

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Organisasi

Selama magang berlangsung, posisi yang diberikan sebagai *UI/UX Designer* dalam sebuah tim di PT Teknologi Edukasi Indonesia yang di bawah pengawasan dan arahan dari Kak Risma. Pelaksanaan magang dilaksanakan bersama 2 anggota dalam 1 tim magang *UI/UX Designer*, lalu hasil kerja desain *revamp website* akan diserahkan kepada tim magang yang berdivisi *web developer* untuk dikembangkan menjadi *website*. Selama bekerja, komunikasi tim menggunakan *platform online* seperti *Discord*, dan *Figma* untuk membagikan perkembangan masing-masing bagian pekerjaannya.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Pada bulan pertama, tugas berfokus pada pembelajaran *Design Thinking* untuk mengidentifikasi masalah dari *pain points* pengguna. Proses dimulai dengan menentukan masalah menggunakan *framework* *persona*, bertujuan untuk memahami permasalahan yang dihadapi pengguna. Langkah selanjutnya adalah *Empathize Stage*, dimana *pain points* dikumpulkan sebanyak mungkin. Setelah itu, *Define Stage* dilakukan dengan menyusun pertanyaan masalah menggunakan *framework* *How Might We*, yang merangkum semua *pain points*. Pada tahap berikutnya, yaitu *Ideation Stage*, berbagai solusi diusulkan untuk menjawab pertanyaan *How Might We*, dan diakhiri dengan *Prioritization Idea*, yaitu memprioritaskan ide berdasarkan tingkat urgensinya, mulai dari yang paling mendesak hingga yang kurang mendesak. Setelah mempelajari *Design Thinking*, proses dilanjutkan dengan mendalami penggunaan *tool* *Figma* sebagai alat untuk mendesain aplikasi hingga tahap akhir, yaitu penyerahan desain kepada tim magang *engineer*.

Pada bulan kedua, tugas yang diberikan yaitu melanjutkan pengembangan dari *Design Thinking* yang telah dibuat. *Tool* desain yang digunakan adalah *Figma* untuk membuat *wireframe* sebelum melakukan tahap mendesain. *Wireframe* dibuat menggunakan *framework* *Crazy'8S* untuk membuat gambaran desain sederhana untuk mencari inspirasi desain. Setelah *Wireframe* telah dibuat, tim akan melakukan *voting* untuk memilih masing-masing fitur yang desain dan *usability* terbaik untuk

diterapkan dalam aplikasi yang dikembangkan. Kemudian, tim sudah sepakat atas pemilihan desain *wireframe*, selanjutnya adalah tahap mendesain rancangan *mockup* sambil melakukan prototipe animasi dan interaksi. Terakhir, prototipe dilakukan uji coba (*usability testing*) kepada 5 *tester* sesuai dengan target pengguna aplikasi.

Pada bulan ketiga, tugas diberikan yaitu berbasis *real project*. Yaitu melakukan *revamp website* Luarsekolah pada halaman "Tentang Kami". Tahap pertama yang dilakukan adalah membuat *Persona* dan *user journey*. Tujuannya untuk mengetahui apa saja *pain points* pengguna yang dirasa saat mengunjungi dan menggunakan halaman "Tentang Kami" pada *website* Luarsekolah. Kemudian tahap kedua yaitu membuat *wireframe* dan *mockup*, untuk membuat desain secara kasar dengan menerapkan segala ide dan *opportunities* dari *user journey*, serta perancangan desain yang menarik dan tidak membosankan. Yang terakhir, yaitu tahap *design system* dan *prototyping design* adalah tahap dimana tim magang *UI/UX Designer* membuat elemen dan animasi untuk menjadikan *revamp website* menjadi lebih interaktif dan tidak monoton kepada pengguna yang mengunjungi *website* "Tentang Kami" Luarsekolah. Setelah perancangan telah selesai, tim magang *UI/UX Designer* akan memberikan hasil rancangannya kepada tim magang *web developer* untuk dikembangkan. Pada minggu terakhir, Tim Magang melakukan presentasi akhir proyek dengan menampilkan hasil kerja yang dilakukan masing-masing tim.



3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan kerja magang diuraikan seperti pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Pekerjaan yang dilakukan selama pelaksanaan kerja magang

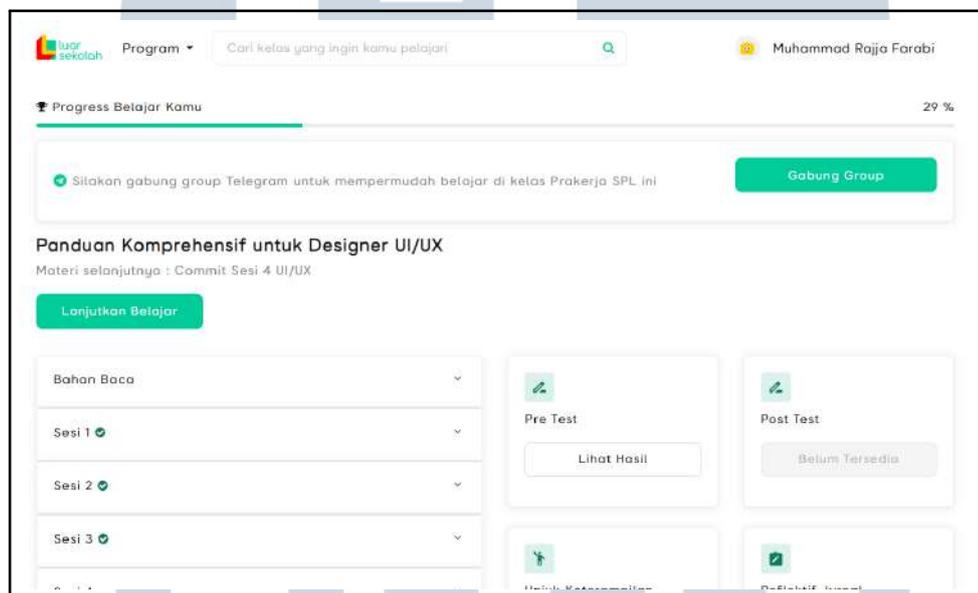
Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
1	Mempelajari <i>UX Design Process & Design Thinking</i>
2	Mempelajari <i>Hands On Mastering Figma</i>
3	Mempelajari <i>Wireframing Happy Flow</i>
4	Melakukan <i>Competitor Analysis & Pain Point</i>
5	Melanjutkan dan membuat <i>wireframe</i> dari minggu ke 4 dengan <i>framework Crazy'8S</i>
6	Merancang <i>User Journey, User flow</i> , dan tampilan <i>hi-fi</i> dari hasil <i>lo-fi</i> pada minggu ke 5
7	Membuat prototipe aplikasi dari hasil <i>hi-fi</i> pada minggu ke 6 dengan mengandung unsur animasi dan interaksi
8	Melakukan <i>Usability Testing</i> dari hasil prototipe aplikasi yang sudah selesai pada minggu ke 7
9	<i>Collaboration Project</i> : membuat <i>persona</i> dan <i>User journey</i> dari <i>website</i> Luarsekolah pada halaman "Tentang Kami"
10	<i>Collaboration Project</i> : mengembangkan <i>wireframe</i> dan <i>mockup</i> interaktif serta menyusun desain dengan <i>section</i> dan elemen visual sesuai ketentuan <i>brand guideline</i> dari hasil pada minggu ke 9
11	<i>Collaboration Project</i> : mengintegrasikan desain ke dalam <i>prototype</i> fungsional, mengoptimalkan navigasi dan interaksi pengguna, serta membuat <i>design system</i> dari hasil desain pada minggu ke 10
12	<i>Collaboration Project</i> : presentasi hasil proyek tentang penjelasan <i>user journey</i> & hasil riset preferensi pengguna

3.3.1 Metode Pembelajaran

Saat program magang dilaksanakan, para peserta magang *UI/UX designer* dibimbing materi oleh *supervisi* melalui *meeting*. Selain itu, para peserta magang *UI/UX designer* juga diberi *handbook* dan kelas materi mandiri yang dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang *UI/UX* dari dasar hingga terlatih.

A. Kelas Prakerja

Kelas Prakerja merupakan program pelatihan yang disediakan oleh *platform* Luarsekolah, yang dirancang untuk mendukung Program Kartu Prakerja pemerintah Indonesia. Program ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan kompetensi masyarakat, terutama bagi pencari kerja atau individu yang ingin mengembangkan kemampuan di bidang tertentu [6]. Salah satu contohnya seperti pada Gambar 3.1 Kelas Prakerja dengan judul "Panduan Komprehensif untuk Designer UI/UX".



Gambar 3.1. Tampilan kelas Prakerja

Sumber: luarsekolah.com

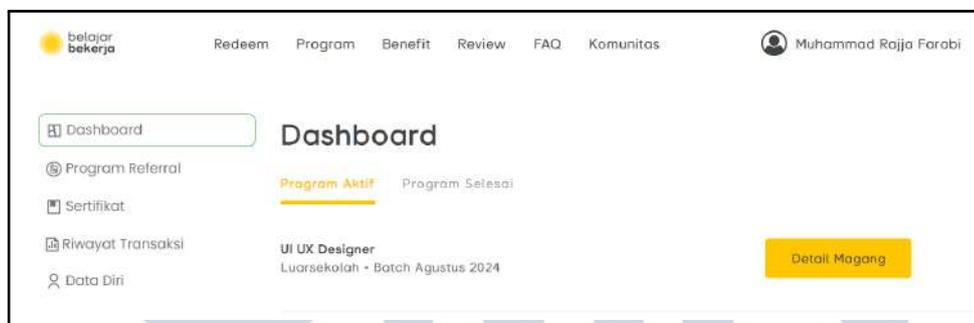
Kelas Prakerja yang diikuti selama magang sebagai *UI/UX* Designer pada Gambar 3.1, memberikan pelatihan yang relevan untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan dalam desain antarmuka dan pengalaman pengguna (*UI/UX*). Pelatihan ini berfokus pada pengembangan keahlian dalam merancang solusi digital yang *user-friendly* dan intuitif, yang sangat penting dalam profesi *UI/UX*. Dalam kelas ini, peserta dilatih untuk menggunakan prinsip *Design Thinking*, memahami kebutuhan pengguna, menganalisis *pain points*, serta merancang antarmuka yang efektif dan estetis.

