

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan magang di PT Kuncie Pintar Nusantara, penulis ditempatkan oleh tim Human Resources Development (HRD) berdasarkan kemampuan dan latar belakang pendidikan penulis sebagai seorang pekerja magang di bidang desain produk digital. Setelah melalui proses seleksi dan penempatan, penulis bergabung dengan Divisi Tech & Product, yang bertanggung jawab atas pengembangan dan perbaikan produk berbasis teknologi perusahaan.

Sesuai dengan sistem yang sudah berjalan di perusahaan, penulis diberikan tugas dan peran yang jelas sejak awal magang. Penulis berkoordinasi dengan *supervisor* dan anggota tim lainnya untuk memastikan alur kerja proyek berjalan lancar dan sesuai dengan timeline yang telah ditetapkan. Dalam proses pelaksanaan tugas, penulis juga berkolaborasi dengan berbagai tim lintas fungsi seperti tim pengembang (*developer*), tim pemasaran (*marketing*), dan tim manajemen produk untuk memahami secara mendalam bagaimana desain produk yang dibuat dapat mendukung tujuan strategis perusahaan.

Selain itu, penulis secara berkala mengikuti sesi evaluasi dan bimbingan dari *supervisor* guna memastikan setiap tugas yang diberikan diselesaikan dengan baik dan sesuai dengan standar perusahaan. Koordinasi yang baik di antara tim dan keterbukaan dalam komunikasi menjadi kunci sukses dalam menjalankan setiap proyek, serta memberikan kesempatan bagi penulis untuk belajar dan meningkatkan keterampilan secara praktis selama periode magang.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

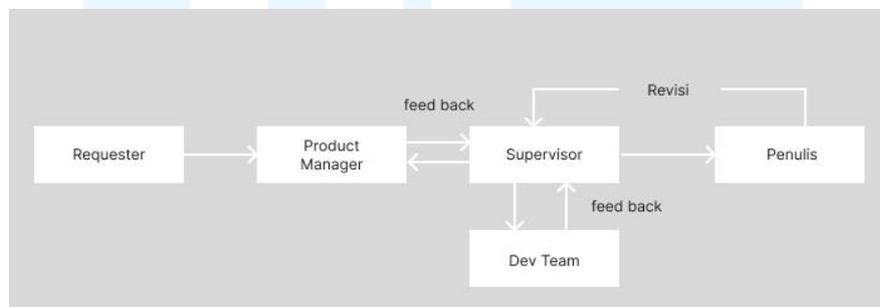
Di dalam Divisi Tech & Product PT Kunci Pintar Nusantara, terdapat beberapa posisi penting yang berkontribusi dalam pengembangan produk, yaitu Technology & Product Head, Product Manager, Product Designer, Web Development Engineer, Mobile Development Engineer, dan QA Engineer. Penulis ditempatkan sebagai UI/UX Intern di divisi Product Designer, di mana penulis memiliki kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses desain produk.

Tim Product Designer terdiri dari satu orang yang bertanggung jawab untuk mengelola desain produk perusahaan, mencakup aspek desain untuk web, aplikasi, dan produk lainnya yang ditawarkan oleh PT Kunci Pintar Nusantara. Dalam peran sebagai *UI/UX Intern*, penulis diberikan tugas untuk menyelesaikan proyek-proyek yang ditugaskan oleh *Product Manager* serta *Product Designer*. Setiap proyek memiliki jangka waktu yang ditentukan, sehingga penulis dituntut untuk dapat mengelola waktu dengan baik dan memenuhi tenggat waktu yang telah ditetapkan.

Sebagai contoh konkret dari tugas yang diberikan, penulis berkesempatan untuk merancang desain website *Learning Management System (LMS)* yang berbasis bahasa, yang dirancang khusus untuk digunakan dalam lingkungan pemerintahan. Proyek ini tidak hanya memberikan penulis pengalaman praktis dalam mendesain antarmuka pengguna yang intuitif, tetapi juga meningkatkan pemahaman penulis tentang kebutuhan pengguna di sektor publik. Melalui proyek ini, penulis dapat menerapkan pengetahuan teori yang didapat di bangku kuliah serta belajar untuk beradaptasi dengan standar industri dalam pengembangan produk digital.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan proyek yang diamanahkan kepada penulis, koordinasi yang efektif dengan berbagai pihak di dalam perusahaan menjadi hal yang sangat penting. Setiap kali penulis menerima tugas baru, arahan dan masukan dari supervisor menjadi panduan utama untuk memastikan bahwa proyek berjalan sesuai dengan ekspektasi dan standar yang telah ditetapkan.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Alur yang terjadi saat pembuatan proyek dimulai ketika divisi lain atau klien membuat permintaan (request) kepada *Product Manager*. Permintaan ini kemudian diteruskan ke *supervisor*, yang akan mengkoordinasikan dan mendistribusikan tugas tersebut kepada penulis sebagai intern. Penulis pun mulai mengerjakan proyek yang telah diinstruksikan oleh *supervisor* dengan penuh tanggung jawab dan mengikuti petunjuk yang diberikan.

Selama proses pengerjaan, penulis diharuskan untuk melakukan revisi berdasarkan umpan balik yang diberikan oleh *supervisor*. Penulis akan melakukan penyesuaian desain sesuai dengan masukan tersebut hingga hasil akhir diterima oleh *supervisor*. Setelah proyek selesai dan disetujui, *supervisor* kemudian akan menyerahkan hasil kerja penulis kepada *Product Manager* dan tim *developer* untuk mendapatkan umpan balik lebih lanjut.

Umpan balik yang diterima oleh *Product Manager* biasanya berupa ketentuan atau kriteria yang telah ditetapkan oleh *requester*. Di sisi lain, tim *developer* memberikan umpan balik terkait kemungkinan teknis dari implementasi desain yang diusulkan. Proses ini menciptakan siklus kolaborasi yang memastikan bahwa setiap produk yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar desain yang tinggi tetapi juga layak secara teknis untuk dikembangkan dan diluncurkan. Dengan demikian, penulis belajar pentingnya komunikasi yang jelas dan efektif antar tim dalam mencapai tujuan bersama dalam proyek yang sedang dikerjakan.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut proyek besar yang dilakukan penulis selama magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	22—27 Juli 2024	Desain Homepage and Product LMS	<p>Membuat desain <i>Homepage LMS</i> untuk klien PT Kunci Pintar Nusantara.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Masuk sebagai intern dan mengenali workflow perusahaan - Menerima Brief mengenai <i>LMS(Learning Management System)</i> Untuk kementerian pertahanan - Mengerjakan low fidelity berbasis dari <i>Adele LMS</i> - Mengerjakan Design full untuk mengejar deadline bertemu klien
2	30 Juli 2024 - 18 October 2024	UI/UX LMS Feature Planning	<p>Melakukan UI/UX untuk fitur dalam LMS PT Kunci Pintar Nusantara</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah design sudah selesai, mulai riset berbasis brief yang diberikan untuk di

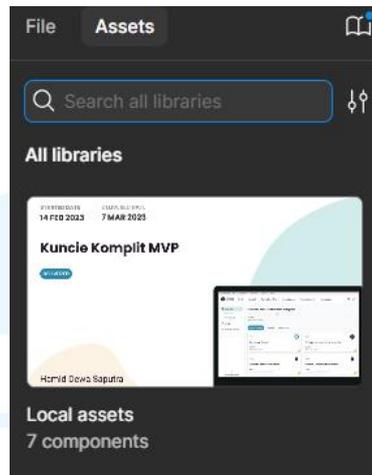
			implementasikan untuk kedepannya
3	18 - 24 October	UI/UX Detailing And Revision	Mengerjakan detailing dan revisi dari klien PT Kunci Pintar Nusantara <ul style="list-style-type: none"> - Berdasarkan umpan balik dari klien, melakukan tambahan dalam fitur - Melakukan revisi pada LMS Kemenhan
4	16 Agustus 2024	Product Design	Product Desain Finalisasi Finalisasi setiap produk yang dikerjakan PT Kunci Pintar Nusantara <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan design mobile view dari website IBJ (Indonesia Berani Jawab) - Mengerjakan banner design dalam website IBJ - Mengerjakan design quiz dalam website IBJ
5	16 Oktober 2024	Feature Add ons Brief	Tambahan Fitur dalam LMS Membuat fitur tambahan dalam LMS PT Kunci Pintar Nusantara <ul style="list-style-type: none"> - Tambahan <i>color palette</i> pada LMS Kemenhan untuk sebagai asset kunci dan diperjualkan untuk kepada kementerian lainnya
6	17 Oktober - 1 November 2024	Feature Executions	Pengerjaan Fitur tambahan dalam LMS <ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan fitur AI Chat box untuk LMS Kemenhan
7.	21 November - 29 November	Protoype Juru Bayar	Mengerjakan design statistik untuk prototype juru bayar <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan briefing bersama klien - Mengerjakan protoype - Research mengenai aplikasi

			sejenis - Revisi mengenai design low fidelity - Finalisasi Design
--	--	--	---

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama menjalani magang di PT Kunci Pintar Nusantara, penulis terlibat langsung dalam proses perancangan Learning Management System (LMS) yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan Kementerian Pertahanan. Proses dimulai dengan pertemuan awal yang diadakan dengan klien, di mana penulis bersama tim mendengarkan pemaparan mengenai kebutuhan dan harapan Kementerian Pertahanan terkait sistem LMS. Dalam tahap ini, penulis berperan aktif dalam mencatat detail penting serta mengajukan pertanyaan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai tujuan penggunaan sistem oleh akademi militer.

Setelah memahami kebutuhan klien, penulis melakukan riset tentang LMS yang ada di pasaran serta menelaah elearning kampus dan sistem serupa untuk mengidentifikasi fitur-fitur yang relevan. Metode *User-Centered Design* (UCD) diterapkan untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan berfokus pada pengalaman pengguna. Penulis juga melakukan wawancara dengan pengguna potensial untuk menggali lebih dalam harapan dan tantangan yang mereka hadapi. Dengan informasi yang terkumpul, penulis mulai merancang prototipe interaktif menggunakan perangkat lunak desain seperti Figma. Prototipe ini memungkinkan penulis untuk memvisualisasikan interaksi pengguna dengan antarmuka LMS. Setiap elemen desain, termasuk tombol, ikon, dan navigasi, dirancang dengan mempertimbangkan prinsip desain yang baik, seperti konsistensi dan aksesibilitas.



Gambar 3.2 *Kuncie Assets For LMS*

Pengambilan asset dari PT Kuncie Pintar Nusantara dilakukan untuk membuat prototipe dan penyusunan prototipe itu sendiri, setelah prototipe selesai, penulis mengadakan sesi uji coba dengan anggota tim dan pengguna potensial. Umpan balik yang diperoleh dari sesi ini sangat berharga untuk melakukan revisi dan perbaikan pada desain. Penulis mencatat semua masukan dan melakukan penyesuaian agar desain lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Setelah melakukan perbaikan berdasarkan umpan balik, penulis mengadakan sesi presentasi untuk mempresentasikan desain akhir kepada tim manajemen dan klien. Dalam presentasi ini, penulis menjelaskan setiap elemen desain dan bagaimana fitur-fitur yang ada dapat memenuhi ekspektasi pengguna. Setelah mendapatkan persetujuan, penulis melakukan finalisasi pada semua file desain dan menyusun dokumentasi spesifikasi yang diperlukan untuk pengembangan lebih lanjut. Setelah desain final disetujui, penulis berkolaborasi dengan tim pengembang untuk memastikan bahwa desain dapat diimplementasikan dengan baik.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Tugas utama dalam pelaksanaan magang yang penulis lakukan adalah membuat UI/UX LMS untuk Kemenhan. Penulis mendapatkan *brief* LMS yang diekspektasi *client* dan keinginan *client*. Penulis mulai mengerjakan proyek utama dimulai dari tanggal 23 Juli 2023, hingga sekarang. Awalnya penulis mengikuti rapat yang dipimpin oleh *Product Manager* dan divisi B2B di PT Kunci Pintar Nusantara pada tanggal 23 Juli 2024. Dalam rapat ini, klien dari Kementerian Pertahanan memaparkan kebutuhan mereka akan sistem *Learning Management System (LMS)* yang dirancang khusus untuk akademi militer. Tujuan utama LMS ini adalah untuk mempermudah akademisi militer dalam menyelesaikan tugas-tugas internasional mereka, dengan fitur yang harus mencakup aksesibilitas yang tinggi dan kemudahan penggunaan. Melalui diskusi ini, penulis memperoleh pemahaman yang mendalam tentang ekspektasi klien, fungsi utama dari LMS, serta berbagai jenis pengguna yang akan mengakses sistem dengan lampiran *client brief* sebagai berikut :

No	Priority Score	Capability	User Story	Gherkin	Other Acceptance Criteria	JIRA
		Superadmin - Invite new users through email	As a Superadmin, I want to invite new users via email so they can join the platform and authenticate themselves.	Given I am logged in as Superadmin, When I go to the User Management menu, Then I will be able to see three tabs: active users, inactive users, and account recovery And when I navigate to active users, Then I will be able to input non-existing email address for a new user, selecting role for the specific email address, and submit the invite, And Then the system should send an invitation email to the user.	- Three tabs: active users, inactive users, and account recovery - Link must expire in 48 hours. - System must log the invitation time and email. - Email must contain a unique registration link	
		New invited users - continue auth after receiving email	As a new user, I want to continue authentication after receiving an invitation email so that I can access my account.	Given I received an invitation email to LL-LMS, When I click on the registration link and complete the authentication process (create password, input name, etc) Then I should gain access to my user dashboard according to my assigned role.	- Authentication requires setting up a password, etc - Email link should redirect to a secure authentication page.	

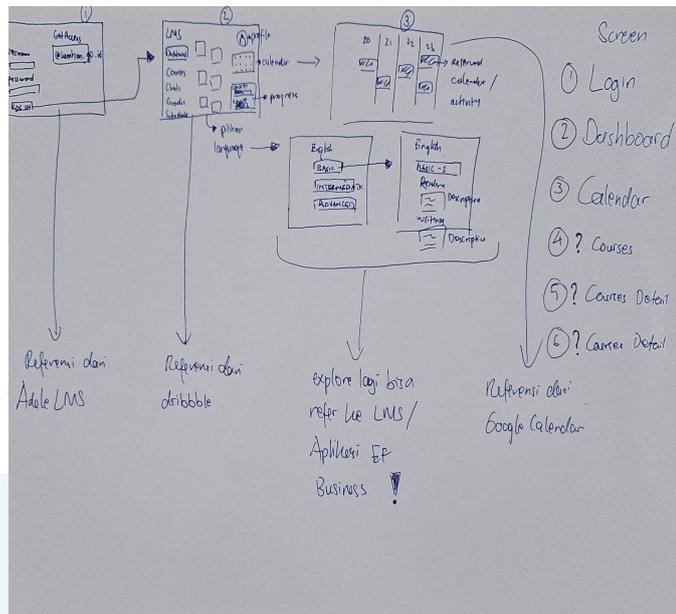
3.	Student - Continue Learning Widget		<p><u>Scenario 1: see widget in homepage</u> Given I am logged in as a student When I am in homepage Then I can see continue learning widget for my active programs And I can see percentage indicator And I can get information about program name, program start date - end date, and the name of the next learning materials based the program's learning journey</p> <p><u>Scenario 2: click continue learning</u> When I click the continue learning button on the widget Then I will be directed to the specific program details And the screen will scroll to specific course in the learning journey</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Widget for all active programs - 	
----	------------------------------------	--	--	---	--

Gambar 3.3 Client Brief 23 Juli 2024

Dalam briefing tersebut, penulis juga diperkenalkan kepada tiga jenis pengguna yang akan menggunakan sistem LMS ini, masing-masing dengan kapabilitas dan peran yang berbeda:

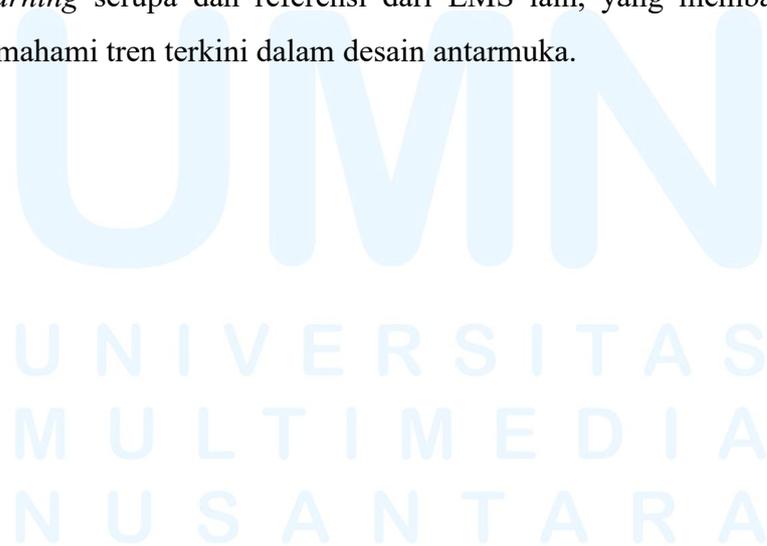
1. Superadmin, Memiliki hak ases penuh dalam pengaturan LMS dan *overview* terhadap *user* yang lain
2. New Invited User, Memiliki akses pendaftaran ke dalam LMS
3. Student, Mengakses konten yang ada dalam LMS

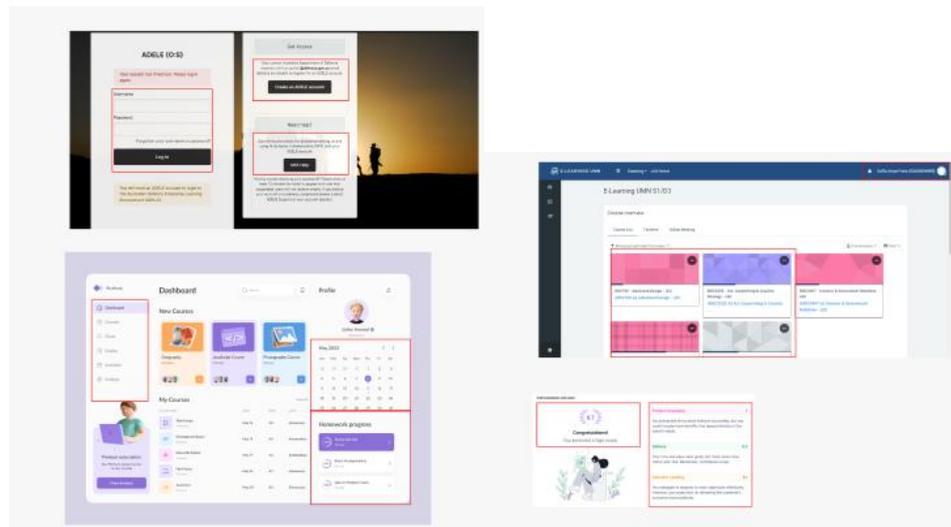
Setelah menerima brief dari klien, penulis memulai proses pembuatan wireframe, serta penentuan metode yang digunakan dalam proses desain. Pendekatan desain yang dipilih oleh penulis berpihak pengguna (*user-centered design*), yang merupakan prinsip dasar dalam jurusan Desain Komunikasi Visual. Pendekatan ini menekankan pentingnya memahami kebutuhan dan perilaku pengguna untuk menghasilkan desain yang efektif dan efisien. Penulis melakukan riset dan analisis kebutuhan pengguna dengan cara pengujian prototipe awal.



Gambar 3.4 Final Sketch From Product Head

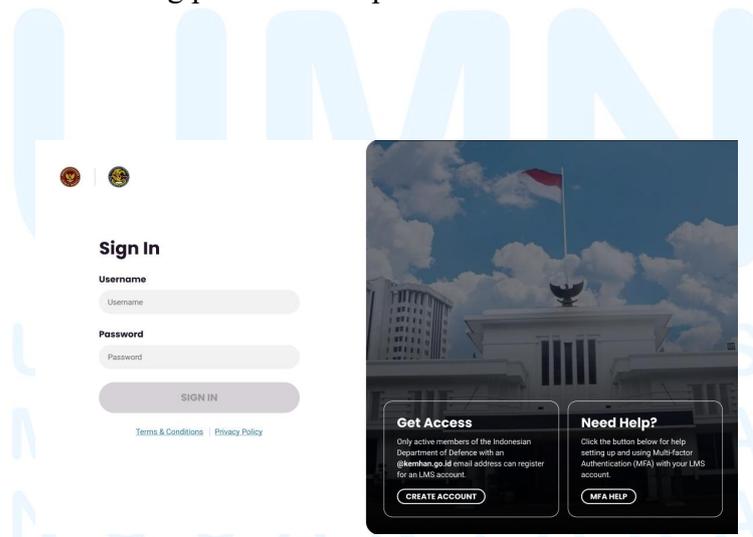
Pada tahap ini, penulis melakukan riset mengenai elemen-elemen yang diperlukan pada homepage, seperti menu navigasi, tombol akses cepat, dan informasi penting lainnya, sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan apa yang dibutuhkan. Riset ini meliputi analisis *elearning* serupa dan referensi dari LMS lain, yang membantu penulis memahami tren terkini dalam desain antarmuka.





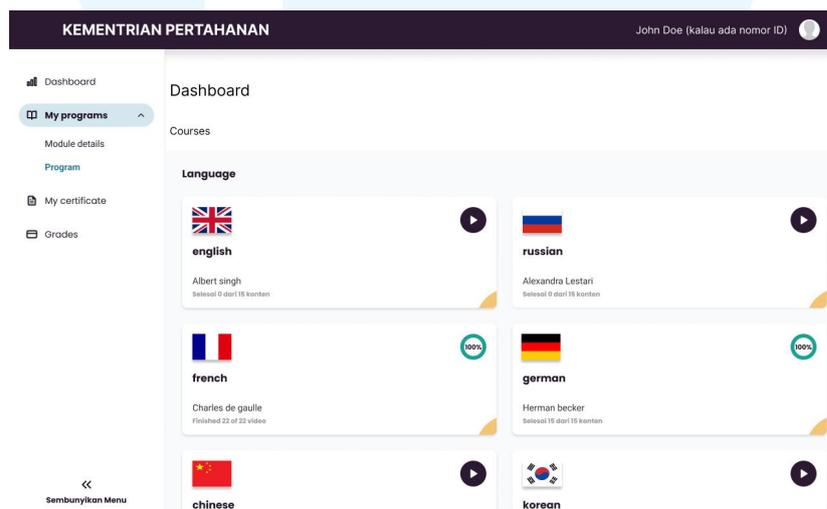
Gambar 3.5 *Researching Product*
 Sumber: Elearning UMN, ADELE LMS

Sebagai referensi, penulis menggunakan ADELE LMS (*Australian Defence Enterprise Learning Environment*), yang digunakan oleh Angkatan Pertahanan Australia (ADF). ADELE LMS dipilih karena memiliki banyak kesamaan dalam hal konteks penggunaan dan tujuan, yakni mendukung pelatihan dan pendidikan militer.



Gambar 3.6 *Sign Up Page For LMS*

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan, penulis memulai pembuatan *Sign Up Page* dan *Login Page* untuk sistem manajemen pembelajaran (LMS) yang dikembangkan. Proses ini dimulai dengan memahami kebutuhan fungsional dari halaman pendaftaran dan login, serta memeriksa desain sistem yang sudah ada untuk memastikan keselarasan dengan *brief* yang diberikan. Penulis kemudian mengembangkan elemen-elemen desain yang diperlukan, seperti formulir isian yang jelas dan mudah diakses, serta tombol navigasi yang intuitif. Desain yang dibuat juga mempertimbangkan pengalaman pengguna (*user experience*) yang sederhana dan responsif.



Gambar 3.7 *Design* awal homepage LMS

Setelah menyelesaikan pembuatan *Sign Up Page* dan *Login Page*, penulis melanjutkan dengan pembuatan halaman beranda (*homepage*) untuk sistem manajemen pembelajaran (LMS). Pada tahap ini, penulis fokus untuk merancang antarmuka yang menyajikan informasi utama dengan jelas dan mudah diakses oleh pengguna. Halaman beranda ini dirancang agar fungsionalitas utama seperti navigasi ke materi pembelajaran, pengumuman, dan fitur interaktif

lainnya dapat ditemukan dengan mudah. Penulis juga memastikan bahwa tampilan halaman beranda responsif, sehingga dapat diakses dengan nyaman baik melalui perangkat desktop maupun mobile. Seluruh elemen yang ada pada halaman ini disusun dengan mempertimbangkan estetika dan prinsip *user-centered design* agar pengguna dapat dengan mudah beradaptasi dan menggunakan LMS secara efisien.

Setelah menyelesaikan desain homepage, penulis melanjutkan ke pengembangan fitur UI/UX LMS, di mana fokus utama adalah mengidentifikasi fitur-fitur penting yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Dalam merancang fitur LMS, penulis menggunakan pendekatan desain partisipatif, di mana pengguna dilibatkan secara aktif dalam setiap tahap proses desain. Penulis mengadakan sesi *focus group* dengan sejumlah pengguna potensial untuk mendiskusikan kebutuhan dan harapan mereka terhadap LMS.

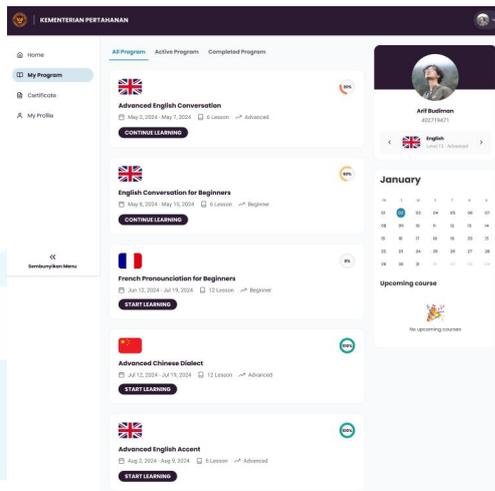
Dalam sesi ini, penulis mengumpulkan berbagai pandangan dan ide mengenai fitur yang diinginkan serta tantangan yang mereka hadapi dalam menggunakan sistem pembelajaran yang ada. Selain itu, penulis juga menerapkan teknik *card sorting* untuk memahami struktur informasi yang paling intuitif bagi pengguna. Dengan mengorganisir konten berdasarkan prioritas dan relevansi dari perspektif pengguna, penulis dapat merancang navigasi dan arsitektur informasi yang lebih efektif. Metode ini tidak hanya membantu menghasilkan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, tetapi juga menciptakan rasa kepemilikan dan keterlibatan di antara pengguna dalam proses pengembangan.

1. Homepage
2. Main Navigation (terserah mau top nav bar atau side nav bar)
3. My Programs Page
4. Programs Detail Page
5. Module Details (muncul kalo modulnya diexpand)
6. PDF Learning Material Page
7. HTML Learning Material Page
8. Assessment Page
9. Online Course Detail Page
10. Offline Course Detail Page
11. My Certificate
12. My Profile

Gambar 3.8 *Final Prototype Feature*

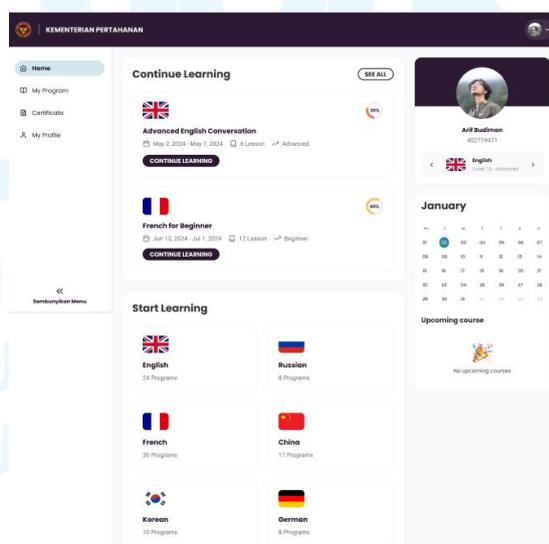
Dengan mendapatkan umpan balik dari presentasi, penulis melakukan revisi pada prototipe dan mempersiapkan desain akhir untuk tahap implementasi. Proses ini tidak hanya memperkaya pemahaman penulis tentang kebutuhan pengguna, tetapi juga memperkuat kolaborasi tim dalam mengembangkan solusi desain yang lebih baik. Hal ini diharapkan dapat menghasilkan halaman yang efisien dan memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dalam menggunakan *LMS*.

Metode yang digunakan dalam tahap ini mencakup pendekatan *user-centered design* (UCD), di mana fokus utama adalah pengguna dan pengalaman mereka. Penulis melakukan observasi langsung terhadap interaksi pengguna dengan *LMS* yang sudah ada untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang kebiasaan dan preferensi mereka. Selain itu, penulis melakukan pengumpulan data kualitatif dengan melakukan riset kepada pengguna *LMS* yang serupa. Penggunaan metode ini memberikan penulis gambaran yang lebih lengkap tentang pengalaman pengguna yang diharapkan dan memudahkan penulis dalam menentukan prioritas pengembangan fitur selanjutnya.



Gambar 3.9 *Final Revision and Detailing*

Berdasarkan umpan balik yang diterima, penulis melakukan revisi pada desain UI/UX yang telah dibuat. Beberapa perubahan meliputi penyempurnaan navigasi agar lebih intuitif, penyesuaian warna agar lebih kontras dan menarik, serta perbaikan pada elemen interaktif untuk memastikan fungsionalitas yang optimal. Dalam tahap UI/UX detailing and revision, penulis melakukan evaluasi mendalam terhadap elemen desain yang telah dibuat. Melalui sesi umpan balik dengan anggota tim dan pengguna, penulis dapat mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.



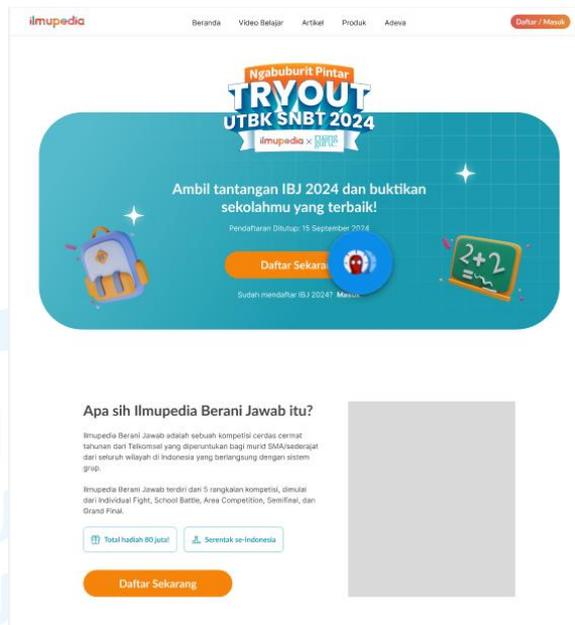
Gambar 3.10 *Final Design*

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama magang di PT Kunci Pintar Nusantara, penulis terlibat dalam sejumlah tugas tambahan yang berkontribusi pada pengembangan Learning Management System (LMS).

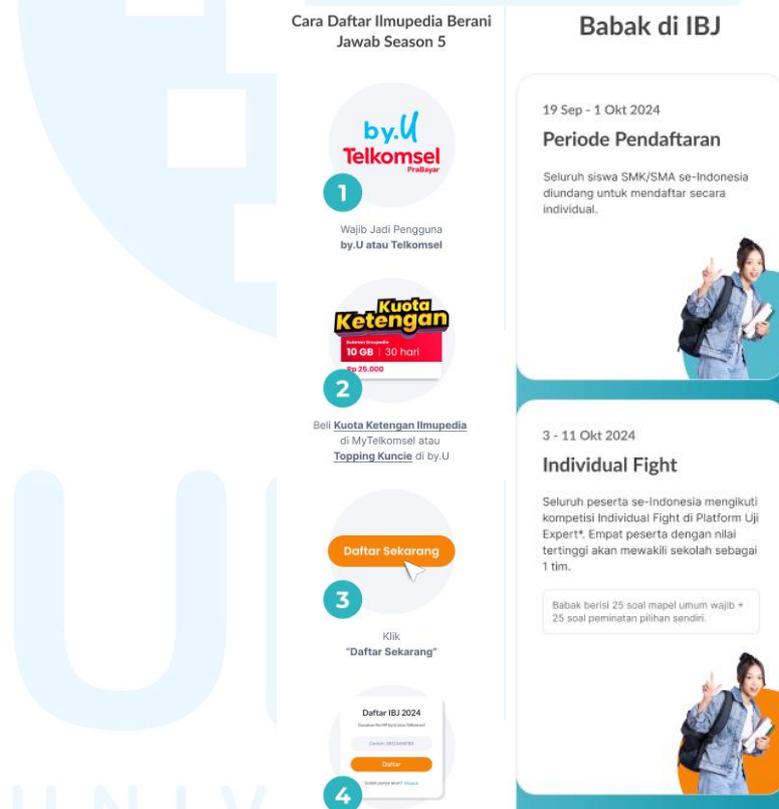
3.3.2.1 Design Tampilan *Mobile View* Landing Page IBJ

Penulis diberikan tugas tambahan untuk membuat Tampilan *Mobile View landing page* untuk *Indonesia Berani Jawab* (IBJ). Dalam proyek ini, penulis bertanggung jawab untuk merancang antarmuka yang menarik secara visual sekaligus fungsional, guna meningkatkan pengalaman pengguna dan memudahkan akses informasi bagi pengunjung laman IBJ. Penulis mempertimbangkan aspek responsivitas dalam desain, agar tata letak, gambar, serta teks dapat terlihat optimal baik di perangkat desktop maupun mobile.



Gambar 3.11 IBJ Homepage

Tugas yang diberikan kepada penulis adalah membuat desain *mobile view* dari versi web landing page IBJ yang sudah ada. Dalam proses memulainya, penulis mencari referensi dari beberapa desain *mobile view* dari *landing page* serupa. Selanjutnya, memastikan bahwa fitur penting di versi web seperti navigasi, warna, dan *call-to-action* dapat digunakan. Supervisor melakukan beberapa perubahan selama proses revisi untuk mengubah ukuran ikon pada versi *mobile view*.



Gambar 3.12 Versi awal *Mobile View*

Setelah membuat revisi agar memuat kontennya lebih sesuai arahan supervisor, penulis membuat *adjustment* terhadap kontennya. Membuat *format* kontennya dengan 2 x 2 dan juga membuat kontennya di ukuran 150 x 150. Dalam pembuatan design mobile viewnya, ada tambahan pada konten IBJ.

Yuk, Daftar Ilmupedia Berani Jawab Season 1



Tanpa pungutan biaya!



Khusus pengguna Telkomsel & by.U



Kompetisi untuk tim berisi 3 orang



Anggota tim bebas, tidak terbatas angkatan/kelas/peminatan.



Tiap sekolah bebas mengirimkan tim sebanyak mungkin



Pastiin nama tim kamu keren & unik!

Pembagian Grup untuk Penyisihan Babak IBJ 2024

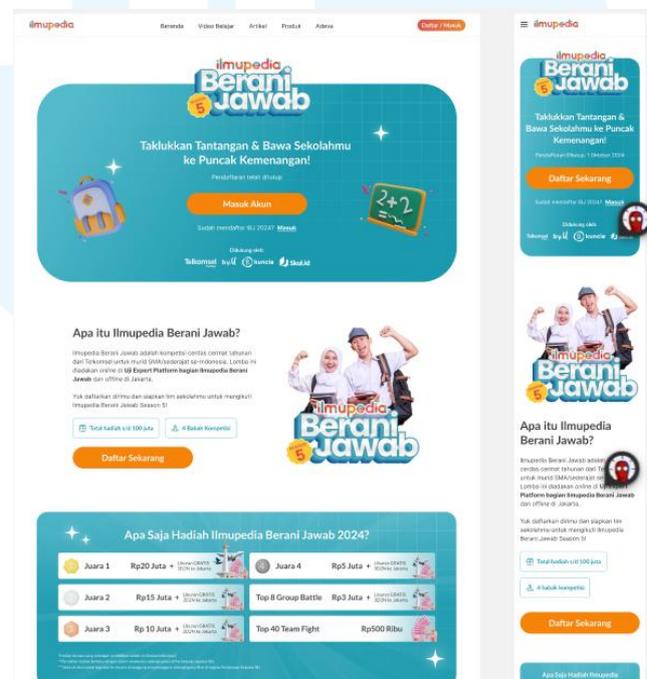
Setiap tim yang mendaftar akan dibagi ke dalam grup berdasarkan domisili sekolah untuk tahap kualifikasi. Hasil kualifikasi ditentukan dari skor tiap tim. Berikut pembagian grupnya:

Klasifikasi Tim ke Dalam Grup	Domisili Sekolah
Grup A	Sumatera
Grup B	DKI Jakarta, Banten, & Jawa Barat
Grup C	Jawa Tengah, Jawa Timur, Bali, & Nusa Tenggara
Grup D	Kalimantan, Sulawesi, Maluku, & Papua

Gambar 3.13 Versi final *mobile view*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Penulis memastikan bahwa desain tampilan *mobile* ini konsisten dengan versi web yang baru, dari perubahan *banner* hingga pembuatan tampilan rangkaian untuk tampilan *mobile*, sehingga pengguna memiliki pengalaman yang seragam di perangkat *mobile*.

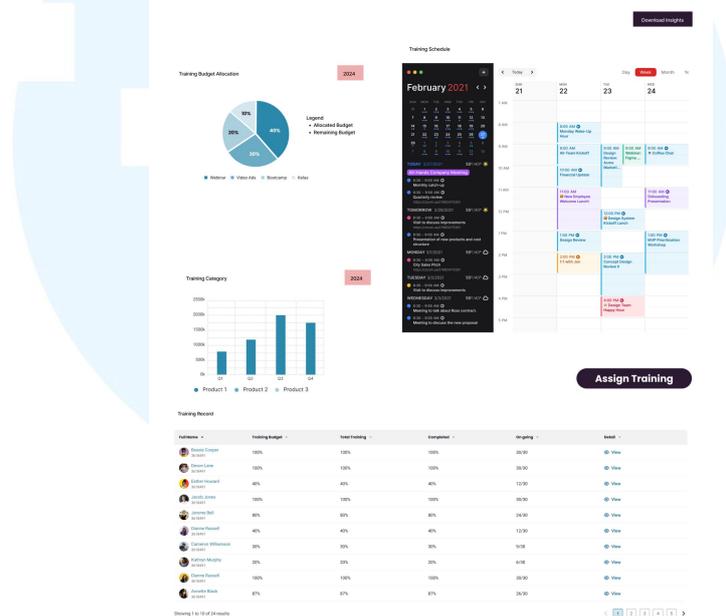


Gambar 3.14 Versi final perbandingan IBJ Homepage *web view* dan *mobile view*

3.3.2.2 Proyek dashboard UI/UX statistik

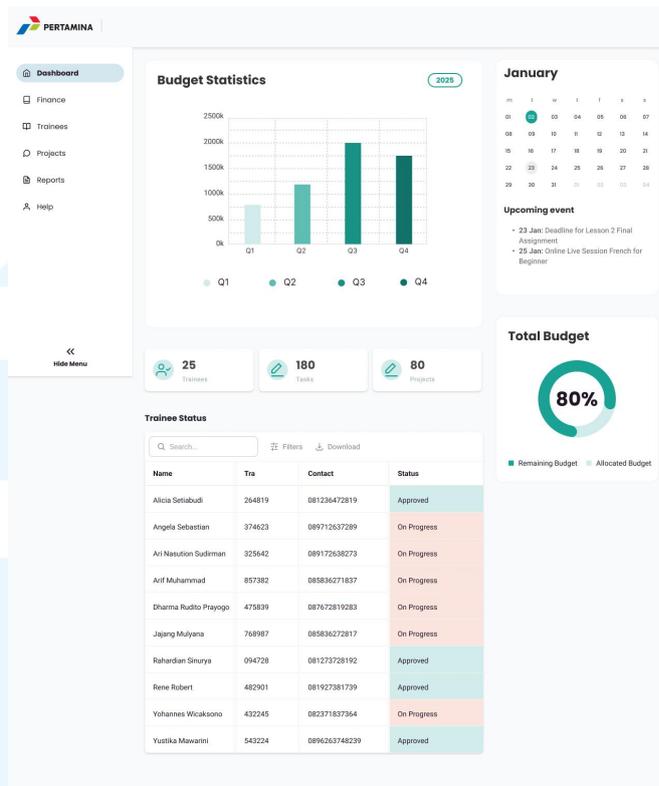
Dalam tugas pembuatan *dashboard* e-learning di PT Kunci Pintar Nusantara, penulis bertanggung jawab untuk merancang *template* desain *UI/UX* yang dapat digunakan sebagai

aset utama pada platform tersebut. *Dashboard* ini berfungsi sebagai pusat *monitoring* statistik bagi pengguna, memungkinkan mereka untuk mengakses berbagai data dengan mudah dan efisien. Penulis memulai proses desain dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna melalui riset terhadap platform statistik sejenis, sehingga hasilnya sesuai dengan ekspektasi dan kebutuhan pengguna.



Gambar 3.15 Low fidelity

Selama pembuatan *dashboard*, penulis memastikan setiap elemen desain—termasuk warna, ikon, dan tata letak—konsisten dengan panduan visual yang sesuai dengan permintaan klien. Penulis juga memperhatikan aspek *usability*, memastikan bahwa setiap fitur dapat diakses secara intuitif dan bahwa *dashboard* mampu memberikan pengalaman pengguna yang nyaman dan memadai. Kurang lebih, *dashboard* ini berbasis dengan desain proyek *LMS*.



Gambar 3.16 Tampilan final

3.3.2.3 General use version untuk LMS kemenhan

Dalam pelaksanaan tugas tambahan ini, penulis ditugaskan untuk memilih dan mengganti warna tema yang sesuai untuk mengubah branding *LMS* Kemenhan menjadi produk Kunci. Proses ini dilakukan untuk memastikan tampilan yang menarik, konsisten dengan identitas visual perusahaan, serta meningkatkan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan laman tersebut.

- 1. Pemilihan Warna Utama:** Penulis memilih palet warna yang sesuai dengan panduan visual PT Kunci Pintar Nusantara. Warna utama seperti **biru tua** dan **merah tua** digunakan untuk menciptakan kesan profesional sekaligus menarik perhatian

pengguna. Biru tua (#004080) berfungsi sebagai warna dominan, sedangkan kuning cerah dipakai pada elemen yang membutuhkan perhatian lebih.



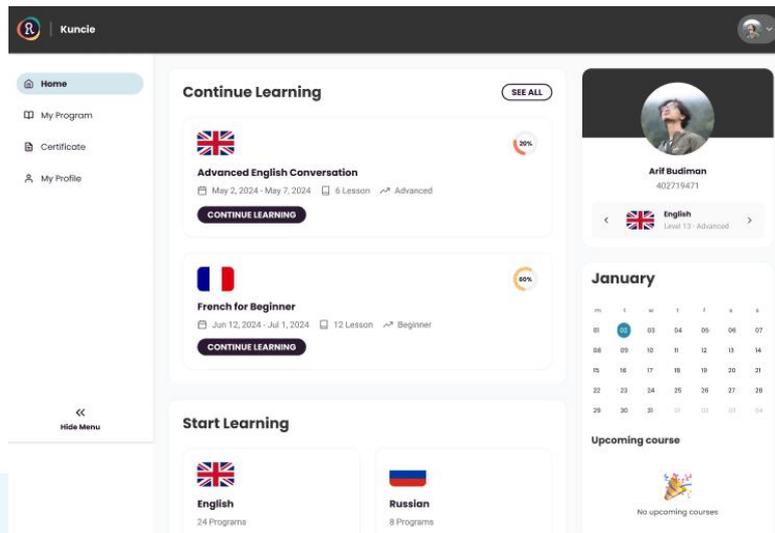
Gambar 3.17 tampilan warna utama

- Penerapan Gradasi Warna:** Penulis menerapkan gradasi warna pada latar belakang dan tombol untuk memberikan efek yang dinamis dan modern. Gradasi lembut dari **biru muda ke biru tua** digunakan pada latar belakang untuk menciptakan kesan yang tenang dan konsisten dengan identitas perusahaan. Untuk efek *hover* pada tombol, gradasi dibuat lebih terang untuk menambah interaktivitas dan menarik perhatian pengguna saat tombol disentuh.
- Kontras dan Keterbacaan:** Penulis juga memperhatikan kontras antara teks dan latar belakang untuk memastikan keterbacaan yang optimal. Teks berwarna hitam atau abu-abu tua (#333333) digunakan pada latar belakang yang cerah, terutama pada elemen-elemen teks.



Gambar 3.18 tampilan warna kontras

Dengan penerapan elemen desain ini, penulis berhasil meningkatkan daya tarik visual halaman *Log In* dan *Sign Up* sekaligus menjaga konsistensi desain sesuai dengan identitas brand PT Kuncie Pintar Nusantara. Proyek ini merupakan bagian dari proyek utama.



Gambar 3.19 Versi final

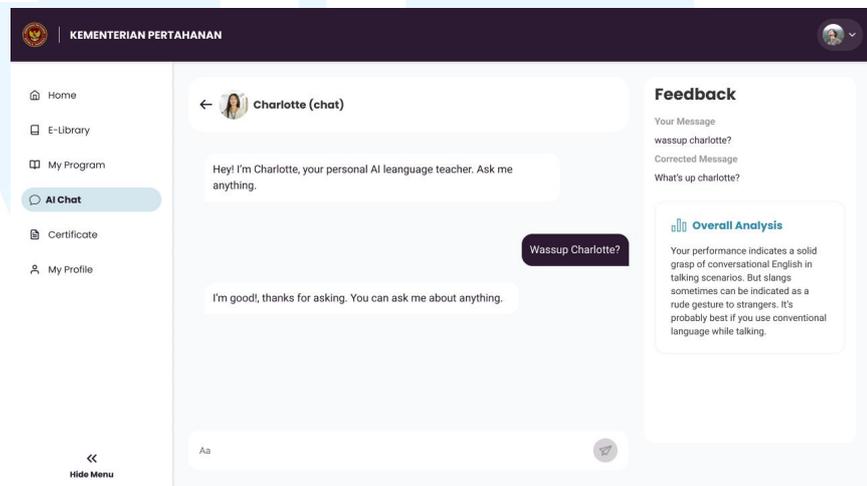
3.3.2.4 AI Chats UI/UX

Sebagai bagian dari tugas tambahan magang, penulis bertanggung jawab dalam merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) untuk fitur *AI Chats*. Proyek ini berfokus pada desain yang intuitif dan menarik yang akan memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan layanan percakapan berbasis AI.



Gambar 3.20 Tampilan awal AI Chatbot UI/UX

Selain itu, penulis mengintegrasikan elemen interaktif tambahan untuk meningkatkan kenyamanan pengguna, seperti opsi *quick reply*, tombol berbagi (*share*), fitur penyimpanan percakapan. Dan fitur *feedback*. Dalam perancangan ini, penulis juga menjaga konsistensi merek dengan mengikuti panduan visual perusahaan, yang mencakup penggunaan warna, ikon, dan tipografi yang mengikuti design dari PT Kuncie. Proyek ini merupakan bagian dari proyek utama.



Gambar 3.21 Tampilan final AI Chatbot UI/UX

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama menjalani praktik kerja magang di PT Kuncie Pintar Nusantara, penulis menghadapi beberapa kendala yang menjadi tantangan dalam proses desain proyek Learning Management System (LMS). Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan waktu yang sering kali membuat penulis harus bekerja di bawah tekanan untuk memenuhi tenggat waktu yang ketat. Selain itu, penulis juga mengalami kesulitan dalam memahami beberapa aspek teknis dari sistem yang ada, yang dapat mempengaruhi hasil akhir dari desain yang

dikembangkan. Penulis juga menghadapi tantangan dalam komunikasi dengan anggota tim lain yang memiliki latar belakang dan pemahaman yang berbeda, yang kadang dapat menyebabkan kebingungan dalam pengambilan keputusan.

Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, penulis berupaya meningkatkan efisiensi kerja dengan merencanakan dan memprioritaskan tugas secara lebih efektif. Penulis juga melakukan penelitian lebih lanjut tentang *LMS* yang sudah ada dan mencari sumber daya tambahan untuk meningkatkan pemahaman tentang kebutuhan pengguna. Dalam hal pengelolaan umpan balik, penulis mengadopsi pendekatan proaktif dengan mengadakan pertemuan reguler dengan anggota tim untuk mendiskusikan umpan balik yang diterima secara lebih terstruktur, sehingga keputusan yang diambil menjadi lebih jelas dan efisien. Selain itu, penulis juga meminta bantuan dari supervisor dan rekan kerja yang lebih berpengalaman dalam aspek teknis yang sulit dipahami, sehingga penulis dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam dan menyempurnakan desain sesuai dengan standar perusahaan.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Selama menjalani praktik kerja magang di PT Kunci Pintar Nusantara, penulis menemui beberapa kendala yang berhubungan langsung dengan proyek desain *Learning Management System (LMS)*. Salah satu kendala yang dihadapi adalah kurangnya akses terhadap sumber daya dan referensi yang diperlukan untuk mendalami kebutuhan pengguna secara mendalam. Penulis juga menghadapi tantangan dalam mengelola umpan balik dari berbagai pihak yang terlibat, sehingga menyebabkan kebingungan dalam pengambilan keputusan yang tepat dan cepat. Di samping itu, penulis juga mengalami kesulitan dalam memahami beberapa aspek teknis dari sistem yang ada, yang dapat mempengaruhi hasil akhir dari desain yang dikembangkan.

3.4.2 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, penulis mengadopsi pendekatan proaktif dengan melakukan penelitian lebih lanjut tentang *LMS* yang sudah ada dan mencari sumber daya tambahan secara mandiri, seperti artikel dan studi kasus, untuk meningkatkan pemahaman tentang kebutuhan pengguna. Dalam hal pengelolaan umpan balik, penulis berinisiatif untuk mengadakan pertemuan reguler dengan anggota tim untuk mendiskusikan umpan balik yang diterima secara lebih terstruktur, sehingga keputusan yang diambil menjadi lebih jelas dan efisien. Selain itu, penulis juga meminta bantuan dari *supervisor* dan rekan kerja yang lebih berpengalaman dalam aspek teknis yang sulit dipahami, sehingga penulis dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam dan menyempurnakan desain sesuai dengan standar perusahaan.

