

BAB III

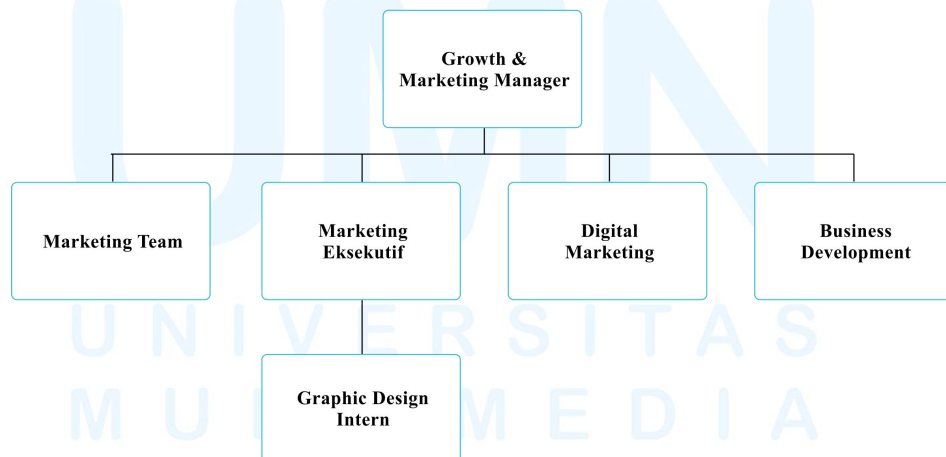
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Praktik kerja magang yang dilaksanakan di Coding.ID dan Taldio oleh penulis termasuk dalam divisi *Executive Marketing*. Kedudukan dan koordinasi, serta uraian tugas yang dilakukan selama praktik kerja magang dapat dijabarkan sebagai berikut.

3.1.1 Kedudukan

Selama melakukan praktik kerja magang di Coding.ID dan Taldio, penulis berperan sebagai *Graphic Designer Intern* dalam divisi marketing eksekutif yang merupakan bagian dari *Marketing*. Divisi ini memiliki peran dan tugas menganalisis tren pasar, mengembangkan strategi bisnis, membangun komunikasi dan memberikan umpan balik terhadap kebutuhan target pasar melalui berbagai platform dan media. Media sosial yang digunakan dan dikelola penulis adalah LinkIn, Instagram, dan Facebook. Berikut adalah bagan kedudukan penulis dalam divisi *Marketing*.



Gambar 3. 1 Bagan Kedudukan Divisi Marketing

Sumber: Data Internal Perusahaan (2024)

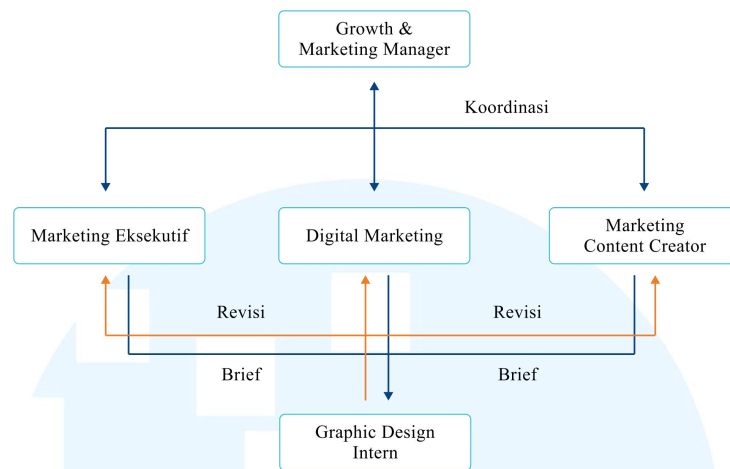
Divisi Marketing di pimpin oleh Aurelia Virgita sebagai *Marketing and Growth Manager* yang berperan memimpin tiga divisi turunan, yaitu Tim Marketing, Marketing Eksekutif, *Digital Marketing*, dan *Business Development*. Divisi turunan tersebut memiliki peran dan tanggung jawab dalam pemasaran produk. Ketiga divisi turunan ini berkerja sama untuk mencapai tujuan, yaitu memasarkan produk secara efisien dan efektif.

Marketing Eksekutif di pimpin oleh Chrisanty Anggara untuk membangun identitas *brand* melalui konten kreatif, salah satunya media sosial. Marketing Eksekutif di dukung oleh *Digital Marketing* yang di pimpin oleh Naura Agustina melakukan pemasaran produk melalui media berbasis digital, seperti blog, email, situs web, media sosial, SEO, dan sebagainya. Divisi *Business Development* atau di singkat BD yang di pimpin oleh Angla Riri berperan memasarkan produk secara langsung dengan calon klien. *Business Development* melakukan riset pasar dan perkembangan bisnis untuk mencari calon klien serta menyusun rencana pengembangan bisnis.

Sebagai graphic desainer, penulis berada dalam divisi turunan Marketing Eksekutif yang berada di bawah Chrisanty Anggara. Penulis juga di bantu oleh Naura Agustine selaku *Digital Marketing* dan Fikri Trisetio selaku tim marketing untuk membuat desain promosi yang dibutuhkan oleh divisi *Business Development*. Penulis bertanggung jawab atas pengerjaan desain media sosial, desain cetak, dan promosi Coding.ID dan Taldio. Penulis membuat konten desain berdasarkan *content pillar* dan *copywriting* media sosial yang akan di unggah setiap minggu.

3.1.2 Koordinasi

Selama praktik kerja magang, penulis melakukan koordinasi selama membuat desain konten dalam divisi *Marketing*. Berikut merupakan alur koordinasi dalam divisi *Marketing* Coding.ID dan Taldio.



Gambar 3. 2 Bagan Alur Koordinasi Divisi Marketing

Sumber: Data Internal Perusahaan (2024)

Bagan menunjukkan alur koordinasi penulis yang berada di divisi turunan Marketing, yaitu Marketing Eksekutif sebagai *graphic design intern*. Desain yang di rancang oleh penulis merupakan salah satu strategi promosi yang di susun bersama *digital marketing* dan *content creator*. Penulis mendapatkan *brief design* yang disampaikan melalui meeting ataupun chat oleh Chrisanty.

Brief design yang diberikan biasanya beserta *copywriting* dan konsep bagaimana promosi akan disampaikan yang di catat melalui *google sheet*. Berdasarkan *breif* tersebut, penulis melakukan proses mendesain dan melakukan masukan dan perbaikan melalui asistensi kepada marketing eksekutif dan *digital marketing*. Setelah mendapat persetujuan, selanjutnya desain di tinjau oleh *Growth and Marketing Manager*. Setelah perubahan desain final telah disetujui oleh *Growth and Marketing Manager*, maka desain dapat dipublikasikan dan digunakan untuk kepentingan promosi melalui media sosial, media cetak, dan media lainnya.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama melaksanakan praktik kerja magang, terdapat tugas yang telah dilakukan berdasarkan tanggung jawab yang dimiliki penulis sebagai *graphic design intern*. Berikut adalah tabel tugas yang penulis lakukan selama praktik kerja magang di Coding.ID dan Taldio.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 (25 Januari - 31 Januari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> Media Sosial Coding.ID E- Certificate 	<ul style="list-style-type: none"> Mendesain konten feed edukatif Coding.ID Mendesain 3 alternatif E-Certificate
2.	2 (1 Februari - 7 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> Media Sosial Coding.ID E- Certificate 	<ul style="list-style-type: none"> Mendesain konten feed Coding.ID Membuat konten video Coding.ID Merevisi desain E-Certificate
3.	3 (8 Februari - 13 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> Pitchdesk Media Sosial Coding.ID 	<ul style="list-style-type: none"> Mendesain konten feed dan template pitchdesk Coding.ID Merevisi desain feed Coding.ID
4.	4 (14 Februari - 18 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> Media Sosial Coding.ID 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat konten video Coding.ID Mendesain konten feed Coding.ID
5.	5 (19 Februari - 24 Februari 2024)	<ul style="list-style-type: none"> Media Sosial Coding.ID UI/UX Taldio 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat konten video Coding.ID Mendesain konten feed Coding.ID Membuat Low fidelity, high fidelity, dan prototype desktop website Taldio
6.	6 (26 Februari - 1 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> Media Sosial Coding.ID UI/UX Taldio 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat konten video Coding.ID Mendesain konten feed Coding.ID Membuat Low dan high fidelity, dan prototype desktop web Taldio

