

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

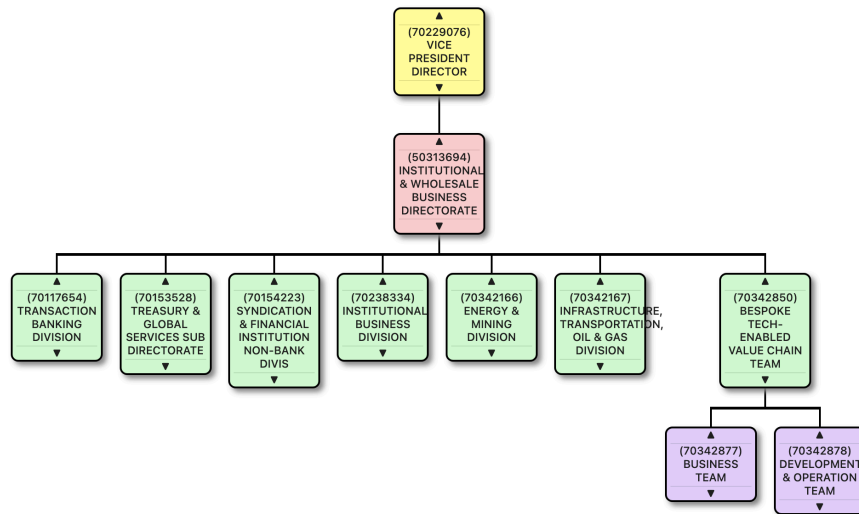
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pelaksanaan kegiatan magang pada PT. Bank Rakyat Indonesia Tbk sebagai UI/UX Designer, dilakukan secara luring atau *Work From Office (WFO)* selama 5 hari kerja dengan durasi rata - rata 8 jam dalam 1 hari. Program magang dimulai pada tanggal 5 Februari 2024 hingga 4 September 2024. Selama melaksanakan kegiatan magang, terdapat banyak proses pembelajaran dan praktek yang telah direalisasikan. Dimulai dengan pengenalan produk QLola hingga ikut berpartisipasi dalam merancang *website* QLola itu sendiri.

Selama program magang ini berlangsung, penulis disupervisi oleh Dian Ardiansyah, S.P. dan Rachmad Hakim sebagai pendamping langsung pada saat pembagian tugas. Keberadaan para mentor, membantu menulis untuk mendapatkan ilmu serta pengalaman dalam berproses selama magang berlangsung. Terutama pemahaman tentang alur perbankan dan bagaimana alur tersebut dirancang sedemikian rupa untuk menghadirkan layanan yang optimal secara UI maupun UX.

3.1.1 Kedudukan

BRI merupakan perusahaan yang memiliki sistem organisasi yang besar dan kompleks. Pada penempatan program magang, penulis ditempatkan pada divisi Bespoke Tech - Enabled Value Chain Team yang berpusat pada Gedung BRI 2 di Sudirman, Jakarta Pusat. Diawasi oleh Djaka Dani Amboro sebagai *Department Head*, berikut merupakan struktur organisasi yang berjalan saat ini:

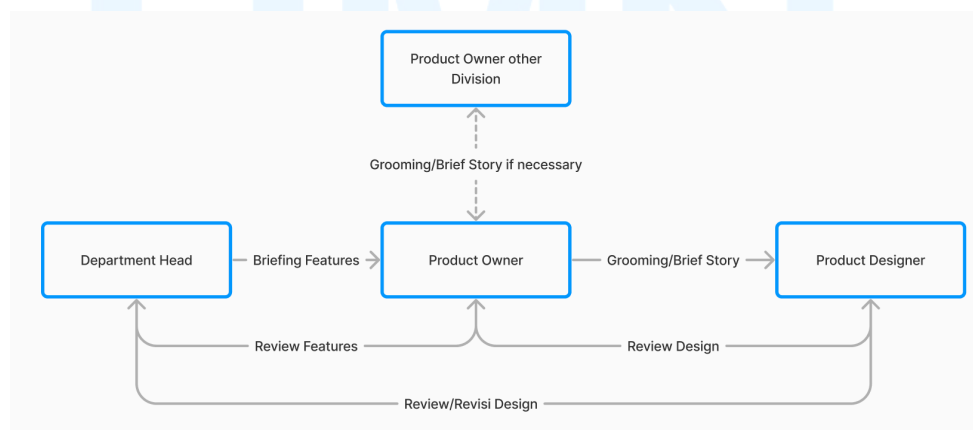


Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Divisi Bespoke

Sumber: <https://bristars.bri.co.id/bristars/home/strukturperusahaan>

3.1.2 Koordinasi

Pada pelaksanaan kegiatan magang, penulis sebagai UI/UX Designer Intern mendapatkan beberapa tugas termasuk pengerjaan website nasabah QLola. Dalam proses mengerjakan design maupun user flow, penulis pertama-tama akan mendapatkan *story user* dari *Product owner*. Selanjutnya akan ditinjau kembali untuk pembagian tugas bersama dengan *Product designer* lainnya. Berikut skema alur berjalannya proses pengerjaan desain:



Gambar 3. 2 Alur Koordinasi Divisi Bespoke BRI

Berdasarkan dengan alur koordinasi yang berlangsung, *Department Head* akan memberikan *briefing* tentang fitur apa saja yang perlu dikerjakan oleh para anggota tim. Dalam *briefing* ini memuat informasi berupa *Goals, Scope, Metrics, and Planning* yang nantinya diberikan kepada *Product Owner*. Fitur yang dikembangkan juga melewati berbagai proses pertimbangan demi menghadirkan fitur yang optimal.

