

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

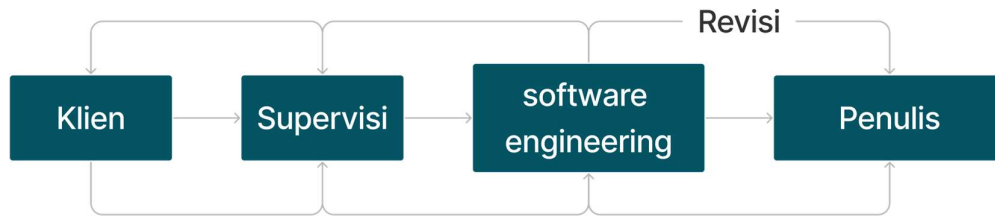
Melalui program magang sebagai UI/UX *Intern*, Penulis memiliki tugas merancang konsep desain dari sebuah website yang dimiliki oleh Perusahaan. Dalam peran ini penulis bertanggung jawab dalam mengembangkan tampilan dan fungsionalitas website yang *user-friendly* dan sesuai dengan kebutuhan yang ada.

3.1.1 Kedudukan

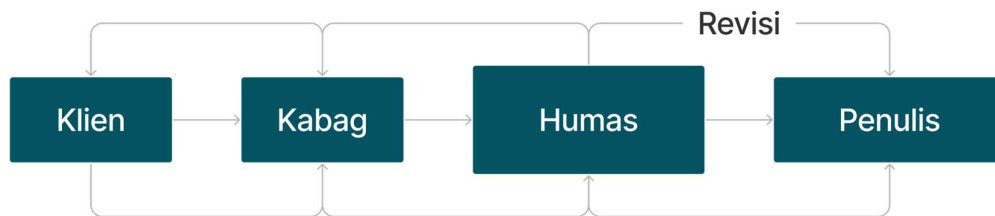
Dalam Kementerian Koperasi dan UKM, Penulis memiliki posisi sebagai UI/UX intern. Tugas utama penulis bekerjasama di Bagian Data dan Teknologi Informasi, Biro Komunikasi dan Teknologi Informasi dengan tim *software engineering* yaitu *front end* dan *Back end*. Tugas tim ini adalah untuk merancang suatu *website* sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Penulis sendiri berposisi dibawah supervisor yang memiliki jabatan sebagai Kasubbag Infrastruktur dan Jaringan pada Bagian Data dan Teknologi Informasi. Selain dibimbing supervisor, penulis juga dibimbing oleh Kabag Data dan TI. Selain merancang suatu website, Penulis juga bekerjasama dengan Humas untuk membuat Banner didalam website perusahaan.

3.1.2 Koordinasi

Penulis menerima pekerjaan dari supervisor, lalu penulis mendapatkan materi dari supervisor. Setelah melakukan pekerjaan, penulis melakukan asistensi ke rekan kerja, dan setiap akhir bulan penulis melakukan presentasi ke supervisor ditemani oleh Kabag Data dan TI, dan Kasubbag Data dan SI.



Gambar 3. 1 Alur Kerja Penulis untuk Tugas Utama



Gambar 3. 2 Alur Kerja Penulis untuk Tugas membuat desain banner

Koordinasi diawali dengan Deputi Kewirausahaan meminta Kabag Data dan TI lalu Supervisi

menyerahkan kepada rekan kerja penulis untuk menciptakan sebuah proyek baru melalui rapat, sebelum memulai proyeknya, rekan kerja penulis akan mengadakan *online meeting* dengan *google meet* dan membahas mengenai *timeline* pengerjaan. Setelah *timeline* jadi, rekan kerja akan memberikan ke atasan.

Progress akan dilakukan secara *offline* terutama dalam pembagian tugas. Penulis akan mulai melakukan secara *onsite* dan akan dilakukan bimbingan setiap bulan melalui rapat atau setiap akhir minggu melalui supervisi mengenai desain dan kualitas dari fungsi *website* tersebut.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut tabel ini adalah kegiatan yang dilakukan selama magang oleh Penulis di Kementerian Koperasi dan UKM.

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	20 Februari	Pengenalan Proyek, rapat Jabatan Fungsional Kewirausahaan	Meeting membahas pembuatan <i>website</i> Jabatan Fungsional Kewirausahaan
2	20 Februari – 29 Februari	Brainstorming, mencari referensi	Memulai eksplorasi dari tahap desain, ilustrasi yang akan digunakan di <i>website</i> Jabatan Fungsional Kewirausahaan.
3	1 Maret- 7 Maret	Persiapan awal merancang <i>website</i> Jabatan Kewirausahaan	Merancang sketsa, low fidelity, High fidelity, Prototype untuk UI Website Jabatan Fungsional Kewirausahaan, rapat untuk asistensi <i>website</i> .
4	8 Maret- 21 Maret	Membuat <i>dashboard</i>	Membuat <i>dashsboard</i> mengenai instansi pengguna, usulan formasi dan permintaan akun, uji kompetensi, upload setiap dokumen. Lalu meeting untuk menampilkan hasil <i>dashboard</i> yang telah dibuat
5	22 Maret	Eksplorasi desain untuk <i>redesign website</i> EDUKUMKM	Menonton tutorial UI/UX deesain untuk memperbaiki layout, seperti auto layout, agar tampilan menjadi lebih rapih.
6	23 Maret - 27 Maret	Mengerjakan <i>website</i> EDUKUMKM versi <i>desktop</i>	Mulai dari sketsa, low fidelity, beranda, sketsa ilustrasi untuk kepentingan <i>website</i> dan eksplorasi desain.
7	1 April – 9 April	<i>website</i> EDUKUMKM versi <i>desktop</i>	Meredesign layout halaman beranda, halaman tematik, kelas daring, kelas luring, belajar mandiri, edutips.

