



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

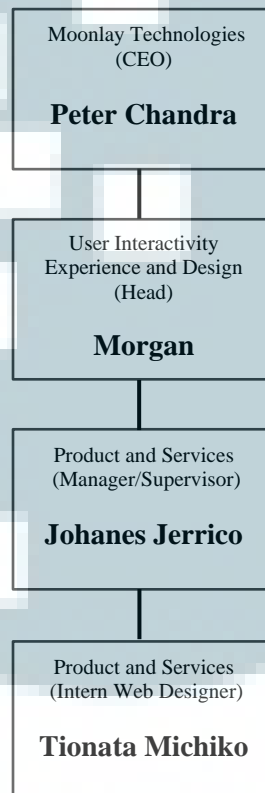
Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi



Bagan 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

(Company Records)

Selama kerja magang berlangsung, penulis ditempatkan di divisi *product and services*, Loyalti Express sebagai *internship web designer*. *Supervisor* atau pembimbing lapangan mempunyai peran yang sangat penting untuk menyeleksi tampilan / *interface* yang telah dibuat oleh penulis. *Interface* yang telah disetujui akan masuk ke tahap pemrograman oleh tim *programmer* . Terkadang *interface*

yang telah dibuat oleh penulis tidak langsung masuk ke tahap pemrograman. Desain akan dibawa ke kantor pusat oleh *Supervisor* untuk di rundingkan dengan tim *User Interactivity Experience and Design* kemudian CEO juga akan turut serta dalam perundingan tersebut. Desain yang telah disetujui berhak untuk diteruskan dan apabila ada kekurangan, maka tim *User Interactivity Experience and Design* di kantor pusat akan mendesain kembali yang telah dibuat oleh penulis.

Loyalti Express berperan sebagai perantara antara *merchant* dan *end customer*. Disini Loyalti Express akan membuat suatu *program custom* untuk *Product and Services*. Merchant akan menggunakan *program custom* yang telah dirancang oleh Loyalti Express untuk mempromosikan produk dan layanannya sehingga dapat digunakan oleh *user*.



Bagan 3.2 Peran Loyalti Express

3.2 Tugas yang dilakukan

Tabel 3.1 Daftar Tugas

Minggu ke-	Tugas yang diberikan
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Layout Email Registration</i> 2. <i>Slicing</i>

2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>Layout</i> Absensi 2. Membuat <i>Icon</i> untuk Absensi 3. <i>Slicing</i>
3	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Promo Product Layout</i> 2. <i>Slicing create promo</i> dari pusat
4	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Layouting Campaign Manager (Report, Template, sign in, sign out)</i> 2. Membuat <i>Icon</i> untuk elemen-elemen pada <i>Campaign Manager</i>
5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisi tampilan desain <i>campaign manager (Report, Add campaign : choose template, choose data, set schedule, broadcast, execute.)</i> 2. <i>Redesign</i> ulang <i>sign in</i> dan <i>sign out</i> untuk <i>campaign manager</i>.
6	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Redesign</i> tampilan <i>mobile</i> yang telah didesain tim <i>User Experience</i> pusat 2. Desain tampilan <i>mobile</i> untuk meng-<i>claim</i> dan <i>redeem</i> 3. <i>Slicing</i> desain dari pusat 4. Merapihkan desain <i>mobile flat coupon</i> yang telah dibuat oleh Tim <i>User Experience Design</i> pusat
7	<ol style="list-style-type: none"> 1. Medesain <i>layout about, contact, terms, help</i>, dan isi <i>help</i> yang merupakan bagian dari <i>campaign manager</i> 2. Mendesain isi dari <i>settings</i> pada <i>campaign manager</i>
8	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat desain <i>mobile form</i> dan <i>Summary</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1 Email Layout Registration

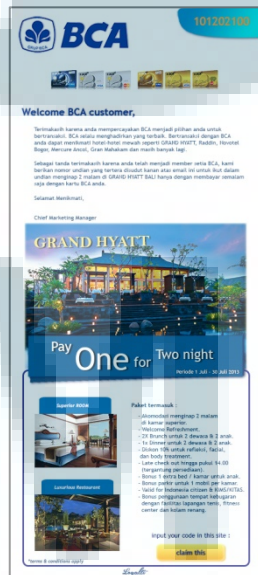
Minggu pertama tugas yang didapatkan oleh penulis adalah membuat 5 tampilan *email registration*. Alur pengoperasian *email layout registration* menimbulkan kesulitan penulis dalam mendesain. *Supervisor* memberitahukan bahwa desain tersebut akan digunakan dari *End Customer* <-> Loyalti Express <-> *Merchant*. *New user* ditawarkan oleh *merchant* contohnya yaitu BCA. *Booth* BCA menyediakan tempat untuk *new user* melakukan registrasi menggunakan alamat email. Email konfirmasi yang diterima oleh *new user* setelah melakukan registrasi, itulah desain yang harus dibuat oleh penulis.

Setelah dijelaskan dengan *detail*, penulis akhirnya dapat memahami alur pengerjaan *email layout registration*. Waktu yang diberikan oleh *Supervisor* hanyalah 3 hari. Penulis harus memberikan *progress* yang telah dibuat setiap harinya. Penulis pada awalnya merasa tidak yakin jika tugas yang diberikan akan selesai tepat waktu. Untuk mencegah hal tersebut, penulis terus melatih diri untuk berpikir lebih cepat. Desain dikerjakan dengan menggunakan aplikasi Photoshop CS6. Untuk hasil yang lebih maksimal dianjurkan mendesain *website* dengan Photoshop.

Progress desain awal yang telah dikerjakan penulis mengalami sedikit kekeliruan. Isi pesan yang terdapat pada desain tidak bersifat *personal*. Penulis kemudian melakukan revisi untuk mengubah pesan yang disampaikan menjadi lebih *personal*. *Supervisor* menyetujui desain tersebut kemudian diserahkan

kepada tim *programmer*. Desain yang dibuat oleh penulis diimplementasikan ke dalam program dreamweaver, setelah itu tim *Programmer* akan memasukkan *script* ke dalamnya. *Programmer* membutuhkan potongan-potongan dari desain penulis. Selain mendesain, penulis diharuskan memotong elemen-elemen penting seperti gambar, *button*, dan elemen lainnya yang dibutuhkan *Programmer*. Hasil potongan yang dikerjakan penulis nantinya akan dimasukkan oleh *programmer* kehalaman yang mereka kerjakan.

Telah diterangkan sebelumnya bahwa proyek yang dikerjakan oleh Loyalti Express yaitu sebagai penyedia *program custom*, maka pemakaian logo dari suatu produk atau perusahaan yang terdapat pada setiap desain hanya merupakan sebuah *dummy* saja. Di bawah ini merupakan salah satu tampilan dari 5 *email layout registration* yang telah di acc :



Gambar 3.1 *Email Layout Registration*

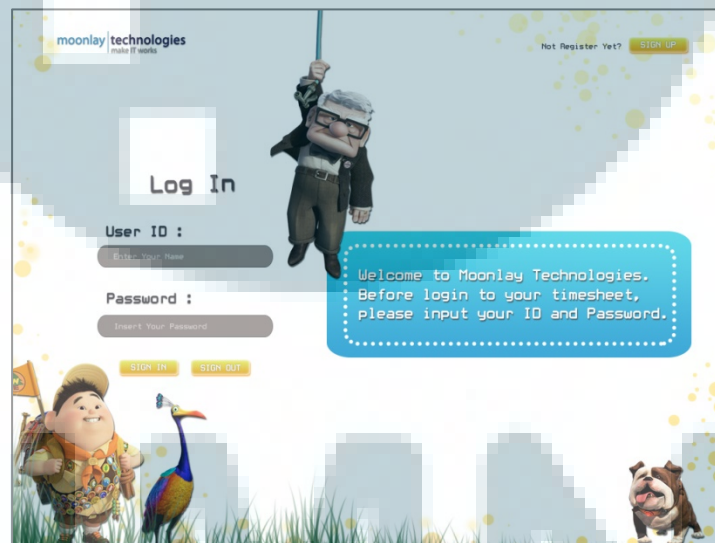
3.3.2 Layout Absensi

Pada minggu kedua penulis diminta untuk membuat desain *layout* absensi yang akan digunakan sebagai tanda kehadiran para peserta magang di kantor cabang gading serpong. *Supervisor* menugaskan penulis membuat tampilan *sign in*, *sign up*, *register success*, *log in success*, dan *error*. *Deadline* untuk proyek tersebut adalah 4 hari. Penulis pada awalnya mendesain tampilan yang sangat formal dikarenakan perusahaan ini berbasis Teknologi Informasi, maka itu desain yang dibuat disesuaikan dengan citra perusahaan. Sebelum desain selesai, penulis melakukan asistensi kepada *Supervisor*. *Supervisor* ternyata kurang suka karena tampilan tersebut terlalu kaku dan serius. Desain yang *Supervisor* inginkan adalah tampilan yang bersifat *fun*, *fresh and funny*.

Penulis terus menerus mencari referensi dari internet dan meminta saran dari *Supervisor*. *Supervisor* menyarankan untuk menggunakan elemen foto di dalam tampilannya. Penulis dianjurkan untuk melihat tampilan referensi dari twitter, path dan sejenisnya. Setelah menggunakan penerapan elemen-elemen foto kedalam tampilan absensi, ternyata *Supervisor* masih kurang puas. *Supervisor* kemudian menganjurkan untuk membuat tampilan yang *clean* namun tetap berkesan *fun*, *fresh and funny*. Penulis menyarankan untuk menggunakan karakter-karakter lucu dari suatu film animasi. Karakter yang dipilih yaitu karakter pada film UP, ada Russel, Kevin, Carl, Dug, balon-balon, dan rumah.

Alasan utama penulis memilih karakter pada film UP dibandingkan film animasi lainnya yaitu ada seorang tokoh yang bernama Russel. Russel merupakan karakter yang unik, lucu, cerdas, dan selalu ceria dalam kondisi apapun. Terdapat

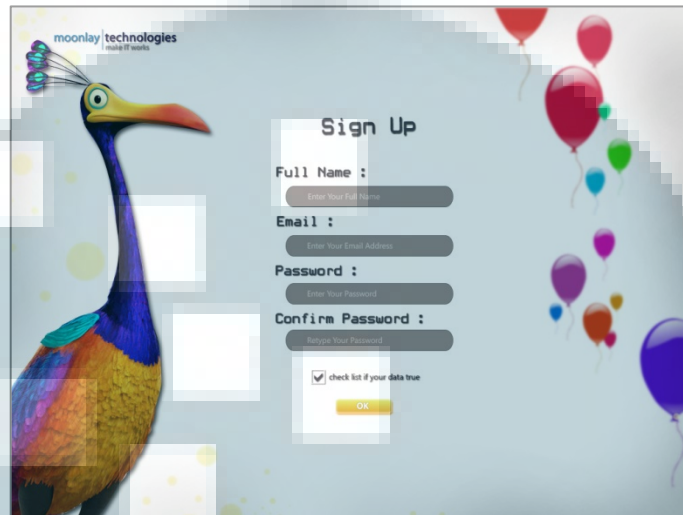
elemen lainnya seperti balon yang berwarna-warni sehingga menguatkan kesan keceriaan dan kesenangan. Film tersebut juga mengandung pesan bahwa sebagai manusia diizinkan untuk bermimpi setinggi mungkin dan mimpi akan terwujud apabila mempunyai tujuan serta tekad yang kuat. Selain itu film tersebut ingin menampilkan inovasi baru bahwa balon yang begitu banyak mampu menerbangkan rumah yang begitu besar. Ini menjadi dasar pemikiran untuk penulis agar seluruh pekerja di divisi *Product and Services*, Loyalti Express dapat berusaha semaksimal mungkin untuk menghasilkan karya terbaik. *Supervisor* tidak keberatan terhadap ide tersebut dan langsung menyetujuinya. Dibawah ini merupakan hasil tampilan absensi yang telah di *acc*:



Gambar 3.2 *Log in Layout*

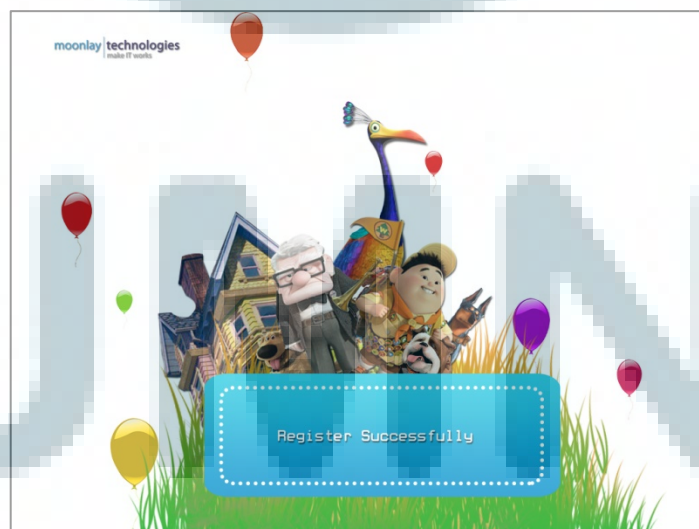
Tampilan *Log in* dimunculkan beberapa karakter utama dari film tersebut. Penggunaan warna biru pada kolom selamat datang bertujuan untuk menampilkan sisi teknologi dari PT. Moonlay Technologies. Warna kuning ke-oranye ingin

menimbulkan kesan keceriaan, kesenangan, dan keharmonisan sesama rekan kerja. Warna abu-abu pada text bar menampilkan sisi *modern* dan *hi-tech*.

The image shows a 'Sign Up' form for Moonlay Technologies. The form is set against a light blue background with a large, faint watermark of the letters 'UMN'. On the left side of the form, there is a colorful illustration of a peacock. On the right side, there are several colorful balloons. The form itself is a white box with a grey border. It contains the following fields: 'Full Name :', 'Email :', 'Password :', and 'Confirm Password :'. Each field has a corresponding input box with a placeholder text. Below these fields, there is a checkbox labeled 'check list if your data true' and a yellow 'OK' button. The Moonlay Technologies logo is in the top left corner of the form area.

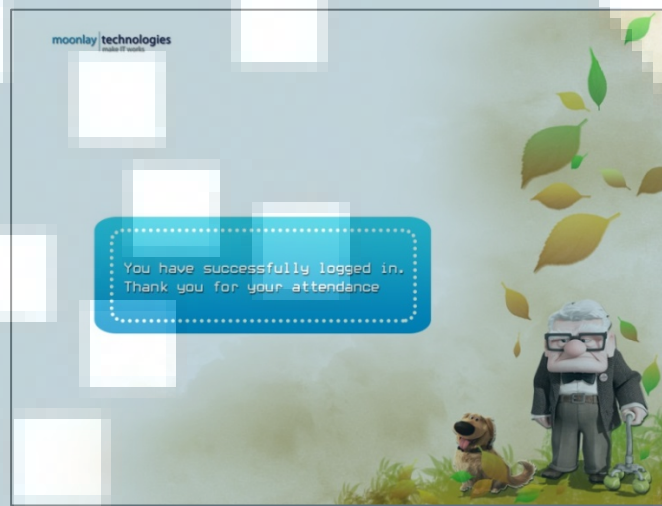
Gambar 3.3 *Sign Up Layout*

Pada tampilan *Sign Up* terdapat balon-balon yang ingin memberi kesan keceriaan apabila menjadi bagian dari PT. Moonlay Technologies.



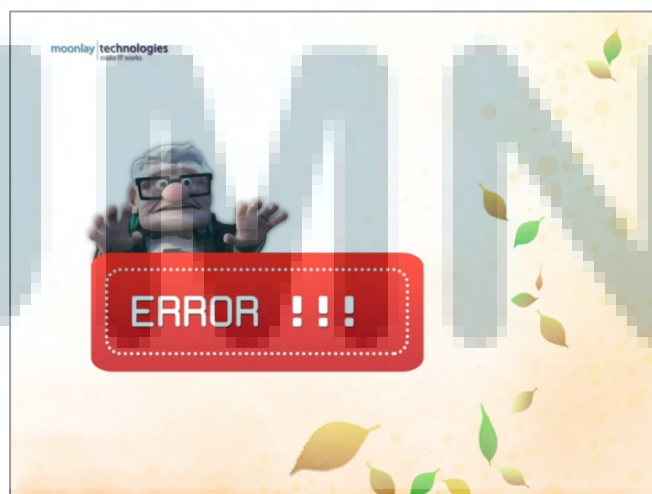
Gambar 3.4 *Register Success Layout*

Untuk *Layout Register Success*, komposisi setiap elemen disusun supaya memberikan kesan senang, ceria, dan lucu. Dapat dilihat dari balon-balon yang terbang dan semua karakter berkumpul menjadi satu yang berarti kerja sama tercipta sesama rekan kerja.



Gambar 3.5 *Log in Success Layout*

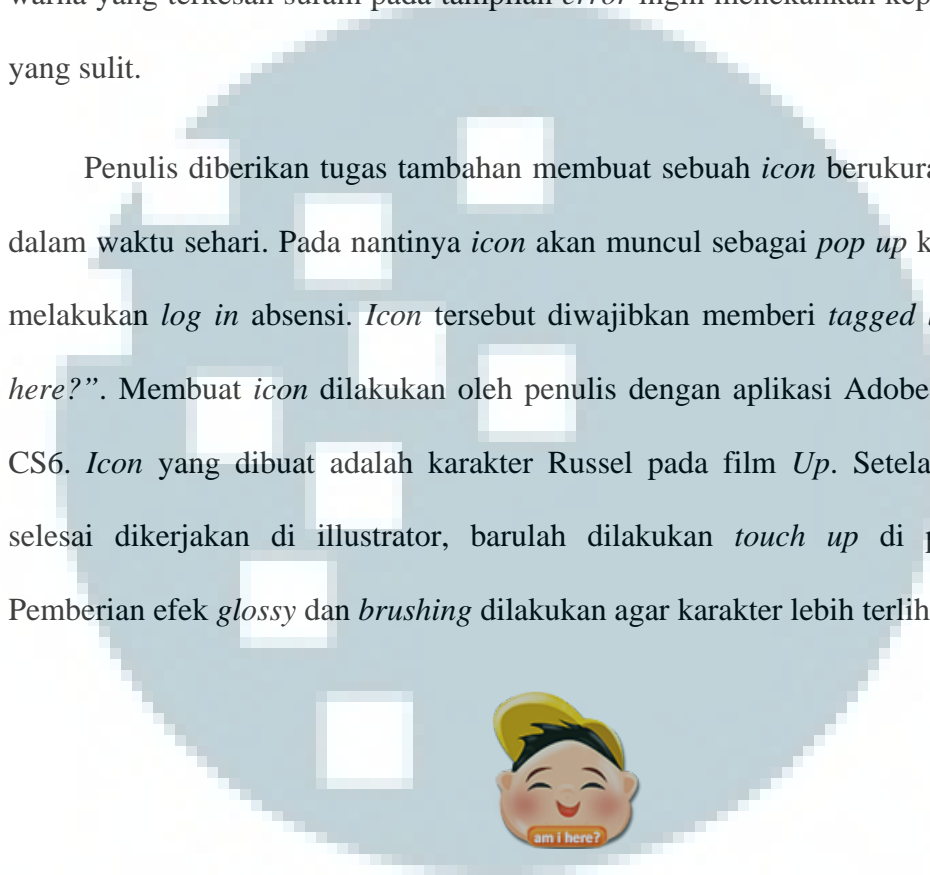
Setelah melakukan *log in*, tampilan untuk *Log in success* memiliki kesan suram karena telah berhasil dan keluar dari halaman.



Gambar 3.6 *Error Layout*

Penggunaan warna merah pada kotak error ingin menampilkan kesan memperingatkan bahwa data yang di-*input* salah. Elemen daun-daun jatuh dan warna yang terkesan suram pada tampilan *error* ingin menekankan kepada situasi yang sulit.

Penulis diberikan tugas tambahan membuat sebuah *icon* berukuran 96 x 96 dalam waktu sehari. Pada nantinya *icon* akan muncul sebagai *pop up* kecil ketika melakukan *log in* absensi. *Icon* tersebut diwajibkan memberi *tagged line* “*am I here?*”. Membuat *icon* dilakukan oleh penulis dengan aplikasi Adobe Illustrator CS6. *Icon* yang dibuat adalah karakter Russel pada film *Up*. Setelah karakter selesai dikerjakan di *illustrator*, barulah dilakukan *touch up* di *photoshop*. Pemberian efek *glossy* dan *brushing* dilakukan agar karakter lebih terlihat hidup.



Gambar 3.7 *Icon Pop Up*

U M N

3.3.3 Product Promo

Proyek selanjutnya penulis diminta membuat tampilan *Product Promo*. Tim *User Interactive Experience and Design* pusat telah menyediakan desain *Product Promo*, namun *Supervisor* meminta penulis untuk mendesain ulang agar tampilan menjadi lebih menarik dan tidak monoton. *Deadline* diberikan dalam waktu 4 hari. Penulis mencari referensi ke beberapa situs yang dianjurkan oleh *Supervisor*. Penulis tidak mengalami kesulitan dalam pembuatan *Layout Product Promo*, namun tetap diperlukan revisi sebanyak 2 kali. Di bawah ini merupakan tampilan dari *Product Promo* yang telah disetujui :



Gambar 3.8 *Product Promo Layout*

3.3.4 Campaign Manager

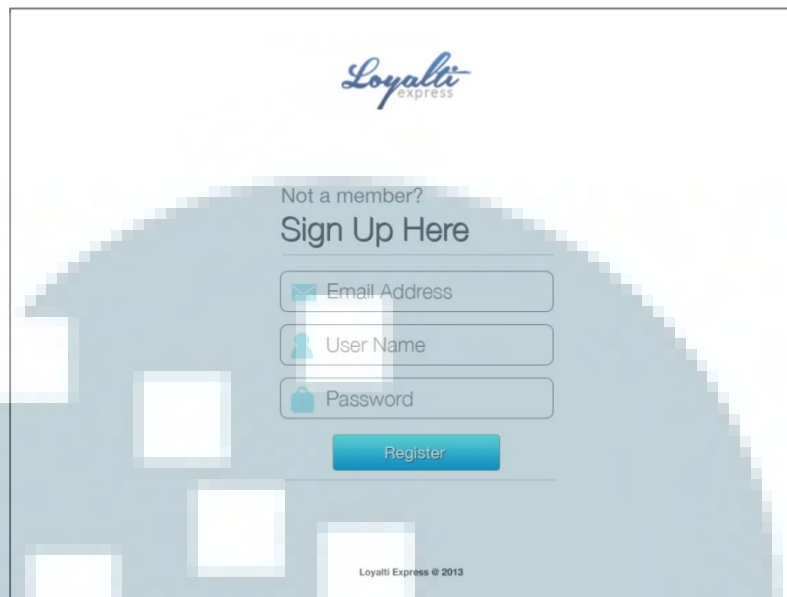
Penulis diminta untuk mendesain tampilan *Campaign Manager*. Pada saat pengerjaan *Campaign Manager*, penulis mendapatkan kesulitan karena tampilan harus terlihat serius, diharuskan adanya *icon-icon* kecil dan tidak ada gambar yang dapat dimasukkan. Penulis hanya dapat memainkan *font* dan *icon* yang ada untuk membuat tampilan dapat terlihat menarik dan rapi. *Campaign manager* bertujuan untuk *internal user* dapat mengirimkan email sebanyak mungkin tanpa batas dan juga dapat berfungsi sebagai program *autoresponder* yaitu suatu program yang dapat membantu mengirimkan email secara otomatis berkala sesuai dengan pengaturan *user* nantinya.

Pertama-tama penulis membuat halaman *log in* dan *sign up* untuk para *user*. Tampilan yang dibuat harus terlihat serius dan *clean* tanpa bermacam-macam elemen. Hanya memanfaatkan penggunaan *font* dan *icon* saja.



The image shows a login form for 'Loyalti Express'. At the top center is the logo 'Loyalti EXPRESS'. Below it, the heading 'Sign In Here' is followed by two input fields: 'User Name' with a person icon and 'Password' with a lock icon. Below these fields are two buttons: 'Login Account' and 'Sign Up Now >>'. Between the buttons is the word 'or'. Below the buttons is a link 'Forgot Password?'. To the right of the form is a block of 'Lorem Ipsum' placeholder text. At the bottom center, there is a copyright notice 'Loyalti Express © 2013'.

Gambar 3.9 Sign in Campaign Manager

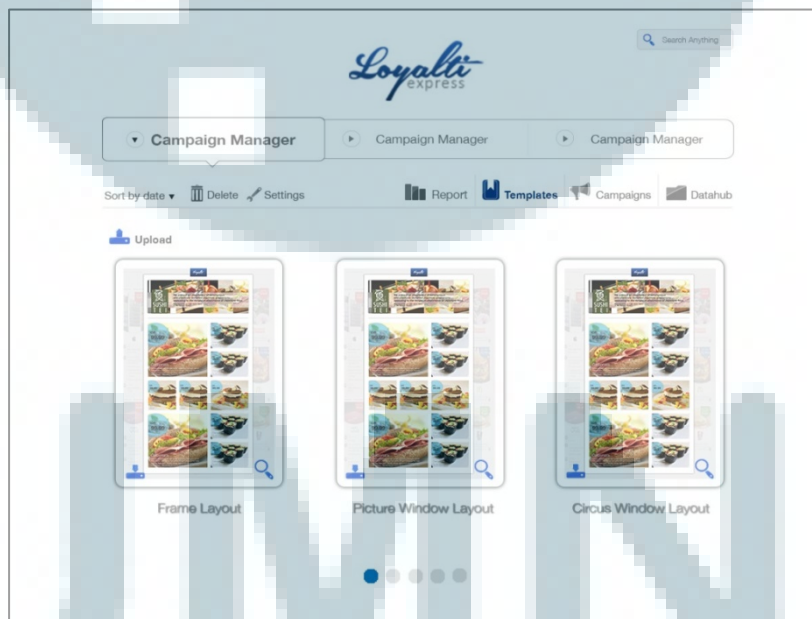


Gambar 3.10 *Sign Up Campaign Manager*

Setelah tampilan untuk *Sign in* dan *Sign Up* telah disetujui, barulah penulis mendesain tampilan yang merupakan isi dari *Campaign Manager*. Tampilan pertama adalah *report*, dibagian ini *internal user* dapat melihat apa saja yang dilakukan *user*, ada *template* apa saja, ada kampanye apa saja dan berapa banyak *subscriber* yang telah membacanya. Penulis mengalami kesulitan mendesain tampilan *navigation bar* yang sesuai. Dilakukan beberapa kali revisi karena permasalahan pada posisi *navigation bar*. Masalah warna yang terlalu monoton menjadi salah satu alasan *Supervisor* masih belum dapat menerima desain tersebut. Setelah beberapa kali revisi, penulis mulai memahami maksudnya dan kemudian menggunakan permainan warna serta garis didalam halaman *report*. Di bawah ini merupakan salah satu desain yang telah dibuat oleh penulis :

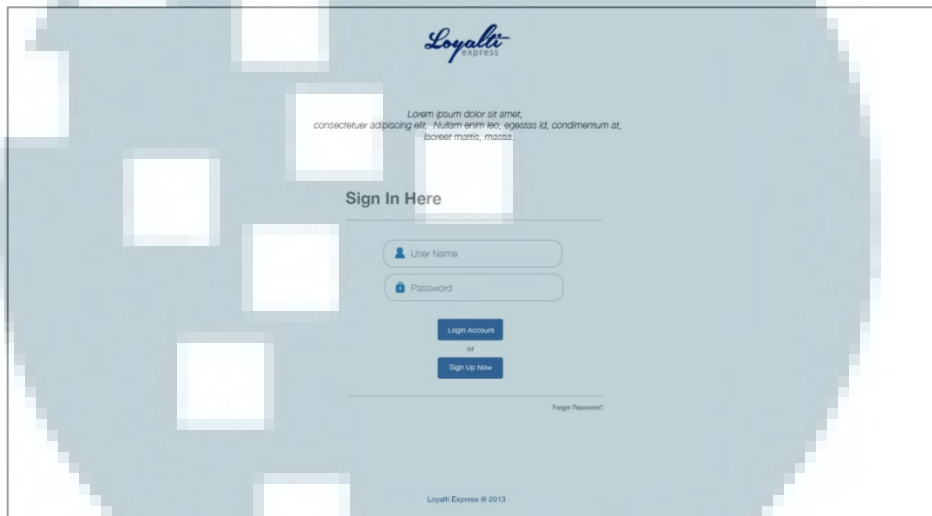
NAME	Template Name	Subscribes	Open Rate	Click Rate
NAME	Frame Layout	5.000	25%	20%
NAME	Picture Window Layout	5.000	25%	20%
NAME	Circus Layout	5.000	25%	20%
NAME	Frame Layout	5.000	25%	20%
NAME	Frame Layout	5.000	25%	20%

Gambar 3.11 Report Campaign Manager



Gambar 3.12 Template Campaign Manager

Di Minggu ke-lima, penulis harus melakukan *redesign* terhadap tampilan *campaign manager* yang telah dibuat pada minggu sebelumnya. Tampilan untuk *Sign in* dan *Sign Up* harus diubah karena *Supervisor* menginginkan desain yang flat dan tidak ada efek yang bermacam-macam. Berikut adalah tampilan *Sign In* dan *Sign Up* yang telah diperbaharui oleh penulis :



Gambar 3.13 *Sign In Campaign Manager*



Gambar 3.14 *Sign Up Campaign Manager*

The screenshot shows the Loyalti Campaign Manager interface. On the left, there is a user profile for Logan Lerman, including his photo, name, and contact information. On the right, there is a 'Report' section with a table of campaign data. The table has columns for Subject, Template Name, Subscribes, Open Rate, and Click Rate. The data rows show various campaign subjects and their performance metrics.

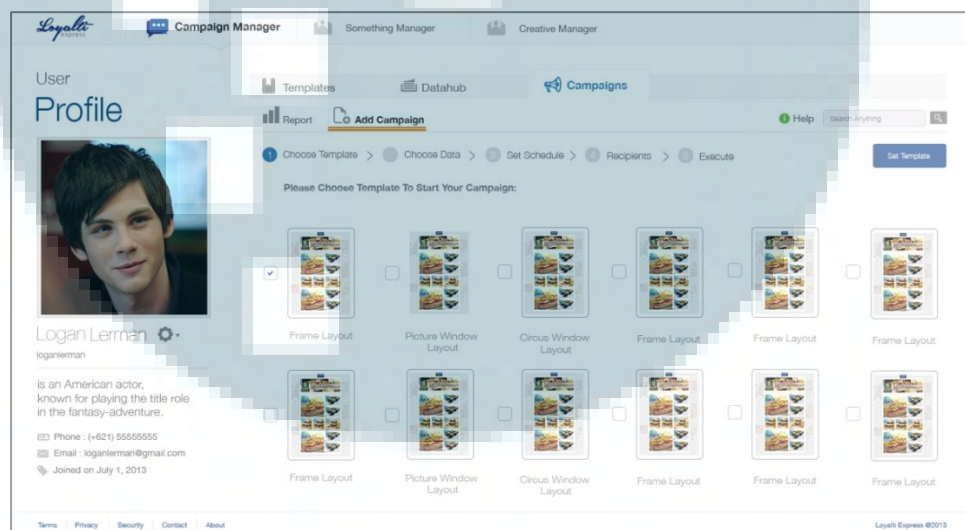
Subject	Template Name	Subscribes	Open Rate	Click Rate
NAME	Picture Window Layout	5.000	25%	20%
NAME	Circus Layout	5.000	25%	20%
NAME	Frame Layout	5.000	25%	20%
NAME	Frame Layout	5.000	25%	20%
NAME	Frame Layout	5.000	25%	20%
NAME	Frame Layout	5.000	25%	20%
NAME	Frame Layout	5.000	25%	20%
NAME	Frame Layout	5.000	25%	20%
NAME	Frame Layout	5.000	25%	20%
NAME	Frame Layout	5.000	25%	20%
NAME	Frame Layout	5.000	25%	20%
NAME	Frame Layout	5.000	25%	20%
NAME	Frame Layout	5.000	25%	20%
NAME	Frame Layout	5.000	25%	20%
NAME	Frame Layout	5.000	25%	20%

Gambar 3.15 Report Campaign Manager

Tampilan *Layout Report* yang sebelumnya dibuat penulis harus diubah secara keseluruhan karena ada informasi tambahan dari *Supervisor* bahwa pada tampilan tersebut harus ada foto serta data-data *user*. Penulis terus mencari referensi dan sedikit mengalami kesulitan karena kumpulan referensi desain yang terdapat pada dunia maya sangatlah sedikit. Setelah melakukan riset dan pencarian referensi, desain mulai dikerjakan. Desain disetujui setelah penulis mendapatkan revisi sebanyak 3 kali karena selalu saja ada yang kurang bagi *Supervisor*. Tampilan keseluruhan telah disetujui akan tetapi harus melakukan pergantian ikon-ikon yang tidak senada.

Dalam halaman *add campaign* terdapat *choose template*, *choose data*, *set schedule (advanced settings dan basic settings)*, *broadcast*, dan *execute*. Di halaman *add campaign*, *user* dapat melakukan pemilihan *template*, kemudian memilih data apa saja yang diinginkan, setelah itu *user* dapat mengatur *schedule*

yaitu kapan akan di-*broadcast* secara serentak. Pengaturan *Schedule* terbagi menjadi dua yaitu *advanced settings* dan *basic settings*. Pada *Basic settings* user tinggal memilih saja, kemudian pada *advanced settings* user mengatur lebih detail jadwal *broadcast*. Setelah mengatur *schedule*, user akan memilih *campaign* tersebut akan di-*broadcast* ke siapa saja. Jika semuanya sudah terpilih, maka akan masuk ketahap *execute* yaitu data-data dan tampilan *template* yang telah dipilih akan tampil secara keseluruhan barulah kemudian di-*upload campaign* tersebut. Di bawah ini merupakan salah satu tampilan dari *add campaign* :



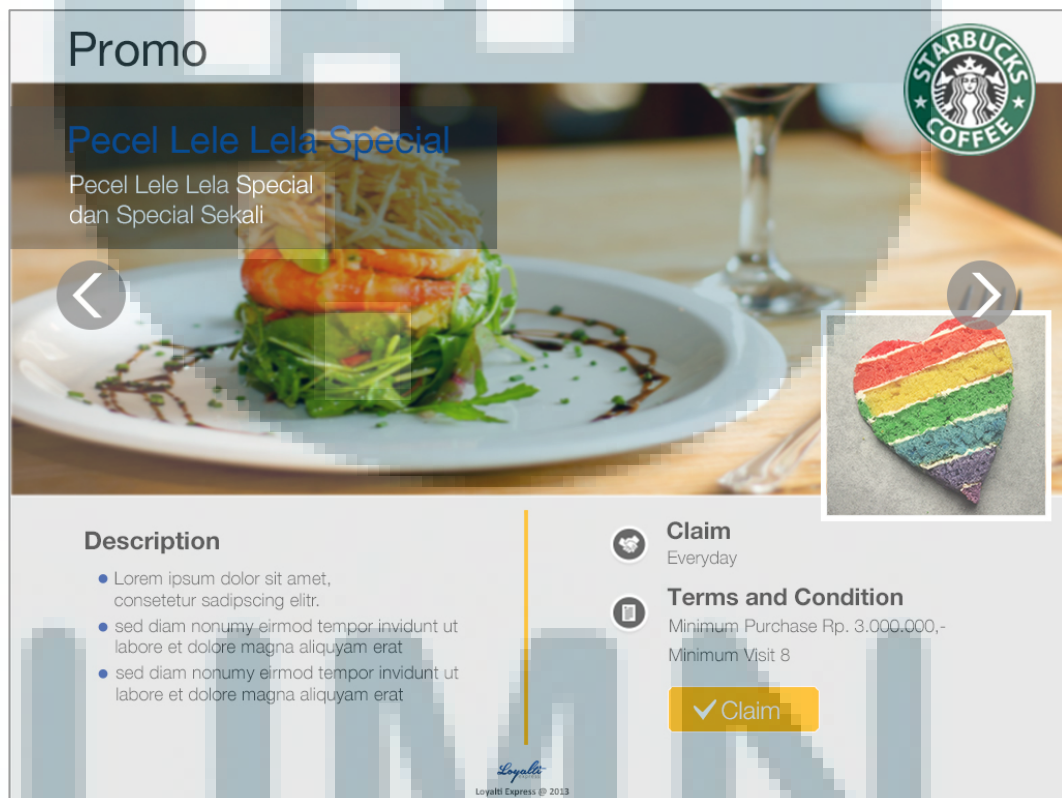
Gambar 3.16 *Choose Template*

3.3.5 Mobile Layout

Selain mendesain untuk tampilan pada *website*, penulis terkadang diminta mendesain tampilan *mobile*. Di minggu ke-enam, penulis diharuskan mendesain ulang tampilan *mobile* yang telah dibuat oleh tim desainer pusat. Pengerjaan mobile layout tidak begitu meyelitikan penulis. Tampilan tidak harus seformal *campaign manager* dan diperbolehkan menggunakan foto dalam desain. Tampilan

mobile tersebut harus rapi dan konsisten. Sebelum desain disetujui oleh *Supervisor*, penulis mendapatkan 3 kali revisi karena permasalahan selera *Supervisor* yang sedikit berbeda. Desain yang telah disetujui dibawa ke pusat untuk dirundingkan kepada tim desainer disana. Desain tersebut pada akhirnya memang tidak dipilih karena tim pusat hampir merombak secara keseluruhan desain, namun tidak meleset jauh dari desain penulis.

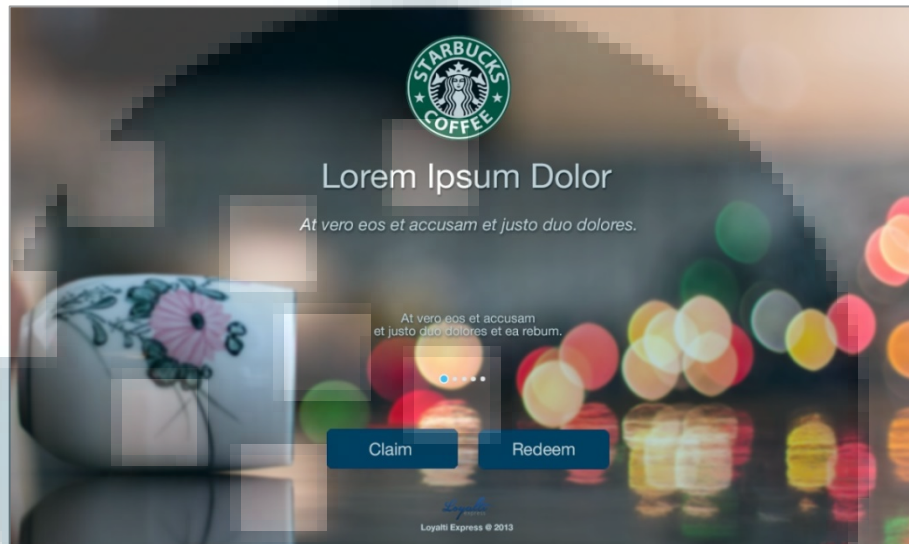
Di bawah ini merupakan hasil akhir desain yang telah dikerjakan penulis :



Gambar 3.17 *Mobile Product*

Tugas yang dilakukan penulis selanjutnya adalah membuat tampilan awal *claim* dan *redeem*. Deadline yang diberikan hanya sehari saja dan desain tersebut

tidak ada revisi sama sekali dari *Supervisor*. Dapat kita lihat di bawah ini tampilan yang telah dibuat oleh penulis :



Gambar 3.18 *Opening Claim Redeem*

Selanjutnya penulis harus merapikan desain yang telah dibuat oleh tim desainer pusat. Kali ini penulis merapikan tampilan *mobile flat coupon*.

Tampilan Awal Sebelum dirapikan



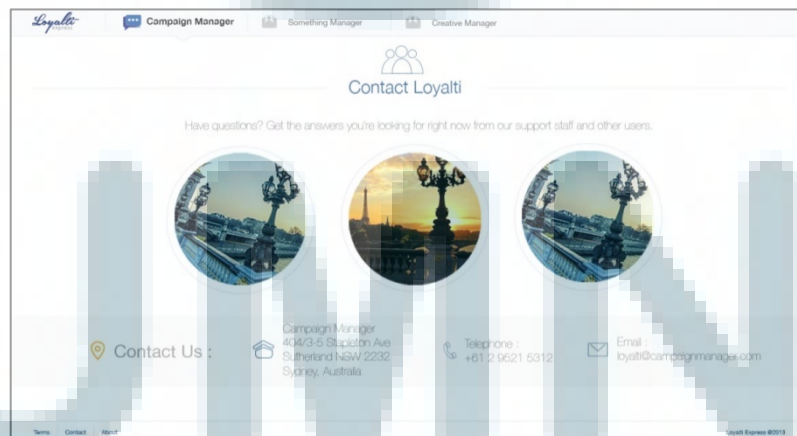
Gambar 3.19 *Mobile Flat Coupon Before Editing*

Tampilan setelah dirapikan



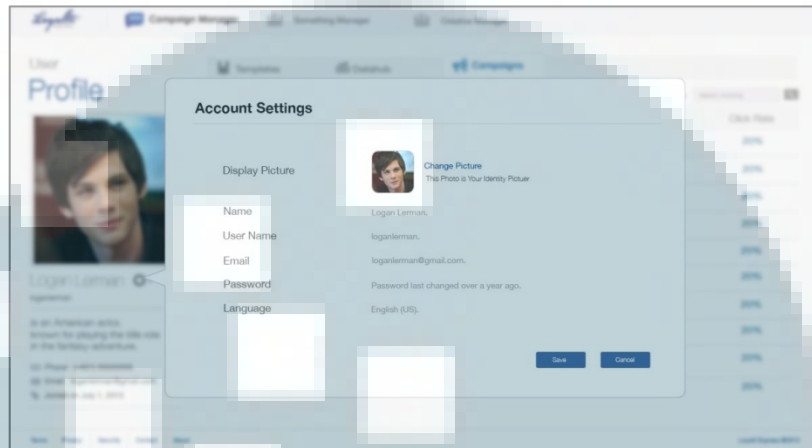
Gambar 3.20 *Mobile Flat Coupon After Editing*

Proyek di minggu ke-tujuh, penulis diminta mendesain tampilan untuk bagian *footer* dari *campaign manager*. Desain tersebut terdiri dari tampilan *about*, *contact*, *terms*, *help* dan isi dari *help*. Di bawah ini merupakan salah satu desain dari tampilan *footer campaign manager* :



Gambar 3.21 *Contact*

Penulis juga mendesain tampilan yang merupakan isi dari settings pada campaign manager. Dapat kita lihat dari gambar di bawah ini :

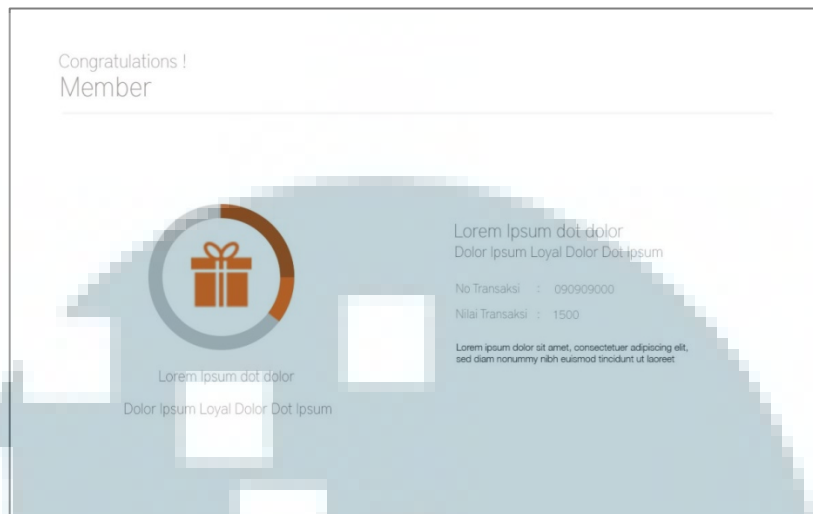


Gambar 3.22 Account Settings

Penulis diminta mendesain tambahan untuk tampilan *mobile* yaitu desain *form* serta *summary* di minggu terkahir. Desain tersebut hanya mengikuti konsep serta elemen-elemen dari desain yang sudah ada. Di bawah ini merupakan salah satu desain *form* dan *summary* yang dibuat oleh penulis :



Gambar 3.23 Form Member



Gambar 3.24 *Summary Member*

3.4 Kendala

Selama kerja magang, penulis tidak mengalami banyak kendala yang serius.

Hanya saja pada saat awal bekerja, ada beberapa kendala yang ditemukan :

1. Kantor di Gading Serpong masih baru sehingga tidak adanya koneksi internet sama sekali. Hal tersebut membuat terhambatnya penulis dalam mencari referensi dan ide tambahan dalam mendesain.
2. Pada awalnya penulis merasa kurang dalam penguasaan program Adobe Photoshop karena tidak diajarkan begitu dalam di perkuliahan dan seperti hal-hal kecil lainnya yaitu *slicing*, penulis lupa untuk melakukan potongan desain web agar rapi dan elemen *background* tidak mengikuti objek yang dipotong.
3. Penulis tidak terbiasa mendesain tampilan yang berhubungan dengan Teknologi Informasi

3.5 Solusi Atas Kendala

1. Solusi atas masalah dengan internet ketika awal bekerja teratasi dengan adanya rekan kerja penulis yang menyediakan modem USB sehingga pekerjaan penulis sedikit terbantu meskipun *quota* yang tersedia sangat terbatas dan kecepatan sangatlah rendah. Di minggu berikutnya, penyedia jasa layanan internet datang dan modem dipasang. Internet tersebut berkecepatan tinggi sehingga semua permasalahan mengenai koneksi benar-benar terselesaikan.
2. Solusi terakhir, penulis aktif mencari referensi, serta tutorial yang terdapat di internet dan banyak bertanya kepada beberapa orang sehingga membuka wawasan penulis lebih dalam dan menjadi lebih terbiasa dengan *interface* dunia Teknologi Informasi.

UMMN