Briefing itu kemudian diberikan kepada *Product Owner* untuk kemudian diproses kembali menjadi sebuah *story*. *Story* ini berguna untuk menjelaskan fungsi fitur beserta studi kasus *user*, dalam *story* terdapat poin penting yaitu *Background, Story, Goals, Impact, and Documentation*. Ini berguna pada saat *Product Designer* akan memasuki tahap desain. Pada bagan ditunjukkan juga bahwa terkadang terdapat proses *Product Owner* harus berdiskusi dengan *Product Owner* divisi lain, ini dikarenakan untuk menyelaraskan produk luar yang akan masuk kedalam fitur QLola.

Setelah mendapatkan *story*, para *Product Designer* mengolahnya kembali dengan membuat *user flow* yang fungsinya untuk memetakan *story PO* yang nantinya akan dieksekusi menjadi bentuk visual. Penulis berperan sebagai salah satu anggota di *Product Designer*, sehingga penulis juga ikut berkontribusi dalam proses memvisualisasikan *story* yang diberikan.

Pada proses ini, semua saling berhubunga dan saling memberikan *feedback* satu sama lain. Sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa alur yang berlaku bukan merupakan satu jalur melainkan berbagai macam alur.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan seluruh pekerjaan yang telah dikerjakan oleh penulis selama melaksanakan kegiatan magang di PT. Bank Rakyat Indoneisa Tbk.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Onboarding	- Menenal produk QLola beserta dengan skema alur koordinasi yang berjalan selama ini.

			<ul style="list-style-type: none"> - Mengenal tentang financial dashboard dan QLola Design System (QDS) untuk mengetahui standarisasi desain yang digunakan
2 - 6	QDS Support System dan QDS Digital Banking System	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Breakdown</i> komponen dan halaman untuk dipisahkan berdasarkan <i>organism</i> dan <i>template</i> - Merapihkan komponen dan menyetarakan dengan QDS yang sudah berlaku 	
4	Design BRIZZI x QLola	<ul style="list-style-type: none"> - Eksplorasi desain dengan <i>benchmark</i> desain BRIZZI sebelumnya sebagai referensi - Membuat kurang lebih 10 desain alternatif kartu BRIZZI 	
5 - 6	Ilustrasi Dashboard QLola - Cash and Trade	<ul style="list-style-type: none"> - Eksplorasi desain dengan melihat beberapa referensi dari ilustrasi sebelumnya - Mengeksekusi dan mempresentasikannya untuk ditinjau bersama dengan <i>Department Head</i> dan <i>Product Owner</i> 	
7	Paper Bag QLola	<ul style="list-style-type: none"> - Eksplorasi dan menjadikan desain sebelumnya menjadi <i>benchmark</i> - Meninjau kembali bersama dengan <i>Department Head</i> 	
8 - 10	<i>Grooming Forex Negotiable</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Grooming</i> bersama dengan <i>Product Owner</i> - Diskusi tentang posibilitas jalur <i>user</i> yang nantinya ditemukan pada saat menggunakan fitur - Pembuatan <i>user flow</i> untuk mengubah <i>story</i> menjadi 	

			pemetaan alur yang lebih detail
	11 - 12	Ilustrasi Log In	<ul style="list-style-type: none"> - Eksplorasi untuk ilustrasi <i>Registration and Migration</i> dan <i>LC Tracking</i> - Eksplorasi <i>redesign</i> ilustrasi untuk <i>revamp</i> halaman Onboarding - Pembuatan beberapa alternatif sesuai dengan kebutuhan - Menambahkan ilustrasi sebagai komponen untuk digunakan jangka panjang
	12 - 16	QDS Onboarding Log In	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Breakdown</i> komponen dan halaman untuk dipisahkan berdasarkan <i>organism</i> dan <i>template</i> - Merapihkan komponen dan menyetarakan dengan QDS yang sudah berlaku serta membenaran <i>layout</i> sesuai dengan standarisasi
	13 - 16	<i>Flow Settlement Forex</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Redesign</i> tampilan <i>settlement Forex</i> sesuai dengan standarisasi QDS - Melakukan eksplorasi <i>layout</i> baru untuk masuk pada pengembangan yang akan datang

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama kurang lebih 4 bulan telah berlangsung, berikut merupakan beberapa proyek terbaik yang sudah di kerjakan oleh penulis selama magang di PT. Bank Rakyat Indonesia Tbk sebagai *UI/UX Designer Intern*. Akan tetapi, proyek yang dikerjakan tidak selalu seputar UI/UX melainkan terdapat beberapa proyek yang berhubungan dengan pekerjaan seorang *Graphic Designer*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Berikut merupakan proses yang dilalui pada setiap proyek yang dilakukan oleh penulis.

3.3.1.1 *User Flow Forex Negotiable*

Pada saat ini QLola telah mengembangkan fitur *Forex*, dimana para nasabah dapat melakukan transaksi jual beli valuta asing dalam aplikasi QLola. Sebelum memulai eksekusi desain, terdapat beberapa *research* yang dilakukan guna memetakan *flow*.

a. *Briefing*

Hal yang pertama dilakukan adalah menerima *briefing* dari *Product Owner*. Pada kali ini, *PO* memberikan *story* berupa perjalanan *user* pada saat mereka melakukan transaksi *Forex* pada aplikasi QLola. Terdapat beberapa perbandingan dengan fitur *Forex non - nego* yang sebelumnya sudah dikembangkan.

b. *Brainstorming*

Pada tahap ini bisa dikatakan tahap *grooming*, dimana *PO* dan *Product Designer* memikirkan bagaimana fitur tersebut dapat berjalan dengan baik. Dengan mempertimbangkan 3 aspek yaitu sisi *user*, estetika, dan bisnis. Pada tahap ini banyak pertimbangan yang muncul untuk memenuhi ketiga aspek tersebut.