7.	7 (4 maret - 9 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • Media Sosial Coding.ID • UI/UX Taldio 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat konten video Coding.ID • Mendesain konten feed Coding.ID • Membuat Low fidelity, high fidelity, dan prototype mobile website Taldio
8.	8 (11 Maret - 15 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • Media Sosial Coding.ID • UI/UX Taldio • E - Certificate 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat konten video Coding.ID • Mendesain konten feed Coding.ID • Membuat Low fidelity, high fidelity, dan prototype mobile website Taldio • Mendesain E-Certificate
9.	9 (18 Maret - 22 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • Media Sosial Coding.ID • UI Taldio • E - Certificate 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat konten video Coding.ID • Mendesain konten feed Coding.ID • Membuat Card desain and Thumbnail website Taldio • Mendesain E-Certificate
10.	10 (25 Maret - 29 Maret 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • Media Sosial Coding.ID • UI Taldio • Poster Taldio 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat konten video Coding.ID • Mendesain konten feed Coding.ID • Membuat Card desain and Thumbnail website Taldio • Memdesain Poster Digital Taldio
11.	11 (1 April - 5 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • Media Sosial Coding.ID • E- Certificate 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat konten video Coding.ID • Mendesain konten feed Coding.ID • Merevisi desain E-certificate
12.	12 (16 April - 19 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • Media Sosial Coding.ID • Poster Taldio 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat konten video Coding.ID • Mendesain konten feed Coding.ID • Merevisi Poster Digital Taldio

13.	13 (22 April - 26 April 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • Media Sosial Coding.ID • UI Taldio • Poster 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat konten video Coding.ID • Mendesain konten feed Coding.ID • Membuat Card desain and Thumbnail website Taldio • Merevisi Poster Digital Taldio
14.	14 (29 April - 3 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • Media Sosial Coding.ID • UI Taldio • Brosur 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat konten video Coding.ID • Mendesain konten feed Coding.ID • Membuat Card desain and Thumbnail website Taldio • Mendesain brosur Taldio
15.	15 (6 Mei - 10 Mei 2023)	<ul style="list-style-type: none"> • Media Sosial Coding.ID • UI Taldio 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat konten video Coding.ID • Mendesain konten feed Coding.ID • Merevisi Card desain and Thumbnail website Taldio
16.	16 (13 Mei - 20 Mei 2024)	<ul style="list-style-type: none"> • Media Sosial Coding.ID 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat konten video Coding.ID • Mendesain konten feed Coding.ID • Merevisi konten feed Taldio

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama praktik kerja magang di Coding.ID dan Taldio, penulis mengerjakan proyek desain. Berdasarkan proyek desain yang dikerjakan, maka penulis memilih lima proyek terbaik yang memberikan tantangan dan mengembangkan kemampuan penulis untuk merancang desain yang solutif. Lima proyek besar yang telah dipilih oleh penulis adalah sebagai berikut.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Terdapat beberapa proyek praktik kerja magang yang telah dibuat dan penulis memilih lima proyek terbaik. Lima proyek ini memiliki hasil luaran dan pengaplikasian yang berbeda berdasarkan medianya, seperti penggunaan media sosial, yaitu instagram, Linkin, Facebook, media cetak,

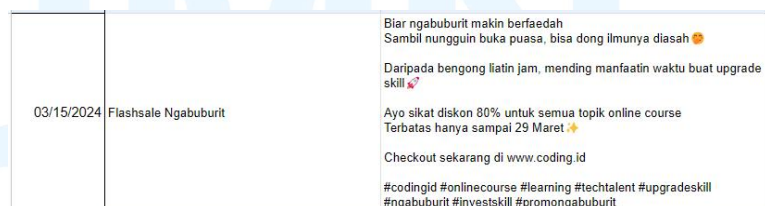
yaitu poster, brosur, banner, dan media digital, yaitu situs web. Tahapan dalam proses pengerjaan proyek ini berbeda dan memiliki koordinasi dengan divisi turunan yang berbeda. Penjelasan kelima proyek terbaik penulis selama praktik kerja magang dijabarkan sebagai berikut.

3.3.1.1 Desain Media Sosial Coding.ID

Coding.ID menggunakan platform media sosial utama, yaitu instagram untuk mempromosikan produknya. Instagram merupakan salah satu media sosial populer yang digunakan sebagai platform digital marketing. Umumnya desain yang di unggah pada media sosial berupa Feed dan Story namun ada juga Ads yang dapat mempromosikan konten tertentu setelah melakukan pembayaran. Penulis merancang desain feed, story, ads yang kemudian dipublikasikan ke Instagram.

1) Briefing

Sebelum melakukan desain, penulis mendapatkan brief dari Chrisanty selaku Marketing Eksklusif. Penggunaan brief biasanya dilakukan melalui aplikasi *whatsapp* dan *gsheet*. *Brief* yang diberikan beserta dengan *copywriting* untuk penyusunan konten desain.



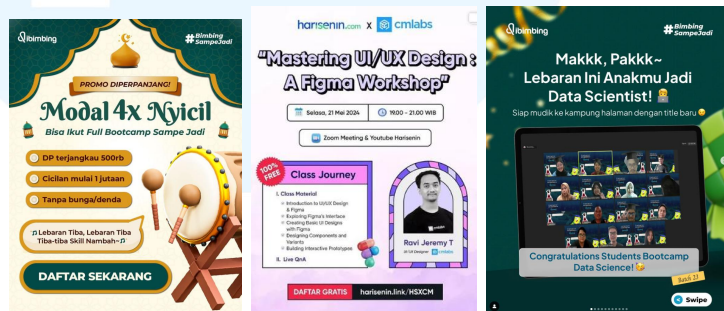
Gambar 3. 3 Briefing Feeds Instagram Coding.ID

Brief yang diberikan oleh Chrisanty merupakan konten *flashsale* ngabuburit pada saat bulan ramadhan 2024. Terdapat catatan tambahan berupa penggunaan elemen visual yang dipadukan dengan warna hijau untuk memberikan suasana ramadhan.

Berdasarkan *brief* yang diberikan, konten Instagram yang akan di desain merupakan konten promosi. Tercantum juga harga dan diskon, sehingga hal itu penting diperhatikan agar informasi tersampaikan dengan baik kepada target audiens.

2) Brain Storming

Brain Storming bertujuan untuk menghasilkan ide dan konsep perancangan desain. Proses ini berupa mencari referensi elemen visual, layout, maupun hierarki visual yang dapat diterapkan pada desain yang akan di rancang. Penulis mencari referensi dari kompetitor dari bidang teknologi dan platform lainnya.



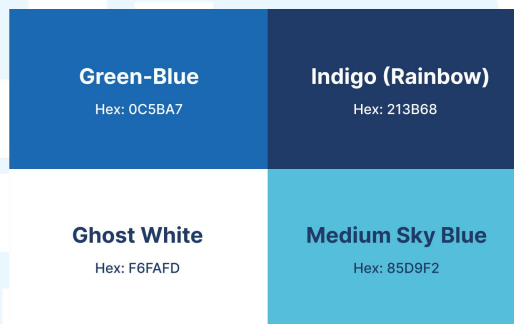
Gambar 3. 4 Referensi Perancangan Feeds Instagram Coding.ID

Sumber: dibimbing.id dan harisenin

Berdasarkan referensi tersebut, penggunaan kombinasi warna yang digunakan menciptakan alur baca yang baik. Coding.ID memiliki target pasar remaja hingga dewasa yang merupakan mahasiswa atau dewasa muda yang *switch career* sehingga menggunakan desain yang modern dan interaktif secara visual. Warna yang digunakan pada desain ramadhan mampu menpresentasikan informasi apa yang disajikan tanpa melihat konten feed.

Chrisanty mengarahkan penulis dengan memberikan asset elemen visual untuk keperluan mendesain , seperti

warna, tipografi, dan aset visual lain dalam pembuatan desain. Selain itu, terdapat sejumlah referensi dari kompetitor yang menjadi referensi dan standar desain yang ingin di capai oleh divisi Marketing Eksklusif. Chrisanti selaku supervisi juga menambahkan catatan bahwa desain yang di rancang harus memiliki unsur teknologi sesuai dengan produk Coding.ID yang berupa *bootcamp* dalam bidang teknologi.



Gambar 3. 5 Palet Warna Coding.ID

Sumber: Data Internal Perusahaan (2024)

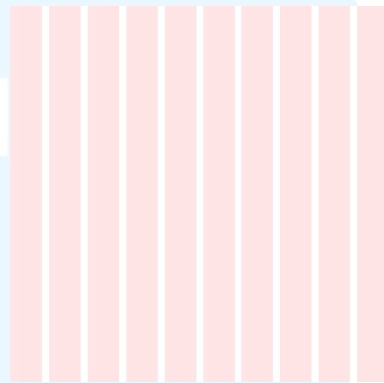
Warna biru memiliki arti intelijen, teknologi, dan modern. Pemilihan warna biru merepresentasikan Coding.ID yang berada di bidang teknologi. Desain menggunakan kombinasi warna *green-blue*, *indigo*, *medium sky blue*, dan *ghost white*. Warna ini merupakan palet warna dari *guide line* pembuatan desain. Warna *green-blue*, *indigo*, dan *medium sky blue* merupakan warna primer, sedangkan warna *ghost white* merupakan warna sekunder.