8	10 April – 18 April	Memulai prototype untuk <i>website</i> EDUKUMKM versi <i>desktop</i>	Pengerjaan prototype dari beranda, halaman tematik, kelas daring, kelas luring, belajar mandiri, edutips.
9	22 April	Asistensi kepada Supervisor	Menunjukkan <i>prototype</i> yang telah penulis kerjakan mengenai <i>website desktop redesign</i> EDUKUMKM
10	23 April – 30 April	Ilustrasi website EDUKUMKM	Mengerjakan Ilustrasi untuk website EDUKUMKM
11	1 Mei	<i>Brainstorming layout mobile desktop</i> EDUKUMKM	Memulai eksplorasi, mencari referensi
12	2 Mei – 7 Mei	Pengerjaan <i>mobile desktop</i> EDUKUMKM	Meredesign layout halaman beranda, halaman tematik, kelas daring, kelas luring, belajar mandiri, edutips.
13	8 Mei	Rapat Jabatan Fungsional	Merevisi design, dan tambahan konten dari <i>website</i> Jabatan Fungsional Kewirausahaan.
14	9 Mei – 15 Mei	Pengerjaan <i>mobile desktop</i> EDUKUMKM	Penambahan prototype
15	16 Mei- (Sekarang)	Pengerjaan Banner Ikuti sosial Media dan Pengaduan Pelayanan	Mengerjakan desain dan ilustrasi dari Banner Ikuti sosial Media dan Pengaduan Pelayanan untuk <i>website</i> Kemenkop

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Sebagai *UI/UX Designer Intern* di Kementerian Koperasi dan UKM penulis bertanggung jawab untuk merancang desain dari berbagai *website*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Proses pelaksanaan magang dilaksanakan selama 640 jam, Penulis diberikan akses untuk aset visual seperti icon, logo dari Perusahaan untuk menambahkan proses desain penulis.

3.3.1.1 Website Aplikasi Jabatan Fungsional Kewirausahaan

Website Aplikasi Jabatan Fungsional Kewirausahaan adalah situs yang sedang direncanakan oleh Kementerian Koperasi dan UKM. Situs ini akan menyediakan skema layanan sistem informasi untuk mengelola jabatan fungsional pengembang kewirausahaan. Jabatan Fungsional Pengembang Kewirausahaan meliputi ruang lingkup, tugas, tanggung jawab, dan wewenang untuk mengembangkan kewirausahaan. Jabatan ini bersifat terbuka dan terbagi dalam empat kategori. Website ini membutuhkan layanan dari kebutuhan formasi untuk para pengembang kewirausahaan bagi instansi pemerintah yang ingin menggunakan website ini. Lalu layanan pengisian formasi agar mendapatkan rekomendasi formasi, selanjutnya layanan uji kompetensi seperti layanan uji kompetensi bagi pns yang memerlukan uji kompetensi dalam jabatan pengembang kewirausahaan. Layanan yang keempat ada permohonan diklat, lalu kenaikan jenjang, konsultasi dan pengaduan. Dalam proyek ini, penulis ikut serta dalam tahap pengembangan ide, melakukan desain untuk *prototype UI*, membuat ilustrasi, dan bekerja sama dengan *software engineering*.

a. Meeting

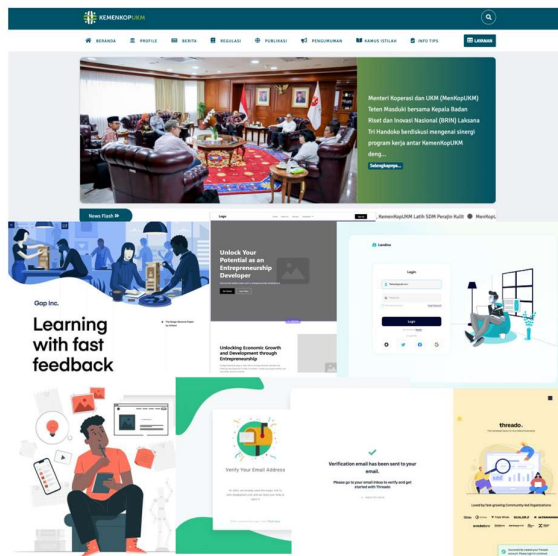
Dalam memulai proyek ini, pertama-tama penulis diundang untuk mengikuti meeting penjelasan skema layanan website aplikasi jabatan fungsional kewirausahaan ini. Didalam meeting dijelaskan apa saja layanan yang terdapat dalam aplikasi ini.

b. Brief

Dalam memulai proyek ini, pertama-tama penulis melakukan tahap *brief* bersama rekan kerja. Penulis diberikan *brief* untuk membuat desain *prototype UI* di aplikasi Figma. Sebelum tahap desain penulis melakukan eksplorasi ide.

c. **Brainstorming dan Konsep**

Setelah menerima *brief* dari rekan kerja, kemudian penulis membaca materi yang telah disampaikan di powerpoint. Lalu penulis membuat user flow, penulis juga mengumpulkan referensi-referensi dari website Kementerian lainnya, dan memasukkan ide pallete kedalam moodboard. Hasil dari moodboard ini kemudian akan penulis jadikan sebagai acuan referensi dalam tahap pembuatan konsep.