Dalam pelaksanaan magang sebagai *UI/UX* Designer, Kelas Prakerja seperti pada Gambar 3.1, membantu untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat *wireframe*, prototipe, dan menguji desain. Selain itu, pelatihan ini juga

menyoroti tren terbaru dalam desain digital, strategi untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal, dan penggunaan alat desain seperti *Figma* yang sesuai dengan kebutuhan industri. Kelas ini memperdalam pengalaman magang dengan memberikan panduan mudah dan praktis yang mendukung proses desain di proyek-proyek nyata.

B. Program Magang

PT Teknologi Edukasi Indonesia menyediakan program magang yang bisa diikuti berbagai kalangan mahasiswa atau peserta. Tujuannya untuk memberikan kesempatan kepada siapapun untuk mendapatkan pengalaman magang. Program magang milik PT Teknologi Edukasi Indonesia memiliki nama yaitu Magang+. Magang+ adalah program kerja praktik yang disediakan oleh *platform* Luarsekolah, yang bertujuan memberikan kesempatan bagi mahasiswa atau peserta untuk memperoleh pengalaman nyata di dunia kerja. Program magang ini dirancang untuk menghubungkan teori yang dipelajari selama pendidikan dengan penerapan langsung di industri, memberikan wawasan dan keterampilan praktis yang relevan dengan bidang karir yang diminati [7]. Pada Gambar 3.2, merupakan bentuk tampilan *websitenya*.



Gambar 3.2. Tampilan Magang+

Sumber: magang.luarsekolah.com

Posisi magang yang dilaksanakan yaitu sebagai *UI/UX Designer* sebagaimana pada Gambar 3.2, dimana fokusnya adalah mengembangkan antarmuka pengguna dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam aplikasi digital. Selama magang, berbagai tugas melibatkan pembuatan *wireframe*, prototipe, serta *usability testing* desain menggunakan alat-alat seperti *Figma*. Selain itu, keterampilan dalam memahami kebutuhan pengguna melalui analisis *pain points* dan menerapkan prinsip *Design Thinking* juga menjadi bagian penting dalam proyek-proyek yang

dikerjakan. Magang ini memberikan pemahaman mendalam tentang praktik desain terkini yang sesuai dengan tren industri saat ini.

C. Tipografi

Tipografi adalah seni dan teknik dalam mengatur teks untuk menciptakan komunikasi visual yang jelas, menarik, dan efektif. Elemen ini mencakup pemilihan *font*, ukuran huruf, spasi, dan tata letak untuk memastikan pesan tersampaikan dengan baik kepada audiens. Selain fungsi estetis, tipografi juga berperan penting dalam membangun identitas visual dan meningkatkan keterbacaan. *Font Inter* memberikan dampak psikologis yang signifikan dalam desain komunikasi visual melalui keterbacaan yang tinggi dan desain proporsional. Kesan modern dan profesional yang dihasilkan *Inter* memperkuat citra positif suatu merek atau produk, sementara keteraturan visual yang diciptakan dapat menimbulkan rasa tenang pada audiens. Dalam aplikasi digital, *Inter* mendukung pemahaman informasi dengan baik, sekaligus meningkatkan daya tarik visual. Dengan peran strategis ini, tipografi *Inter* tidak hanya menjadi elemen estetis, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan efektivitas penyampaian pesan [8].

D. Psikologi Warna

Psikologi warna adalah studi tentang bagaimana warna dapat mempengaruhi perilaku, emosi, dan persepsi manusia. Setiap warna memiliki potensi membangkitkan emosi tertentu dan menyampaikan makna yang berbeda, yang penting dalam merancang antarmuka pengguna yang efektif. Misalnya, merah sering digunakan untuk menarik perhatian dan menciptakan rasa urgensi, sedangkan biru melambangkan ketenangan dan keandalan, cocok untuk perusahaan teknologi atau keuangan. Hijau sering dipakai untuk elemen yang mengarahkan ke tindakan positif, kuning menandakan optimisme dan perhatian, oranye mencerminkan keramahan, dan ungu memberikan kesan mewah, kesetiaan dan pengabdian. Kemudian putih melambangkan kesederhanaan dan memberikan ruang lapang, sementara hitam menonjolkan ketegasan dan profesionalisme [9].

E. Design Thinking

Design thinking adalah metode pemecahan masalah yang berpusat pada kebutuhan serta pengalaman pengguna. Metode ini melibatkan proses berulang

yang dimulai dengan memahami pengguna, mendefinisikan permasalahan, menghasilkan ide, membuat prototipe, hingga menguji solusi. Tujuannya adalah menciptakan inovasi yang relevan dan efektif bagi pengguna [10]. Dalam *Design thinking*, terdapat fase di dalamnya sebagai berikut.

E.1 Fase Empathize

Fase *empathize* bertujuan untuk memahami lebih dalam kebutuhan, keinginan, dan masalah pengguna. Tim *designer* berusaha melihat pengalaman pengguna dari sudut pandang pengguna. Beberapa metode yang digunakan dalam fase ini seperti wawancara untuk menggali perspektif dan kebutuhan pengguna, observasi untuk melihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk atau layanan di lingkungan aslinya, peta empati untuk memetakan apa yang pengguna katakan, lakukan, pikirkan, dan rasakan, serta persona yang menggambarkan karakter fiktif yang mewakili kelompok pengguna guna memahami tujuan, tantangan, dan perilaku [10].

E.2 Fase Define

Pada fase *define*, *convergent thinking* diterapkan untuk memilih masalah yang akan diselesaikan berdasarkan informasi yang diperoleh di fase *Discover*. Di fase ini, desainer akan membuat *problem statement* untuk memastikan pemahaman tentang tujuan pembuatan produk, menggunakan metode seperti 4W (*who, what, where, why*) dan *The 5 Whys* untuk mengidentifikasi masalah utama yang dihadapi klien. Selain itu, desainer juga membuat *Customer Journey Map*, sebuah visualisasi proses yang dilalui klien untuk mencapai tujuannya. *Customer Journey Map* terbagi menjadi tiga zona: Zona A (*The lens*) yang meliputi aktor, skenario, dan ekspektasi/tujuan; Zona B (*The Experience*) yang mencakup tahapan perjalanan, tindakan, pemikiran, *mindset*, pengalaman emosional, dan *touchpoints*; serta Zona C (*The Insights*) yang berisi wawasan yang didapat dari perjalanan tersebut [10].

E.3 Fase Ideate

Fase *ideate* merupakan tahap dalam proses *design thinking* yang bertujuan untuk menghasilkan berbagai ide atau solusi terhadap masalah yang telah didefinisikan sebelumnya. Fase ini menekankan pada eksplorasi kreatif dan inovasi dengan mengutamakan banyaknya ide yang dapat dihasilkan. Beberapa

metode yang digunakan dalam fase ini antara lain *brainstorming*, yang berfokus pada pengumpulan ide tanpa penilaian atau kritik. Kemudian *mind mapping*, yang membantu menggambarkan hubungan antar ide secara visual, dan *scenario building*, yang mengembangkan narasi mengenai interaksi pengguna dengan solusi yang diusulkan. Selain itu, metode lain yang digunakan adalah *brainwriting*, di mana peserta menuliskan ide secara individu sebelum berbagi dalam kelompok untuk memastikan partisipasi yang merata, serta *worst possible idea*, yang mendorong penciptaan ide terburuk yang kemudian dikembangkan menjadi solusi yang lebih positif. Pendekatan ini bertujuan untuk mendorong kreativitas dalam mencari berbagai solusi yang mungkin bagi masalah yang ada [10].

E.4 Fase Prototype

Fase *prototype* bertujuan untuk menciptakan versi awal atau model dari solusi yang diusulkan, memungkinkan pengujian ide secara praktis dan pengumpulan umpan balik sebelum pengembangan solusi akhirnya. Dalam fase ini, beberapa metode yang digunakan antara lain *low-fidelity prototyping*, yaitu melibatkan pembuatan sketsa kasar atau model sederhana sebagai konsep dasar. Lalu *high-fidelity prototyping*, yang menghasilkan prototipe lebih rinci dan interaktif sampai mendekati produk akhir. Selain itu, *wireframing* digunakan untuk membuat kerangka visual halaman atau aplikasi, serta menggambarkan tata letak elemen utama. Terakhir yaitu *mockups*, yang digunakan untuk menunjukkan desain statis yang menggambarkan penampilan akhir produk [10].

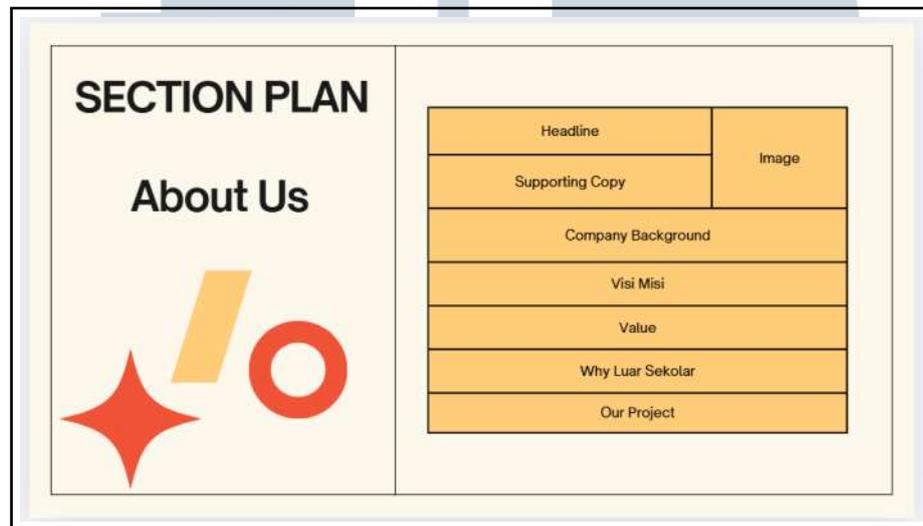
E.5 Fase Test

Fase *test* bertujuan untuk menguji prototipe dengan pengguna nyata untuk mengumpulkan umpan balik yang mendalam dan memahami interaksi pengguna dengan solusi yang diusulkan. Beberapa metode yang digunakan dalam fase ini antara lain *usability testing*, yaitu mengamati dan mencatat interaksi pengguna dengan prototipe untuk mengidentifikasi masalah dan area yang perlu diperbaiki. Serta wawancara mendalam dilakukan untuk memperoleh wawasan kualitatif tentang pengalaman pengguna [10].