c. **Konsep**

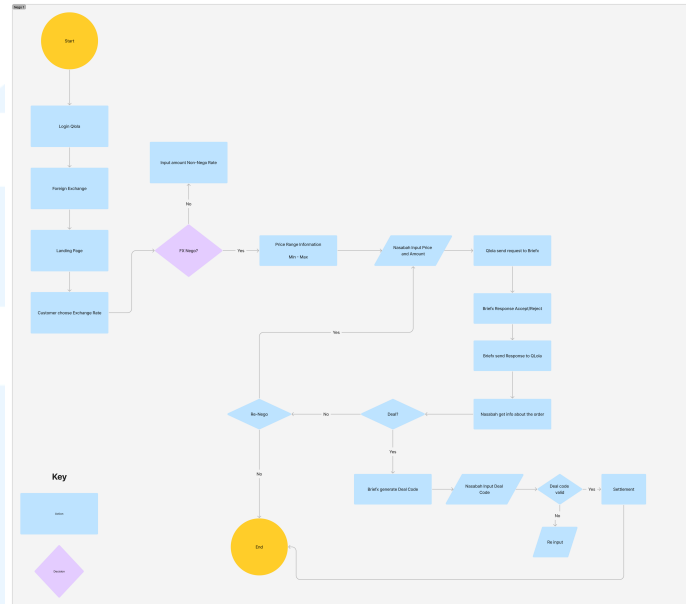
Dengan menjadikan *flow forex non - nego* sebelumnya menjadi *benchmark*, maka proses *UX* dilakukan sesuai dengan *flow* sebelumnya. Pada pembuatan *user flow*, terdapat beberapa skenario yang perlu diperhatikan. Sehingga pada intinya, *flow* yang terjadi dalam aplikasi harus berjalan secara *flawless* tanpa mengakibatkan kebingungan pada nasabahnya.

d. **Sketsa**

Pada tahap ini tidak terdapat sketsa yang dilakukan, melainkan poin - poin yang dibuat berdasarkan *grooming* sebelumnya.

e. Digitalisasi

Setelah proses *grooming*, berikut merupakan *user flow* yang sudah dirancang dan digitalisasi tahap pertama.



Gambar 3. 3 User Flow Forex Negotiable V1

Flow di atas merupakan *flow forex* pertama, *flow* ini menceritakan bagaimana nasabah bertransaksi dalam aplikasi QLola dalam menuju jual beli valas. *Flow* ini dirancang menggunakan fitur FigJam yang terdapat pada aplikasi Figma.

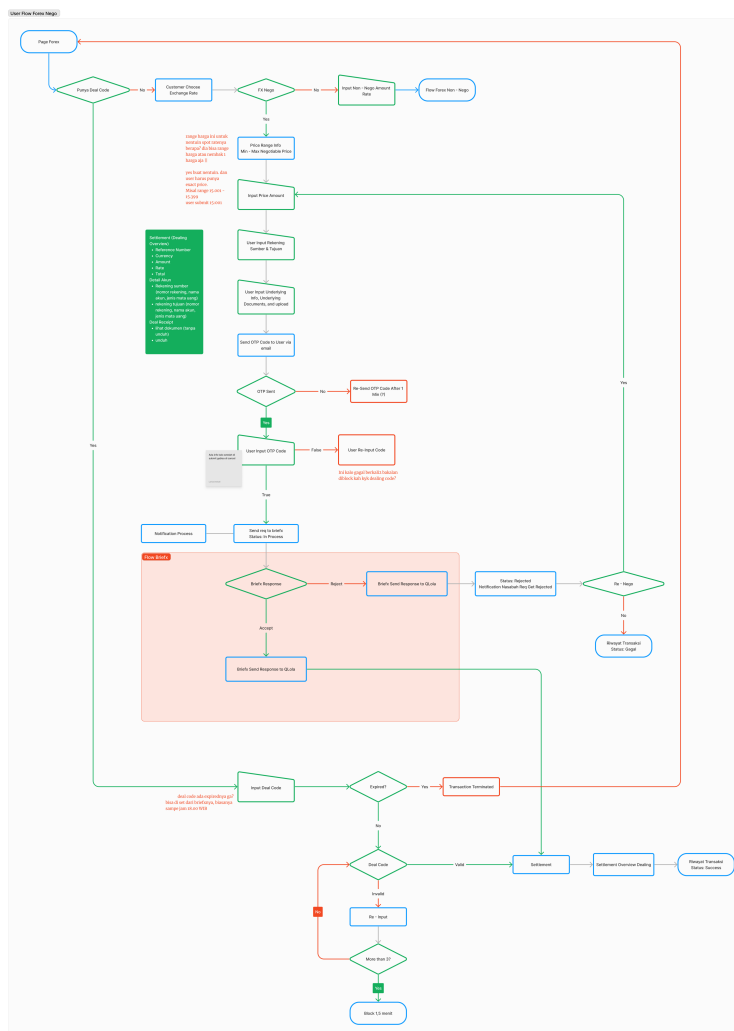
f. Asistensi

User Flow ini kemudian diasistensikan bersama dengan *PO* dan juga *Department Head* pada waktu *sprint*. Terdapat beberapa kritik dan saran akan *flow* yang sudah dibuat. Walaupun masih belum sempurna, namun *flow* ini sudah memuat inti dari tujuan yang ingin dicapai oleh para nasabah.

g. Finalisasi

Setelah mendapatkan beberapa saran dan kritik, yang dilakukan selanjutnya adalah revisi secara berkala sampai mencapai *flow* yang sesuai. *Flow* ini juga sudah diasistensikan

kembali terhadap *PO* dan *Department Head* hingga *flow* ini sudah dirasa cukup dan sesuai.