Poppins Medium	Montserrat Medium
Poppins Semi Bold	Montserrat Semi Bold
Poppins Bold	Montserrat Bold

Gambar 3. 6 Jenis Tipografi pada Desain Coding.ID

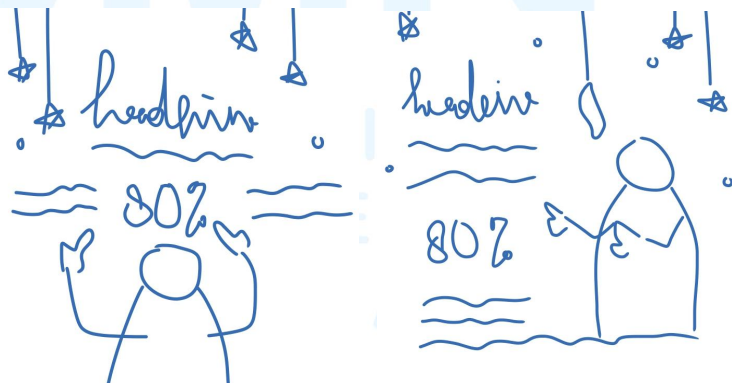
Sumber: Data Internal Perusahaan (2024)

Coding.ID menggunakan jenis *typeface san-serif*. Penggunaan *typeface* jenis ini bertujuan agar mudah dibaca dan menghasilkan desain yang minimalis. Poppins adalah *typeface* yang digunakan sebagai *body text* pada desain, sedangkan *montserrat* digunakan sebagai judul dan informasi penting lainnya yang di *highlight*.



Gambar 3. 7 Penggunaan Layout pada Desain Coding.ID

Proses mendesain membutuhkan garis pantuan agar hasil akhir desain terlihat proporsi dan memiliki komposisi yang baik. Penulis menggunakan *multi-coloumn* untuk merancang desain *feeds*. Ukuran *artboard* yang digunakan pada desain adalah 540px x 540px, kolom memiliki lebar 45px, dan gutter antar kolom berukuran 10px. Margin atas, bawah, kanan, dan kiri pada *artboard* berukuran 50 px.



Gambar 3. 8 Proses Sketsa Desain Feeds Coding.ID

Proses sketsa menggunakan layout sebelumnya. Sketsa di buat untuk mengetahui visualisasi dan memudahkan proses digitalisasi. Sketsa yang disediakan dapat berupa sketsa kasar maupun sketsa komperhensif. Sketsa yang di pilih untuk di digitaliasi dalam proses pengerjaan adalah sketsa kedua.

3) Digitalisasi

Digitalisasi merupakan proses perubahan *design brief* menjadi desain menggunakan elemen visual. Proses ini menjadi krusial karena akan menjadi hasil akhir visual. Penulis melakukan digitalisasi dengan menggunakan aplikasi figma dan mengedit foto menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* untuk menghapus bagian yang tidak digunakan pada desain.



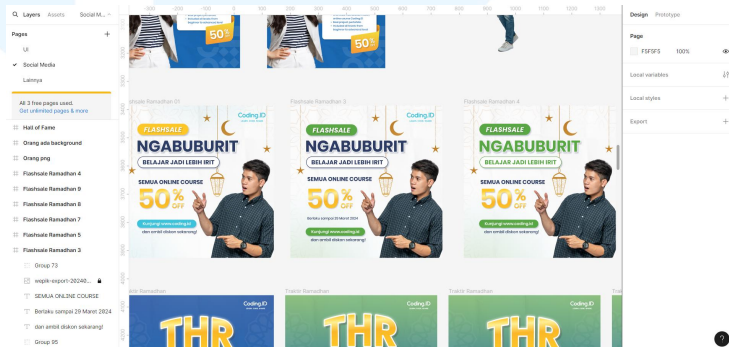
Gambar 3. 9 Proses *Cropping* Latar Belakang pada Foto Desain Feeds Coding.ID

Proses *cropping* dilakukan untuk menghapus bagian dari foto yang tidak digunakan. Kemudian foto yang telah di- *cropping* ini di *export* ke format png untuk digunakan sebagai asset visual pada desain akhir. Foto orang yang bersifat *copyright free* berasal dari situs web Freepik. Foto yang di ambil juga memperhatikan suasana dan kecocokan untuk digunakan pada desain *feeds* promosi.



Gambar 3. 10 Pembuatan Asset Visual menggunakan *Shape*

Proses pembuatan asset visual menggunakan *shape* melalui aplikasi *Adobe Illustrator*. Asset visual yang telah dibuat kemudian di *export* menjadi png untuk digunakan melalui aplikasi *Figma*. Elemen visual yang di buat berbentuk lentera, bintang, dan bulan dengan warna emas yang menjadi simbol bulan ramadhan.



Gambar 3. 11 Digitalisasi Desain Feeds Coding.ID

Berdasarkan gambar 3.10, penulis melakukan proses digitalisasi menggunakan aplikasi *Figma* dan membuat tiga desain alternatif. Penulis menggunakan aplikasi *Figma* dibandingkan dengan *Adobe Illustrator* karena aplikasi tersebut membutuhkan performa laptop yang besar sehingga akan berdampak pada efektifitas merancang desain. *Adobe Illustrator* digunakan untuk mendesain elemen visual yang lebih rumit.

4) Revisi

Revisi merupakan tahapan dimana penulis mendapatkan *feedback* dari desain yang di rancang. Tahapan ini berperan penting untuk mengetahui apakah desain yang di rancang mampu menyampaikan informasi dengan baik. Revisi dilakukan dengan mengajukan hasil desain kepada supervisi dan rekan divisi.



Gambar 3. 12 Revisi pada Desain Alternatif ketiga

Setelah melakukan asistensi kepada supervisi, penulis mendapat *feedback* untuk mengganti konten informasi pada desain. Selain itu, terdapat perubahan pada desain, yaitu penggunaan warna *headline* pada desain di ubah dari hijau menjadi biru untuk keterbacaan tulisan yang lebih baik. Latar belakang desain yang berwarna putih di ubah menjadi warna biru, hal ini disarankan oleh supervisi untuk mengikuti pola postingan media sosial Coding.ID.

5) Desain Final

Karya akhir desain yang di rancang penulis kemudian akan di unggah ke media sosial. Desain akhir ini telah disetujui oleh supervisi dan rekan divisi lainnya sehingga tidak akan mengalami perubahan lagi. Hasil desain kemudian di *export* menjadi *file* png dengan menggunakan fitur *scale* 3x untuk menjaga kualitas desain.



Gambar 3. 13 Desain Final Feeds Coding.ID

Pada desain final, desain selalu memiliki logo Coding.ID yang ditempatkan pada bagian kanan atas bidang. Desain yang telah di *export* kemudian dikirimkan kepada supervisi melalui *whatsapp* dan biasanya di unggah ke media sosial setiap pukul 17.00 WIB, setiap dua kali seminggu. Terdapat konten video yang juga di unggah setiap seminggu sekali. Jadwal unggah ini di pilih berdasarkan hasil *insight* media sosial Coding.ID dimana lalu lintas pengguna Instagram meningkat setelah melewati waktu bekerja.

3.3.1.2 Desain Brosur Taldio

Taldio merupakan *brand* dengan produk berupa jasa portal perekrutan kerja yang dikembangkan oleh PT Nawa Data Solutions. Taldio sering melakukan kerja sama dan membuka *job fair* di tempat menempuh pendidikan seperti sekolah dan universitas untuk membantu proses para lulusan ataupun siswa/mahasiswa mencari pekerjaan.

2) Brain Storming

Setelah mendapat *brief*, penulis menganalisis referensi yang diberikan dan menyesuainya dengan ruang informasi untuk memuat konten. Referensi yang didapatkan berasal dari aplikasi *pinterest*.



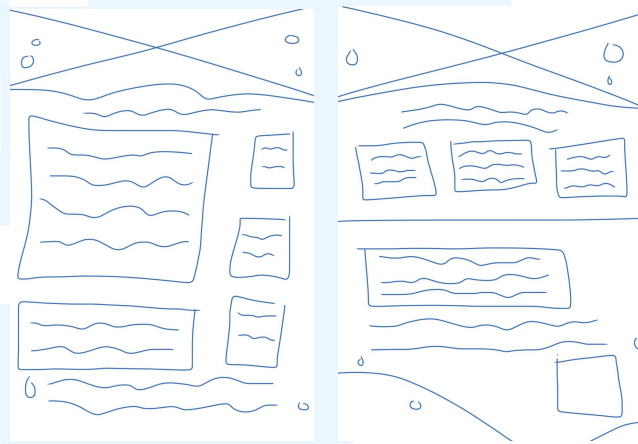
Gambar 3. 15 Referensi Desain Brosur Taldio
Sumber: Pinterest (2024)

Pada referensi berikut, dapat dipahami bahwa desain yang ingin di rancang memiliki bentuk minimalis dengan konten yang dikotakkan. Butiran informasi di susun per-satu-an dengan dilengkapi visual untuk menjelaskannya. Referensi juga menggunakan asset visual fotografi dan peletakkan logo pada bagian atas bidang desain. Penulis juga dapat mempelajari cara perpaduan warna yang digunakan pada referensi satu, karena memiliki kesamaan dengan kombinasi warna Taldio.



