

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

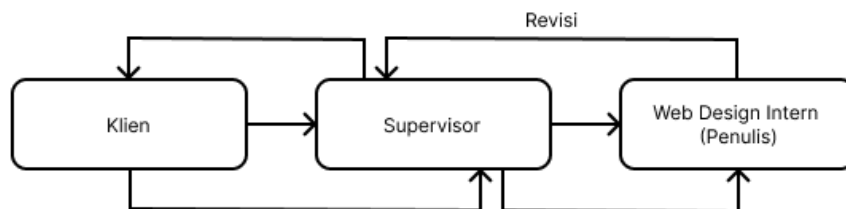
Dalam proses pelaksanaan magang di Kalman Marketing Agency, ada yang disebut kedudukan dan koordinasi di dalam agensi tersebut, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

3.1.1 Kedudukan

Kedudukan penulis di dalam Kalman Marketing Agency adalah sebagai *Web Designer Intern*, dan disupervisi secara langsung oleh *Supervisor* yang berkedudukan di bawah *Director*. *Supervisor* menjabat sebagai komisaris dan mengawasi *intern Web Design* secara langsung tanpa adanya perantara. Walaupun ada divisi *Website Development dan SEO*, penulis tidak ada bekerjasama maupun berhubungan dengan divisi tersebut sama sekali selama proses kerja magang.

3.1.2 Koordinasi

Berhubung penulis melakukan proses kerja magang secara *remote* atau *Work From Home (WFH)*, koordinasi dilakukan lebih banyak dengan *Supervisor* serta HRD dari Kalman Marketing Agency. Koordinasi biasa dilakukan melalui WhatsApp.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Supervisor mendapatkan *brief* dari klien ataupun membuat *brief* sendiri dari kebutuhan internal perusahaan dan menyampaikan *brief* tersebut ke penulis. Penulis lalu mengerjakan tugas sesuai *brief* tersebut dan

mengirimkan hasilnya dalam bentuk link atau gambar lewat Whatsapp, yang dimana akan direvisi lalu diperbaiki sampai di-approve.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tabel yang merangkum hal-hal yang dikerjakan penulis selama proses pelaksanaan magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 (29 Februari - 6 Maret 2024)	Melakukan riset komparatif agar bisa mengusulkan ide untuk fitur baru di aplikasi perusahaan	- Riset - <i>Powerpoint Slide</i>
2.	2 (7 Maret - 13 Maret 2024)	Membuat tampilan UI aplikasi dengan fitur loyalty card sesuai brief	- Figma - High Fidelity
3.	3 (14 Maret - 20 Maret 2024)	Membuat sketsa tampilan UI aplikasi penugasan untuk internal agensi	- Sketsa - Figma - Low Fidelity
4.	4 (21 Maret - 27 Maret 2024)	Revisi UI aplikasi dengan fitur loyalty card	- Figma - High Fidelity
5.	5 (28 Maret - 3 April 2024)	Mempelajari cara kerja plugin elementor di Wordpress	- Wordpress
6.	6 (4 April - 10 April 2024)	Membuat tampilan High Fidelity aplikasi penugasan untuk internal agensi	- Figma - High Fidelity
7.	7 (11 April - 17 April 2024)	Membuat desain High Fidelity bagian Backend untuk aplikasi dengan fitur loyalty	- Figma - High Fidelity

		card	
8.	8 (18 April - 24 April 2024)	Melakukan riset mengenai perusahaan Web Design di Sydney, Perth, Melbourne, dan Bali serta media sosial dan kontak mereka dan mendatanya di sheets dan melakukan pengiriman e-mail	<ul style="list-style-type: none"> - E-mail - Google Sheets
9.	9 (25 April - 1 Mei 2024)	Revisi UI dan penambahan halaman di aplikasi dengan fitur loyalty card	<ul style="list-style-type: none"> - Figma - High Fidelity
10.	10 (2 Mei - 8 Mei 2024)	Membuat flowchart dari aplikasi yang diberikan	<ul style="list-style-type: none"> - Grafis
11.	11 (9 Mei - 15 Mei 2024)	Melakukan desain iklan lowongan kerja	<ul style="list-style-type: none"> - Desain Grafis
12.	12 (16 Mei - 22 Mei 2024)	Melakukan copywriting dan revisi desain beberapa laman Wordpress	<ul style="list-style-type: none"> - Wordpress - Elementor
13.	13 (23 Mei - 29 Mei 2024)	Melakukan scheduling post di media sosial lowongan kerja untuk periode setelah magang	<ul style="list-style-type: none"> - Instagram <i>Feed Post</i> - Instagram <i>Story</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut merupakan uraian proyek-proyek yang dikerjakan penulis selama proses kerja magang.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Setiap proyek atau tugas yang dilakukan menjalani proses tertentu sebelum finalisasi desain. Berikut adalah uraian pekerjaan yang dilakukan penulis selama kerja magang.

3.3.1.1 Desain *High Fidelity* Aplikasi Penugasan Internal Agensi

Proyek pertama yang dikerjakan adalah proyek mengenai pembuatan tampilan UI Aplikasi untuk aplikasi internal dari Kalman Marketing Agency. Berikut langkah-langkah pengerjaannya:

- 1) *Brief*: Pertama-tama, penulis mendapatkan *brief* proyek dari supervisor melalui pesan Whatsapp, dimana penulis diminta untuk membuat desain aplikasi penugasan internal agensi menggunakan Figma. Guna aplikasi tersebut singkatnya adalah agar *brief* yang diberikan klien bisa langsung sampai ke tim desain, tim *caption*, dan tim *scheduler*. Selain itu, aplikasi tersebut juga dirancang untuk langsung memberikan estimasi harga dan waktu pengerjaan berdasarkan jenis pesanan kepada pengguna aplikasi atau klien.

BRIEF NEW FIGMA APP SCREEN - PROJECT KALMAN

Screen App ketika Client submit brief order request desain >>> maka akan terotomatis calculate estimation date>> Desain logo 2 minggu Desain menu 7 hari kerja Desain feed plan 4 hari kerja > Nantinya Semua request akan muncul di tim desainer > muncul di tim caption > muncul di tim scheduler

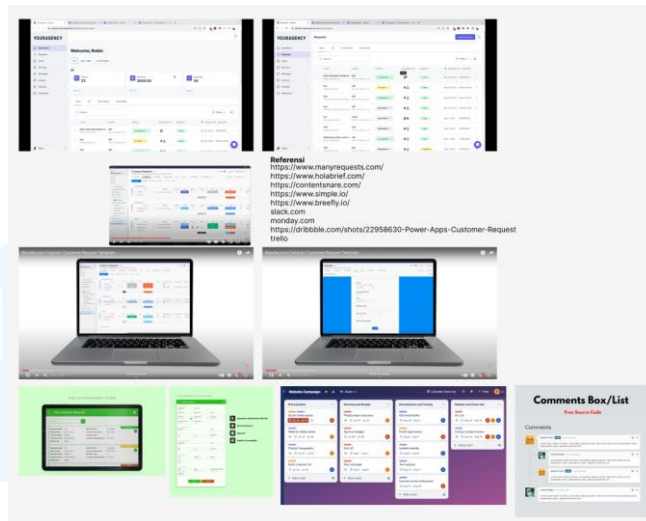
Tim caption sudah dapat mencil caption karena sudah tau gambaran besar orderan request desain seperti apa

Jadi ketika tim desainer juga finish update progress desain maka client dapat notifikasi dan ketika approed maka tim scheduler dapat bersiap schedule

Diedit 11.31

Gambar 3.2 Brief Proyek 1

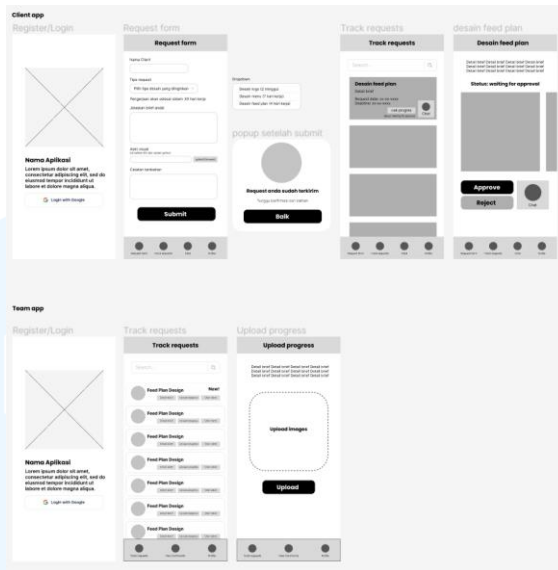
- 2) *Brainstorming*: Penulis melakukan riset dengan mencari aplikasi ataupun *website* yang memiliki fungsi yang mirip yang bisa diadaptasi untuk proyek ini, dan mengimplementasikan fitur yang ada di referensi. Berikut *screenshot* referensi yang dipakai:



Gambar 3.3 *Brainstorming* proyek 1

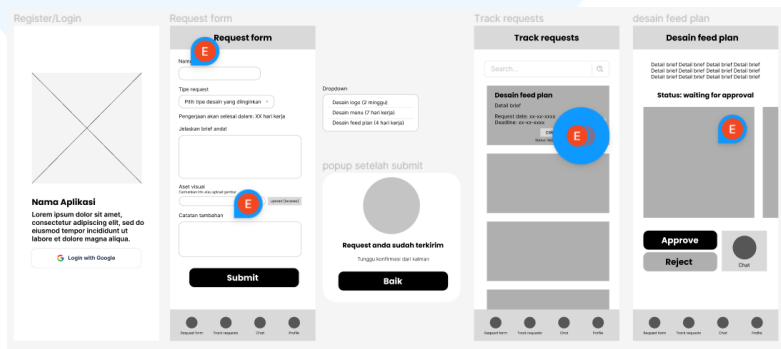
- 3) Sketsa: Dalam membuat desain aplikasi, biasanya ada sketsa *low fidelity* yang menunjukkan garis besar dari aplikasi yang dirancang. Penulis membuat sketsa aplikasi untuk klien dan untuk tim yang bekerja di agensi. Aplikasi yang dirancang berupa aplikasi untuk *smartphone*. Fitur yang ada di aplikasi tersebut adalah ‘*Register/Login*’, ‘*Request form*’, ‘*Track requests*’, ‘*Approve/Reject*’ dan, khusus untuk tim, ada fitur ‘*Upload progress*’. Sketsa dibuat menggunakan *shape tool* di Figma, dimana bentuk yang digunakan didominasi oleh persegi panjang dan lingkaran. Warna yang digunakan hanya putih, abu-abu dan hitam agar lebih fokus kepada *layout* dari aplikasi. Sketsa tersebut sebagai berikut:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



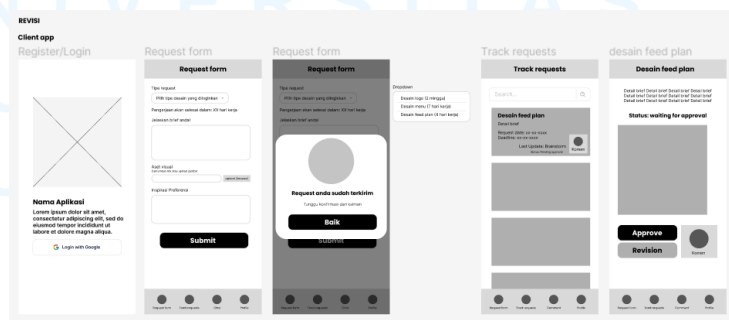
Gambar 3.4 Sketsa Proyek 1

4) Asistensi dan revisi: *Supervisor* memberikan revisi terhadap *low fidelity* yang dibuat dalam bentuk *comment* di Figma.



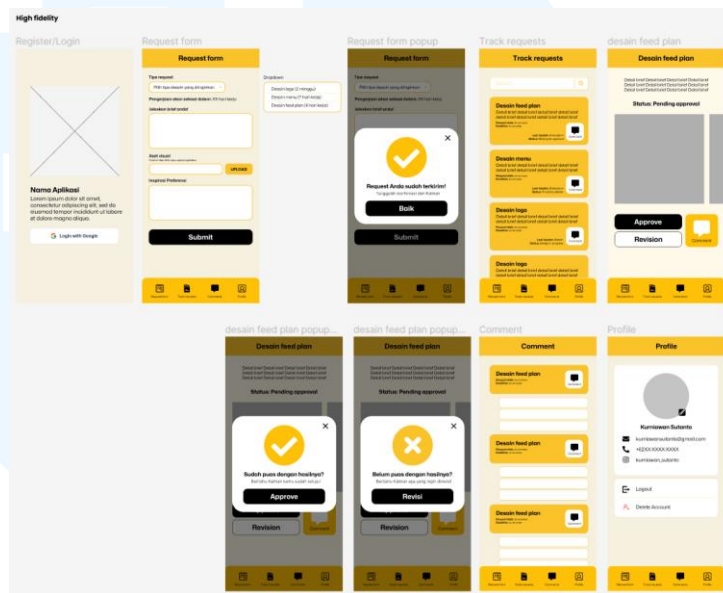
Gambar 3.5 Revisi Proyek 1

Revisi yang ada misalnya mengganti fitur *reject* menjadi fitur *revision*, memperbaiki ukuran kolom-kolom di *form request*, dan lain sebagainya, yang dilakukan oleh penulis sesuai arahan sehingga sketsa *low fidelity* menjadi seperti berikut:



Gambar 3.6 Hasil Revisi Proyek 1

- 5) Finalisasi: Setelah asistensi dilakukan dan revisi sudah tidak ada lagi, penulis membuat versi high fidelity dari tampilan tersebut. Warna dipilih oleh penulis berdasarkan warna logo dari agensi. Juga ditambahkan fitur profil dan elaborasi dari fitur *comment*, dan juga *icon-icon* seperti centang dan tombol *exit* yang berbentuk silang serta *icon message*.



Gambar 3.7 Finalisasi Proyek 1

3.3.1.2 Desain High Fidelity Aplikasi *Loyalty App*

Proyek kedua yang dikerjakan adalah proyek mengenai pembuatan tampilan UI Aplikasi untuk aplikasi *loyalty card* digital. Berikut langkah-langkah pengerjaannya:

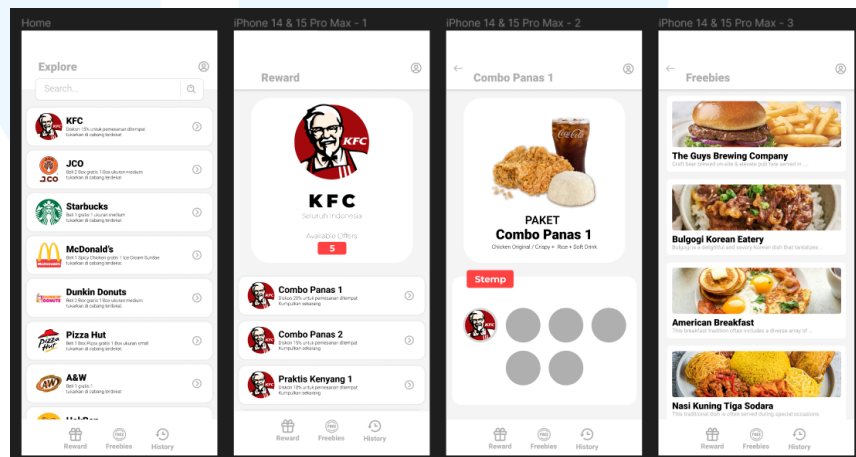
- 1) *Brief*: Pertama-tama, penulis mendapatkan brief proyek dari supervisor melalui pesan Whatsapp, dimana penulis diminta untuk merancang sebuah tampilan aplikasi *smartphone* dimana *customer* dapat meng-*upload* foto struk pembelian di kafe yang dapat di-*approve* oleh admin kafe tersebut untuk mendapatkan *stamp* di kartu digital milik klien. Setelah mengumpulkan 10 *stamp*, klien dapat mengambil hadiah berupa 1 kopi gratis.

Fokus goal utama b2b bisa daftar as brand/perusahaan dan disatu sisi lain customer dapat submit struk yang dimana karyawan dari admin brand b2b approve struk pembelian agar si customer dapat stamp > kekumpul 10 = tukar 1 coffee, nah Ketika sudah 10 stamp kekumpul, maka dapat tukar 1 coffee dan of course statusnya sukses completed di hp customer & hp admin b2b.

09.19

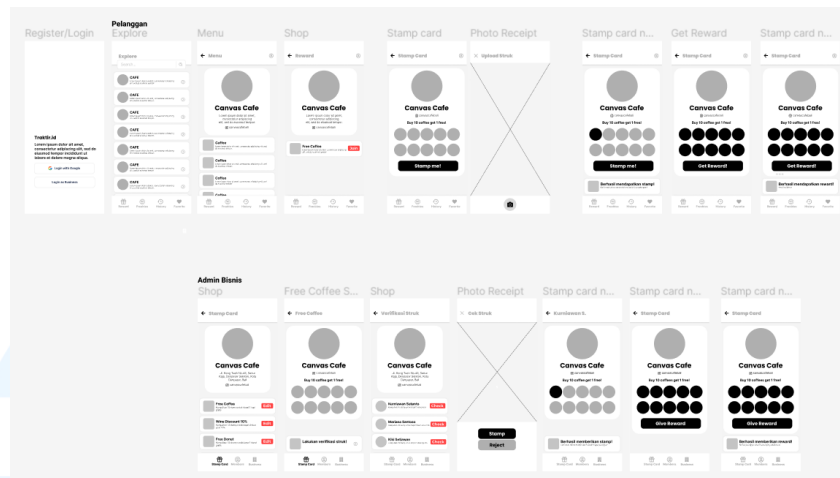
Gambar 3.8 Brief Proyek 2

- 2) *Brainstorming*: Sebelumnya sudah ada gambaran garis besar aplikasi yang ditaruh di Figma yang diberikan kepada penulis sebagai patokan awal. Ada layar *explore* yang berisikan tempat makan yang bekerjasama dengan aplikasi, layar profil dan menu dari tempat makan, tampilan *loyalty card*, serta layar berisi *freebies* yang bisa didapatkan. Selain itu juga dicari referensi aplikasi-aplikasi *loyalty app* yang dapat dicontoh.



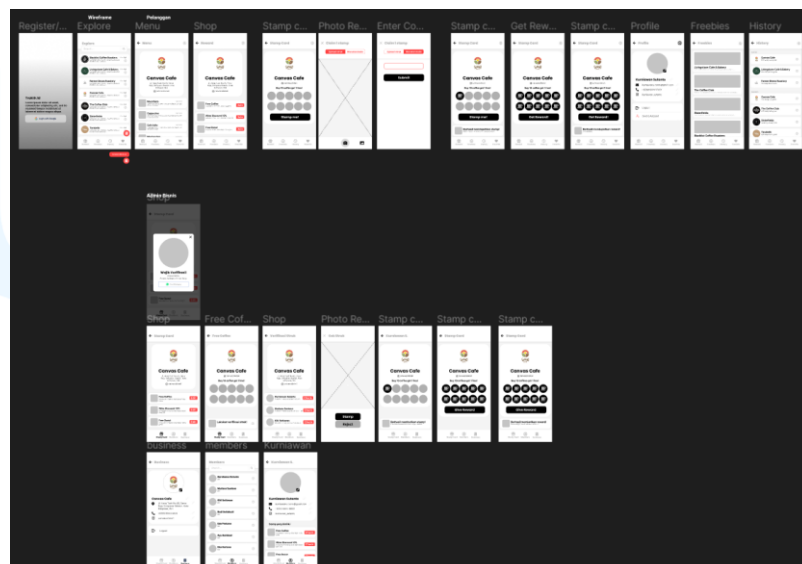
Gambar 3.9 Brainstorming Proyek 2

- 3) *Sketsa*: Berdasarkan *brief* yang diberikan, penulis membuat laman *explore*, menu, *shop*, *stamp card*, *photo receipt*, pendapatan *reward*, dan juga laman khusus untuk admin bisnis agar dapat memberikan *stamp* kepada pelanggan. Sketsa dibuat di aplikasi Figma menggunakan fitur garis dan bentuk dan menggunakan warna putih, abu-abu, hitam, dan merah.



Gambar 3.10 Sketsa Proyek 2

- 4) Asistensi dan Revisi serta Finalisasi: Terdapat penambahan fitur serta pendetailan fitur sesuai dengan arahan revisi dari *supervisor*, serta perubahan tampilan dan beberapa tombol. Contohnya, *stamp* diberi bentuk kopi agar sesuai dengan produk yang dibeli. Selain itu, juga ada masukan untuk memberikan gradasi di laman *login*, dan menggunakan tombol *login with google* dibandingkan tombol *log in* dan *sign up* yang umumnya ada di berbagai aplikasi.

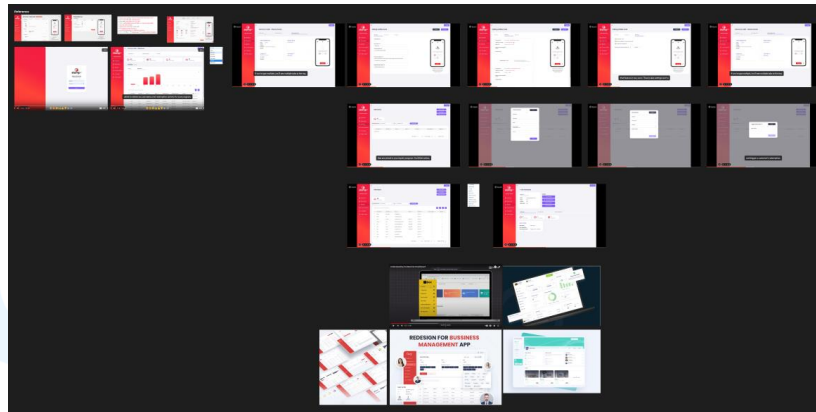


Gambar 3.11 Finalisasi Proyek 2

3.3.1.3 Desain High Fidelity Aplikasi Loyalty App Backend

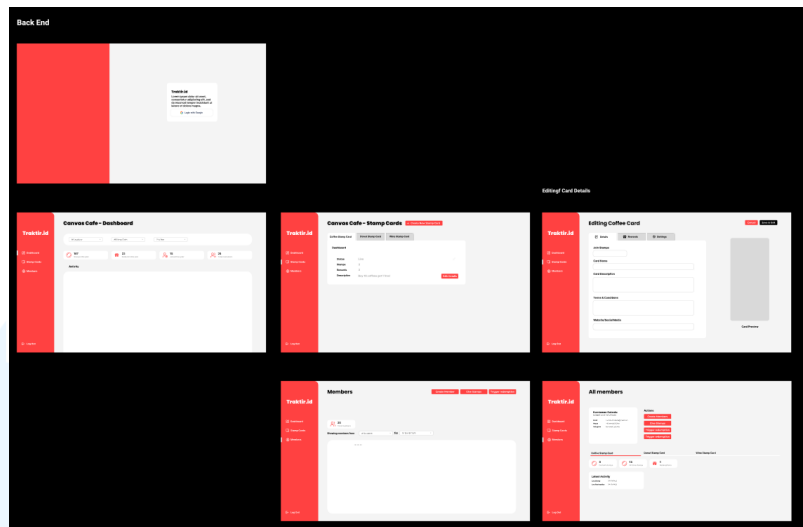
Proyek ketiga yang dikerjakan sebenarnya merupakan lanjutan dari proyek sebelumnya mengenai pembuatan tampilan UI Aplikasi untuk aplikasi *loyalty card* digital, bedanya, ini ditujukan untuk pemilik bisnis, misalnya kafe yang ikut berkolaborasi.

- 1) *Brief*: diberikan arahan untuk membuat tampilan *backend* atau tampilan untuk pebisnis di aplikasi dalam bentuk *desktop*, serta diberi contoh dalam bentuk video. Video tersebut berisikan fitur-fitur yang diperlukan di *backend* dari aplikasi *loyalty app* agar pemilik bisnis dapat melakukan *customization* terhadap *loyalty card digital* yang dimiliki serta dapat memiliki arsip orang-orang yang memiliki *loyalty card* untuk hadiah-hadiah tertentu.
- 2) *Brainstorm*: Melakukan *screenshot* terhadap video yang diberikan serta mencari contoh-contoh lain yang bisa digunakan. Contoh-contoh tersebut adalah antarmuka dari *website* atau aplikasi manajemen bisnis.



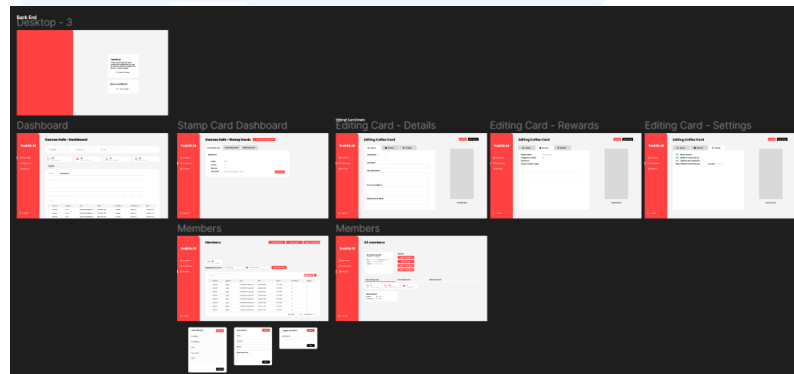
Gambar 3.12 Brainstorm Proyek 3

- 3) *Sketsa*: Membuat fitur dasar yang diperlukan yaitu *login*, *dashboard*, *stamp card*, *coffee card*, dan *members*



Gambar 3.13 Sketsa Proyek 3

- 5) Revisi dan Finalisasi: Diberi revisi yang kebanyakan merupakan penambahan fitur dan pendetailan fitur, sampai akhirnya jadi seperti berikut



Gambar 3.14 Finalisasi Proyek 3

3.3.1.4 Desain Iklan Lowongan Kerja Pekerja.com

Proyek keempat yang dikerjakan adalah proyek mengenai pembuatan desain iklan lowongan kerja pekerja.com. Berikut langkah-langkah pengerjaannya:

- 1) Brief: Diberi desain awal sebagai contoh dan patokan desain yang diinginkan, serta diberitahukan perubahan teks serta *font* (menggunakan Century Gothic) dan warna yang diinginkan

(mengikuti warna aplikasi pekerja, kuning dan biru). Berikut perintah yang diberikan:

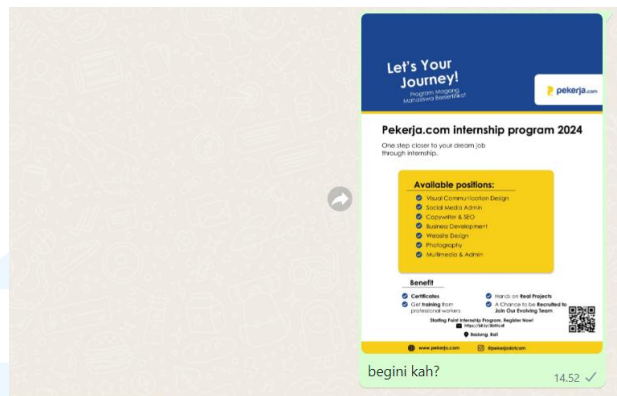
Ubah teks-teks berikut ke teks yang ada di dalam kurung:

- a) Kick-start your career (Let's your journey)
- b) Kalman internship (pekerja.com internship Program 2024)
- c) Enrich your skills... (one stop closer to your dream job through internship)
- d) Vvailabel position (hilangkan Photography)
- e) Benefit (- certificate, - get trining from professional workers, - hands on a real project, - a change to be recruited to join our evolving team)
- f) Be part of our team (starting point internship program, register now)



Gambar 3.15 Brief Proyek 4

- 2) Finalisasi: Dibuat iklan lowongan kerja sesuai arahan dan dikirim ke grup Whatsapp. Iklan lowongan kerja diterima.



Gambar 3.16 Finalisasi Proyek 4

3.3.1.5 Desain Iklan Lowongan Kerja Android Developer

Proyek kelima yang dikerjakan adalah proyek mengenai pembuatan desain iklan lowongan kerja android developer. Berikut langkah-langkah pengerjaannya:

- 1) *Brief*: Membuat iklan lowongan kerja berdasarkan contoh referensi yang diberikan



Gambar 3.17 Brief Proyek 5

- 2) *Sketsa*: Mengikuti referensi yang diberikan, membuat iklan lowongan tersebut menjadi seperti berikut



Gambar 3.18 Sketsa Proyek 5

- 3) Revisi dan finalisasi: Diminta untuk mengganti font serta nomor dan beberapa teks yang dipakai untuk menyesuaikan dengan kebutuhan agensi, serta ganti warna yang dipakai dan hilangkan foto yang ada di desain



Gambar 3.19 Finalisasi Proyek 5

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah kendala yang ditemukan selama proses kerja magang:

- 1) Dikarenakan proses magang berlangsung secara *Work From Home*, ada kesulitan komunikasi dan juga terkadang susah sinyal saat ada Google Meet dan sebagainya
- 2) Terkadang informasi yang diberikan mengenai tugas atau proyek yang ditunjukan agak tersebar atau kurang lengkap
- 3) Ketidaktepatan dalam mencari informasi mengenai jam kerja perusahaan sehingga mendapatkan kesulitan dalam manajemen waktu

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah solusi yang ditemukan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut:

- 1) Lebih komunikatif saat chat dan lebih aktif memberitahukan pihak perusahaan saat ada kendala sinyal sehingga bisa diakali dengan *voicechat* dan *chat*, tidak *videocall*
- 2) Bertanya lebih lanjut mengenai *brief* yang diberikan dan informasi yang masih kurang selagi melakukan pekerjaan
- 3) Membiasakan diri dengan rutinitas baru saat pelaksanaan kerja magang dan menggunakan *alarm* untuk manajemen waktu selama bekerja

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