Gambar 3. 4 Finalisasi user flow forex non - nego

Flow di atas merupakan finalisasi terhadap *flow forex nego*. Setelah melewati berbagai revisi, pada akhirnya ini merupakan alur yang dirasa sesuai dan spesifik. Sehingga posibilitas tertentu dapat diselesaikan pada *flow* ini. *Flow* yang terjadi tidak jauh berbeda dengan *flow forex non - nego*, hanya saja terdapat beberapa hal yang nantinya nasabah melakukan transaksi di luar aplikasi, seperti *dealing number*.

3.3.1.2 *User Interface Forex Negotiable*

Setelah terjadinya proses *user flow*, selanjutnya adalah pembuatan *interface*. Pada tahap ini, penulis hanya mengerjakan bagian *flow settlement*, dikarenakan adanya pembagian tugas bersama dengan UI/UX Designer yang lain. *Settlement* merupakan proses dimana nasabah melakukan isi data rekening dan beberapa dokumen sebelum dapat membeli valas.

a. *Briefing*

Briefing yang didapatkan sesuai dengan proses sebelumnya yaitu *grooming* pada saat pembuatan *user flow*. Terdapat beberapa pertimbangan mengenai desain, dikarenakan *flow* ini memuat banyak formulir. Sehingga tampilan diperlukan rapih dan singkat namun lengkap.

b. *Brainstorming*

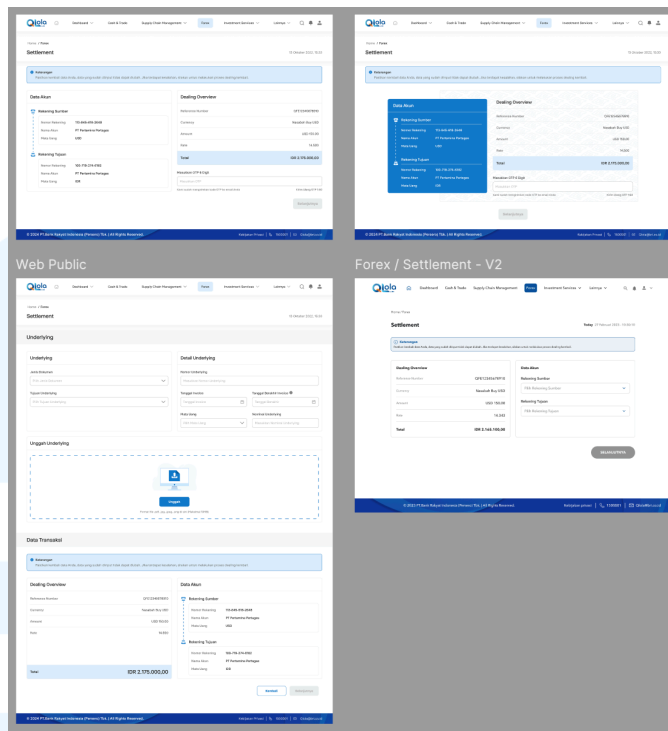
Tahap selanjutnya adalah pengumpulan ide - ide pada desainer, serta *research* terhadap *layout* yang sebelumnya sudah ada pada website QLola. Pada tahap ini juga, ditentukan pembagian tugas untuk mengerjakan fitur tersebut.

c. *Konsep*

Pada tahap ini, desainer mencari beberapa referensi dari situs luar sebagai acuan, namun tetap memakai fitur *Forex non - nego* sebagai *benchmark* agar tampilan tidak terlalu jauh. Bagian *settlement* akan dibuat menyerupai formulir dengan pengkategorian sesuai dengan data apa yang dimasukkan.

d. *Eksplorasi*

Dalam membuat *user interface*, penulis tidak melakukan proses sketsa melainkan eksplorasi dengan komponen - komponen yang sudah distandarisasi. Berikut merupakan eksplorasi yang telah dilakukan.

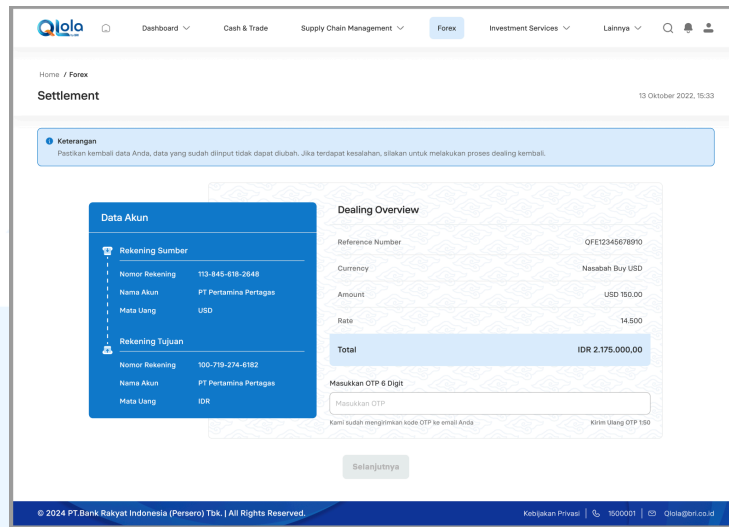


Gambar 3. 5 Eksplorasi Forex Settlement

Tampilan di atas merupakan hasil eksplorasi dari beberapa *layout* yang dirancang oleh penulis. Aset yang digunakan sudah menggunakan aset yang distandarisasi (QDS) maka dari itu tidak dilakukan tahap sketsa kembali. *Layout* yang dirancang ini memiliki pertimbangan dari segi *user* maupun estetika.

e. Digitalisasi

Karena sebelumnya sudah melewati tahapan eksplorasi, maka pada tahap digitalisasi ini sudah sekaligus dilakukan. Hal ini juga mengingat bahwa tidak terdapat proses sketsa sebelumnya. Akan tetapi, sudah terdapat *layout* yang terpilih.