Gambar 3. 16 Palet Warna Taldio
Sumber: Data Internal Perusahaan (2024)

Taldio memiliki warna orange dan kekuningan yang umumnya merepresentasikan semangat dan memberikan kesan optimis. Terdapat penggunaan warna primer berupa *vivid vermilion* dan *dandelion*, sedangkan warna sekunder yang digunakan adalah *princeton Orange*, *Spanish Yellow*, dan *cream*. Penggunaan warna *cream* dapat menetralkan warna lainnya berdekatan.

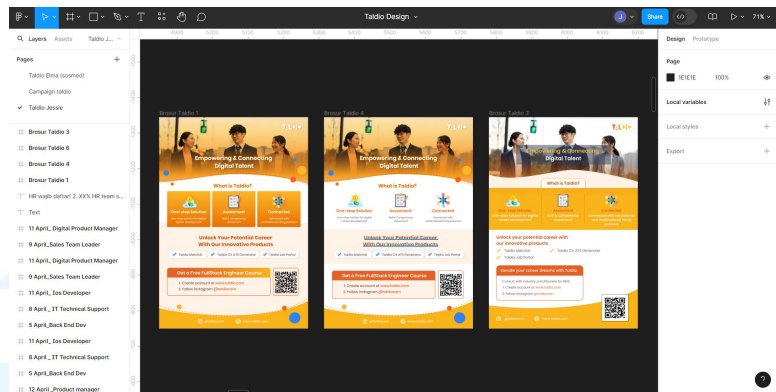


Gambar 3. 17 Sketsa Desain Brosur Taldio

Proses sketsa menggunakan referensi yang penulis kumpulkan. Sketsa pada brosur di buat bertujuan untuk mengetahui visualisasi dan memudahkan proses digitalisasi. Sketsa yang disediakan dapat berupa sketsa kasar maupun sketsa komperhensif. Sketsa yang di pilih untuk di digitaliasi dalam proses pengerjaan adalah sketsa kedua.

3) Digitalisasi

Proses digitalisasi desain dilakukan dengan menggunakan aplikasi figma. Penulis membagi menyusun informasi sebelum memulai proses mendesain agar dapat menyesuaikan banyaknya konten yang dapat di muat. Kemudian penulis menyiapkan asset visual yang dimiliki Taldio untuk diaplikasikan pada brosur.

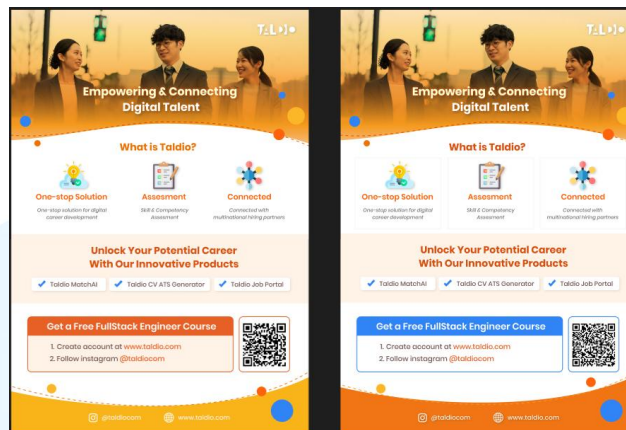


Gambar 3. 18 Proses Digitalisasi Brosur Taldio

Pada proses digitalisasi, penulis menyediakan tiga desain alternatif yang dapat di pilih saat melakukan asistensi. Desain brosur yang telah di buat, memiliki *layout* yang sama namun memiliki perbedaan pada penggunaan warna, *shape*, dan penempatan konten. Penulis menggunakan foto dari situs web Freepik untuk menjadi asset visual fotografi pada desain. Desain juga memiliki penggunaan ilustrasi untuk menciptakan visual yang menarik dan agar informasi dapat mudah dipahami oleh target audiens.

4) Revisi

Pada tahapan revisi, penulis mengalami beberapa perubahan setelah melakukan asistensi kepada supervisi dan rekan divisi lainnya. Perubahan tersebut meningkatkan hasil kualitas desain dan mempengaruhi keterbacaan pada desain. Terdapat perubahan sejumlah konten isi brosur dan gambar qr code yang digunakan.



Gambar 3. 19 Hasil Revisi Brosur Taldio

Desain alternatif brosur yang terpilih adalah desain kedua. Brosur kemudian mengalami perubahan pada beberapa elemen visual seperti penggunaan warna pada kotak warna orange, yang menjadi warna biru agar dapat menonjolkan informasi yang ingin di *highlight*. Warna keseluruhan brosur sebelumnya lebih cenderung pada warna kuning, dan diubah menjadi warna orange. Hal ini disarankan oleh supervisi karena kombinasi warna kuning dan putih, sulit terbaca.

5) Desain Final

Setelah melakukan revisi pada desain brosur, maka desain di *export* ke dalam bentuk file pdf untuk di cetak. Desain final juga disetujui oleh rekan divisi tim sehingga tidak mengalami perubahan lagi. Logo Taldio memiliki elemen yang berwarna warni, agar mudah terbaca, maka logo mengalami penyesuaian menjadi warna putih.



Gambar 3. 20 Desain Final Brosur Taldio

Dimensi yang digunakan dalam perancangan brosur adalah ukuran A5 atau 14,8 cm x 21 cm. Layout yang digunakan pada brosur merupakan *multi-coloumn* dengan ukuran kolom 45 px dan *gutteri* sebesar 10 px. Margin atas, bawah, kanan, dan kiri yang digunakan pada bidang desain sebesar 50px. Brosur di cetak menggunakan kertas *art cartoon* dengan ketebalan 150 gm. Brosur yang di cetak akan digunakan pada acara *career day* yang akan dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2024.

3.3.1.3 Desain Interface Corporate Training Taldio

Desain *interface* merupakan desain yang umumnya berada di media digital seperti aplikasi, situs web, dan UI/UX. Taldio sedang mengembangkan produk *Corporate Training* dan inhin merancang halaman baru pada situs web Taldio. Saat ini, pelatihan karyawan banyak dibutuhkan oleh perusahaan untuk meningkatkan nilai dan performa kerja perusahaan. Pembuatan halaman situs web ini dapat

membantu perusahaan menemukan informasi mengenai produk *Corporate Training* Taldio.

1) *Briefing*

Briefing desain *Interface corporate Training* yang didapatkan penulis berbentuk lisan oleh Chrisanti selaku Marketing Eksekutif. *Briefing* diberikan melalui Chrisanti oleh tim *product* menggunakan aplikasi Slack. Tim *product* juga menyertakan link Google Sheet yang berisi kerangka, *copywriting*, dan referensi untuk membuat desain.

CORPORATE TRAINING REVAMP			
Headline: Personalisasi Pelatihan Karyawan Untuk	Customized Corporate Training to Enhance	Headline: Tailored Corporate Training for Improved Company	Headline: Bridging Employee Skill Gap with Curated
Sub Headline: Kembangkan potensi dan keterampilan	Sub Headline: Develop the potential and skills of	Sub Headline: Develop the potential and skills of employees as	Sub Headline: Empower employees and elevate your
Mengapa Taldio Corporate Training	Why Taldio Corporate Training is the right	Why Taldio Corporate Training is the right choice for	Why Taldio Corporate Training?
Macam-macam program	1. Quality Assurance Engineer		1-8 sama
		Learning Journey (kayak flow gitu)	
Our Activity: foto gskd	please do highlight the positive impact that	Customized Learning Program with Our Clients	Customized Learning Program with Our
Testimoni From Partner		Foto Pak Agus	

Gambar 3. 21 Brief Desain Interface Corporate Training Taldio

Berdasarkan *brief* tersebut, penulis membuat desain halaman *corporate training* dengan meriset isi konten dari kompetitor yang ada. Pembuatan halaman ini merupakan hal yang penting karena Taldio belum memiliki informasi mengenai *Corporate Training*. Informasi yang telah didapatkan dapat dikomunikasikan kepada supervisi penulis dengan merancang desain secara langsung. Selama proses pembuatan desain halaman interface, penulis memerlukan persetujuan dari tim *product* mengenai *user-centered* desain untuk proses pindah tangan desain dengan *developer*.

2) *Brain Stroming*

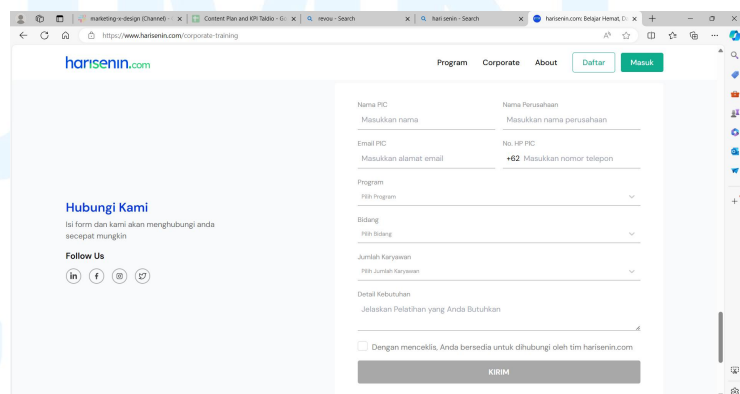
Saat melakukan proses *brain stroming*, penulis melakukan riset desain dan konten informasi melalui kompetitor yang ada, seperti *dibimbing.id* dan *Harisesnin.com*. Dengan menganalisis desain pada kompetitor, penulis dapat memahami desain seperti apa

yang dapat diterapkan dalam pembuatan desain halaman *corporate training* Taldio.



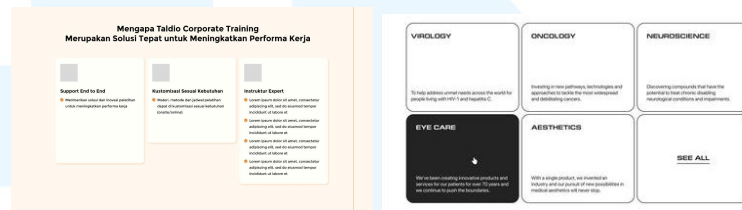
Gambar 3. 22 Riset Desain Halaman *Corporate Training* Dibimbing.ID
Sumber: Dibimbing.id

Pada referensi diatas, penulis menemukan bahwa desain pada halaman *corporate training* selalu diawali dengan *headline* mengenai tujuan apa yang didapatkan oleh perusahaan bila menggunakan ato membeli jasa *corporate training*. Terdapat juga penggunaan gambar pada halamn atas ini untuk memberikan unsur visual dalam situs web *corporate training*. Penggunaan warna pada situs web juga menyesuaikan warna primer dan sekunder *brand*.



Gambar 3. 23 Riset Desain Halaman *Corporate Training* harisenin.com
Sumber: harisenin.com

Berdasarkan riset yang dilakukan penulis pada situs web *corporate training* harisenin.com, terdapat bagian hubungi kami yang digunakan sebagai tempat untuk mengirimkan data informasi perusahaan/ individu yang ingin menggunakan produk yang disediakan.

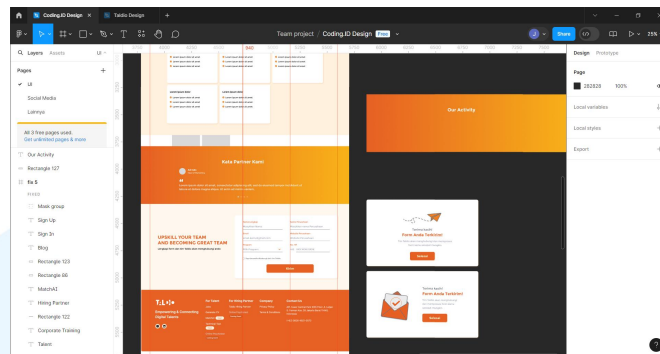


Gambar 3. 24 Lowfidelity Section Situs Web Corporate Training Taldio

Proses low fidelity menggunakan referensi yang penulis kumpulkan. Low fidelity di buat bertujuan untuk mengetahui visualisasi, menentukan layout dan memudahkan proses digitalisasi. Dengan memetakan layout, informasi yang disajikan juga dapat terbagi jelas.

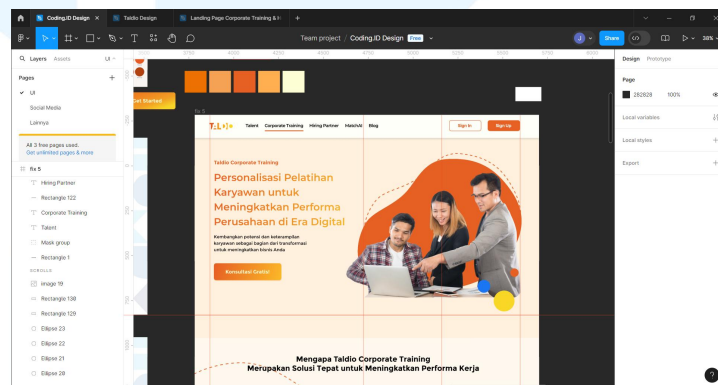
3) Digitalisasi

Proses digitalisasi dilakukan menggunakan aplikasi Figma. Penggunaan aplikasi figma bertujuan untuk menghasilkan desain UI hingga tahapan prototype sehingga hal ini dapat memudahkan *developer* mengetahui desain dan interaktifitas yang diinginkan penulis sebagai desainer. Dalam proses digitalisasi, penulis menggunakan fitur dukungan Figma untuk memaksimalkan digitalisasi.



Gambar 3. 25 Proses Digitalisasi Halaman Corporate Training

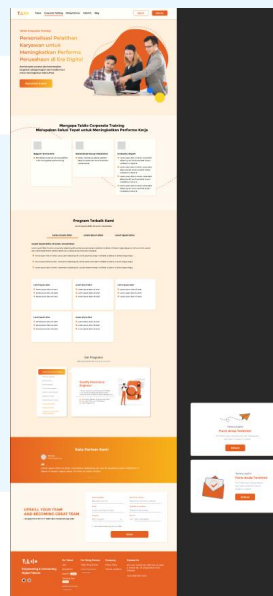
Proses digitalisasi menggunakan grid dan layout. Berdasarkan gambar 3.21, penulis membagi halaman *corporate training* menjadi beberapa bagian. Penggunaan warna pada halaman tersebut disesuaikan dengan warna primer dan sekunder Taldio. Digitalisasi menggunakan sejumlah asset visual lainnya, seperti icon, ilustrasi, dan foto.



Gambar 3. 26 Proses Digitalisasi Menggunakan Asset Visual

Digitalisasi pada halaman tersebut menggunakan asset visual yang dibuat melalui aplikasi lain. Foto yang digunakan berasal dari situs web freepik dan latar belakang foto tersebut di hapus menggunakan *adobe photoshop*. Sedangkan asset vector yang ada pada desain tersebut dibuat menggunakan *Adobe Illustrator*, penggunaan *Adobe Illustrator* bertujuan untuk mempermudah pembuatan desain vector yang lebih detail.

Pada tombol yang dapat menghasilkan interaktifitas pada web, penulis menggunakan kombinasi gradasi orange dan kuning dengan tulisan yang berwarna putih. Pada proses digitalisasi, penulis menggunakan tulisan poppins, yang memiliki sifat mudah dibaca dan sesuai dengan *brand guide line* Taldio. Ukuran yang digunakan pada desain disesuaikan *flow baca* untuk menghasilkan *UX* yang baik.



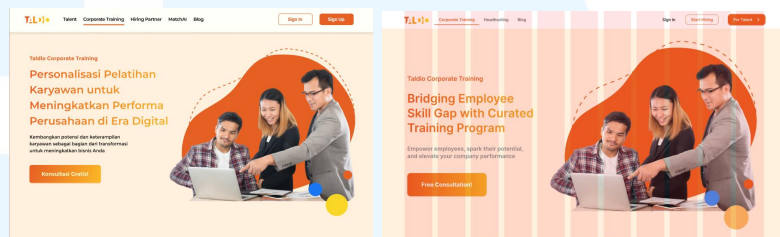
Gambar 3. 27 Desain Low Fidelity Halaman *Corporate Training* Taldio

Berdasarkan gambar 3.23, keseluruhan desain halaman tersebut masih berbentuk sederhana, tanpa memiliki icon ataupun asset visual. Hal ini untuk memberikan kerangka desain yang disiapkan oleh penulis dengan *deadline* yang singkat. Kerangka desain tersebut kemudian akan diserahkan kepada supervisi dan tim *product* untuk mendapatkan *feedback* atas susunan bagian yang penulis buat berdasarkan riset.

4) Revisi

Setelah mendapatkan *feedback* atas desain yang telah dibuat, penulis mendapatkan beberapa revisi pada

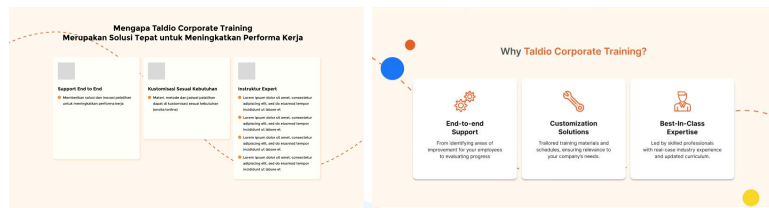
setiap bagian pada desain situs web. Kemudian Naura Agustine dari divisi *digital marketing* beserta Chrisanti dari divisi Marketing Eksklusif memberikan *brief* tambahan untuk memperbaiki *copywriting* dan desain yang telah disetujui oleh Virgita. Revisi dan perbaikan desain yang dilakukan penulis harus melalui arahan tim *product* selama proses pengerjaannya



Gambar 3. 28 Revisi Bagian ke-1 Halaman *Corporate Training* Taldio

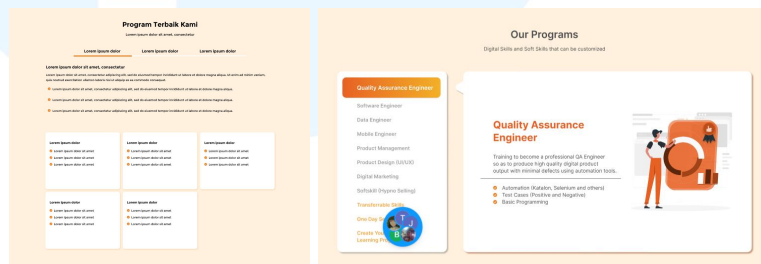
Penulis melakukan revisi pada bagian ke-1 halaman *corporate training*. Penggunaan bahasa pada desain di ubah menjadi bahasa inggris, hal ini menyesuaikan dengan situs web Taldio yang telah dikembangkan menggunakan bahasa inggris. Selain itu, Penggunaan tombol yang awalnya berukuran 242 x 64 px menjadi 282 px x 82px. Penggunaan gambar manusia yang berada disebelah kanan juga diperbesar untuk membuat *flow* membaca yang lebih baik.

Terdapat perubahan *typeface* yang digunakan penulis selama perancangan, yaitu penggunaan *typeface* poppins menjadi inter. Ukuran pada tulisan di ubah menjadi lebih besar dan *line spacing* antar baris di buat lebih rapat. Tulisan *sub text* pada halaman ini berubah menjadi lebih kecil dan diberikan warna abu-abu untuk memberikan *user experience* yang lebih baik.



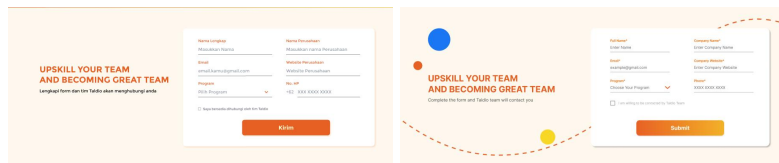
Gambar 3. 29 Revisi Bagian ke-2 Halaman *Corporate Training* Taldio

Berdasarkan gambar 3.25, terdapat perubahan layout dan penggunaan elemen visual. Icon pada desain halaman ke-2 di buat lebih besar dibandingkan dengan sebelumnya. Judul dan tulisan juga mengalami perubahan untuk memberikan keterbacaan yang lebih baik. Penulis kemudian menambahkan sejumlah asset visual untuk memberikan memperjelas identitas *brand* Taldio dengan warna sekundernya.



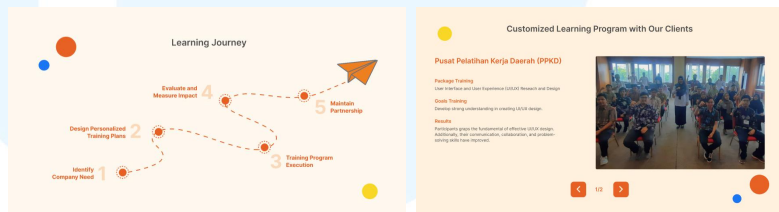
Gambar 3. 30 Revisi Bagian ke-3 Halaman *Corporate Training* Taldio

Berdasarkan gambar 3.26, penulis mengubah layout dan interaktifitas pada bagian ini untuk merancang UI dan UX yang mampu menyajikan informasi secara efektif. Pada bagian ini diberikan ilustrasi daripada icon pada setiap butiran informasinya, hal ini bertujuan untuk memberikan visual yang lebih mudah dipahami. Penulis juga menggunakan warna orange dan kuning untuk menunjukkan identitas Taldio dengan jelas.



Gambar 3. 31 Revisi Bagian ke-6 Halaman *Corporate Training* Taldio

Berdasarkan gambar 3.27, terdapat beberapa revisi pada layout dan penggunaan warna pada tombol. Penulis menggunakan tombol berwarna gradi orange dan kuning, serta terdapat penggunaan elemen visual berwarna kuning, orange, dan kuning yang merupakan warna identitas Taldio. Layout pada bagian form juga disesuaikan agar lebih nyaman untuk di lihat oleh *user*.



Gambar 3. 32 Penambahan Bagian 4 dan 6 *Corporate Training* Taldio

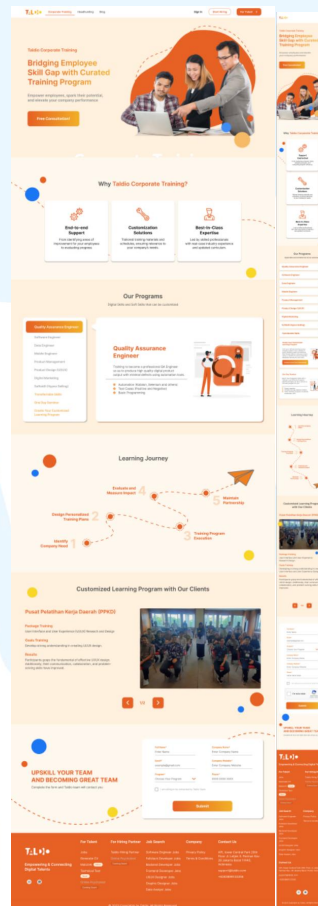
Berdasarkan masukan dan saran dari digital marketing, terdapat penambahan bagian pada desain. Bagian tersebut kemudian menjadi bagian empat dan enam dari halaman *corporate training* Taldio, yaitu bagian *learning journey* dan *testimoni*. Bagian tersebut berfungsi untuk menyajikan informasi yang lebih mendetail mengenai produk *corporate training* Taldio.

5) Desain Final

Desain final *interface design corporate training* Taldio memiliki tujuh bagian yang terdiri *landing page*, *why Taldio*, *program*, *learning journey*, *testimoni*, *contact us*, dan *footer*. Terdapat dua hasil desain dari halaman

corporate training Taldio yang di rancang oleh penulis, yaitu desain dalam versi *desktop* dan versi *mobile*.

Ukuran yang digunakan dalam merancang desain desktop adalah 4946 px x 1440 px, menggunakan grid *multi-column* dengan jarak perkolomnya sebesar 96px dan *gutter* sebesar 10 px. Sedangkan ukuran yang digunakan untuk mendesain halaman dalam versi *mobile* adalah 6456 px x 360 px. Hasil keseluruhan desain, dari icon, gambar, dan aset visual lainnya kemudian di *export* satu per satu dan diberikan kepada tim *engineering*.



Gambar 3. 33 Desain Final Halaman Corporate Training Taldio Versi Desktop dan Mobile

Penulis juga menyediakan *prototype* yang dapat dijalankan, hal ini bertujuan untuk mempermudah *developer*

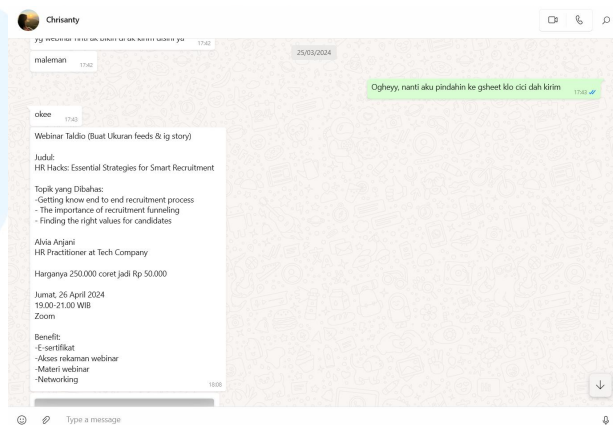
memahami interaktifitas yang ingin di rancang pada situs web. *Prototype* yang disediakan oleh penulis mencakup *prototype* versi *desktop* dan versi *mobile*.

3.3.1.4 Desain Poster Digital Taldio

Poster merupakan salah satu media informasi cetak yang populer digunakan. Perancangan desain poster Taldio bertujuan untuk menyebarkan informasi mengenai kegiatan yang sedang berlangsung atau mendatang, seperti pelaksanaan acara webinar. Poster diharapkan dapat memberikan informasi yang sesuai dan menyebarkan kesadaran kepada target audiens sehingga meningkatkan partisipasi peserta webinar.

1) Briefing

Penulis mendapatkan *brief* oleh supervisi melalui *whatsapp*. Taldio merupakan *brand* yang berkaitan dengan bidang pengembangan karir. Pada desain poster ini, Taldio mengadakan webinar bersama dengan seorang narasumber yang ahli di bidangnya.



Gambar 3. 34 Brief Poster Digital

Brief yang didapatkan dari Chrisanty merupakan *copywriting* konten poster yang akan di rancang. Pembuatan poster memiliki tiga bentuk dimensi yang berbeda, yaitu

format landscape untuk di unggah pada aplikasi Linkin, format portrait untuk di unggah pada aplikasi story instagram, dan format feeds untuk di unggah pada instagram.

2) Brain Storming

Pada tahapan berikut, penulis melakukan *brain storming* dengan menganalisis referensi yang telah diberikan oleh Chriansty. Refensi yang diberikan merupakan desain yang di nilai mampu menyampaikan informasi dengan baik dan memiliki desain yang efektif.



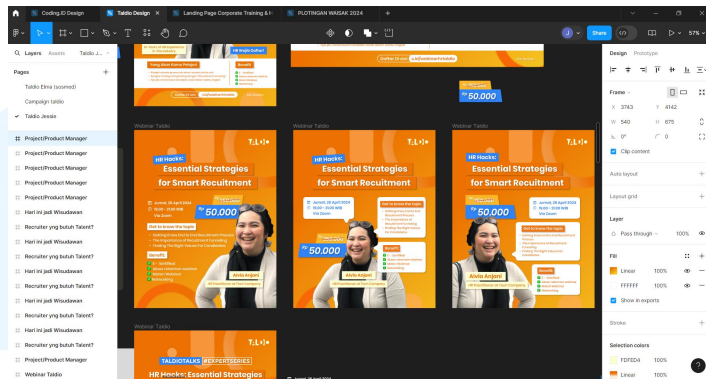
Gambar 3. 35 Referensi Poster Feeds Instagram
Sumber: Instagram

Berdasarkan gambar 3.31, penulis menganalisis layout yang sesuai dengan target pasar. Konsep desain Taldio di harap dapat mampu menyajikan informasi dan menjangkau target audiens. Pada saat membuat poster webinar, foto pembicara harus diperlihatkan, hal ini bertujuan untuk memperkenalkan pembicara.

3) Digitalisasi

Pada tahapan digitalisasi, penulis menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop* dan *Figma* saat mendesain poster. Jenis *typeface* yang digunakan pada poster ini adalah *poppins*. Ukuran feeds yang digunakan adalah 540 px x 675

px, ukuran story instagram 540 px x 960 px, dan ukuran postingan Linkin adalah 960 px x 540 px.

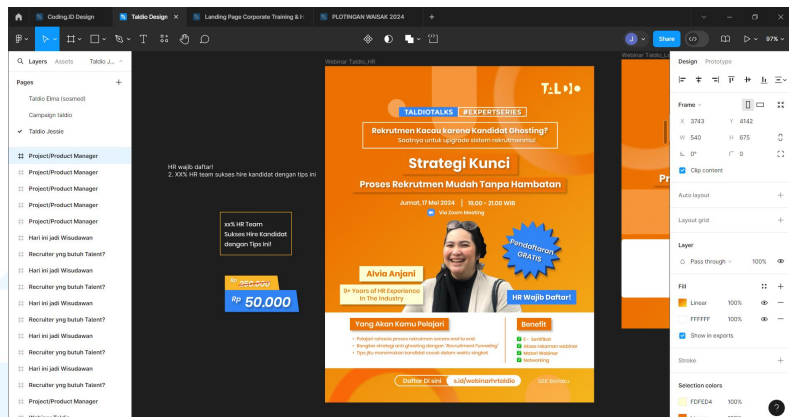


Gambar 3. 36 Proses Digitalisasi Poster Digital Taldio

Berdasarkan gambar 3.32, desain yang di buat memiliki tiga alternatif dengan layout yang berbeda. Dengan memanfaatkan dimensi pada desain, konten informasi yang disajikan dalam di muat lebih banyak. Konten ini merupakan konten promosi acara mengenai trik untuk para HR mengetahui cara pintar untuk merekrut. Warna yang digunakan merupakan warna primer dan sekunder yang mencerminkan identitas Taldio.

4) Revisi

Desain sebelumnya mengalami revisi dan perubahan pada layout, *copywriting*, dan bahasa yang digunakan menjadi bahasa indonesia. Proses asistensi ini dilakukan kepada Chrisanty dan Naura. Perubahan dan revisi ditambahkan oleh Naura selaku divisi digital marketing yang disampaikan oleh Chrianty. Penulis juga disarankan untuk mengecilkan gambar pembicara, agar konten memiliki ruang lebih besar untuk memuat informasi mengenai webinar Taldio.

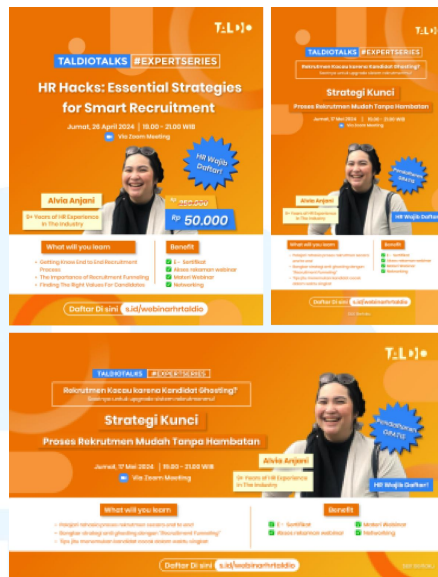


Gambar 3. 37 Proses Revisi pada Poster Digital Taldio

Berdasarkan gambar 3.33, penulis mendesain poster sesuai dengan layout referensi yang disarankan oleh supervisi. Penggunaan background orange menjadi ciri khas desain Taldio. Sedangkan warna biru merupakan warna sekunder *brand* Taldio. Setelah melakukan revisi konten, keterbacaan informasi menjadi lebih baik dan *flow* baca terlihat jelas tanpa ada kebingungan. Warna cream pada desain bertujuan untuk menonjolkan dan memberikan keseimbangan kombinasi warna pada desain.

5) Desain Final

Desain Final poster digital Taldio memiliki tiga format yang berbeda untuk di unggah pada platform yang berbeda juga. Konten ini merupakan konten yang telah diasistensikan kepada supervisi dan disetujui untuk di unggah melalui media sosial. Desain akan di unggah sesuai dengan waktu dimana lalu lintas media sosial sedang tinggi, yaitu waktu setelah selesai bekerja sekitar jam 17.00 WIB.



Gambar 3. 38 Desain Final Poster Digital Taldio

Hasil akhir desain yang di rancang penulis memiliki format yang berbeda namun memiliki asset, informasi, dan elemen visual yang sama. Desain yang telah selesai kemudian di *export* menjadi *file* PNG dengan *scale* 3x untuk mempertahankan kualitas desain. Kemudian desain diserahkan kepada divisi *digital marketing* untuk di unggah.

3.3.1.5 Desain UI Card Coding.ID

Desain kartu desain interface merupakan *thumbnail* yang digunakan pada situs web. Pembuatan *thumbnail* ini bertujuan untuk menampilkan visual dari interface yang akan membawa target audiens kepada informasi yang di tuju. Supervisi mengharapkan desain *thumbnail* yang memiliki informasi yang mendetail mengenai konten yang akan dituju.

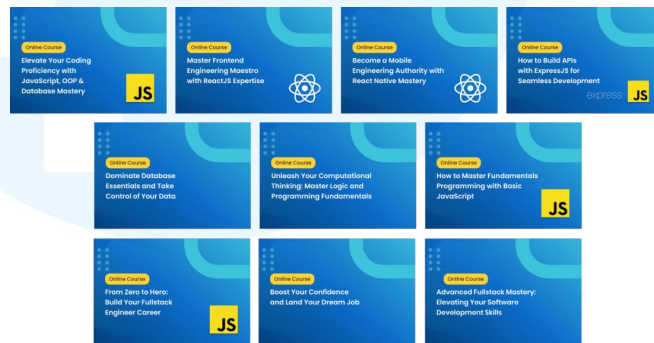
1) Briefing

Brief desain UI Card atau *thumbnail* diberikan secara lisan dan merupakan proyek *redesign* dari desain yang telah ada dari situs web Coding.ID. Penulis disarankan untuk membuka situs web Coding.ID dan menganalisis

desain yang ada. Ukuran desain yang diberikan adalah 780 px x 530 px dengan ukuran maksimal *file* sebesar 200 kb. Desain diharapkan memiliki warna biru Coding.ID dengan menggunakan visual yang bervariasi agar tidak monoton.

2) *Brain Storming*

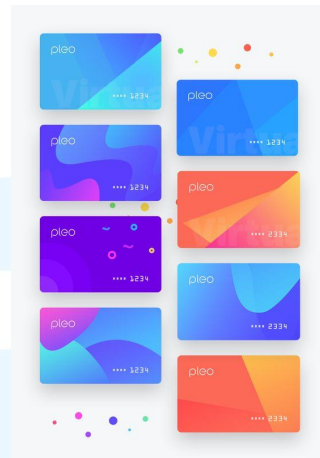
Pada tahapan ini, penulis menganalisis refrensi yang ada dengan desain sebelumnya. Selain itu, penulis mengumpulkan referensi tambahan untuk menghasilkan desain yang baik dengan menggunakan konsep minimalis. Desain harus mampu menarik perhatian target audiens dan mudah untuk di baca.



Gambar 3. 39 Desain Thumbnail Sebelumnya pada Coding.ID

Sumber: Data Internal Perusahaan (2024)

Berdasarkan gambar 3.35, desain sebelumnya yang telah di buat memiliki desain serupa sehingga monoton. Supervisi mengharapkan penulis untuk dapat mendesain *thumbnail* yang memiliki desain dinamis sehingga mampu menarik minat target audiens untuk membaca.

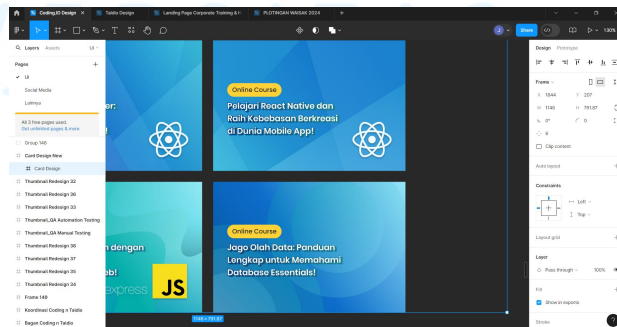


Gambar 3. 40 Referensi Thumbnail
Sumber: Pinterest

Berdasarkan gambar 3.36, gambar referensi tersebut memiliki desain minimalis yang dinamis dengan perpaduan berbagai elemen. Dengan menganalisis desain ini, penulis membuat sejumlah alternatif dengan memanfaatkan elemen desain shape pada referensi. Warna yang digunakan juga bervariasi dengan menggunakan gradasi.

3) Digitalisasi

Pada tahapan digitalisasi, penulis menyusun *copy writing* yang berdasarkan karya sebelumnya dan menggabungkannya dengan desain referensi. Proses digitalisasi menggunakan aplikasi Figma. Pemilihan aplikasi Figma ini karena dapat mempermudah proses pengerjaan secara efektif.



Gambar 3. 41 Proses Digitalisasi Desain Thumbnail

Berdasarkan gambar 3.37, penulis membuat desain serupa menggunakan palet warna Coding.ID. Elemen visual yang digunakan seperti bentuk persegi, gelombang, lingkaran, dan garis membentuk desain abstrak. Hal tersebut digunakan untuk memberikan variasi pada desain yang dirancang oleh penulis.

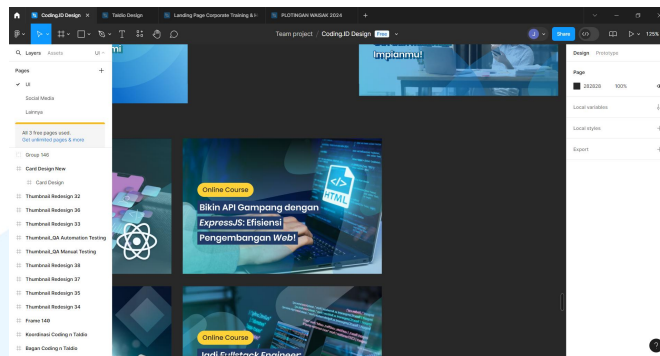


Gambar 3. 42 Digitalisasi Desain *Thumbnail*

Digitalisasi yang dilakukan penulis menghasilkan tujuh desain *thumbnail* dengan pola abstrak. Warna yang digunakan pada desain memiliki perpaduan gradasi warna biru dan biru toska. Jenis *typeface* yang digunakan pada desain adalah poppins dengan menggunakan warna putih yang diberikan effect *drop shadow*.

4) Revisi

Setelah melakukan digitalisasi, penulis melakukan asistensi kepada supervisi. Terdapat beberapa perubahan yang perlu dilakukan dalam merancang desain *thumbnail*. Dari tim *digital marketing*, memberikan penambahan *thumbnail* dan *brief* yang dibuat.

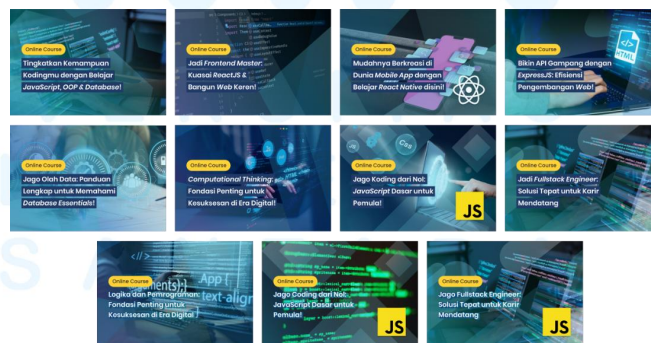


Gambar 3. 43 Proses Revisi Desain Thumbnail

Hasil revisi tersebut menambahkan asset fotografi yang di ambil dari situs web freepik. Dengan menggunakan perpaduan kombinasi shape, warna, dan forografi, maka desain yang tercipta disetujui oleh supevisi. Tulisan judul juga diberikan sebuah *shape* pada bagian belakangnya agar tulisan dapat di baca dengan mudah.

5) Desain Final

Berikut merupakan rangkaian hasil dari desain *thumbnail* Coding.ID yang disetujui oleh supervisor. Terdapat elemen desain berwarna kuning yang mengindikasikan bahwa produk yang disediakan merupakan *online course*. Penggunaan foto pada desain bertujuan untuk memvisualisasikan judul dengan lebih baik kepada target audiens.



Gambar 3. 44 Desain Final Thumbnail

Hasil keseluruhan desain kemudian akan dikembangkan menjadi *thumbnail* pada situs web Coding.ID. Hal ini dapat terwujud dengan usaha tim *product* yang akan menyegarkan kembali desain yang di rancang. Setelah disetujui, maka desain akan di *export* ke format PNG dan diserahkan kepada tim *product designer*.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama praktik kerja magang di Coding.ID dan Taldio, penulis menjalankan peran sebagai *graphic design intern*. Terdapat beberapa kendala yang ditemukan yang dijabarkan sebagai berikut.

1) *Briefing*

Brief yang diberikan oleh Digital Marketing dan supervisi Marketing Eksklusif kurang mendetail sehingga menyebabkan revisi dan asistensi yang berulang pada proyek yang sama. Minimnya *brief* mengakibatkan desain yang dieksplor lebih luas sehingga tidak efektif saat desain dilakukan dengan waktu yang terbatas. Revisi dan tambahan informasi pada konten sering terjadi sehingga desain terus berubah dan hasil menjadi tidak maksimal.

2) Koordinasi

Selama periode praktik kerja magang, penulis mengalami miskomunikasi pada rekan kerja dan divisi lain. Hal ini disebabkan oleh pemberian *brief* yang minim sehingga revisi yang dilakukan cukup panjang. Alur koordinasi dan komunikasi terhadap divisi lain juga sangat rumit sehingga terjadi penyimpangan informasi.

3) *Jobdesk*

Pembagian kerja selama praktik kerja magang terjadi berulang kali. Penulis diberikan tanggung jawab sebagai *social media copywriting* dan *content planner* untuk merancang dan membuat isi konten media sosial yang akan di desain. Selain itu, penulis juga

bertanggung jawab dalam mengelola data media sosial karena kurangnya personil dalam divisi.

4) Peralatan

Performa peralatan yang penulis terkadang mengalami kendala sebab pengerjaan proyek yang berat untuk kapasitas peralatan. Penulis mengalami *crash* dan proses pengerjaan yang tidak tersimpan akibat besarnya ukuran file. Penggunaan *Adobe Illustrator* yang menjadi standarisasi bagi *desain graphic* tidak dapat digunakan dan digantikan menjadi aplikasi dengan fungsi serupa, yaitu *figma*.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Pelaksanaan praktik kerja magang oleh penulis di Coding.ID dan Taldio mengalami beberapa kendala namun berdasarkan hal tersebut, penulis menemukan pemecahan permasalahan. Pemecahan masalah tersebut memberikan jalan keluar atau solusi atas kendala yang dialami penulis dan dapat dijabarkan sebagai berikut.

1) Mengecek *brief* secara berkala

Penulis memastikan kembali kelengkapan *brief* yang diberikan supervisi. Hal ini bertujuan untuk mendesain dengan lebih efektif dan mengurangi revisi selama pengerjaan proyek. Praktik kerja magang memiliki sistem *hybrid* sehingga komunikasi yang dilakukan terbatas, penulis dapat meningkatkan komunikasi dengan menjadi aktif.

2) Mengutarakan pendapat

Penulis mengalami kesulitan dalam mengerjakan proyek akibat revisi yang dilakukan. Memberikan saran terhadap alur kerja serta komunikasi rekan kerja, dapat menjadi masukan. Hal tersebut dapat menjadi evaluasi dan digunakan untuk meningkatkan performa kerja antar divisi dan tim.

3) Kesempatan mengembangkan *hard-skill* dan *soft-skill*

Mengembangkan *hard-skill* dan *soft-skill* dalam dunia profesional dapat meningkatkan kompetensi diri. *Internship* merupakan praktik kerja nyata dimana mahasiswa dapat melihat dan belajar secara langsung cara para profesional menyelesaikan hambatan dan permasalahan dalam dunia kerja. Kemampuan *soft skill* seperti kemampuan komunikasi dapat membantu penulis terhubung dengan para ahli di bidangnya dan memperoleh kesempatan.

4) Menyediakan Alternatif

Kesulitan dalam mengerjakan proyek menjadi hambatan bagi penulis. Salah satu contohnya adalah peralatan yang eror dan data tidak tersimpan sehingga penulis dapat mencari alternatif aplikasi dengan fungsi serupa namun tidak memberatkan performa peralatan. Awalnya penulis menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dan mengantinya menjadi *figma*.