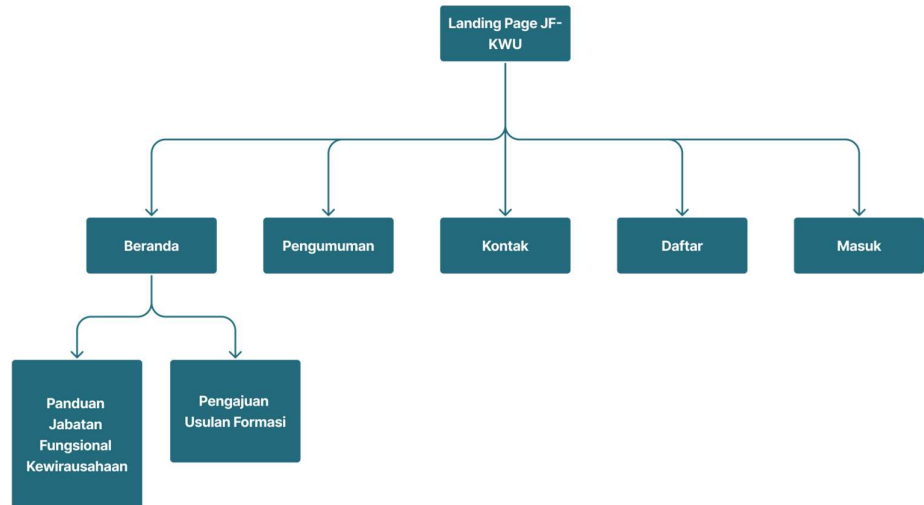
Gambar 3. 3 Referensi dan Moodboard

d. **Sketsa**

Tahap selanjutnya adalah sketsa, setelah penulis mendapatkan ide dan konsep yang dituangkan kepada moodboard, kemudian penulis membuat *wireframe* dikarenakan proyek ini dibutuhkan untuk menentukan tahapan alur dalam websitenya.



Gambar 3. 4 User flow untuk pendaftaran



Gambar 3. 5 Information Architecture untuk Landing page

Lalu penulis membuat sketsa ilustrasi dari referensi yang penulis pilih di Clip Studio Paint.



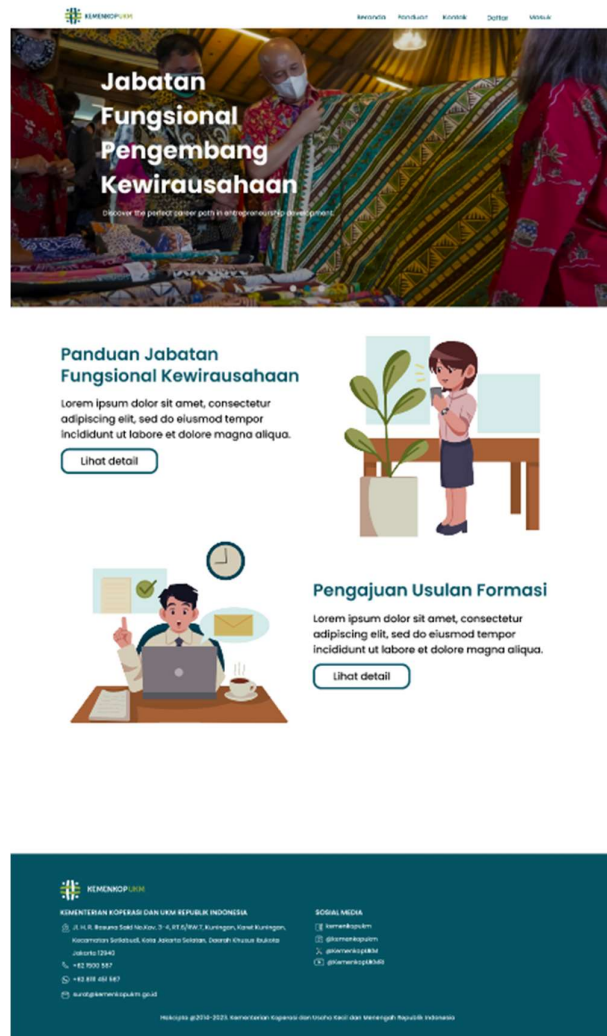
Gambar 3. 6 Sketsa Ilustrasi website Jabatan Fungsional



Gambar 3. 7 Low fidelity halaman beranda

e. Digitalisasi

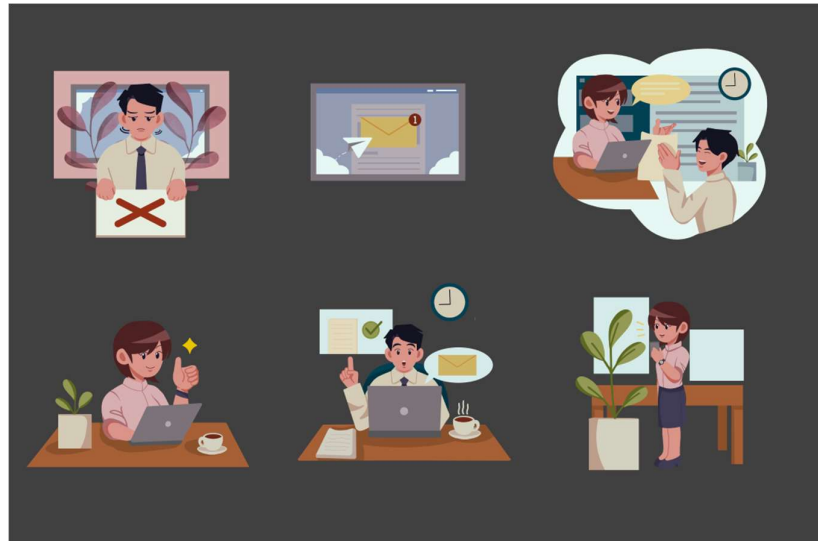
Setelah melakukan sketsa, penulis merancang *low fidelity*, dan melanjutkannya ke *high fidelity*. Penulis melakukan proses desain dengan menambahkan logo, gambar, dan icon yang penulis dapatkan dari Perusahaan. Penulis memilih warna Biru dikarenakan memilih referensi dari *website* utama Kementerian Koperasi dan UKM.