Gambar 3. 6 UI terpilih Settlement Forex

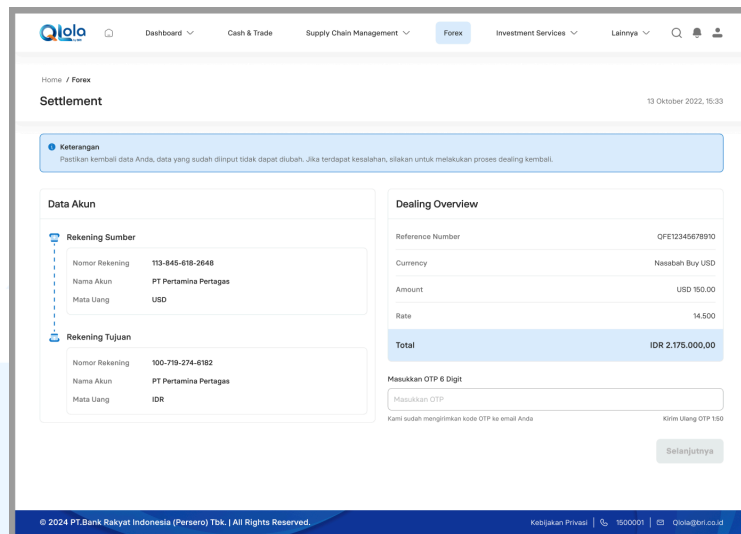
Berikut merupakan *layout* yang terpilih sementara sebelum ke proses asistensi. Pada *layout* ini tertampil data *settlement* keseluruhan. Sehingga pada saat proses *dealing*, nasabah hanya perlu memasukkan kode OTP yang berlaku untuk mempercepat proses pembelian valas.

f. Asistensi

Seperti pada proyek sebelumnya, asistensi dilakukan bersama dengan *PO* dan *Department Head*. Dalam tahap ini, terdapat beberapa masukan yang ditujukan untuk perbaikan *layout*. Beberapa di antaranya adalah formulir yang kurang rapih dan penggunaan warna yang terlalu mencolok.

g. Finalisasi

Pada akhirnya, *layout* yang digunakan adalah *layout* yang menyerupai bentuk formulir. Dengan minim warna dan tampilan yang bersih.



Gambar 3. 7 Finalisasi UI Forex Settlement

Secara *flow* tetap sama, dimana *user* hanya perlu memasukkan OTP tanpa harus mengisi data ulang. Akan tetapi, pembagian kategori beserta dengan warna maupun *background* lebih bersih dan polos.

3.3.1.3 BRIZZI X QLola

Selain ditugaskan menjadi UI/UX Designer, penulis juga berkesempatan untuk mendesain kartu BRIZZI. BRIZZI merupakan kartu elektronik sebagai media pembayaran kebutuhan sehari - hari, mulai dari tol, transportasi umum, bahkan pembayaran parkir. QLola berinisiatif untuk menghadirkan kartu BRIZZI dengan tema QLola itu sendiri.

a. Briefing

Briefing diberikan oleh *Department Head* langsung kepada penulis. Setiap tahunnya QLola memang menghadirkan desain baru untuk diberikan kepada nasabah sebagai salah satu cinderamata. Menurut *Department Head*, desain harus bertemakan *futuristic* tanpa ada sudut lancip pada aset visualnya. Warna menyesuaikan dengan warna QLola yang dominan biru dan oranye.

b. *Brainstorming*

Penulis melakukan *research* terhadap desain BRIZZI sebelumnya. Setelah itu, penulis mengumpulkan beberapa referensi yang bisa digunakan untuk membantu penulis mendapatkan konsep serta ide.



Gambar 3. 8 Referensi Desain BRIZZI Sebelumnya

Desain di atas merupakan desain BRIZZI yang sebelumnya sudah dirancang oleh *Graphic Designer* sebelumnya. Terlihat ada unsur elegan dan futuristic di beberapa desainnya. Hal ini yang diinginkan oleh *Department Head* sesuai dengan *briefing*-nya.

c. **Konsep**

Setelah beberapa referensi yang telah didapat, penulis membuat kesimpulan untuk konsep keseluruhan. Kartu memerlukan desain yang futuristic dan elegan di waktu yang bersamaan. Dengan menggunakan nuansa gelap, kesan

futuristic akan semakin terlihat. Penggunaan aset yang organic juga menambahkan kesan elegan, serta penambahan aset Gedung yang membuat futuristic semakin terwakilkan.

d. Sketsa

Sebelum tahap digitalisasi, yang dilakukan oleh penulis adalah pembuatan sketsa digital yang merupakan *grayscale*. Untuk mengetahui penempatan warna dan dimensi.