3.3.2 Perancangan UI/UX Design Revamp Website Luarsekolah "Tentang Kami"

1. Section Plan Informasi

Sebelum tim magang *UI/UX designer* memulai merancang, tim *digital marketing* memberikan usulan berupa *list section plan* dengan tujuan untuk memberikan isi informasi *content* yang akan ditampilkan untuk *revamp website* Luarsekolah yang baru. *Section plan* dapat dilihat pada Gambar 3.3.

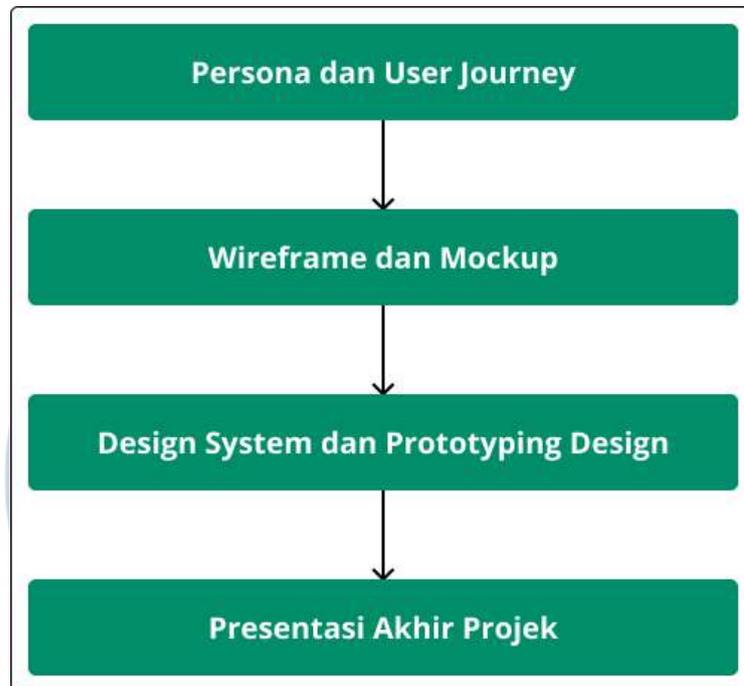


Gambar 3.3. Section Plan

Dari Gambar 3.3, tim *digital marketing* memberikan usulan desain untuk diberi *section* terpisah setiap masing-masing informasi. Yang dari paling atas berupa "Headline" hingga paling akhir yaitu "Our Project".

2. Plan Perancangan Desain

Perancangan UI/UX *revamp website* Luarsekolah "Tentang Kami" dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis seperti pada Gambar 3.4, bertujuan untuk memastikan hasil desain yang efektif, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [10].



Gambar 3.4. Alur Perancangan UI/UX Revamp Website

Setiap tahapan pada perancangan *UI/UX Design Revamp Website*, perlu dipahami dengan dalam agar masalah yang dialami oleh pengguna dapat terselesaikan. Dengan tahapan seperti Gambar 3.4, dapat memahami dalam pengerjaan proyek perancangan *UI/UX design revamp website* Luarsekolah "Tentang Kami" di PT Teknologi Edukasi Indonesia melalui *platform* Luarsekolah.

A. **Persona dan User Journey**

Dalam desain UI/UX, *user persona* dan *user journey* merupakan dua elemen penting untuk memahami pengguna dan menciptakan produk yang relevan serta memuaskan. *User persona* adalah representasi fiktif yang menggambarkan karakteristik, kebutuhan, dan perilaku pengguna tipikal suatu produk atau layanan. Persona ini dibentuk berdasarkan riset mendalam yang mencakup informasi seperti nama, usia, pekerjaan, kebiasaan, dan permasalahan yang dihadapi pengguna [11] [12]. Keberadaan *user persona* memudahkan tim magang *UI/UX designer* dalam memahami harapan dan keinginan pengguna, sehingga antarmuka dan fitur yang dirancang menjadi lebih relevan dan efektif, serta meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

User journey merujuk pada proses yang dilalui pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan. Dengan memanfaatkan *User Journey Map (UJM)*, perjalanan pengguna dapat divisualisasikan melalui langkah-langkah seperti *Empathize* (memahami kebutuhan pengguna), *Define* (menentukan masalah), *Ideate* (menghasilkan ide), *Prototype* (membuat prototipe), hingga *Usability Testing* (menguji). Pemetaan ini memungkinkan identifikasi *pain points* dan peluang perbaikan, yang membantu menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik dan memuaskan. Integrasi antara *user persona* dan *user journey* memberikan wawasan yang mendalam, yang memandu tim dalam menciptakan produk yang tidak hanya memenuhi kebutuhan tetapi juga meningkatkan kepuasan pengguna sepanjang perjalanan interaksi. Dalam melakukan *revamp website* "Tentang Kami" pada Luarsekolah, tim magang *UI/UX Designer* telah membuatnya sebagai berikut.

A.1 Persona

Sebelum melakukan riset *user journey*, perlu untuk membuat persona yang mencakup penggunaan *website* pada halaman "Tentang Kami" Luarsekolah. Tim magang *UI/UX Designer* telah membuatnya sebagai berikut.





Gambar 3.5. Persona pengguna

Dari persona pada Gambar 3.5, bahwa Pengguna sedang membutuhkan *platform* belajar untuk bisa meningkatkan keahliannya bersama dengan menambah portofolionya, dan pengguna menemukan *platform* yang bernama Luarsekolah.

A.2 User Journey

Setelah tim magang *UI/UX Designer* telah membuat persona pengguna seperti pada Gambar 3.5, selanjutnya yaitu tahap *user journey* yang telah dibuat oleh tim magang *UI/UX Designer* sebagai berikut.

1. *User Actions*

- *Awareness*

User mencari tahu tentang apa itu Luarsekolah; *User* membutuhkan kegiatan yang bisa memperdalam *passion* dan menambah portofolionya; *User* mendapatkan rekomendasi *learning path* dari sosial media yaitu Luarsekolah.

- *Consideration*

User membandingkan beberapa perusahaan penyedia *learning path*; *User* mencari tahu Informasi mengenai apa yang ditawarkan.

- *Acquisition*

User mencoba memahami halaman "Tentang Kami" dan mengetahui informasi Luarsekolah; *User* mencari tahu lebih dalam lagi tentang informasi, lingkungan, kejelasan *company* melalui sosial media dari *page* Luarsekolah "Tentang Kami"; *User* tertarik, lalu mendaftarkan akun Luarsekolah.

- *Service*

User diarahkan ke *button* daftar untuk membuat akun Luarsekolah; *User* mendaftarkan akun Luarsekolah.

- *Loyalty*

Informasi yang diberikan pada "Tentang Kami" cukup *on point* dan memberikan gambaran penawaran secara langsung; *User* menjadi yakin pada *brand learning path* Luarsekolah karena informasi *brand* jelas dan ada bukti terpercayanya.

2. Goals and experiences

- *Awareness*

User mencari informasi kejelasan *brand* Luarsekolah; *User* melihat apa saja yang ditawarkan dan pembeda Luarsekolah dari *brand* lain; *User* memiliki ketarikan dengan manfaat yang ditawarkan oleh Luarsekolah.

- *Consideration*

Tujuan *user* adalah menemukan *platform* penyedia *learning path* yang tepat.

- *Acquisition*

User berharap pada Luarsekolah sesuai dengan ekspektasi dari apa yang ditawarkan melalui "Tentang Kami"; *User* ingin langsung mendapatkan akses ke *content* yang ditawarkan.

- *Service*

User memberikan kepercayaan kepada Luarsekolah dengan jasa *learning path* yang disediakan.

- *Loyalty*

User selalu nyaman menggunakan *learning path* Luarsekolah, karena informasi jelas dan jasa yang ditawarkan asli; *User* mendapatkan manfaat dari apa yang Luarsekolah tawarkan.

3. Feelings and thoughts

- *Awareness*

User tertarik, namun bertanya-tanya dengan kualitas program yang ditawarkan; Sedikit bingung mengenai produk/program yang ditawarkan sehingga kesulitan untuk mengetahui informasi mengenai program yang tersedia.

- *Consideration*

Tertarik untuk mengikuti program dari Luarsekolah; *User* merasa penasaran dan ragu apakah meluangkan waktu dan uangnya sepadan.

- *Acquisition*

Percaya diri dengan mengikuti program yang ditawarkan sesuai dengan minat; *User* bersemangat mengikuti program, tetapi masih sedikit khawatir tentang pengalaman belajarnya.

- *Service*
Senang karena dapat mengikuti program yang sesuai dengan tawaran dan kualitas dari Luarsekolah;
- *Loyalty*
User senang dan puas menggunakan *learning path* dari Luarsekolah.

4. *Pain points*

- *Awareness*
Kurangnya informasi mengenai produk atau program yang disediakan.
- *Consideration*
Kesulitan mendapatkan informasi yang spesifik terkait program dan waktu sebelum mendaftar.
- *Acquisition*
Tidak ada akses langsung ke produk atau *learning path* yang tersedia dari "Tentang Kami".
- *Service*
Informasi kurang lengkap jika belum daftar.
- *Loyalty*
Tidak ada rekomendasi lebih lanjut untuk terus belajar atau mendapatkan diskon untuk kelas berikutnya.

5. *Opportunities*

- *Awareness*
Memberikan contoh demo kegiatan kelas atau akses awal di "Tentang Kami" untuk membangun kepercayaan kepada *user*; Memberikan informasi yang lebih detail mengenai produk/program pada bidang apa saja.
- *Consideration*
Membuat *chat bot* untuk bertanya baik seputar FAQ atau pertanyaan spesifik tentang detail kelas maupun informasi lain.
- *Acquisition*
Menambahkan fitur *card* yang menyediakan akses langsung ke produk atau *learning path* yang disediakan pada halaman "Tentang Kami" sebagai rekomendasi.

- *Service*
memberikan informasi lengkap meski belum daftar akun agar *user* tidak ragu dan meningkatkan kepercayaan.
- *Loyalty*
Memberikan diskon khusus untuk kelas lanjutan atau program *referral* untuk mendorong pengguna merekomendasikan Luarsekolah kepada *user*.

Dari isi *user journey* di atas, bahwa pengguna memiliki kesulitan dalam mendapatkan informasi secara mendalam pada *website* Luarsekolah bagian "Tentang Kami" jika pengguna belum melakukan pendaftaran akun. Maka dari itu, tim magang *UI/UX Designer* melakukan *revamping website* Luarsekolah bagian "Tentang Kami" dengan memberikan informasi lebih lengkap lagi untuk bisa meningkatkan keyakinan dan kepercayaan pengguna untuk bergabung ke program Luarsekolah.

B. Wireframe dan Mockup

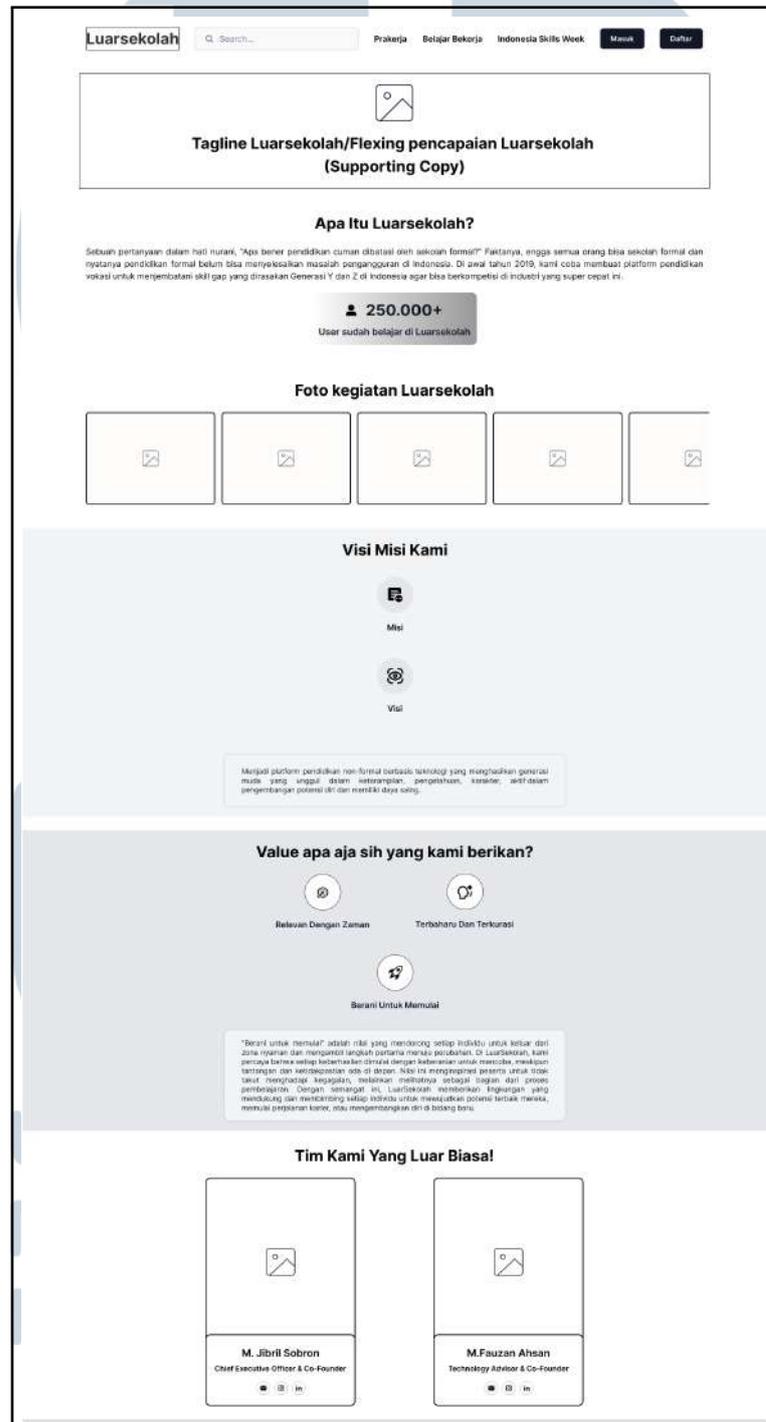
Wireframe, *mockup*, dan penyusunan desain merupakan tahapan penting dalam proses pengembangan UI/UX untuk memastikan antarmuka yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Wireframe* atau *low-fidelity prototyping* berfungsi sebagai kerangka dasar yang menggambarkan struktur tata letak dan hirarki informasi pada sebuah antarmuka. Tahap ini kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *mockup*, yaitu representasi visual yang lebih rinci untuk memperlihatkan elemen desain seperti warna, tipografi, dan *icon*. Proses penyusunan desain mengintegrasikan hasil dari kedua tahap tersebut untuk menciptakan antarmuka yang fungsional, estetis, dan mudah digunakan, sehingga mampu memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna. Tim magang *UI/UX Designer* telah membuat *Wireframe*, dan *Mockup* sebagai berikut.

B.1 Wireframe

Tim magang *UI/UX Designer* telah membuat *wireframe* yang sesuai dengan *pain points* pengguna dan merancang *opportunities* desainnya. *Wireframe* dapat mengalami perubahan, sehingga fokusnya hanya untuk tata letak dan kecocokan fitur untuk pengguna.

B.1.1 Wireframe Section 1

Pada *wireframe section 1*, ditujukan informasi kepada pengguna untuk memperkenalkan *brand* Luarsekolah seperti pada Gambar 3.6 berikut.



Gambar 3.6. Wireframe tentang kami section 1

Dari Gambar 3.6 ada beberapa informasi *sub section* yang ditujukan kepada pengguna yaitu.

1. *Header*

Bagian atas halaman mencakup logo, menu navigasi utama, dan fitur pencarian. Elemen ini dirancang untuk memastikan akses mudah ke berbagai fitur dan informasi di dalam *website*.

2. *Tagline* dan *Supporting Copy*

Area utama berisi *tagline* yang memperkuat citra *platform* serta teks pendukung untuk memberikan informasi singkat yang menggambarkan keunggulan layanan.

3. Apa Itu Luarsekolah

Bagian ini menjelaskan tujuan dan visi *platform*, dilengkapi dengan statistik penting untuk memperkuat kepercayaan pengguna terhadap layanan.

4. Foto Kegiatan

Menampilkan galeri visual kegiatan yang dilakukan, memberikan kesan interaktif dan meningkatkan kredibilitas *platform*.

5. Visi dan Misi

Menyediakan deskripsi visi dan misi perusahaan dengan tata letak yang sederhana namun menarik, memastikan pengguna memahami arah pengembangan layanan.

6. Value yang Ditawarkan

Bagian ini menampilkan nilai utama yang diberikan, menggunakan *icon* dan teks singkat yang mudah dipahami.

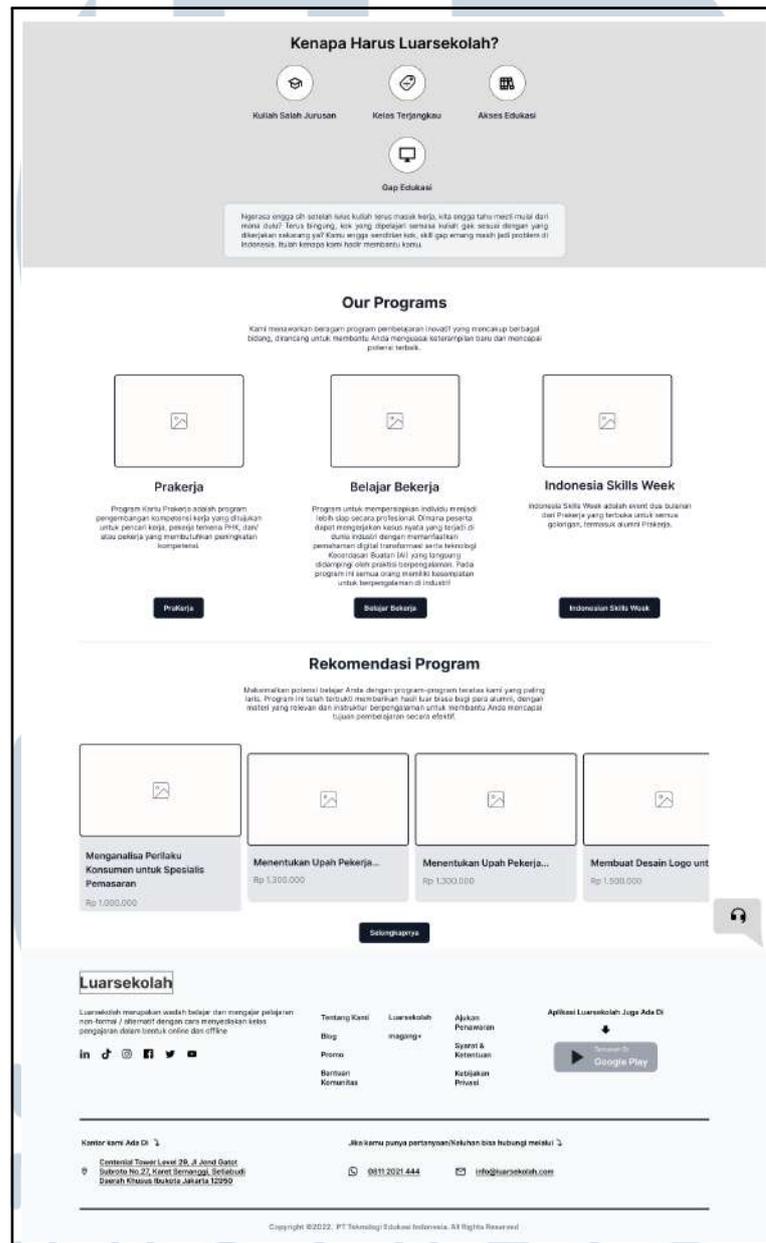
7. Tim Kami Yang Luar Biasa!

Pada bagian ini, ditampilkan pemilik atau pemuka dari Luarsekolah yaitu berupa foto, nama, dan sosial media dari pemuka Luarsekolah.

Dengan susunan *sub section* seperti pada Gambar 3.6, pengguna bisa mengetahui dan meningkatkan kepercayaan terhadap *brand* Luarsekolah.

B.1.2 Wireframe Section 2

Berlanjut dari *wireframe section 1*, pada *wireframe section 2* ditujukan informasi kepada pengguna untuk menawarkan program yang dimiliki oleh Luarsekolah seperti pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7. Wireframe tentang kami section 2

Pada Gambar 3.7 yang telah dibuat, struktur halaman dirancang untuk memperkuat *branding*, memberikan informasi yang relevan, dan menciptakan

pengalaman pengguna yang mudah serta informatif. *Wireframe* ini mencakup beberapa elemen utama yaitu.

1. Kenapa Harus LuarSekolah

Berisi poin-poin keunggulan *platform* yang dirancang untuk menarik perhatian pengguna dan menunjukkan manfaat yang didapat.

2. *Our Programs*

Menampilkan berbagai program utama dengan deskripsi singkat untuk mempermudah pengguna mengenali layanan yang relevan dengan kebutuhan.

3. Rekomendasi Program

Menyediakan daftar rekomendasi program berdasarkan kebutuhan atau popularitas, dilengkapi dengan harga untuk membantu pengguna membuat keputusan.

4. *Footer*

Bagian akhir halaman berisi informasi kontak, tautan ke halaman penting, *icon* media sosial, dan tautan unduhan aplikasi untuk memperkuat keterhubungan dengan pengguna.

Desain *wireframe* ini memastikan pengalaman pengguna yang intuitif dengan tata letak terorganisasi, visual yang menarik, serta informasi yang disampaikan secara jelas.

B.2 Mockup

Berdasarkan *wireframe* pada Gambar 3.6 dan 3.7, maka didesain sebuah *mockup* dengan perpaduan warna, elemen dan penyesuaian tipografi.

B.2.1 Mockup 1

Halaman "Tentang Kami" seperti Gambar 3.8, dirancang untuk menciptakan kesan profesional sekaligus menarik melalui elemen visual yang terstruktur dan estetis. Bagian *mockup 1* menampilkan ilustrasi dan *icon* yang menggambarkan konsep *platform* secara jelas, dengan tata letak simetris yang memastikan navigasi berjalan lancar. Kombinasi warna cerah dengan kontras tinggi digunakan untuk meningkatkan daya tarik visual sekaligus memudahkan pengguna dalam memahami informasi yang disajikan.

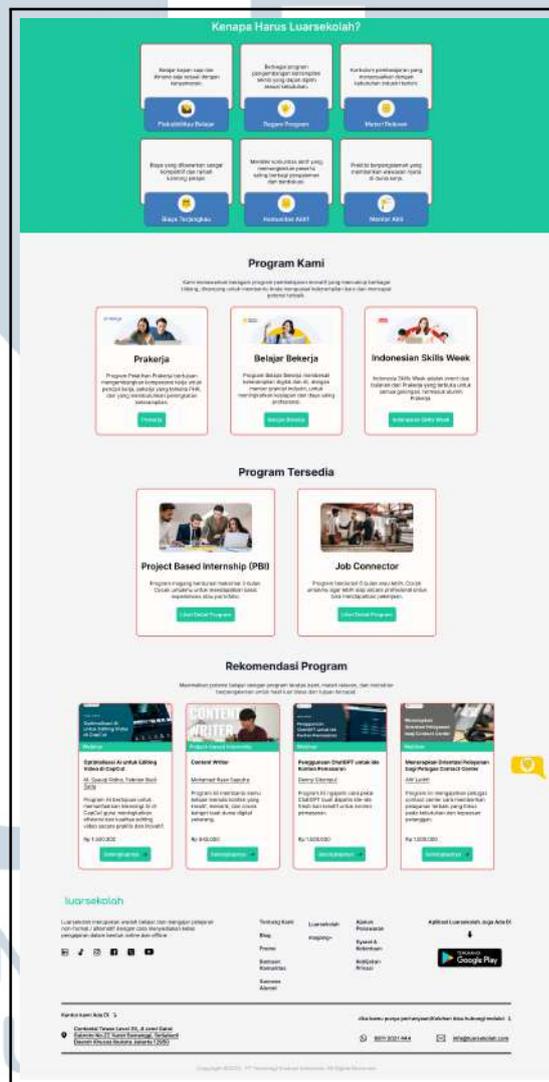


Gambar 3.8. Mockup tentang kami bagian atas

Pada Gambar 3.8, dilengkapi dengan tipografi *Inter* yang modern dan mudah dibaca, serta hirarki visual yang jelas untuk membedakan elemen seperti judul, subjudul, dan teks isi. Penempatan tombol aksi yang strategis dengan warna mencolok membantu meningkatkan konversi serta mempermudah interaksi pengguna. Desain ini juga mengoptimalkan penggunaan ruang kosong untuk menjaga keseimbangan visual dan memberikan tampilan yang rapi dan profesional.

B.2.2 Mockup 2

Untuk *mockup 2* seperti pada Gambar 3.9, desain melanjutkan tema konsistensi visual dengan fokus pada penyampaian informasi yang lebih mendetail. Pemisahan warna dan ilustrasi mendukung pembagian *content* menjadi bagian-bagian yang mudah dibaca, seperti daftar program dan fitur unggulan. Elemen visual seperti *icon* dan gambar digunakan untuk memberikan daya tarik tambahan dan memperkuat penyampaian informasi.



Gambar 3.9. Mockup tentang kami bagian bawah

Bagian *footer* pada Gambar 3.9, dirancang untuk menampilkan informasi penting seperti kontak, tautan, dan akses media sosial dalam tata letak yang ringkas dan jelas. Desain keseluruhan menunjukkan perhatian terhadap integrasi

antara estetika dan fungsionalitas, menciptakan pengalaman pengguna yang optimal dengan elemen visual yang selaras dan navigasi yang intuitif.

C. Design System dan Prototyping Design

Proses *prototyping design* berfungsi untuk menciptakan representasi interaktif dari desain yang memungkinkan simulasi pengalaman pengguna sebelum implementasi penuh dilakukan. Sementara itu, *design system* digunakan sebagai panduan terpadu yang mencakup komponen desain, aturan tipografi, dan elemen visual lainnya untuk memastikan konsistensi dalam pengembangan produk. Kombinasi dari tahapan ini mendukung terciptanya desain yang lebih efektif, efisien, dan relevan dengan kebutuhan pengguna. Tim magang *UI/UX Designer* telah merancang *Prototyping Design*, dan *Design System* sebagai berikut.

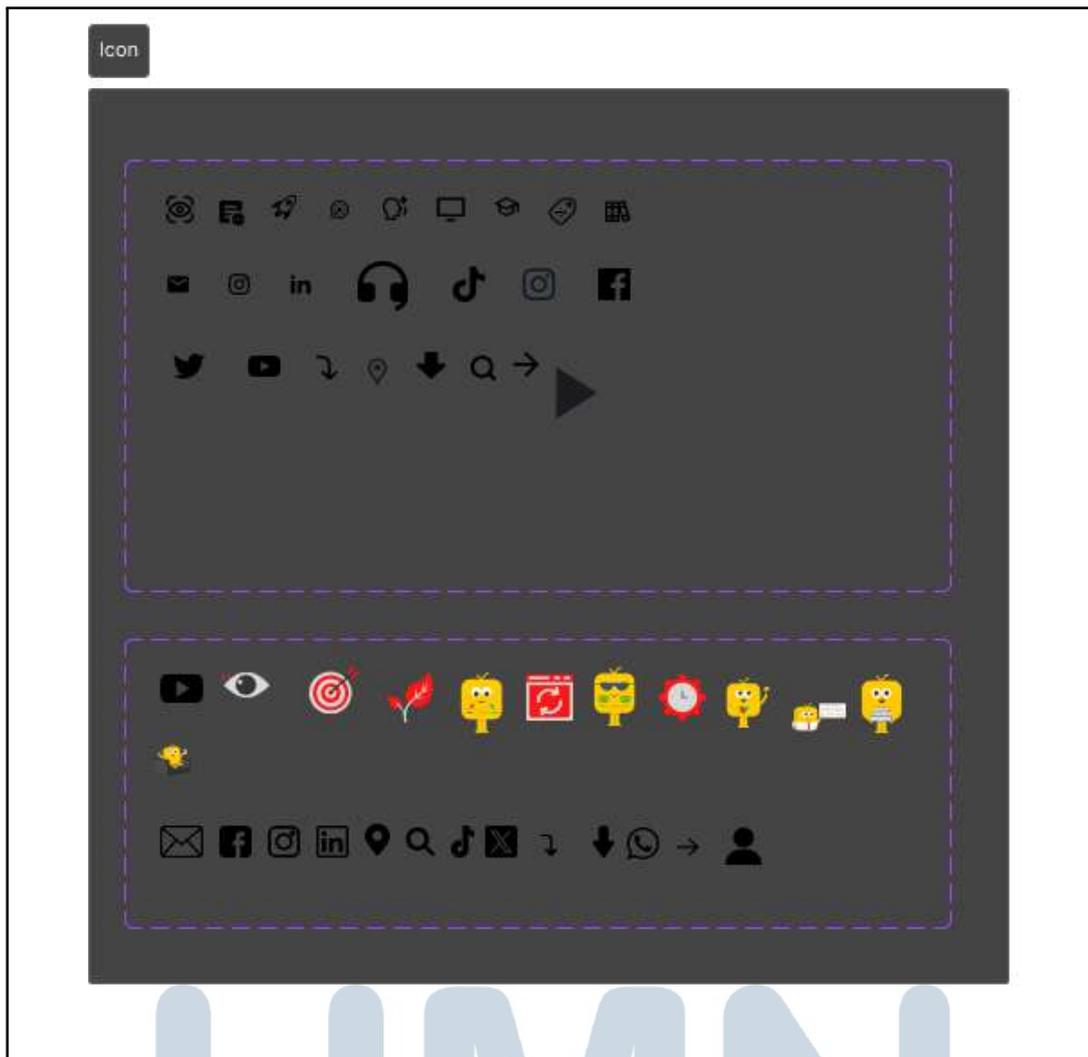
C.1 Design System

Pada *design system*, tim magang *UI/UX Designer* membuat terlebih dahulu *design system*, kemudian menerapkan animasi pada masing-masing aset yang dibutuhkan. Tujuannya agar mempermudah dalam menyusun *prototyping* desain dan animasi.

C.1.1 Icon

Dalam proses pembuatan desain, elemen *Icon* diperlukan untuk menyampaikan dan menanamkan informasi kepada pengguna dengan cepat dan sekilas. *Icon* ini juga membantu pengguna dalam mengingat sebuah informasi baik dari eksternal maupun dari *website* Luarsekolah sendiri. Elemen *icon* yang digunakan oleh tim magang *UI/UX Designer* seperti pada Gambar 3.10 berikut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



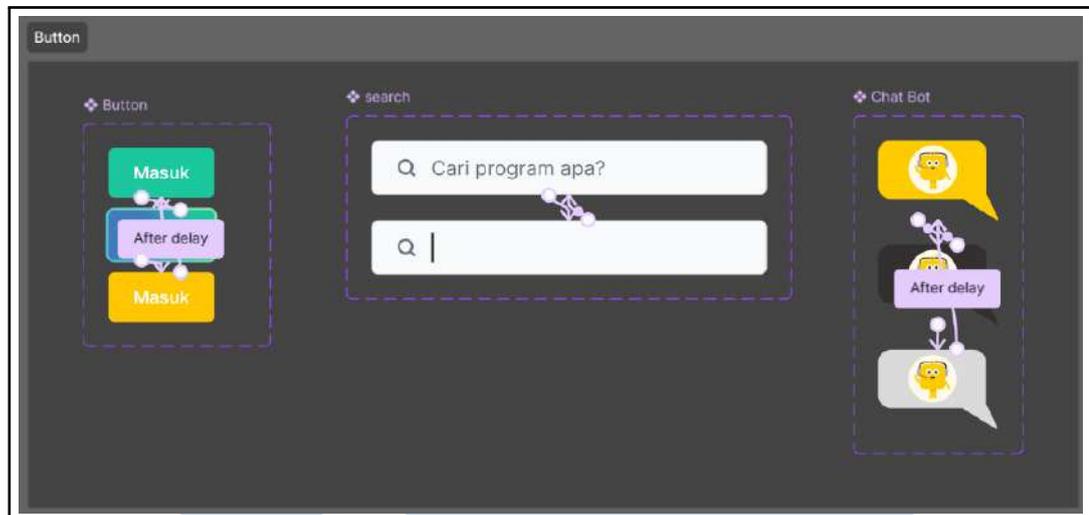
Gambar 3.10. Icon pada design system

Seperti pada Gambar 3.10 di atas, bagian ini menampilkan dua kotak dengan label *Icon* dan *Real(Icon)*. Kotak pertama, *Icon*, berisi *icon placeholder* yang bersifat sementara yang hanya digunakan dalam tahap perancangan *wireframe* untuk memberikan gambaran awal tata letak dan fungsi antarmuka. Sementara itu, kotak kedua, *Real(Icon)*, menampilkan icon final yang digunakan pada hasil akhir *prototype*, mencerminkan elemen desain yang matang dan siap untuk implementasi.

C.1.2 Button

Setelah *icon* telah dibuat, tim magang *UI/UX Designer* bisa membuat elemen *button* yang berisikan kumpulan warna, bentuk, *icon*, dan kalimat yang sesuai kebutuhan isi *content*. *Button* telah dibuat oleh tim magang *UI/UX Designer* seperti

pada Gambar 3.11 berikut.



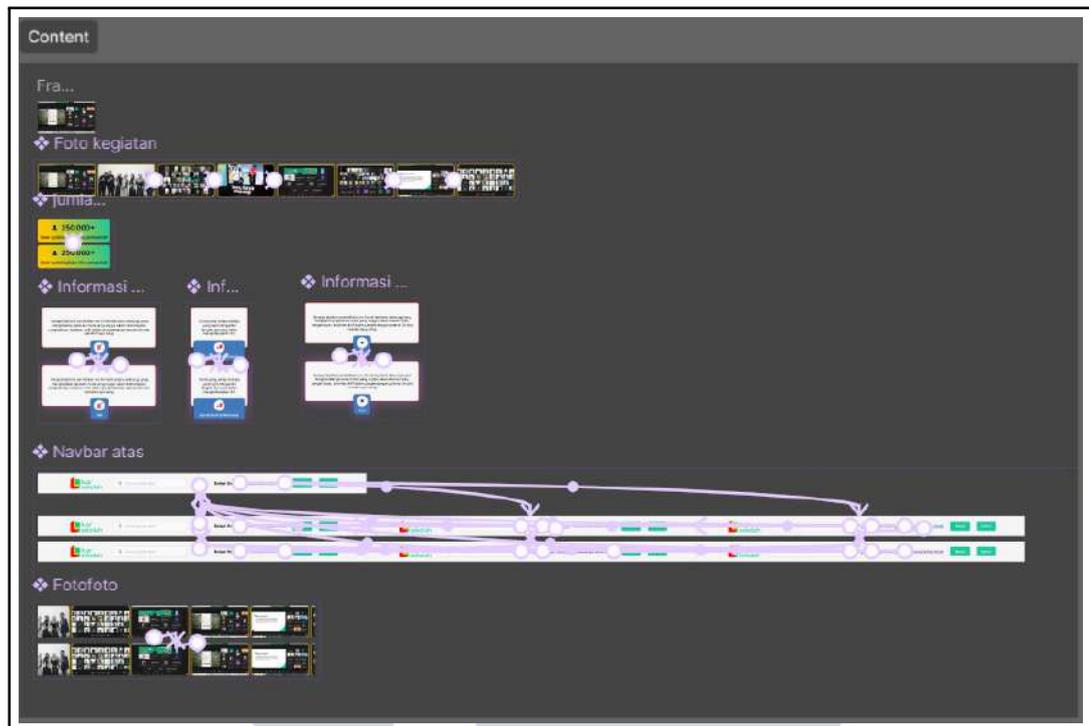
Gambar 3.11. Button pada design system

Pada bagian Gambar 3.11, yaitu berfokus pada interaksi yang terdiri dari *button* masuk, kolom pencarian, dan *chat bot*. Setiap elemen dilengkapi dengan animasi transisi seperti *After delay*, yang dirancang untuk memberikan pengalaman interaksi yang mulus dan responsif. Seluruh desain mencerminkan proses iteratif yang matang, dari *wireframe* awal hingga *prototype* final, dengan perhatian besar pada alur navigasi dan pengalaman pengguna.

C.1.3 Content

Setelah *icon* dan *button* telah dibuat. Tim magang *UI/UX Designer* dapat membuat *content* yang memerlukan tambahan animasi interaktif agar pengguna tidak merasa bosan dan monoton saat mengunjungi *website* Luarsekolah bagian "Tentang Kami". Isi *content* dengan penambahan animasi seperti pada Gambar 3.12.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.12. Content pada design system

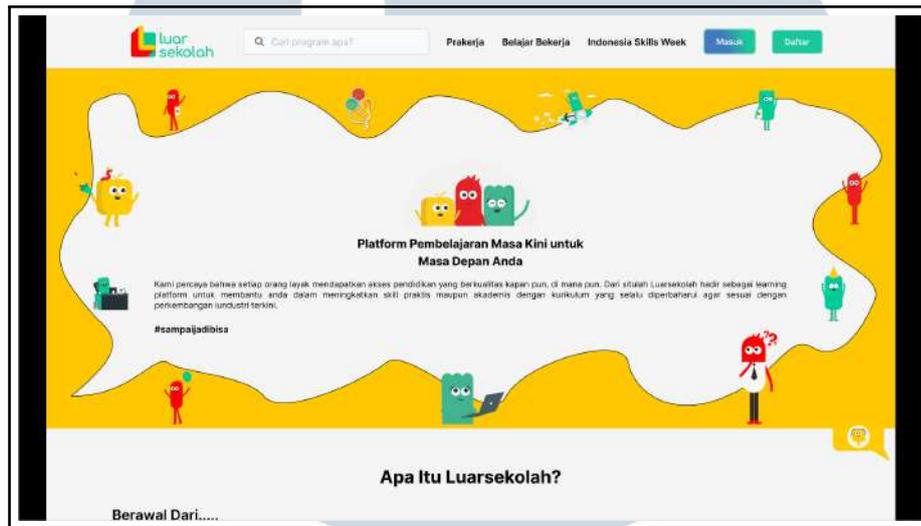
Bagian pada Gambar 3.12 adalah *prototyping layout* yang mencakup elemen seperti foto kegiatan, informasi visi, *navbar* atas, dan kumpulan foto pendukung lainnya. Semua komponen ini telah dihubungkan dengan alur interaksi menggunakan animasi *prototyping* yang menciptakan navigasi intuitif dan membantu menjelaskan hubungan antar halaman.

C.2 Prototyping Design

Tim *UI/UX Designer* pada tahap *prototyping design* berfokus pada pembuatan model interaktif dari rancangan halaman "Tentang Kami" untuk menguji fungsionalitas dan pengalaman pengguna sebelum implementasi penuh. Proses ini dilakukan menggunakan *Figma* untuk membuat versi awal desain yang mencakup elemen navigasi, animasi, dan interaksi. Prototipe interaktif memungkinkan simulasi pengalaman pengguna secara *real-time*, sehingga membantu mengidentifikasi kelemahan dalam desain dan memastikan setiap elemen berfungsi sesuai tujuan. Tahapan ini dilakukan secara iteratif untuk menyempurnakan desain hingga mencapai solusi yang optimal.

C.2.1 Section 1 Prototyping Design

Pada bagian *section 1 prototyping design*, peletakan navigasi *bar* berada di atas dan selalu mengikuti arah saat layar *discroll* oleh pengguna. Begitu juga dengan *chat bot* yang tetap berada di pojok kanan layar pengguna. Berikut *section 1 prototyping design* ditampilkan pada Gambar 3.13.

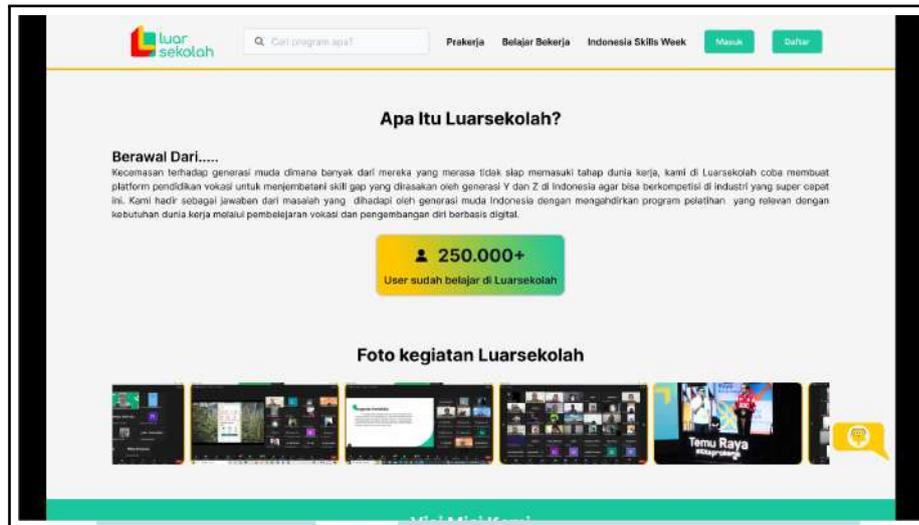


Gambar 3.13. Section 1 pada prototyping design

Dari Gambar 3.13, animasi pada *button* telah dibuat melalui *design system button*. Animasi yang diberikan yaitu saat kursor pengguna memasuki area *button* dan tulisan *call to action* (CTA) yang berada di navigasi *bar*, maka akan berubah warna yang awalnya hijau kemudian menjadi gradasi biru dan hijau.

C.2.2 Section 2 Prototyping Design

Selanjutnya pada bagian *section 2 prototyping design*, Terdapat penambahan animasi hanya bagian "Foto Kegiatan Luarsekolah" seperti pada Gambar 3.14.

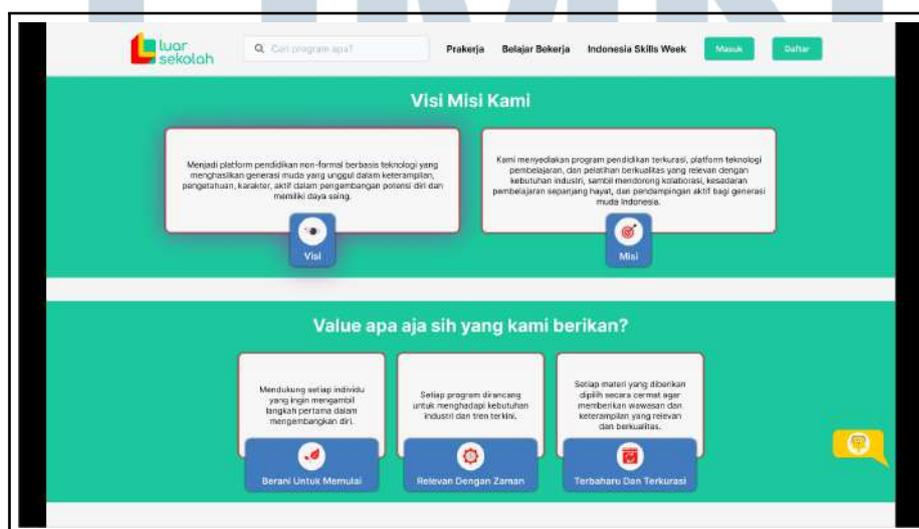


Gambar 3.14. Section 2 pada prototyping design

Pada Gambar 3.14, animasi pada foto kegiatan telah dibuat melalui *design system content*. Animasi yang diberikan yaitu otomatis *scroll* ke kanan secara terus menerus tanpa henti. Tujuan untuk memperlihatkan kepada pengguna bahwa Luarsekolah memiliki kegiatan dengan peserta yang banyak.

C.2.3 Section 3 Prototyping Design

Di *section 3 prototyping design*, animasi diberikan pada setiap kotak di "Visi dan Misi" dan "Value apa apa yang kami berikan?" seperti pada Gambar 3.15.

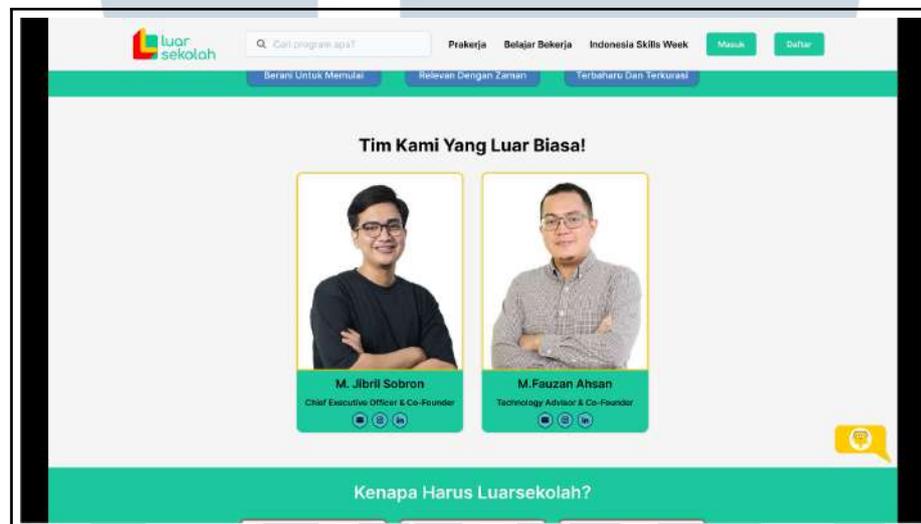


Gambar 3.15. Section 2 pada prototyping design

Pada Gambar 3.15, "Visi dan Misi" dan "Value apa apa yang kami berikan?" juga telah dibuat animasinya melalui *design system content*. Animasi yang diberikan adalah penambahan blur berwarna ungu pada bagian *background* setiap kotak. Saat kursor memasuki area kotaknya, maka efek blur akan terjadi dan memberikan kesan seperti *Zoom in*. Tujuannya untuk memberikan kesan interaktif dan *highlight* pada kotak yang dituju pengguna.

C.2.4 Section 4 Prototyping Design

Kemudian di *section 4 prototyping design* seperti Gambar 3.16, terdapat *spotlight* pemuka Luarsekolah.

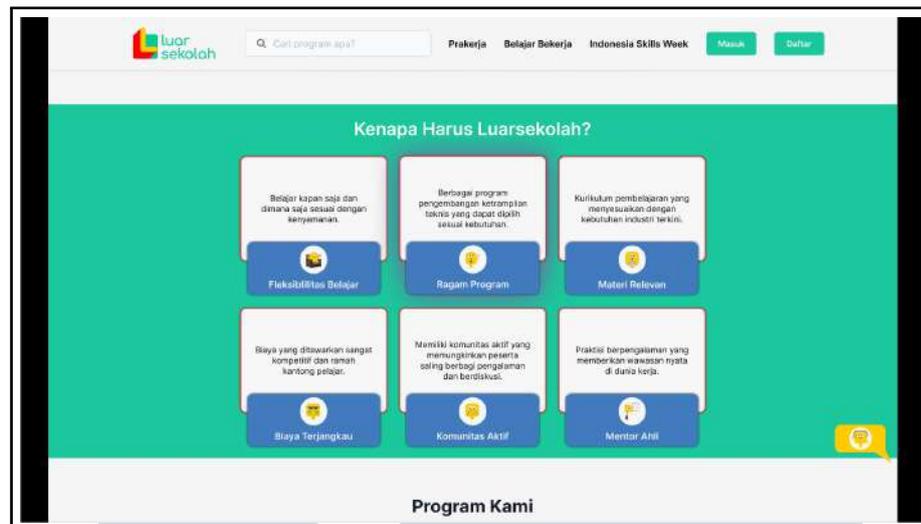


Gambar 3.16. Section 4 pada prototyping design

Pada Gambar 3.16, tidak ada animasi yang diberikan kepada *section 4*, karena informasi yang diberikan tidak banyak, sehingga tidak perlu ditambahkan animasi lagi.

C.2.5 Section 5 Prototyping Design

Pada *section 5 prototyping design*, animasi diberikan pada setiap kotak di bagian "Kenapa Harus Luarsekolah?" seperti pada Gambar 3.17.

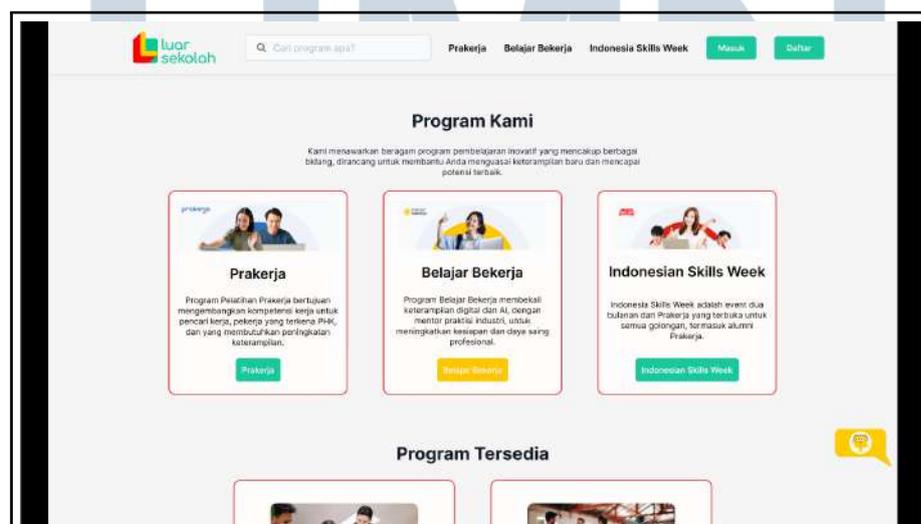


Gambar 3.17. Section 5 pada prototyping design

Di Gambar 3.17, Animasi juga sama seperti pada bagian "Visi dan Misi" dan "Value apa apa yang kami berikan?". Yaitu animasi blur pada *background* setiap kotak.

C.2.6 Section 6 Prototyping Design

Pada bagian "Program Kami", hanya diberikan animasi pada *button* saja seperti pada Gambar 3.18.



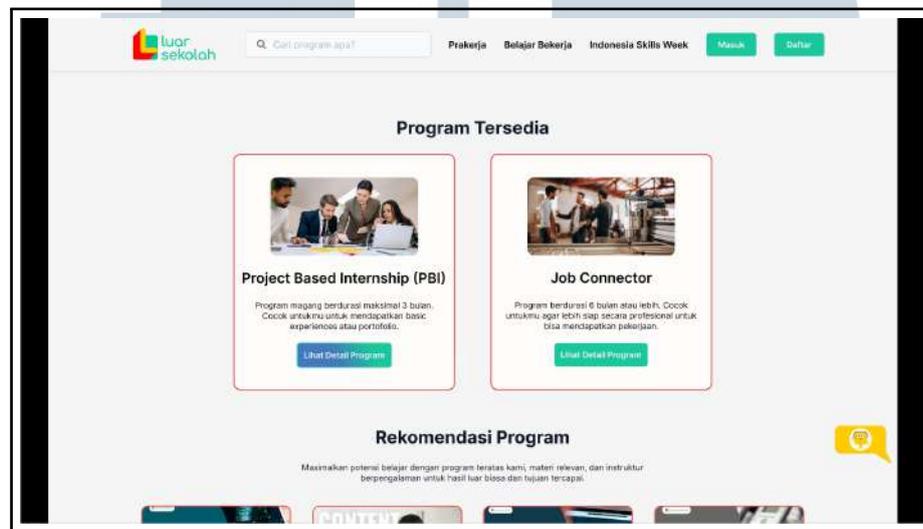
Gambar 3.18. Section 6 pada prototyping design

Dari Gambar 3.18, Tim Magang *UI/UX Designer* hanya memberikan animasi

pada *button* saja yang animasinya berubah warna seperti pada bagian navigasi *bar*. Tujuannya agar pengguna dapat dengan mudah mengakses ke halaman program dengan cepat.

C.2.7 Section 7 Prototyping Design

Pada bagian "Program Tersedia" juga memiliki animasi pada *button* seperti navigasi *bar* di Gambar 3.19.

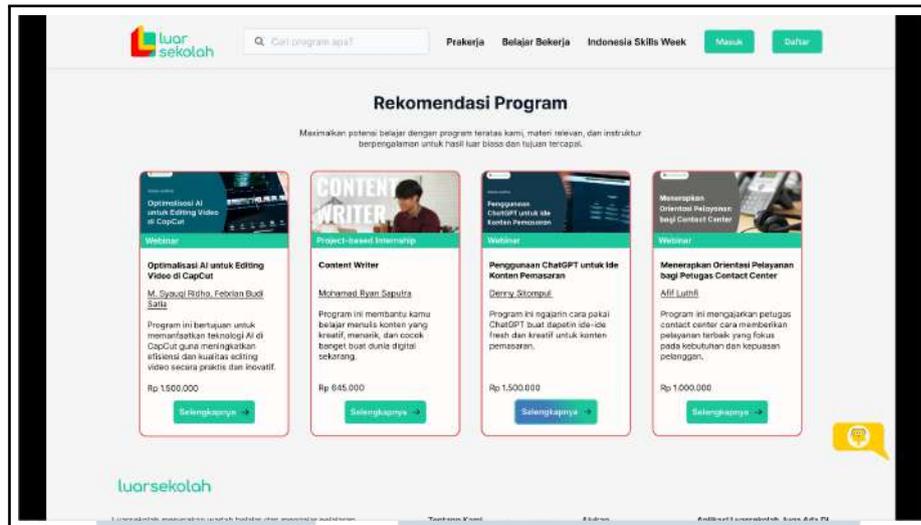


Gambar 3.19. Section 7 pada prototyping design

Animasi *button* yang diberikan pada Gambar 3.19 hanya mengalami perubahan warna saja saat kursor memasuki dan menekan area *button*.

C.2.8 Section 8 Prototyping Design

Di bagian "Rekomendasi Program" seperti Gambar 3.20, Animasi diberikan pada bagian *button* saja, yang bertujuan untuk mempermudah pengguna mendaftar salah satu program yang direkomendasikan.

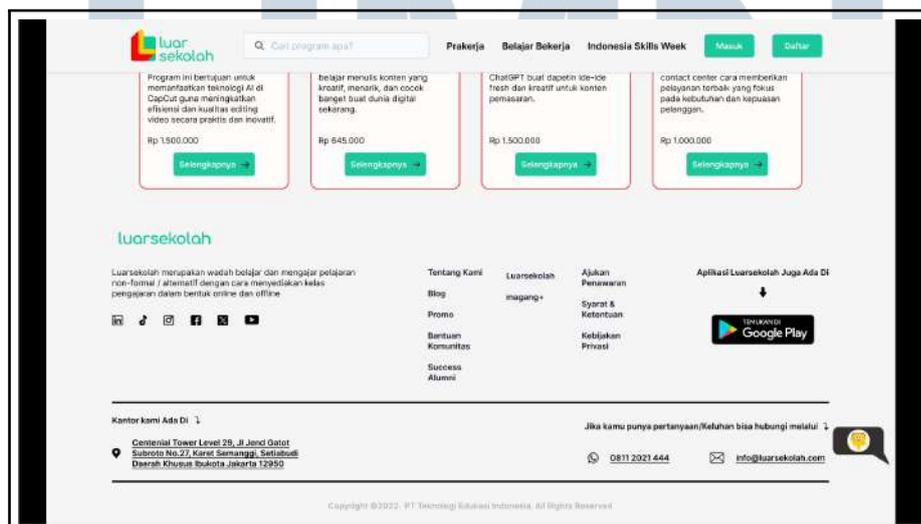


Gambar 3.20. Section 8 pada prototyping design

Animasi yang diberikan yang ada di Gambar 3.20 hanya perubahan warna *button* saja seperti di navigasi *bar*.

C.2.9 Section 9 Prototyping Design

Terakhir yaitu *section 9 prototyping design* bagian "Footer", animasi tidak diberikan namun alamat, *whatsapp*, dan *email* Luarsekolah diberikan fungsi *linked* ke halaman yang dituju seperti Gambar 3.21.



Gambar 3.21. Section 9 pada prototyping design

Animasi pada "Footer" memang tidak diberikan, tetapi pada Gambar 3.21

terdapat *chat bot* yang mengikutinya sampai akhir halaman. *Chat bot* memiliki animasi yaitu berubah warna saat kursor pengguna masuk dan menekan ke area *chat bot*.

D. Presentasi Akhir Proyek

Pada minggu terakhir (yaitu *week 12*), tim magang *UI/UX Designer* telah melakukan presentasi yang membahas tentang persona, *user journey*, desain *hi-Fi*, dan desain *Prototyping*.

Pada bagian persona dan *user journey*, tim magang *UI/UX Designer* menjelaskan apa saja yang dilakukan pengguna saat mengunjungi *website* Luarsekolah bagian "Tentang Kami", *pain points* dan *opportunities* yang bisa diambil dan dikembangkan rancangan *revamp website* halaman "Tentang Kami" Luarsekolah.

Kemudian, tim magang *UI/UX Designer* menjelaskan hasil desain *hi-finya* dan fungsi-fungsi setiap fitur yang telah dibuat. Serta yang terakhir, tim magang *UI/UX Designer* melakukan demonstrasi saat menjalankan desain *prototyping*. Tujuannya untuk melihat animasi yang diterapkan dan ditunjukkan juga kepada tim *web developer* untuk animasi apa saja yang tim magang *UI/UX Designer* gunakan untuk perancangan desain *revamp website* halaman "Tentang Kami" Luarsekolah.

3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan

Pada proses kerja magang yang telah dilakukan, terdapat kendala yang dialami namun memiliki solusinya untuk mengatasi kendala tersebut sebagai berikut.

3.4.1 Kendala

1. *Persona dan User Journey*

Pada pembuatan persona dan *user journey*, terdapat kendala pada melakukan riset mendalam terkait permasalahan di *website* Luarsekolah "Tentang Kami". Karena difokuskan hanya untuk menampilkan *company profile* saja.

2. *Wireframe dan Mockup*

Setelah selesai pembuatan *wireframe*, terdapat kendala pada desain UXnya, yaitu tahap akses mendapatkan informasinya tidak efisien pada bagian "Visi dan Misi", "Value apa aja sih yang kami berikan?", dan "Kenapa Harus

Luarsekolah?”. Karena pengguna perlu menekan *button* berulang untuk mendapatkan informasi secara keseluruhan. Pada bagian UI memiliki desainnya simpel dan menarik, akan tetapi pengguna akan cepat lelah karena UXnya kurang baik. Selain itu, *copywriting* yang digunakan juga terlalu panjang. Hal tersebut dapat mengakibatkan pengguna cepat lelah dan malas membaca keseluruhan informasi penting tentang Luarsekolah dan program-programnya.

3.4.2 Solusi

1. Persona dan *User Journey*

Setelah melakukan diskusi oleh tim, informasi *company profile* bisa ditambahkan sedikit transparansi latar belakang, visi, misi dan diagram profil kerja dari perusahaan. Selain itu, Halaman ”Tentang Kami” juga ditambahkan beberapa contoh produk dan promosi agar pengguna lebih tertarik untuk bergabung ke program Luarsekolah.

2. *Wireframe* dan *Mockup*

Setelah melakukan diskusi bersama tim magang *UI/UX Designer*, revisi desain dilakukan langsung ke bagian *mockup*nya saja. Karena waktu yang terbatas dan tim magang *UI/UX Designer* harus segera memberikan desain *mockup* kepada tim magang *web developer*. Tim magang *UI/UX Designer* melakukan revisi pada bagian *button* ”Visi dan Misi”, ”Value apa aja sih yang kami berikan?”, dan ”Kenapa Harus Luarsekolah?”. Dengan menghapus fitur tersebut dan digantikan menjadi menampilkan semua informasi dalam 1 *section* saja. Serta untuk *copywriting* juga diperpendek agar pengguna bisa menerima informasi dengan cepat dan tepat.

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