Gambar 3. 8 Beranda website Jabatan Fungsional Kewirausahaan

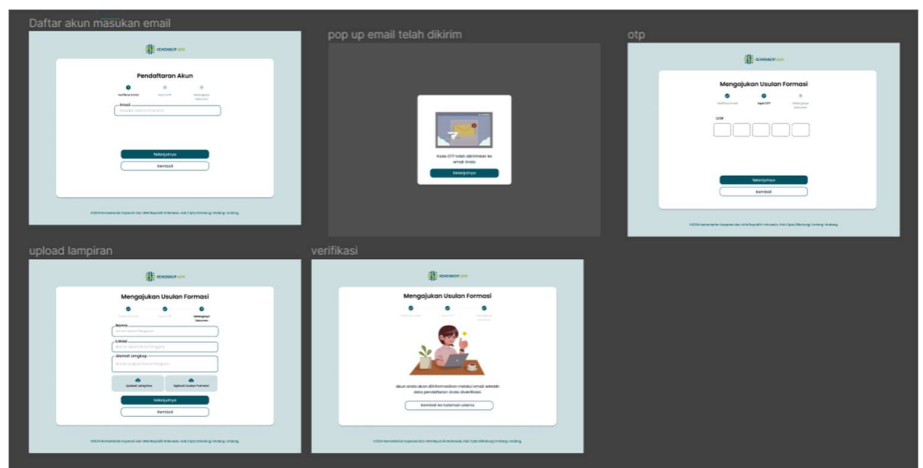
Penulis menggunakan header dari aset galeri Kementerian Koperasi dan UKM lalu menambahkan judul website. Selain itu penulis menambahkan ilustrasi kedalam website ini. Penulis membuat template untuk tulisannya terlebih dahulu di Figma dikarenakan penulisannya nanti akan berubah seiring berjalannya website ini dan yang akan merubah tulisan kontennya merupakan rekan kerja penulis

software engineering setelah nantinya penulis dan rekan kerja melakukan presentasi saat rapat.



Gambar 3. 9 Ilustrasi untuk website Jabatan Fungsional Kewirausahaan

Penulis menggunakan referensi dari “flat design corporate” dan mengerjakan ilustrasi ini di Clip Studio Paint. Ilustrasi ini digunakan untuk halaman beranda, kode otp, ketika verifikasi akun sukses, dan verifikasi akun tidak sukses.

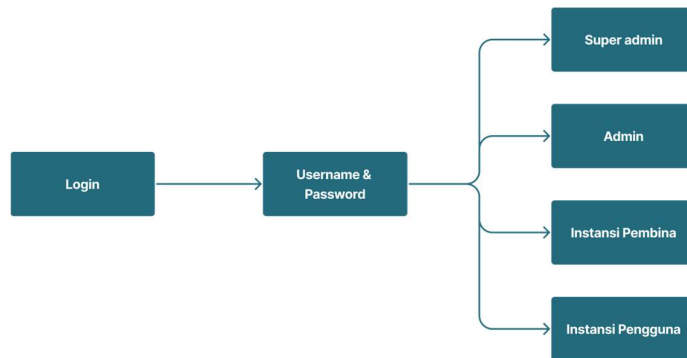


Gambar 3. 10 Pendaftaran Akun Website Jabatan Fungsional Kewirausahaan

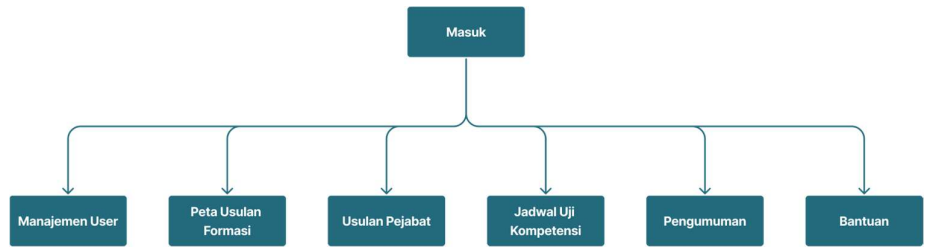
Setelah itu penulis mengerjakan bagian daftar yaitu pendaftaran akun yang terdiri dari verifikasi email, kode otp dan melengkapi dokumen. Penulis melakukan *prototyping*. Lalu setelah selesai mengupload dokumen akan diarahkan ke beranda, dan menuju ke proyek selanjutnya yaitu dashboard.

3.3.1.2 Dashboard untuk website aplikasi Jabatan Fungsional Kewirausahaan

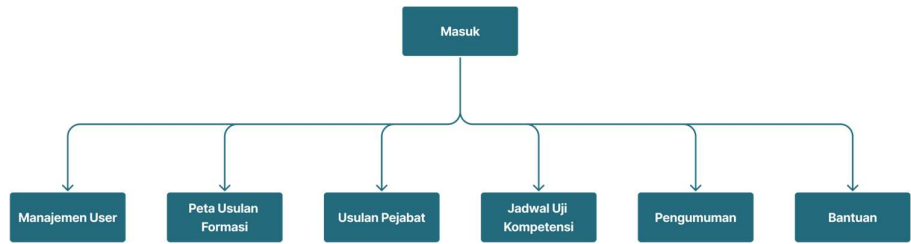
Didalam website Jabatan Fungsional Kewirausahaan terdapat dashboard untuk data data setiap penggunanya. Dashboard tersebut memiliki banyak penggunaan. Lalu rekan kerja dan penulis membuat user flow sebelum membuat dashboard dibantu dengan supervisor penulis.