Gambar 3. 9 Greyscale BRIZZI

Sebelum melakukan digitalisasi secara utuh, penulis perlu melakukan *trial and error* terhadap penempatan aset. Sehingga pada tahap ini, eksplorasi desain juga tetap berjalan.

e. Digitalisasi



Gambar 3. 10 Digitalisasi BRIZZI

Pada tahap ini, penulis telah menambahkan warna serta tekstur tambahan untuk menambah kesan yang ingin disampaikan. Kelimanya memiliki filosofi yang berbeda - beda serta pembawaan kesan yang berbeda. Salah satunya penggunaan megamendung yang sudah menjadi aset tetap QLola.

f. Asistensi

Desain kemudian kembali ditinjau oleh *Department Head* untuk diberikan kritik dan saran. Dari kelima desain yang diajukan, terpilih desain yang paling terakhir. Desain ini terpilih karna dapat membawa kesan *futuristic minimalist*. Akan tetapi, terdapat beberapa revisi salah satunya lingkaran kuning yang diletakkan di belakang Gedung, baiknya dihilangkan.

g. Finalisasi



Gambar 3. 11 Desain Final BRIZZI

Setelah mempertimbangkan kritik dan saran sebelumnya, maka terciptalah desain final yang telah diterima oleh *Department Head*. Berikutnya adalah proses cetak dan *quality control* untuk memastikan setiap unitnya tidak ada kekurangan.

3.3.1.4 Paperbag QLola

Selain kartu BRIZZI, QLola juga beberapa kali menghadirkan *merchandise* untuk diberikan kepada para nasabah. Salah satunya adalah *paperbag* untuk membungkus *merchandise* yang akan diberikan kepada nasabahnya.

a. Briefing

Sesuai dengan arahan *Department Head*, diperlukan pembaharuan desain *paperbag* setiap tahunnya atau setiap acara - acara tertentu yang memerlukan QLola untuk memberikan *hampers* kepada para nasabahnya. Seperti desain BRIZZI, desain *paperbag* diperlukan nuansa futuristic di dalamnya.

b. Brainstorming

Pada tahap ini, penulis melakukan pengumpulan referensi serta pertimbangan keinginan *Department Head*. Dimana ilustrasi harus bernuansa futuristic dan formal. Belajar dari

proyek yang sebelumnya, bahwa warna biru muda tidak terlalu diinginkan karena memiliki kesan yang tidak solid.

c. Konsep

Seperti sebelumnya, konsep kali ini tidak jauh berbeda. Sehingga pembawaan aset juga tidak jauh dari desain BRIZZI. Di sini, penggunaan Gedung masih digunakan, beserta dengan elemen - elemen lain untuk menambah kesan futuristic.

d. Sketsa

Penulis pada tahap ini juga melakukan sketsa secara digital menggunakan Figma. Ini dikarenakan penulis memerlukan desain secara cepat. Sehingga aset yang digunakan disini merupakan aset yang sebelumnya juga sudah digunakan, akan tetapi pada tahap ini lebih menggunakan cara *trial and error* sebagai penempatan elemen - elemen visual.



Gambar 3. 12 Grayscale Paperbag QLola

Dapat dilihat bahwa penggunaan aset Gedung digunakan juga pada *paperbag*, selain kesan futuristic penulis juga ingin memberikan kesan korporat dalam membawa nama QLola terhadap keperluan *merchandise*.

e. Digitalisasi

Pada tahapan ini, penulis menyesuaikan penempatan *grayscale* tadi dan diubah warnanya menjadi warna QLola.

Grayscale sebelumnya sangat membantu penulis dalam menentukan warna yang harus dipakai.



Gambar 3. 13 Digitalisasi Paperbag QLola

Setelah penambahan warna, maka akan terlihat dengan jelas pembawaan kesan yang ingin ditunjukkan. Pada desain baris pertama, penulis ingin menyampaikan kesan elegan dengan permainan gradiasi warna. Sedangkan untuk baris kedua, penulis ingin menekankan sisi korporat pada desain.

f. Asistensi

Setelah melakukan digitalisasi, penulis melakukan asistensi kepada *Department Head* untuk mendapatkan kritik dan saran, serta pemilihan diantara keempat desain tersebut.

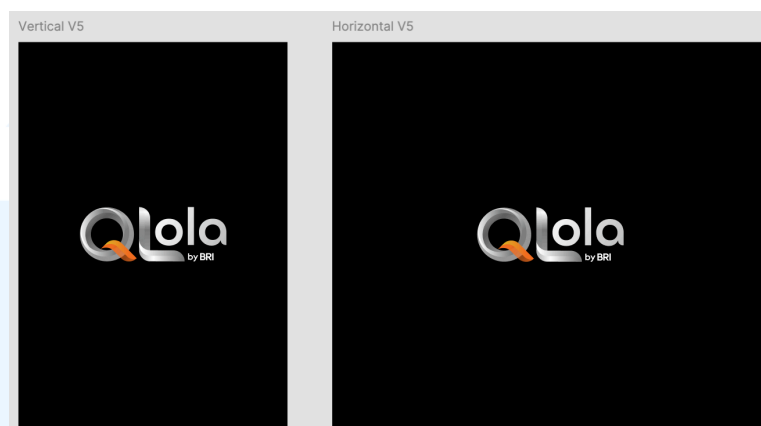


Gambar 3. 14 Desain Terpilih

Dari keempat desain yang telah disediakan, terpilih kedua desain di atas yang sesuai dengan QLola. Sehingga kedua desain ini yang kedepannya akan dicetak untuk menjadi *paperbag* QLola pada tahun 2024.

g. Finalisasi

Kedua desain yang terpilih tadi, kembali diasistensikan dan mendapatkan beberapa masukan. Terutama pada desain yang kedua, yang bernuansa galaksi.



Gambar 3. 15 Perbaikan Desain Paperbag 2

Department Head meminta untuk desain yang dirancang memiliki kesan lebih elegan. Sehingga diminta untuk menghilangkan kesan galaksi dan mengubahnya menjadi hitam pekat. Pada saat dicetak, harapannya adalah logo QLola memiliki cetakan *emboss*.

