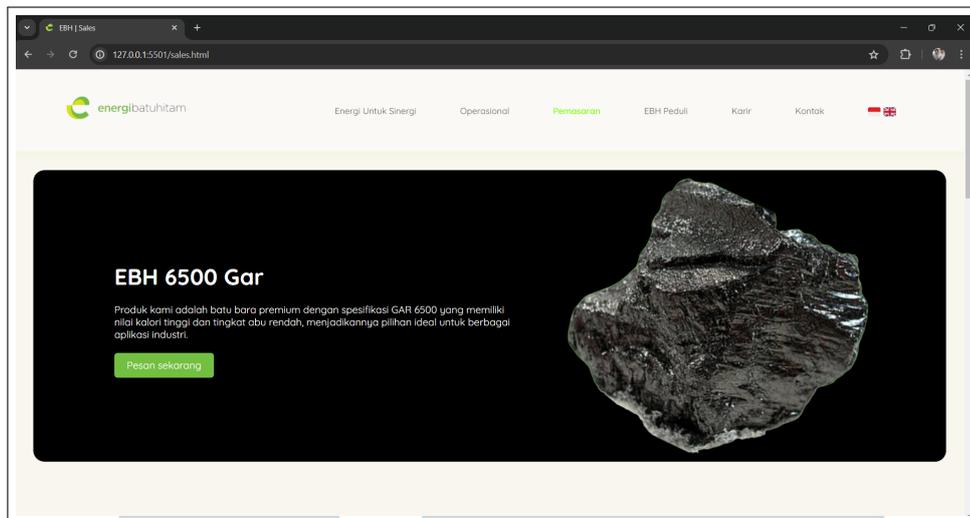
Gambar 3.33. Prototipe Website Halaman Operasional

Gambar 3.33 menunjukkan bagian lain dari halaman "Operasional", yang mencakup lebih detail tentang proses penambangan dan pengolahan batu bara.



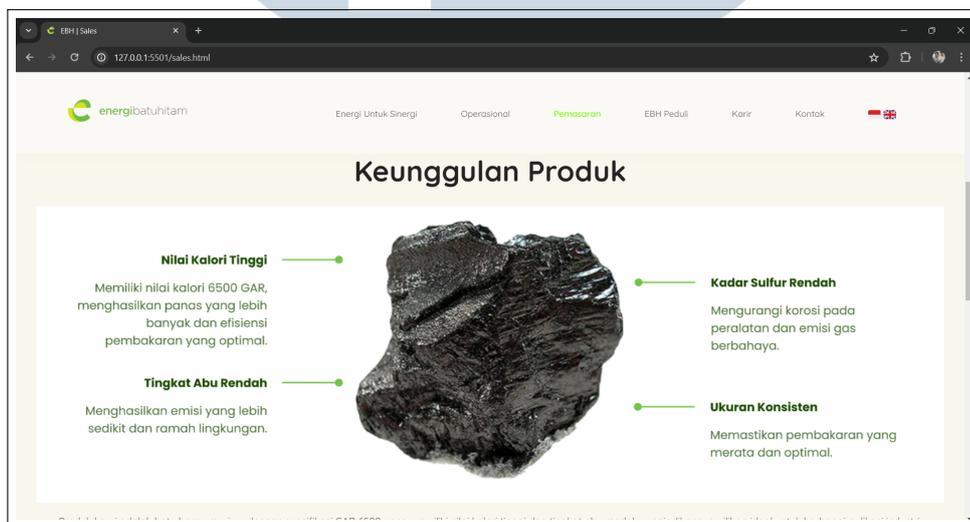
Gambar 3.34. Prototipe Website Halaman Operasional

Gambar 3.34 menunjukkan bagian tambahan dari halaman "Operasional", termasuk informasi tentang standar keselamatan dan lingkungan yang diterapkan oleh perusahaan.



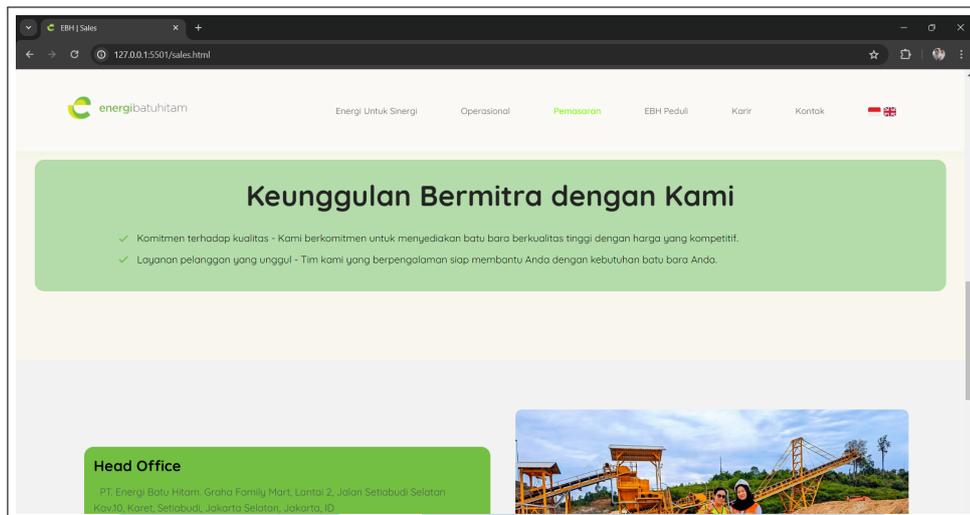
Gambar 3.35. Prototipe Website Halaman Pemasaran

Gambar 3.35 menunjukkan hasil prototipe halaman "Pemasaran", yang menampilkan produk-produk batu bara yang ditawarkan oleh PT Energi Batu Hitam, lengkap dengan deskripsi dan spesifikasi produk.



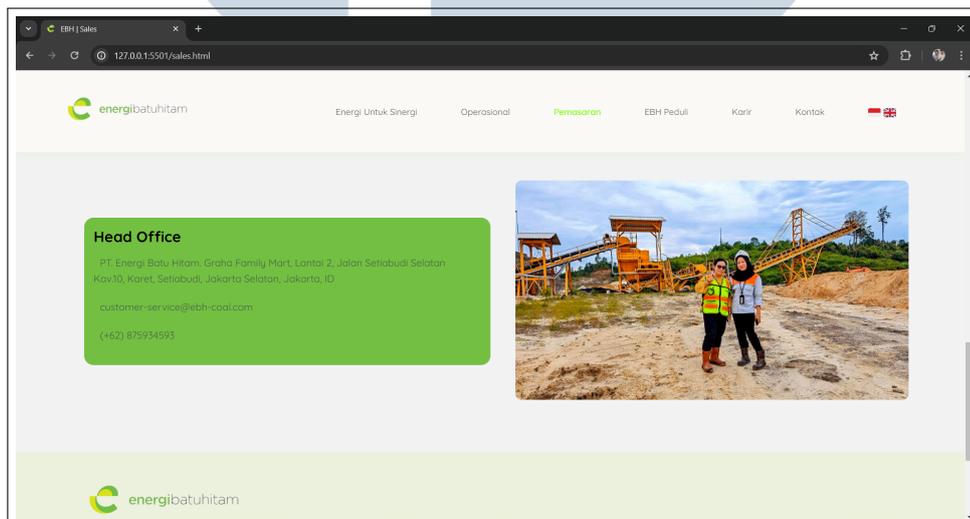
Gambar 3.36. Prototipe Website Halaman Pemasaran

Gambar 3.36 menunjukkan bagian lain dari halaman "Pemasaran", yang mencakup informasi tentang proses pemesanan dan pengiriman produk.



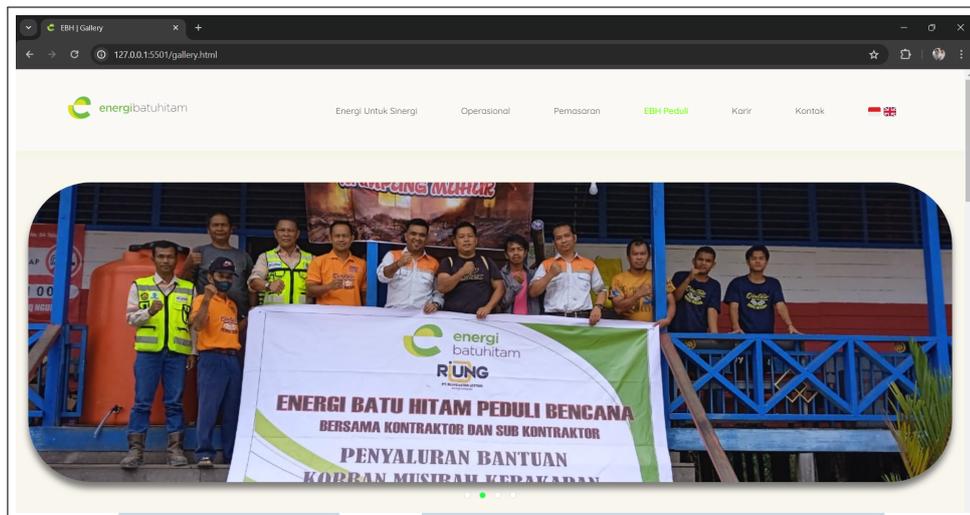
Gambar 3.37. Prototipe Website Halaman Pemasaran

Gambar 3.37 menunjukkan bagian tambahan dari halaman "Pemasaran", termasuk testimoni dari pelanggan dan informasi kontak untuk tim penjualan.



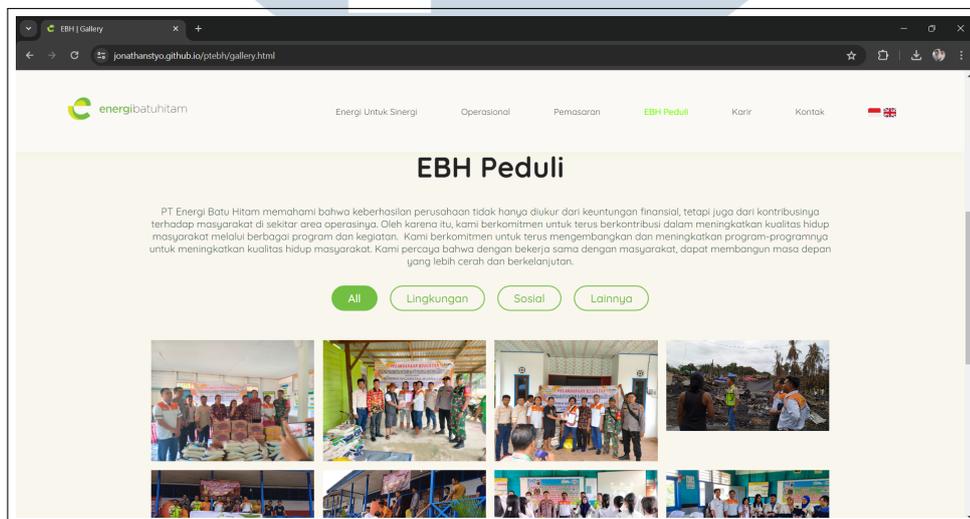
Gambar 3.38. Prototipe Website Halaman Pemasaran

Gambar 3.38 menunjukkan tampilan akhir dari halaman "Pemasaran", yang mencakup semua informasi terkait produk dan layanan pemasaran PT Energi Batu Hitam.



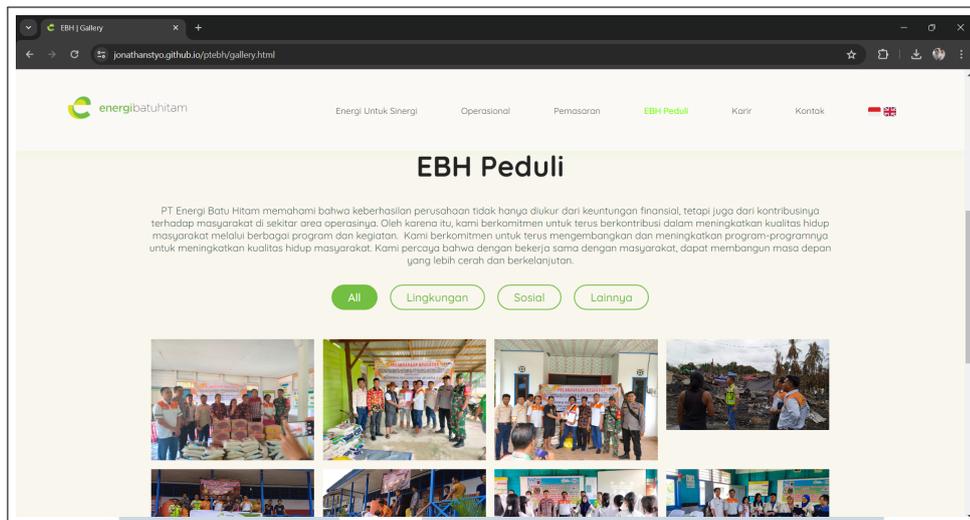
Gambar 3.39. Prototipe Website Halaman EBH Peduli

Gambar 3.39 menunjukkan hasil prototipe halaman "EBH Peduli", yang berfungsi sebagai galeri foto dan video yang menampilkan kegiatan operasional dan acara-acara penting perusahaan.



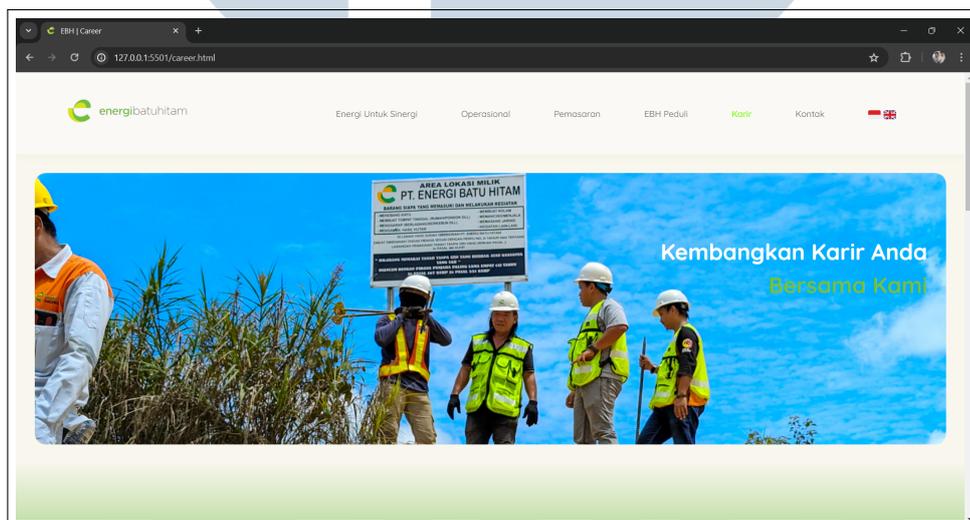
Gambar 3.40. Prototipe Website Halaman EBH Peduli

Gambar 3.40 menunjukkan bagian lain dari halaman "EBH Peduli", yang mencakup lebih banyak foto dan video kegiatan perusahaan yang berkaitan dengan tanggung jawab sosial dan lingkungan.



Gambar 3.41. Prototipe Website Halaman EBH Peduli

Gambar 3.41 menunjukkan tampilan tambahan dari halaman "EBH Peduli", termasuk deskripsi dan cerita di balik setiap foto dan video yang ditampilkan.



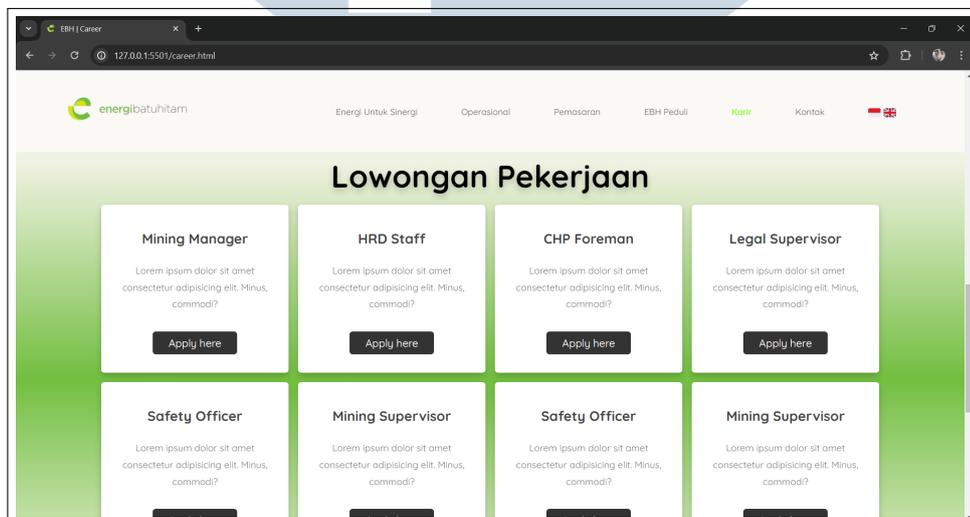
Gambar 3.42. Prototipe Website Halaman Karir

Gambar 3.42 menunjukkan hasil prototipe halaman "Karir", yang memberikan informasi mengenai peluang karir, proses rekrutmen, dan lowongan pekerjaan yang tersedia di PT Energi Batu Hitam.



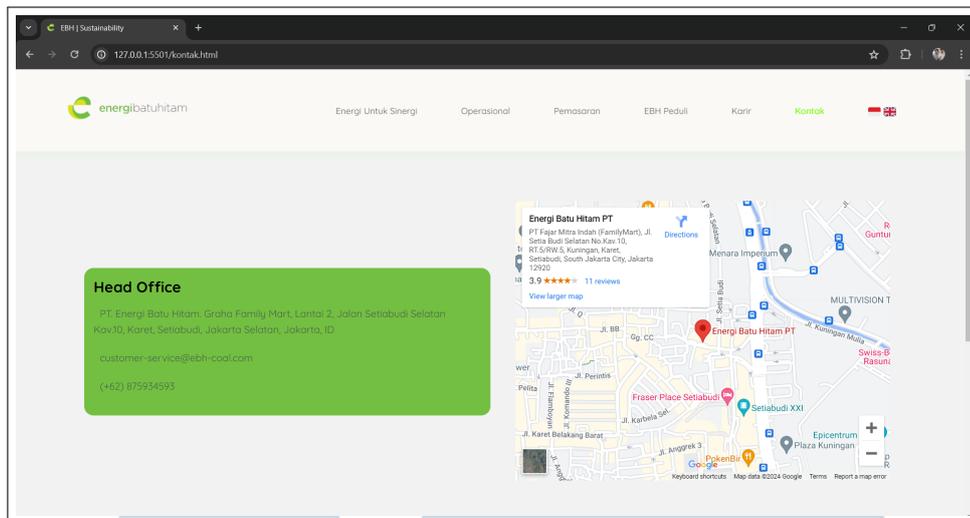
Gambar 3.43. Prototipe Website Halaman Karir

Gambar 3.43 menunjukkan bagian lain dari halaman "Karir", yang mencakup informasi lebih rinci tentang posisi yang tersedia dan persyaratan untuk setiap posisi.



Gambar 3.44. Prototipe Website Halaman Karir

Gambar 3.44 menunjukkan tampilan tambahan dari halaman "Karir", termasuk cerita sukses dari karyawan yang telah bergabung dengan PT Energi Batu Hitam.



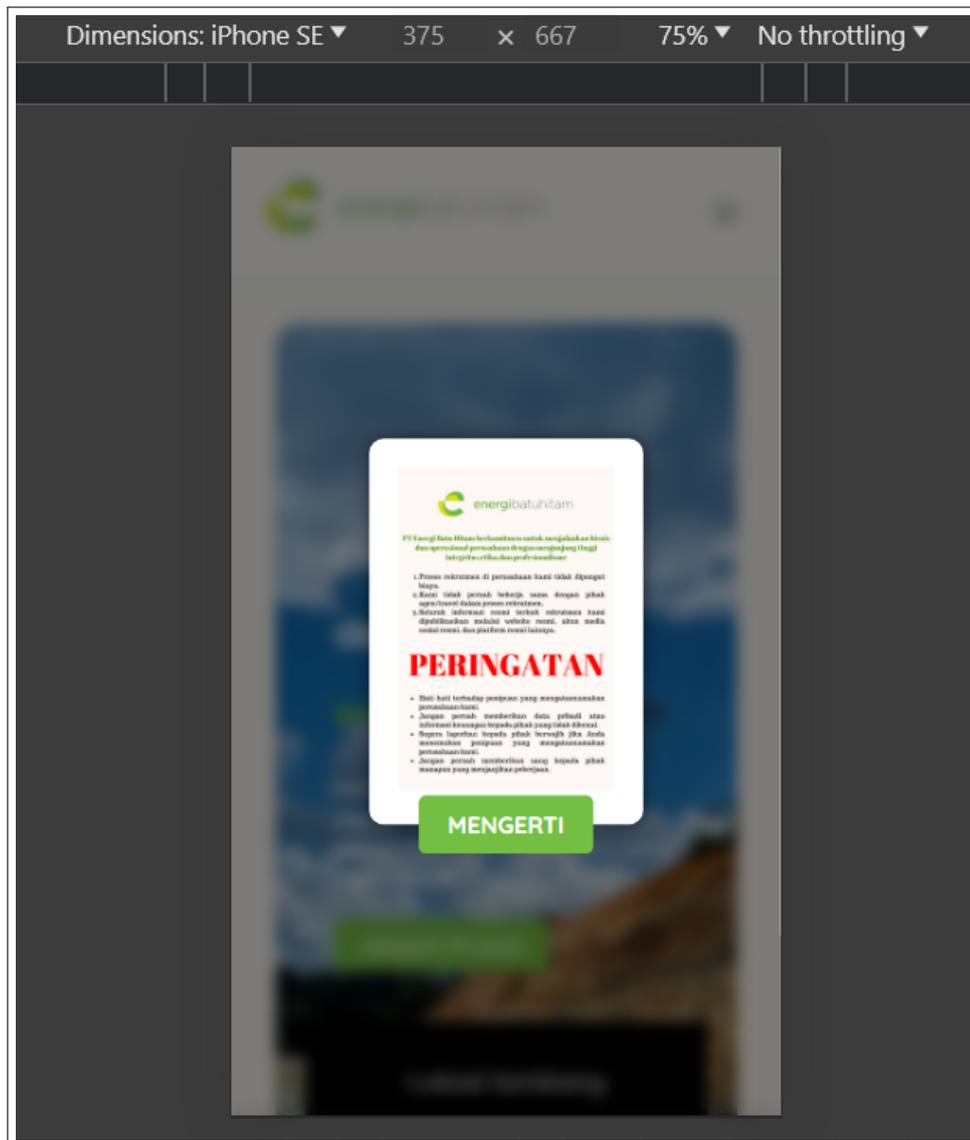
Gambar 3.45. Prototipe Website Halaman Kontak

Gambar 3.45 menunjukkan hasil prototipe halaman "Kontak", yang berisi informasi kontak perusahaan, termasuk alamat, nomor telepon, email, dan formulir kontak online untuk menghubungi PT Energi Batu Hitam.

C. Cek *Responsiveness* dan Fitur JavaScript

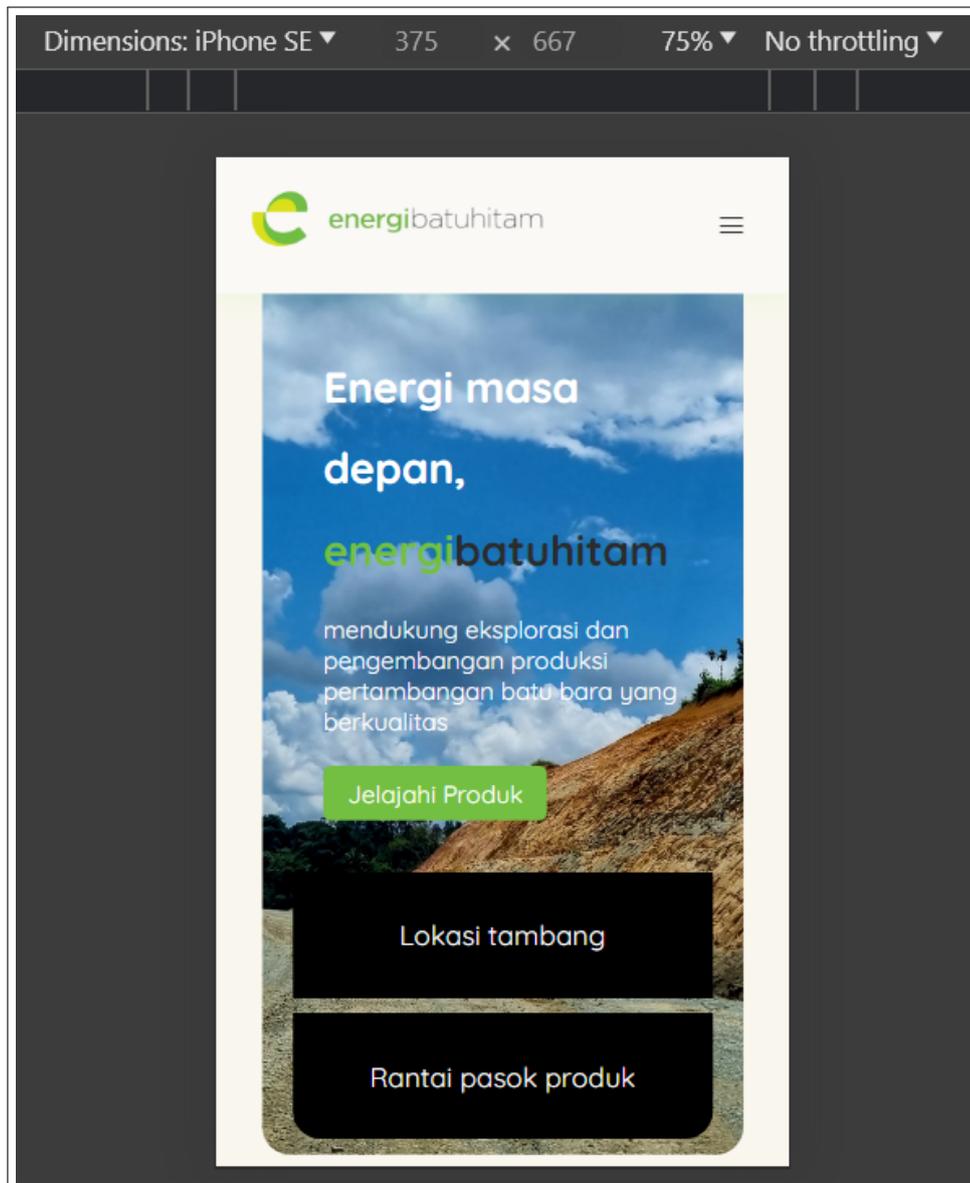
Langkah selanjutnya setelah mengimplementasikan *media query* pada *styling* website adalah melakukan pengujian menyeluruh untuk memastikan setiap halaman responsif dan semua fitur JavaScript berfungsi dengan baik. Uji halaman di berbagai perangkat dan browser untuk memastikan kompatibilitas. Perbaiki masalah yang ditemukan selama pengujian dan lakukan optimasi untuk meningkatkan performa halaman web.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.46. Tampilan Mobile Popup

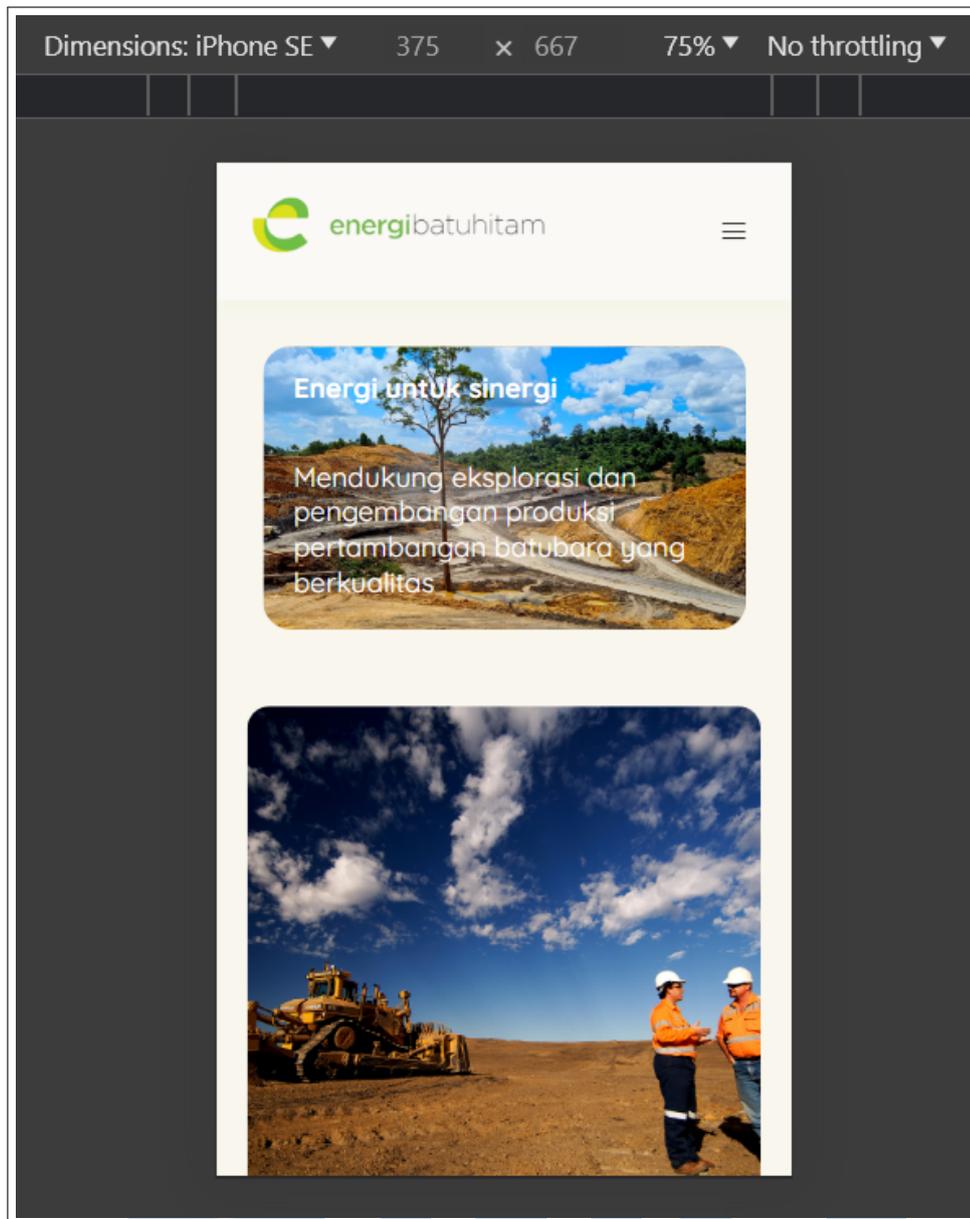
Pada Gambar 3.46, ditampilkan tampilan halaman popup pada perangkat mobile. Pastikan bahwa popup muncul dengan baik dan dapat ditutup dengan mudah pada berbagai ukuran layar.



Gambar 3.47. Tampilan Mobile Halaman Home

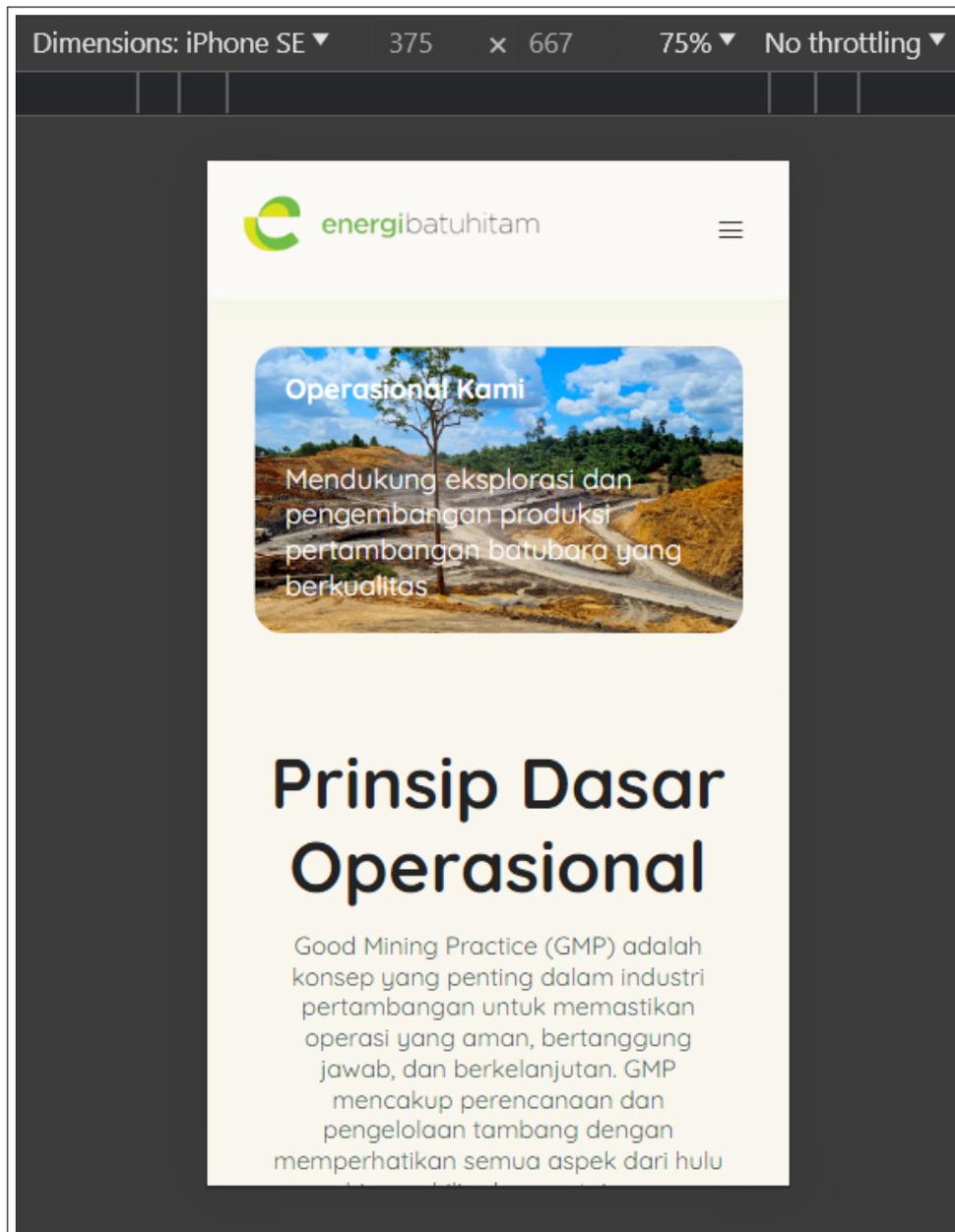
Pada Gambar 3.47, terlihat tampilan halaman home pada perangkat mobile. Pastikan konten utama terlihat dengan jelas dan navigasi tetap mudah digunakan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.48. Tampilan Mobile Halaman Energi untuk Sinergi

Pada Gambar 3.48, terlihat tampilan halaman "Energi untuk Sinergi" pada perangkat mobile. Pastikan konten halaman tetap terstruktur dengan baik dan gambar serta teks dapat ditampilkan dengan jelas.



Gambar 3.49. Tampilan Mobile Halaman Operasional

Pada Gambar 3.49, ditampilkan tampilan halaman operasional pada perangkat mobile. Pastikan bahwa informasi yang ditampilkan tetap mudah dibaca dan navigasi tetap responsif.



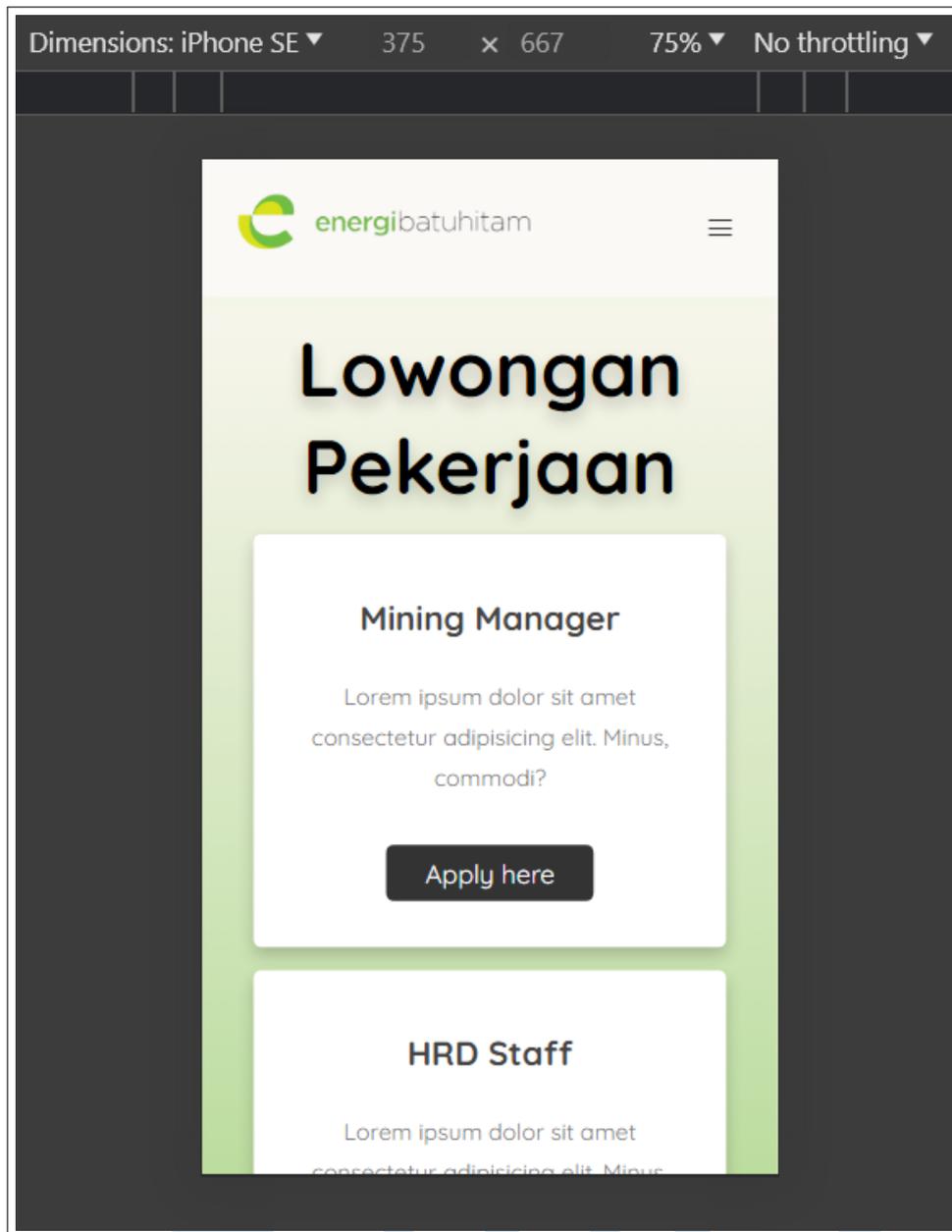
Gambar 3.50. Tampilan Mobile Halaman Pemasaran

Pada Gambar 3.50, terlihat tampilan halaman pemasaran pada perangkat Mobile. Pastikan bahwa semua elemen pemasaran terlihat dengan baik dan tombol atau tautan berfungsi dengan benar.



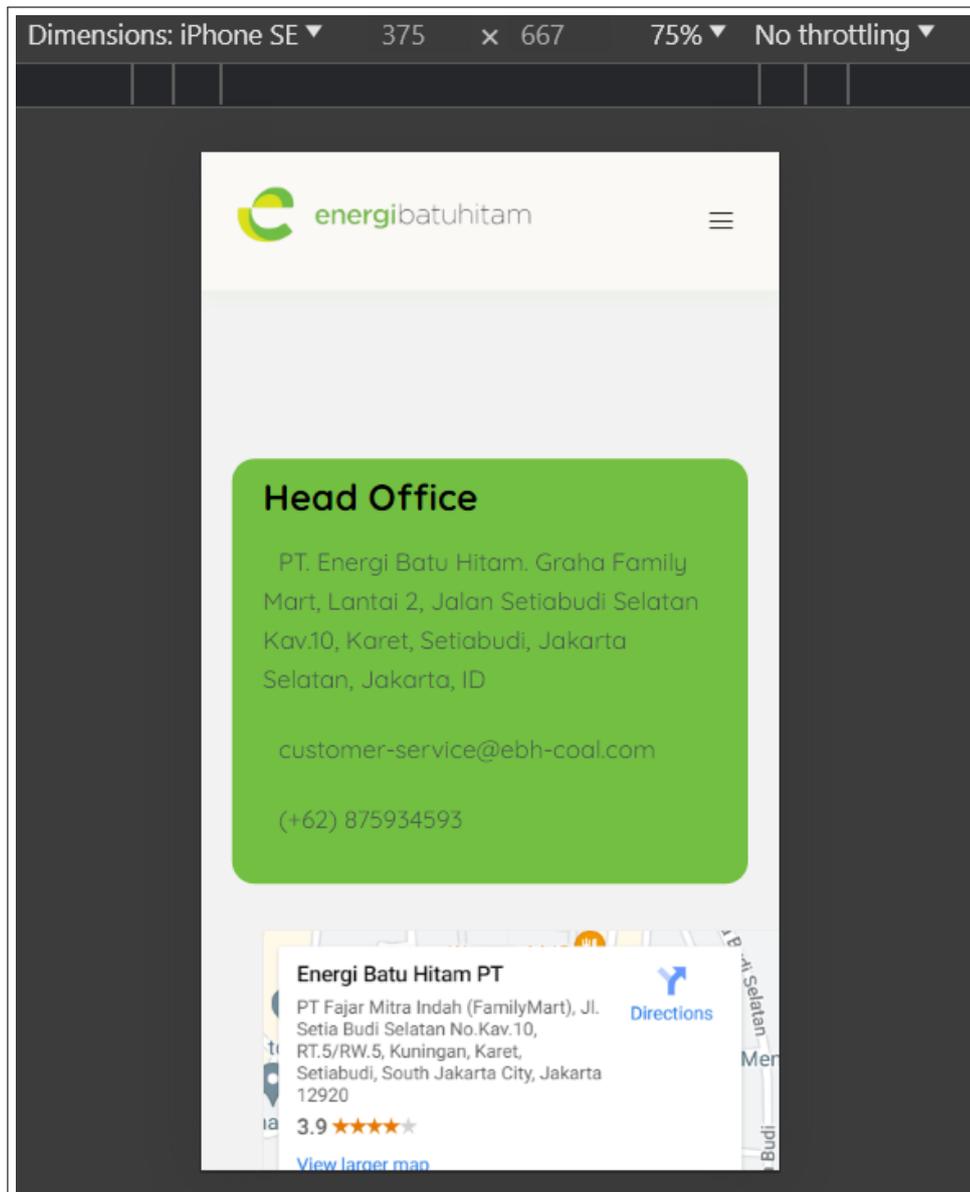
Gambar 3.51. Tampilan Mobile Halaman EBH Peduli

Pada Gambar 3.51, ditampilkan tampilan halaman "EBH Peduli" pada perangkat mobile. Pastikan galeri gambar terlihat dengan baik dan dapat diakses dengan lancar.



Gambar 3.52. Tampilan Mobile Halaman Karir

Pada Gambar 3.52, terlihat tampilan halaman karir pada perangkat mobile. Pastikan bahwa informasi lowongan kerja terlihat dengan jelas dan formulir pengajuan dapat diakses dengan mudah.



Gambar 3.53. Tampilan Mobile Halaman Kontak

Pada Gambar 3.53, ditampilkan tampilan halaman kontak pada perangkat mobile. Pastikan bahwa informasi kontak terlihat dengan jelas dan formulir pesan dapat diisi dengan lancar.

3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan

3.4.1 Kendala

Dalam proses pengembangan website PT Energi Batu Hitam, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, yaitu:

1. **Komunikasi dengan Mentor/Supervisor:** Komunikasi dengan mentor atau supervisor sering kali sulit karena supervisor sering dipanggil ke site di Kalimantan, sehingga tidak dapat berkomunikasi tatap muka.
2. **Revisi Desain dari Atasan:** Beberapa kali desain yang telah dibuat harus direvisi berdasarkan masukan dan persetujuan dari atasan. Hal ini mengakibatkan penundaan dalam jadwal pengembangan.

3.4.2 Solusi

Untuk mengatasi kendala yang dihadapi, beberapa solusi diterapkan, yaitu:

1. **Adaptasi dan Komunikasi Digital:** Mengadaptasi komunikasi melalui platform digital seperti email, chat, dan video conference untuk menggantikan pertemuan tatap muka. Ini memastikan bahwa komunikasi tetap berjalan meskipun supervisor berada di site.
2. **Prototyping dan Review Berkala:** Membuat prototipe yang lebih detail dan melakukan review berkala dengan atasan untuk memastikan desain sesuai dengan ekspektasi sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan berikutnya. Ini mengurangi jumlah revisi yang signifikan di tahap akhir.