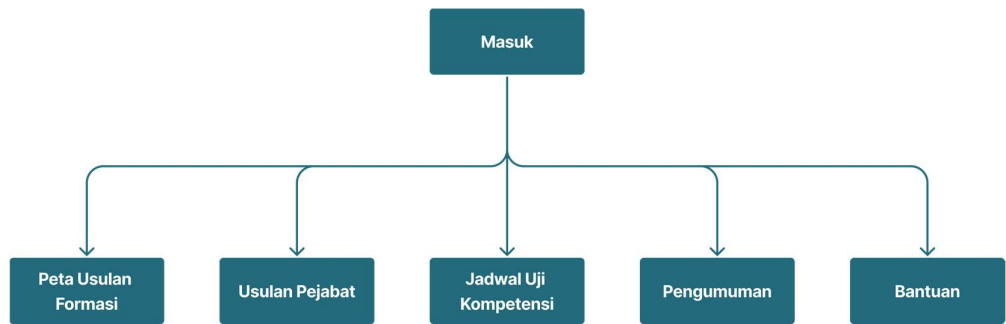
Gambar 3. 11 User flow login website Jabatan Fungsional Kewirausahaan



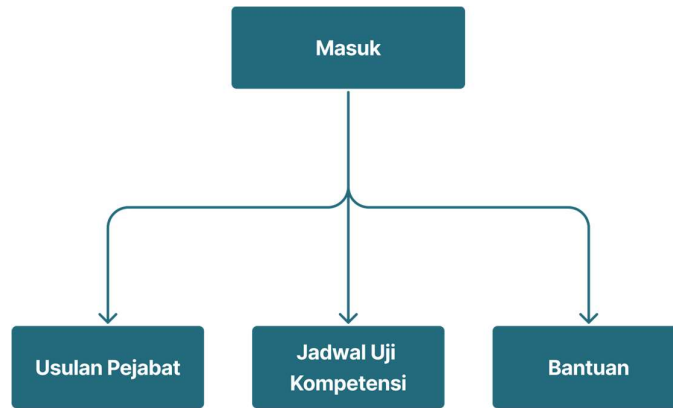
Gambar 3. 12 User flow login website Jabatan Fungsional Kewirausahaan sebagai super admin



Gambar 3. 13 User flow login website Jabatan Fungsional Kewirausahaan sebagai admin



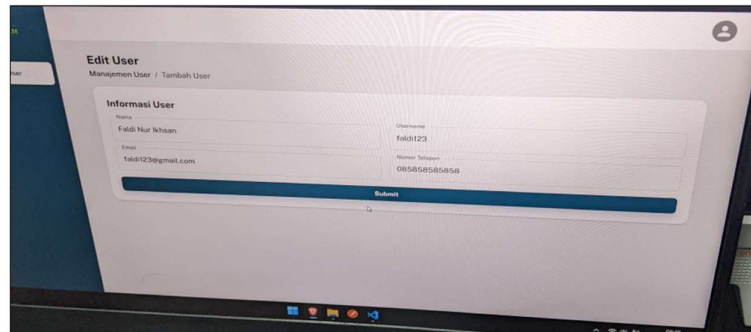
Gambar 3. 14 User flow login website Jabatan Fungsional Kewirausahaan sebagai Instansi Pembina



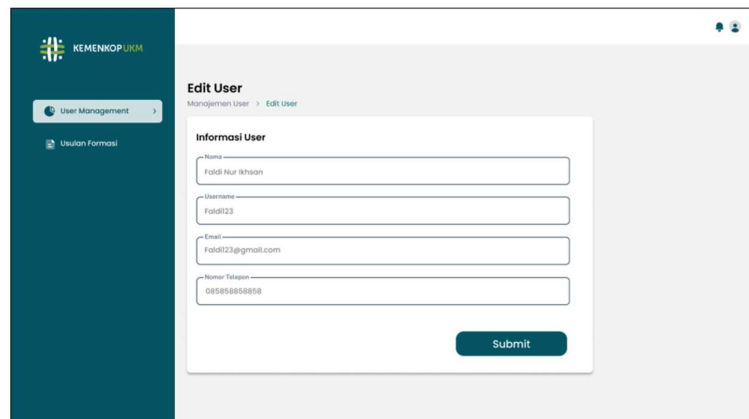
Gambar 3. 15 User flow login website Jabatan Fungsional Kewirausahaan sebagai Instansi Pengguna

Dalam projek ini, Bagian *front end* menggunakan ReactJS, sedangkan bagian *back end* menggunakan Laravel. Penulis diberikan waktu untuk melakukan revisi desain dari rekan kerja. Lalu setelah di revisi, dan berdiskusi rekan kerja *front end* segera memasukkan ke dalam ReactJS.

Sebelum

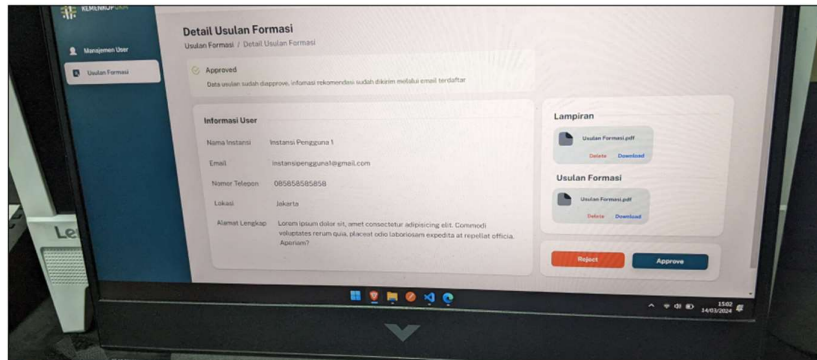


Sesudah

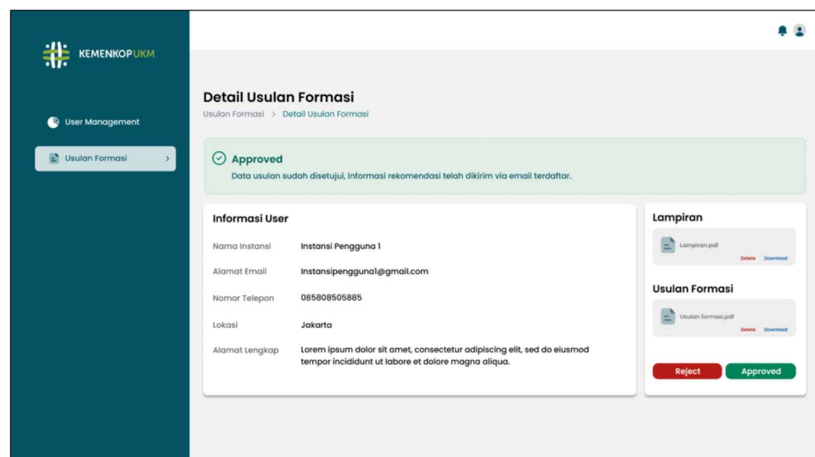


Gambar 3. 16 Dashboard Edit User sebelum dan sesudah

Sebelum



Sesudah



Gambar 3. 17 Dashboard Detail Usulan Formasi sebelum dan sesudah

Biasanya Penulis memperbaiki layout, spacing, dan menambahkan icon. Hasil akhir kemudian ditunjukkan saat rapat dengan kepegawaian dan ditemukan bahwa desain dashboard ini sudah aman, dan bisa digunakan, seiring berjalannya pengembangan dashboard ini.

3.3.1.3 Website Edukumkm

Website EDUKUMKM adalah media e-Learning KUKM sebagai wujud sumbangsih Pemerintah, khususnya Kementerian Koperasi dan UKM, yang berfungsi untuk memberikan bekal dan skill kepada para pelaku KUKM secara khusus dalam masa pandemic Covid 19 yang berdampak pada semua pihak agar tetap dapat meningkatkan kompetensi dimanapun berada. EDUKUMKM memiliki dua kelas untuk online dan offline. Selain itu terdapat sertifikat online yang nantinya dapat diunduh di platform EDUKUM.

a. Brief

Penulis diberikan brief oleh supervisor untuk menganalisis website EDUKUMKM, dan diberikan powerpoint mengenai optimalisasi aplikasi website edukumkm. Setelah diberikan brief, penulis mulai mempelajari dan mencari referensi. Sebelumnya, website EDUKUMKM memiliki terlalu banyak teks yang membuat pengguna kesulitan untuk memahami informasi yang disajikan.

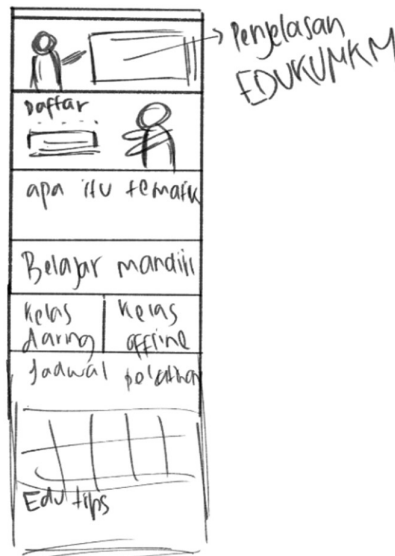


Gambar 3. 18 Website Edukemenkop

Untuk mengatasi masalah ini, penulis diberikan tugas untuk merubah desain website tersebut. Tujuan dari perubahan desain ini adalah agar tampilan website menjadi lebih bersih, terstruktur, dan mudah dipahami oleh pengguna. Dengan desain baru yang lebih intuitif, diharapkan pengguna dapat mengakses informasi yang mereka butuhkan dengan lebih cepat dan efisien, sehingga pengalaman mereka saat menggunakan website EDUKUMKM akan menjadi lebih baik.

b. Brainstorming dan Konsep

Setelah menganalisis website edu, penulis mencari referensi dari website website pembelajaran. Setelah itu penulis menyimpulkan materi sebagai bahan informasi yang akan dirancang. Penulis membuat low fidelity beranda dengan sketsa menggunakan Clip Studio Paint.



Gambar 3. 19 Sketsa Awal *redesign website* EDUKUMKM

Namun, setelah penulis mendiskusikan sketsa awal dengan atasan, penulis diminta untuk melakukan beberapa revisi agar sesuai dengan arahan dan kebutuhan yang telah disampaikan. Sebagai tanggapan, penulis membuat alternatif sketsa baru yang lebih sesuai dengan *feedback* yang diterima. dengan tujuan untuk mencapai desain yang optimal dan memenuhi semua kriteria yang diinginkan.



Gambar 3. 20 Sketsa Alternatif Hasil Revisi

Dua sketsa ini nantinya akan penulis digitalisasikan di Figma.

c. Digitalisasi

Setelah proses sketsa, penulis langsung memindahkan ke figma, dan membuat low fidelitynya terlebih dahulu. Setelah itu penulis membuat tiga ilustrasi di Clip Studio Paint untuk menambahkan kesan belajar didalam website EDUKUMKM.



Gambar 3. 21 Ilustrasi untuk *Website* EDUKUMKM

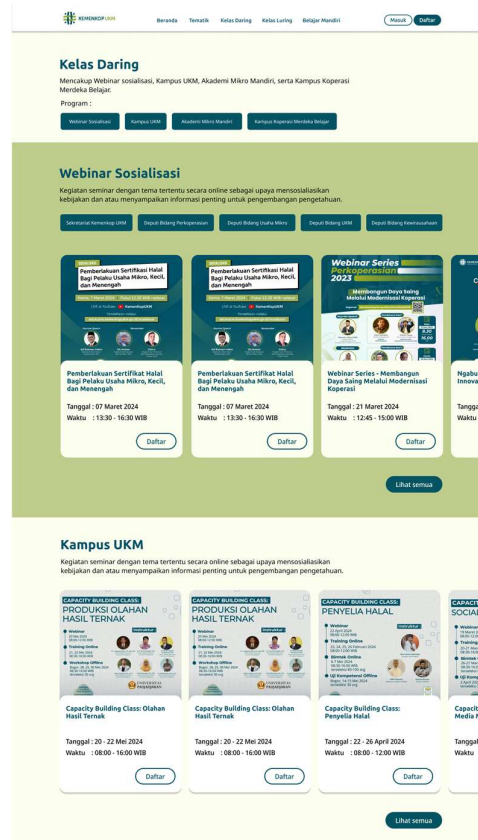
Penulis mengambil warna hijau dikarenakan untuk konsistensi warna website Edu tersebut. Setelah membuat ilustrasi, penulis melanjutkan membuat halaman beranda yang memiliki isi Pendaftaran untuk website edu, kelas tematik, kelas daring, kelas luring dan juga tabel untuk mengetahui jadwal kegiatan di website Edukumkm.



Gambar 3. 22 Beranda Website EDUKUMKM

Selain membuat halaman beranda, penulis melanjutkan dengan membuat antarmuka (UI) untuk kelas daring. Penulis mengubah seluruh tampilan dan menggabungkannya menjadi satu halaman, di mana setiap tombol yang ditekan akan langsung mengarah ke konten. Sebelumnya, kelas daring hanya dapat diakses melalui menu dropdown, yang dianggap kurang efektif. Namun, saat penulis ingin mengambil referensi dari

versi sebelumnya, situs web EDUKUMKM sudah diperbarui ke versi terbaru yang didesain oleh penulis.



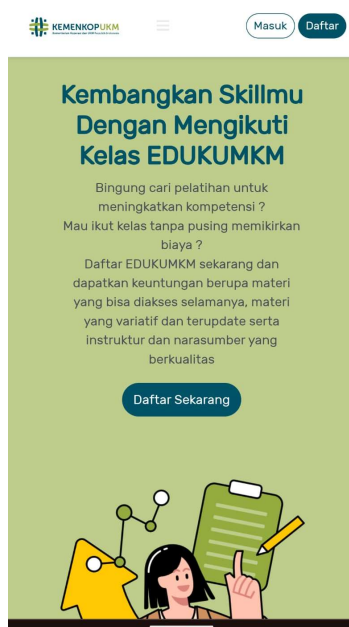
Gambar 3. 23 Kelas Daring website EDUKUMKM

Lalu penulis lanjut membuat *prototype* dan mempresentasikannya ke atasan, Atasan menyetujui desain yang penulis buat.

3.3.1.5 Mobile Webiste Edukumkm

Mobile Website EDUKUMKM merupakan versi mobile dari EDUKUMKM Website Desktop. Penulis diminta untuk melakukan layout ulang dari website desktop menjadi tampilan *mobile website* agar tampilannya lebih dapat rapih untuk dilihat di gawai dikarenakan desain yang sebelumnya merupakan tampilan dari website yang hanya langsung dijadikan sebagai tampilan *mobile*.

Setelah Penulis mendesain *website* untuk *desktop*, penulis melanjutkan mendesain untuk versi mobile. Di versi mobile penulis melakukan pelayoutan ulang agar lebih rapih di figma. Sebelumnya sama seperti website desktop, edukumkm terlalu banyak tulisan, dan penjelasan yang kurang penting untuk fitur utama dari websitenya.



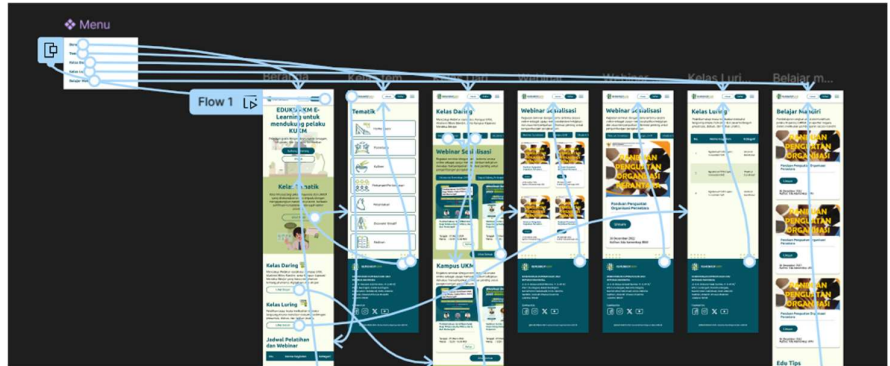
Gambar 3. 24 Website EDUKUMKM versi mobile

Tahap selanjutnya penulis langsung menaruh di figma berdasarkan aset-aset sebelumnya yang dipakai di website *desktop* dan *layouting* sesuai dengan *website* versi *mobile*.



Gambar 3. 25 Beranda EDUKUMKM setelah direvisi versi mobile

Setelah presentasi terhadap atasan dan desain disetujui, penulis langsung membuat prototype di Figma



Gambar 3. 26 prototype mobile website EDUKUMKM

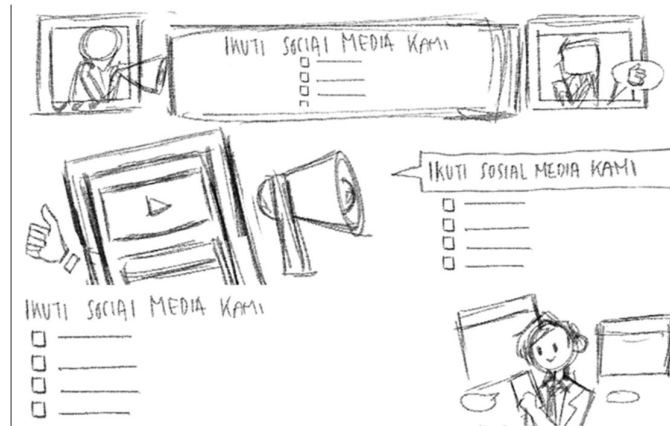
3.3.1.5 Banner Promosi Media Sosial di Website Kemenkop

Untuk memperbarui Website Kementerian Koperasi, Penulis diberi tugas untuk memperbarui banner website untuk promosi sosial media oleh atasan penulis dari Humas. Sebelumnya Promosi sosial media di website Kementerian Koperasi hanya logo dari sosial medianya saja.



Gambar 3. 27 Banner Ikuti Sosial Media Sebelum

Selanjutnya, penulis membuat tiga sketsa alternatif sebagai bagian dari proses kreatif. Dari ketiga sketsa tersebut, penulis mendapatkan inspirasi untuk menggabungkan elemen-elemen terbaik dari masing-masing sketsa.



Gambar 3. 28 Sketsa Alternatif banner

Dari ketiga web banner ini penulis melanjutkan untuk digitalisasi dengan disebelah kiri merupakan handphone dan sosial media seperti instagram, dan terdapat speaker seperti untuk menyuruh mengikuti sosial media dari Kementerian Koperasi dan UKM. Desain ini diterima oleh humas dan diserahkan ke supervisi agar segera di upload di *website* Kementerian Koperasi dan UKM.



Gambar 3. 29 Web banner Ikuti Sosial Media Kemenkop

3.2.2 Kendala yang Ditemukan

Dalam pelaksanaan Magang di Kementerian Koperasi dan UKM, sebagai UI/UX Designer Intern, penulis menghadapi beberapa kendala pada setiap proses kerjanya mulai dari bagian desain, adaptasi lingkungan, pekerjaan lainnya, transportasi untuk berangkat ke tempat kerja. Berikut merupakan kendala yang penulis alami:

- A. Hal yang menjadi rintangan bagi penulis adalah memahami seluruh konteks seperti jabatan fungsional, pejabat, kewirausahaan, dan hal yang berkaitan dengan koperasi. Contohnya seperti membuat *dashboard* mengenai jabatan fungsional seperti manajemen user, permintaan akun, usulan formasi, uji kompetensi, diklat yang membuat penulis kurang mengerti bahasanya. Dengan latar penulis yang tidak memiliki ilmu dasar mengenai koperasi sebelum pelaksanaan magang, hal ini sempat menjadi tantangan bagi penulis. Selain hal tersebut penulis merupakan UI/UX designer sendiri yang menyebabkan penulis belajar secara otodidak untuk belajar seperti mendesain dashboard.
- B. Kendala kedua yang penulis temukan adalah setiap hari berangkat menggunakan motor lalu berdesak-desakkan dan berdiri berjam-jam di Krl dan menyambung ke Lrt setiap hari senin-kamis.
- C. Karena perusahaan ini baru pertama kali memiliki UI designer, brief yang diberikan kurang lengkap. Di samping itu, penulis juga merasa agak sulit dalam menguraikan desain karena penulis merupakan praktiknya sendiri dalam bidang UI/UX di tempat magang terutama berkoordinasi dengan tim software engineer menyebabkan banyak batasan dalam desain, sehingga sering menghambat kreativitas penulis. Desain yang terlalu kompleks sering kali tidak bisa dieksekusi oleh tim software engineer karena keterbatasan bahasa pemrograman yang digunakan.

3.2.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Penulis menemukan solusi atas kendala yang penulis alami, seperti:

- A. Untuk menyelesaikan kendala yang pertama, penulis melakukan solusi dengan membuka diri untuk belajar. Langkah ini termasuk bertanya kepada rekan kerja yang lebih berpengalaman. Selama

pengerjaan proyek, rekan kerja tersebut bersedia berbagi ilmu dan menjelaskan berbagai hal yang berhubungan dengan proyek, sehingga penulis dapat memahami dan mengatasi kendala yang dihadapi..

- B. Untuk menyelesaikan kendala yang kedua, penulis menerapkan solusi dengan meminta izin kepada atasan untuk bekerja dari rumah jika kondisi fisik penulis sedang tidak bugar. Dengan demikian, penulis tetap dapat melaksanakan tugas-tugasnya tanpa harus mengorbankan kesehatan. Dengan ini penulis dapat tetap produktif, tetapi juga dapat membantu dalam menjaga keseimbangan antara kesehatan dan pekerjaan.
- C. Untuk solusinya diperlukan untuk berkomunikasi mengenai desain kepada atasan mengingat tidak ada yang memiliki pengalaman di bidang desain, kecuali rekan kerja penulis yang bekerja di bagian front end dan pernah berkolaborasi dengan *UI/UX Designer* dan juga *humas*.