3.3.1.5 Ilustrasi Login QLola

QLola ingin memperbarui tampilan depan mereka yaitu *Login page*. Proses *revamp* ini dilakukan untuk menyelaraskan penggunaan QDS beserta ilustrasi yang baru dan original. Penulis berinisiatif untuk merancang ilustrasi baru yang bisa menjadi sebuah identitas milik QLola itu sendiri.

a. *Briefing*

Pada mulanya, QLola ingin memiliki tampilan yang lebih baru, lebih terkini terutama perancangan QDS yang sudah berjalan namun belum diimplementasikan pada desain aplikasi yang sekarang. Sehingga *revamp login* dilakukan untuk mengubah total komponen serta *layout* sehingga selaras dengan standarisasi yang sekarang sedang berlangsung.

Termasuk juga dengan penggunaan ilustrasi yang selama ini belum memiliki ciri khas sendiri.

b. *Brainstorm*

Melihat beberapa situs milik perbankan lain, penulis mendapatkan sebuah inspirasi soal ilustrasi vector yang kerap digunakan untuk menjadi identitas ciri khas serta penyampaian informasi melalui ilustrasi. Ilustrasi yang dingin dirancang harus memiliki kesan korporat dan warna yang solid.



Gambar 3. 16 Ilustrasi QLola 1

Berikut merupakan ilustrasi sebelumnya, dinilai terlalu ilustratif maka dari itu penulis memilah - milah komponen yang diperlukan maupun yang tidak diperlukan. Bagaimana ilustrasi tersebut memberikan kesan futuristic dan informatif.

c. *Konsep*

Dengan beberapa referensi, penulis menyimpulkan sebuah konsep yang ingin diambil. Ilustrasi yang bersifat futuristic, minimalis, serta informatif. Seperti desain sebelumnya, bahwa

sudut lancip tidak diperkenankan untuk ada dalam setiap aset desain. Serta penggunaan warna yang solid.

d. Sketsa

Pada tahap ini penulis melakukan sketsa secara digital untuk menggambarkan beberapa ilustrasi pada menu yang dihadirkan oleh QLola itu sendiri. Penulis menggunakan aplikasi Figma sebagai media pembuatan sketsa.



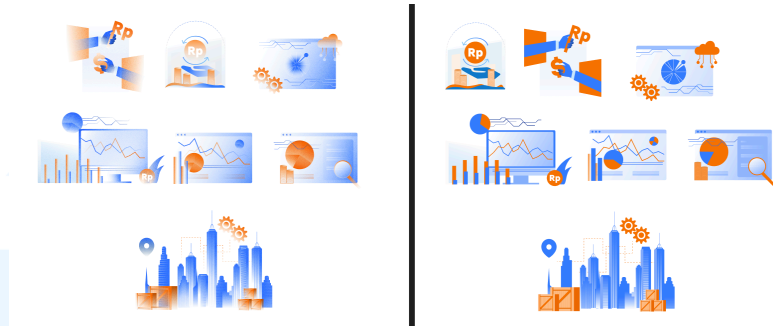
Gambar 3. 17 Sketsa Ilustrasi QLola

Ilustrasi ini menggambarkan menu diantaranya, *cash and trade, forex, open API, financial dashboard, DPLK, Custody, dan Supply Chain Management*. Menurut penulis, ilustrasi ini sudah menggambarkan menu yang dihadirkan oleh QLola dengan cara yang sederhana.

e. Digitalisasi

Tahap berikutnya adalah penambahan warna pada ilustrasi. Dengan ini akan lebih terlihat pembawaan apa yang ingin ditekankan pada setiap aset ilustrasi. Sesuai dengan pembawaan diawal, bahwa kesan futuristic namun tetap

minimalis, maka penulis hanya menggunakan warna yang berada pada QDS yaitu biru dan oranye.



Gambar 3. 18 Digitalisasi Ilustrasi

Pada gambar di atas, penulis menghadirkan 2 alternatif, guna untuk memberikan pilihan kepada *Department Head*. Pilihan pertama, penulis sengaja menggunakan warna gradient untuk mengangkat kesan futuristic yang dimainkan dengan warna. Sedangkan untuk desain kedua, penulis menggunakan warna solid untuk memberikan kesan tegas pada ilustrasi.

f. Asistensi

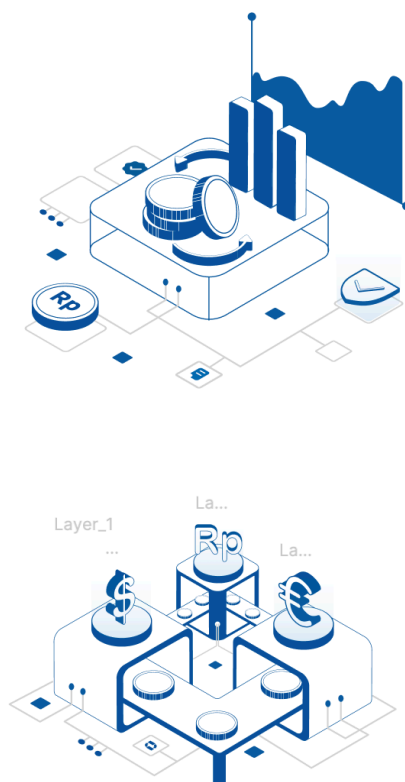
Ilustrasi kemudian diajukan kepada *Department Head*, akan tetapi dari kedua desain tersebut ditemukan beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Ilustrasi ini masih dirasa terlalu ilustratif, kurang memberikan kesan korporasi. Sehingga diperlukan desain ulang pada ilustrasi.

Hal ini menjadikan penulis melakukan proses ulang kembali untuk mendapatkan ilustrasi yang sesuai dengan visi QLola. Akan tetapi, tetap dengan sketsa yang sama. Dilakukan kembali eksplorasi

g. Finalisasi

Setelah melewati berbagai macam proses serta eksplorasi. Maka penulis menghadirkan ilustrasi yang bersifat *isometric* agar ilustrasi tidak terlalu terkesan datar. Pembawaan

isometric ini juga memberikan kesan dimensional yang menjadikan ilustrasi tidak terlalu ilustratif atau *fun*.



Gambar 3. 19 Isometric Illustration QLola

Terciptalah ilustrasi seperti gambar di atas, untuk menambahkan dimensi dan aksen futuristic dengan aset circuitnya. Ilustrasi ini kemudian yang disetujui oleh *Department Head*, menurutnya, ilustrasi ini sudah dapat menjadi salah satu identitas QLola dan perwakilan dari fitur - fitur yang ada.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Tentu selama proses kegiatan magang di PT. Bank Rakyat Indonesia memiliki beberapa kendala dalam berdinamika. Hal ini menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi penulis dalam melaksanakan tugas - tugas yang diberikan. Kendala ini juga, menjadikan penulis belajar akan ilmu yang lebih mendalam dari sisi *soft skills* maupun *hard skills*.

Dalam proses magang ini ditemukan salah satu kendala yaitu pemberian *briefing* yang kurang detail. Terkadang setelah *briefing* diberikan, terdapat beberapa informasi yang belum tersampaikan di awal, sehingga pada saat asistensi, terdapat banyak revisi yang mungkin seharusnya dapat dicegah dari awal.

Kemudian *timeline* yang singkat. Waktu pengerjaan suatu proyek di BRI dapat dibilang singkat, dikarenakan BRI ingin berkembang secara pesat begitupun dengan fitur yang dihadirkan. Maka dari itu, terdapat suatu kasus dimana terkadang yang dihasilkan tidak maksimal. Dimana seharusnya dapat membuahkan hasil yang lebih baik.

Terakhir adalah koordinasi antar pekerja yang masih kurang baik. Terdapat beberapa waktu, disaat desainer dengan *developer* memiliki visi yang berbeda. Sehingga desain yang diciptakan terkadang tidak selaras. Antara desain pada proses *high - fidelity* dengan desain yang sudah di-*deploy*.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

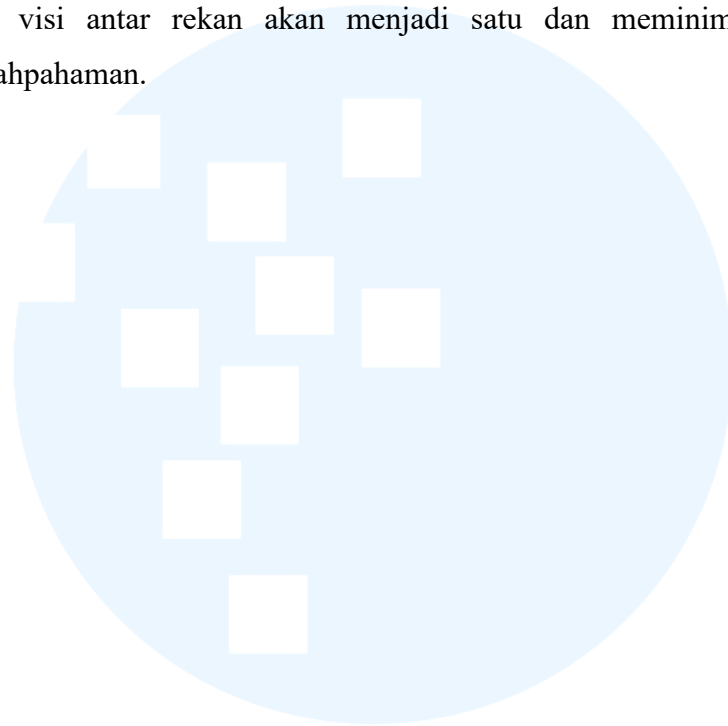
Setiap kendala tentu terdapat sebuah solusi. Ini halnya yang penulis temukan dalam menghadapi kendala - kendala tersebut. Penulis dengan yakin menganggap semua ini merupakan proses untuk berkembang, terutama di dunia industri.

Untuk solusi permasalahan tentang *briefing*, penulis melontarkan banyak pertanyaan kepada yang bersangkutan. Ini guna untuk mendetailkan segala sesuatunya agar tidak terjadi kesalahpahaman. Selain itu penulis juga mencatat apa yang dikatakan, agar pada saat proses asistensi dapat berfokus kepada *briefing* di awal.

Kemudian untuk *timeline*, penulis berusaha untuk membuat list prioritas. List ini juga kemudian diberikan kepada yang lain agar antara rekan dapat saling mengetahui pekerjaan mana yang diharuskan untuk selesai terlebih dahulu. Walaupun terkadang masih lewat dari batas waktu, akan tetapi penulis dapat mempresentasikan pekerjaan yang maksimal.

Selanjutnya adalah koordinasi antar rekan. Hal ini merupakan hal yang sangat penting dalam pekerjaan, yaitu komunikasi. Sehingga jika

terdapat kesalahpahaman maka akan berakibat jangka panjang. Penulis akhirnya melakukan koordinasi kembali terhadap keinginan bersama. Memilah apa saja yang bisa terealisasikan dan yang tidak bisa. Dengan ini, maka visi antar rekan akan menjadi satu dan meminimalisir adanya kesalahpahaman.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA